

Annalisa Parzi

Branding del gioco

START



Cosa vuol dire

Il branding del gioco è l'insieme di tutti gli elementi che definiscono l'identità e la percezione di un gioco, rendendolo riconoscibile e distinguibile dagli altri.

1

Nome → Deve essere accattivante, memorabile e riflettere il tema o l'esperienza di gioco.

2

Slogan → Una frase breve che cattura l'essenza del gioco

3

Logo e stile grafico → L'aspetto visivo del gioco, incluse le illustrazioni, i colori e il design della scatola.

4

Scatola e packaging → La confezione del gioco, che deve attirare l'attenzione e spiegare cosa rende unico il gioco.

5

Regole e istruzioni → Il modo in cui le regole vengono presentate influisce sull'accessibilità e sull'esperienza del giocatore.

PERCHÉ IL BRANDING È IMPORTANTE?



Un buon branding aiuta un gioco a:

- ✓ Essere riconoscibile →
I giocatori lo identificano
subito tra tanti altri.



PERCHÉ IL BRANDING È IMPORTANTE?

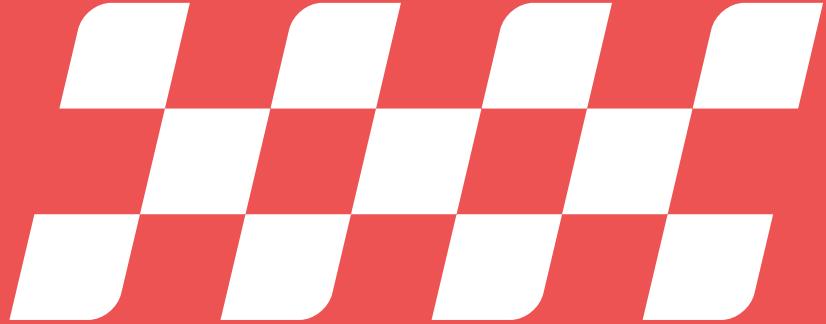


✓ Creare una connessione emotiva →
Un nome o uno slogan forte restano impressi nella mente.





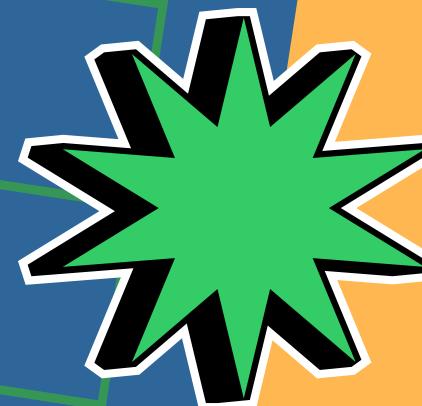
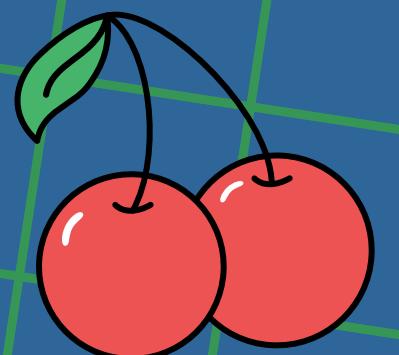
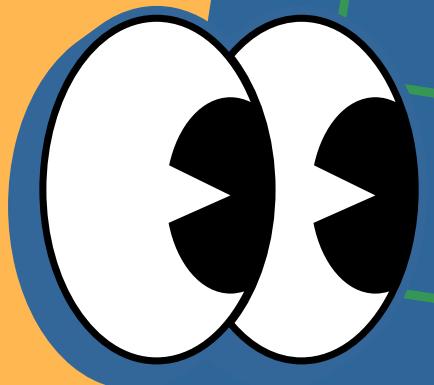
PERCHÉ IL BRANDING È IMPORTANTE?



✓ Vendere meglio → Un branding efficace aiuta il gioco a distinguersi e ad attirare più persone.

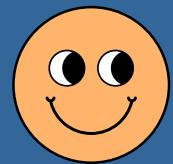


Design del gioco





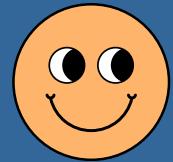
Design industriale del gioco o più specificamente Game hardware design



Vincoli tecnici → Le dimensioni necessarie per la parte elettronica.



Giocabilità → Quanto è comodo e intuitivo da usare.



Portabilità → Facilità di trasporto.



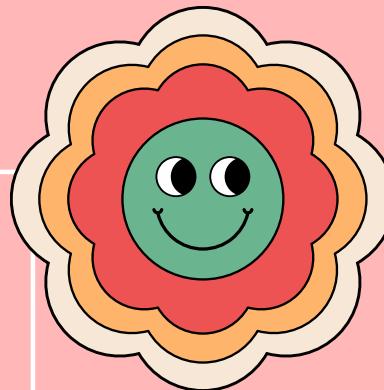
Estetica e usabilità → La gradevolezza visiva e il comfort nell'uso





Prototipazione fisica del gioco

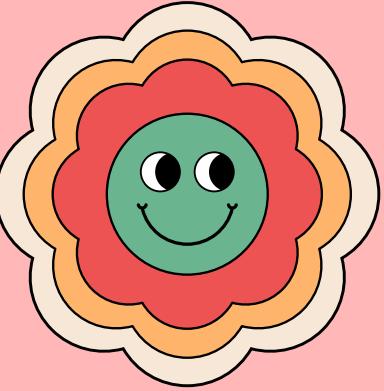




Perché usare la cartapesta nei progetti?

- **La cartapesta è un materiale versatile, economico e facile da modellare, ideale per la prototipazione e la creazione di oggetti artistici e funzionali. Ecco alcuni motivi per sceglierla:**
- **Rapidità di realizzazione** → Permette di creare prototipi rapidamente senza la necessità di strumenti complessi.
- **Leggerezza e resistenza** → È più leggera rispetto ad altri materiali come il legno o la plastica, ma può diventare molto resistente con strati e trattamenti adeguati.
- **Flessibilità creativa** → Può essere modellata in qualsiasi forma, rendendola perfetta per oggetti di design, scenografie e giochi.
- **Costo ridotto** → Utilizza materiali facilmente reperibili come carta, colla e acqua, rendendola accessibile per progetti sperimentali.
- **Sostenibilità** → È un materiale riciclabile e può essere prodotto con carta di recupero, riducendo gli sprechi.
- **Facilità di personalizzazione** → Può essere dipinta, decorata e rifinita in molti modi per ottenere effetti realistici o stilizzati.

Prototyping rapido per game design



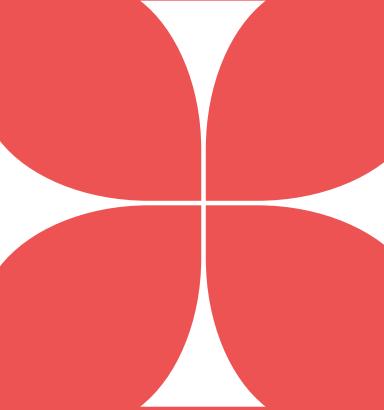
Abbiamo scelto la cartapesta per la prototipazione rapida del case del nostro gioco elettronico perché ci ha permesso di:

- **Testare subito la forma e le dimensioni** senza dover attendere lavorazioni più complesse.
- **Verificare la giocabilità e l'ergonomia** con un modello fisico, correggendo eventuali problemi prima di passare a materiali definitivi.
- **Integrare il nostro sistema elettronico basato su Arduino direttamente nel case** in cartapesta, valutando eventuali necessità di spazio e ventilazione.
- **Risparmiare tempo e costo dei materiali** rispetto alla stampa 3D o ad altre tecniche di produzione, ottenendo un modello realistico a basso costo.
- **Apportare modifiche rapidamente** e adattare il design in base ai test pratici.

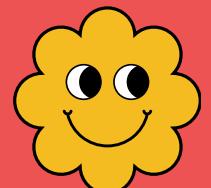


**Test di
integrazione e
funzionamento**

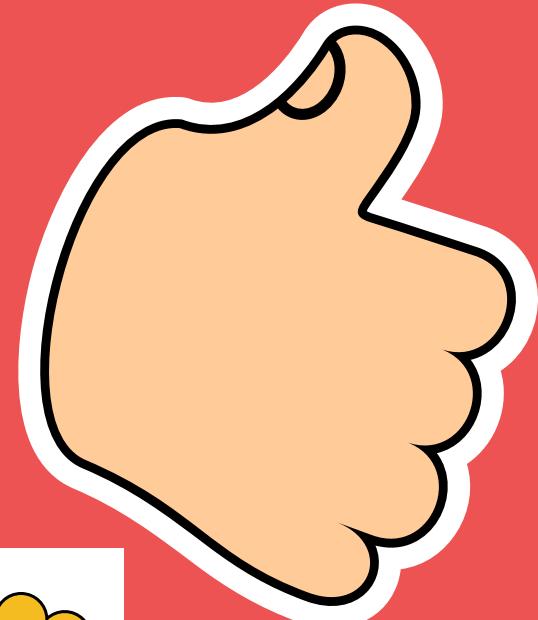




"test di integrazione hardware-case"



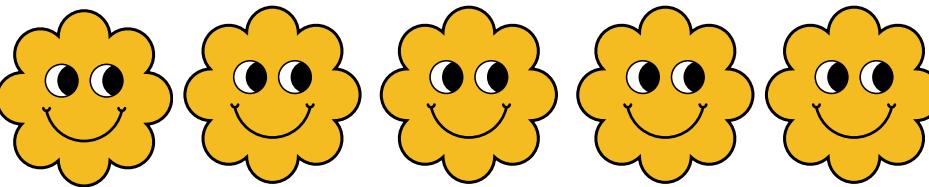
Dopo aver costruito il case in cartapesta, abbiamo inserito al suo interno il gioco elettronico realizzato con Arduino e testato il funzionamento complessivo.



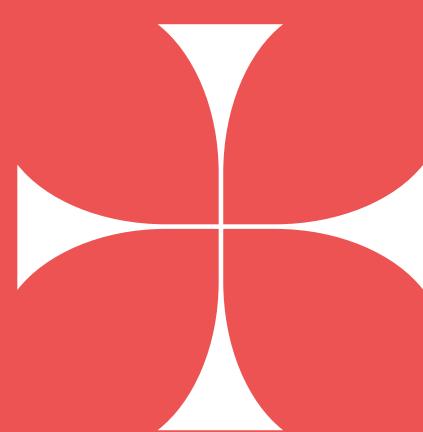
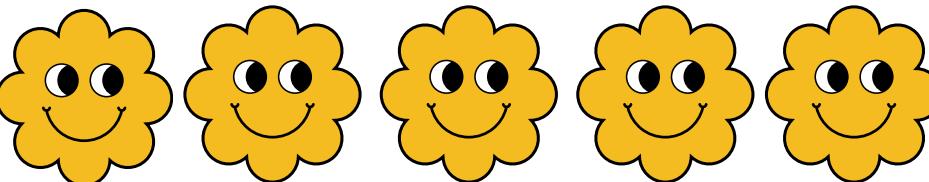
Test di integrazione → Controlla che l'elettronica funzioni correttamente all'interno del case, senza interferenze o problemi di spazio.



Test di ergonomia e usabilità → Verifica che il case sia comodo da usare, facile da maneggiare e che non ostacoli l'interazione con il gioco.



Test di resistenza strutturale → Analizza se il materiale del case regge il peso dell'elettronica e gli eventuali stress durante il gioco.





**NOME DEL
GIOCO**

Scegliere il nome giusto per un gioco è fondamentale per renderlo riconoscibile e accattivante

Chiarezza e Immediatezza

- ◆ Il nome deve essere facile da capire, pronunciare e ricordare.
- ◆ Deve dare un'idea del tema o del tipo di gioco.
- ◆ Evita parole troppo lunghe o complesse, a meno che non abbiano un forte impatto.

Originalità e Unicità

- ◆ Controlla che il nome non sia già usato da un altro gioco (evita confusione o problemi legali).
- ◆ Un nome distintivo aiuta il gioco a emergere rispetto alla concorrenza.
- ◆ Se il gioco ha una meccanica o un'ambientazione particolare, prova a rifletterla nel nome.

Evocatività e Tema

- ◆ Il nome dovrebbe trasmettere sensazioni e immagini coerenti con il gioco.
- ◆ Può essere descrittivo (Labirinto Elettrico, Caccia al Codice), evocativo (Neon Escape, Byte Wars), o basato su un gioco di parole.
- ◆ Se il gioco ha un'anima artigianale e tecnologica, pensa a un nome che combini questi elementi.

Facilità di Ricerca e Marketing

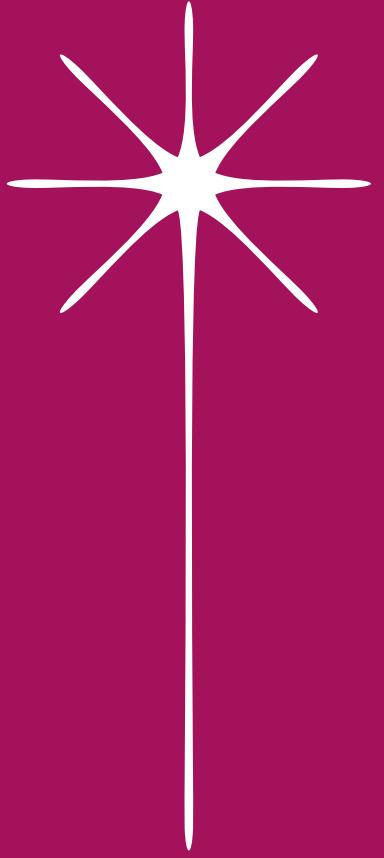
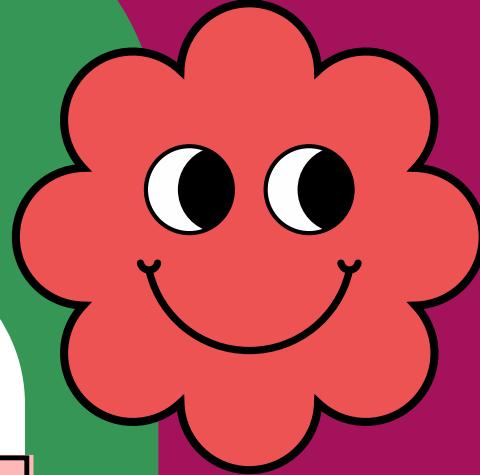
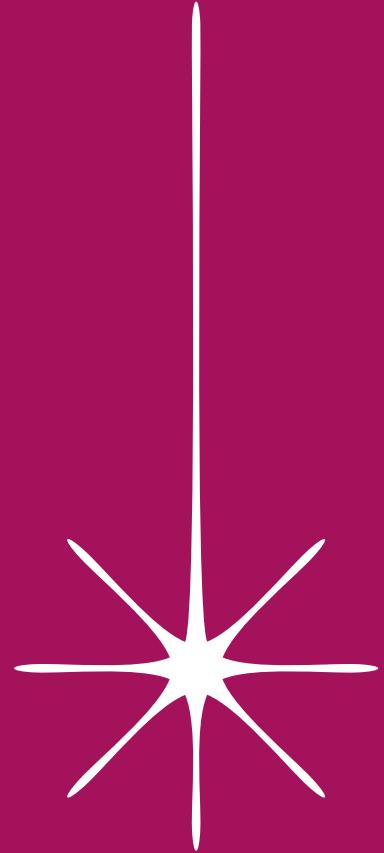
- ◆ Evita nomi troppo generici che rendano difficile trovare il gioco online.
- ◆ Se pensi di vendere o pubblicizzare il gioco, verifica la disponibilità del dominio web e degli account social.
- ◆ Un nome breve e accattivante funziona meglio per il passaparola.

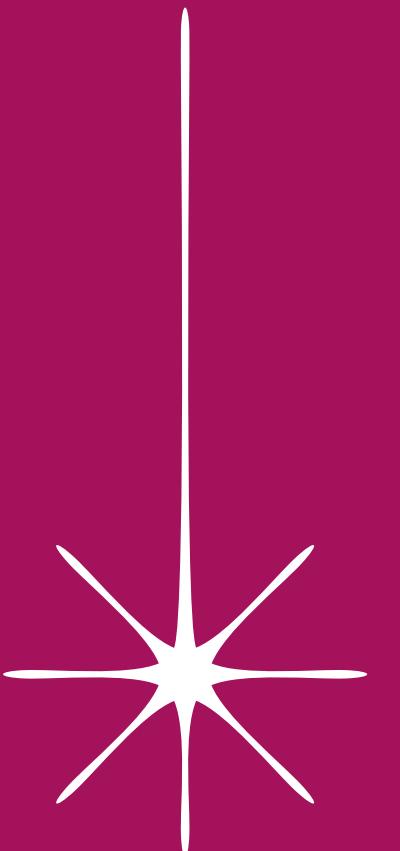
Adattabilità e Versatilità

- ◆ Il nome deve funzionare in diversi contesti: su una scatola, in una grafica, detto a voce.
- ◆ Se pensi di espandere il gioco in futuro (sequel, edizioni speciali), scegli un nome che lasci spazio a variazioni.



**SLOGAN DEL
GIOCO**





1. Deve rafforzare il nome

Lo slogan deve completare il nome, non ripeterlo

Se il nome è evocativo, lo slogan può essere descrittivo.

Se il nome è tecnico o neutro, lo slogan può aggiungere un tocco di fantasia o emozione.

2. Breve e d'impatto

Deve essere facile da ricordare e suonare bene ad alta voce.

3. Comunica l'esperienza di gioco

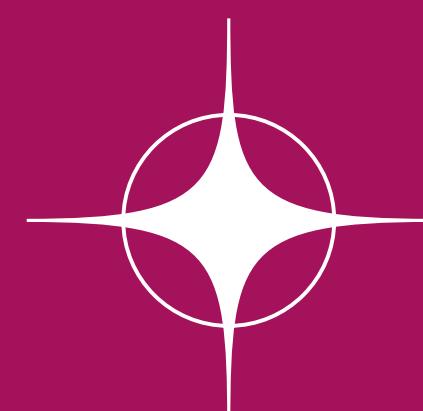
Cosa fa sentire il giocatore? Sfida? Divertimento?

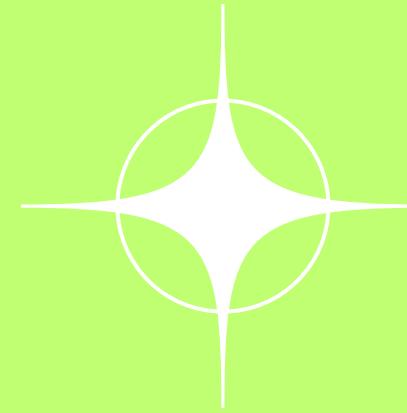
Creatività? Tecnologia? L'emozione chiave deve emergere.

4. Adattabilità promozionale

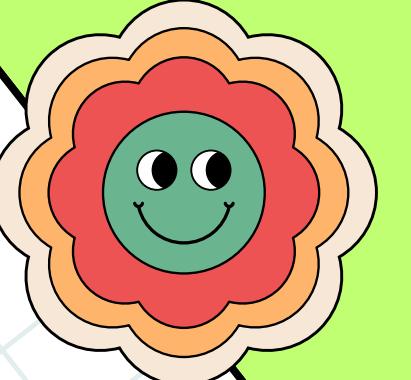
Lo slogan verrà usato anche per: Copertina delle istruzioni, confezione, Post social, Video promozionali.

Stand o presentazioni





Libretto istruzioni



Il libretto delle istruzioni è fondamentale per guidare i giocatori e trasmettere professionalità. Deve essere chiaro, ordinato, coerente con il tono del gioco e possibilmente anche piacevole da leggere.

ISTRUZIONI DEL GIOCO: Elementi da includere e perché

Nome del gioco → Per identificare immediatamente il prodotto.

Disegno → Un'illustrazione aiuta a rendere più chiaro il tema o l'ambientazione.

Slogan → Una frase breve che sintetizza il gioco in modo accattivante.

Informazioni di base per il giocatore

Età consigliata → Indica la fascia d'età per cui il gioco è adatto.

Numero di giocatori → Specifica se il gioco è per giocatore singolo o più

Durata del gioco → Aiuta a capire quanto tempo serve per una partita media.

Struttura del gioco

Composizione → Elenco dei componenti (es. carte, pedine, dadi, tabellone, elettronica).

Trama (se presente) → Se il gioco ha una storia o un'ambientazione narrativa.

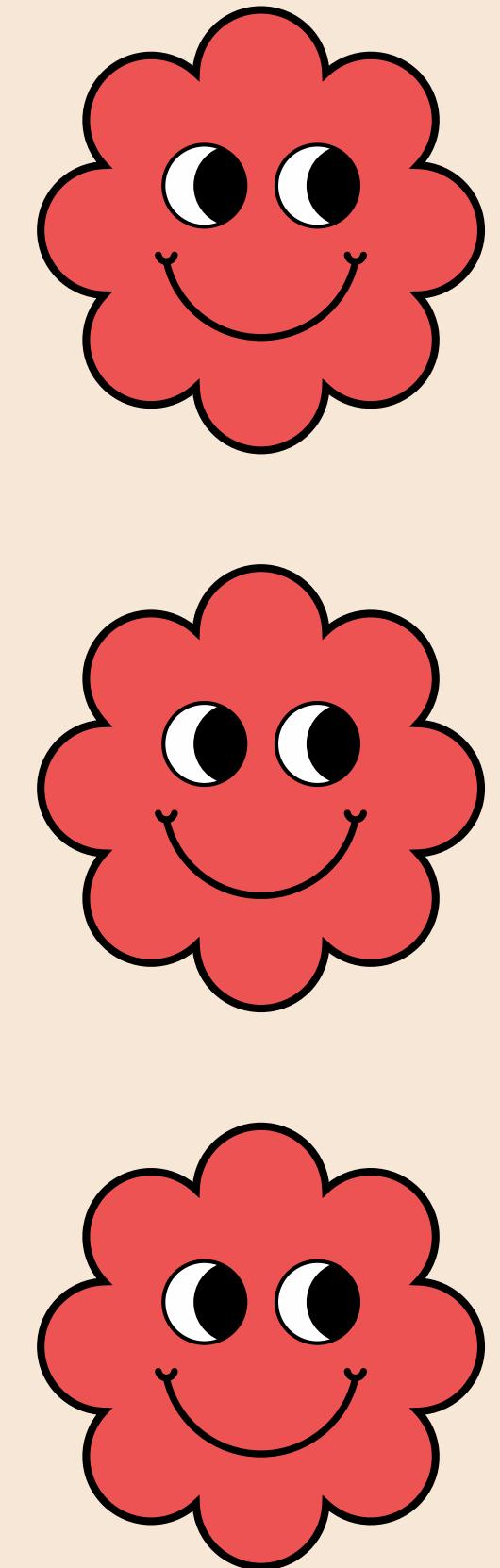
Obiettivo del gioco → Spiega cosa devono fare i giocatori per vincere.

Come si vince → Le condizioni di vittoria e fine partita.

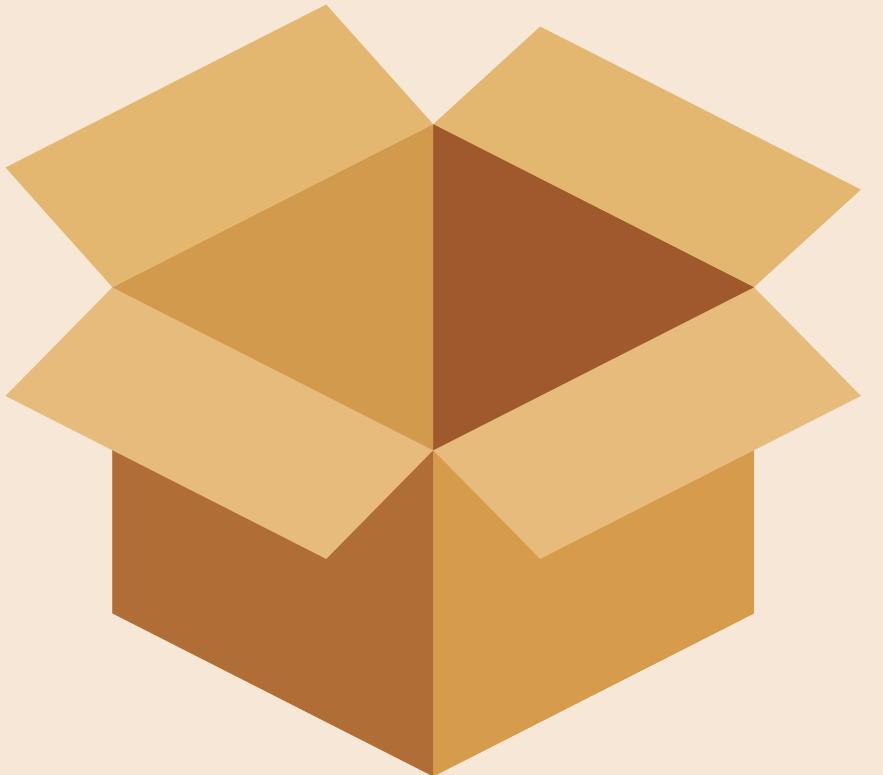
Esempio di gioco → Una partita simulata aiuta a chiarire il funzionamento.

Concetti matematici (Mathematical Concepts) → Se il gioco include elementi di logica, probabilità o calcoli matematici, è utile evidenziarli per fini educativi o strategici.

Scatola del gioco



ASPETTI VISIVI E DI MARKETING



CHIAREZZA → IL DESIGN DEVE COMUNICARE SUBITO DI COSA SI TRATTA.

DISEGNO EVOCATIVO → UN'IMMAGINE ACCATTIVANTE ATTIRA L'ATTENZIONE.

DESCRIZIONE BREVE (ES. GIOCO DI CARTE) → UNA FRASE CHE SPIEGA IL GENERE DI GIOCO PER CHI LO VEDE PER LA PRIMA VOLTA.

VISIBILE DA LONTANO → IL NOME E L'IMMAGINE DEVONO ESSERE LEGGIBILI E RICONOSCIBILI SUGLI SCAFFALI O IN FOTO.

COLORI GIUSTI → LA PALETTE CROMATICA DEVE RIFLETTERE IL TEMA E ATTRARRE IL TARGET DI GIOCATORI

STRUTTURA DELLA SCATOLA

PARTE SUPERIORE DELLA SCATOLA:

NOME DEL GIOCO

DISEGNO PRINCIPALE

DESCRIZIONE BREVE

ETÀ CONSIGLIATA

NUMERO DI GIOCATORI

DURATA DELLA PARTITA

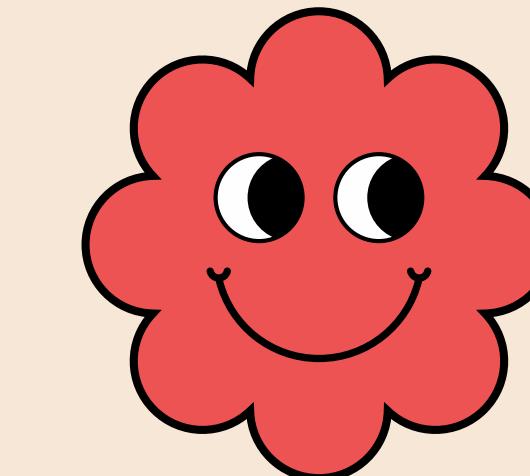
AUTORI (IN PICCOLO IN BASSO)

PARTE INFERIORE DELLA SCATOLA:

ELENCO DEL CONTENUTO DELLA SCATOLA

IMMAGINE CHE MOSTRA COME SI GIOCA

NOME DI CHI HA PRODOTTO IL GIOCO

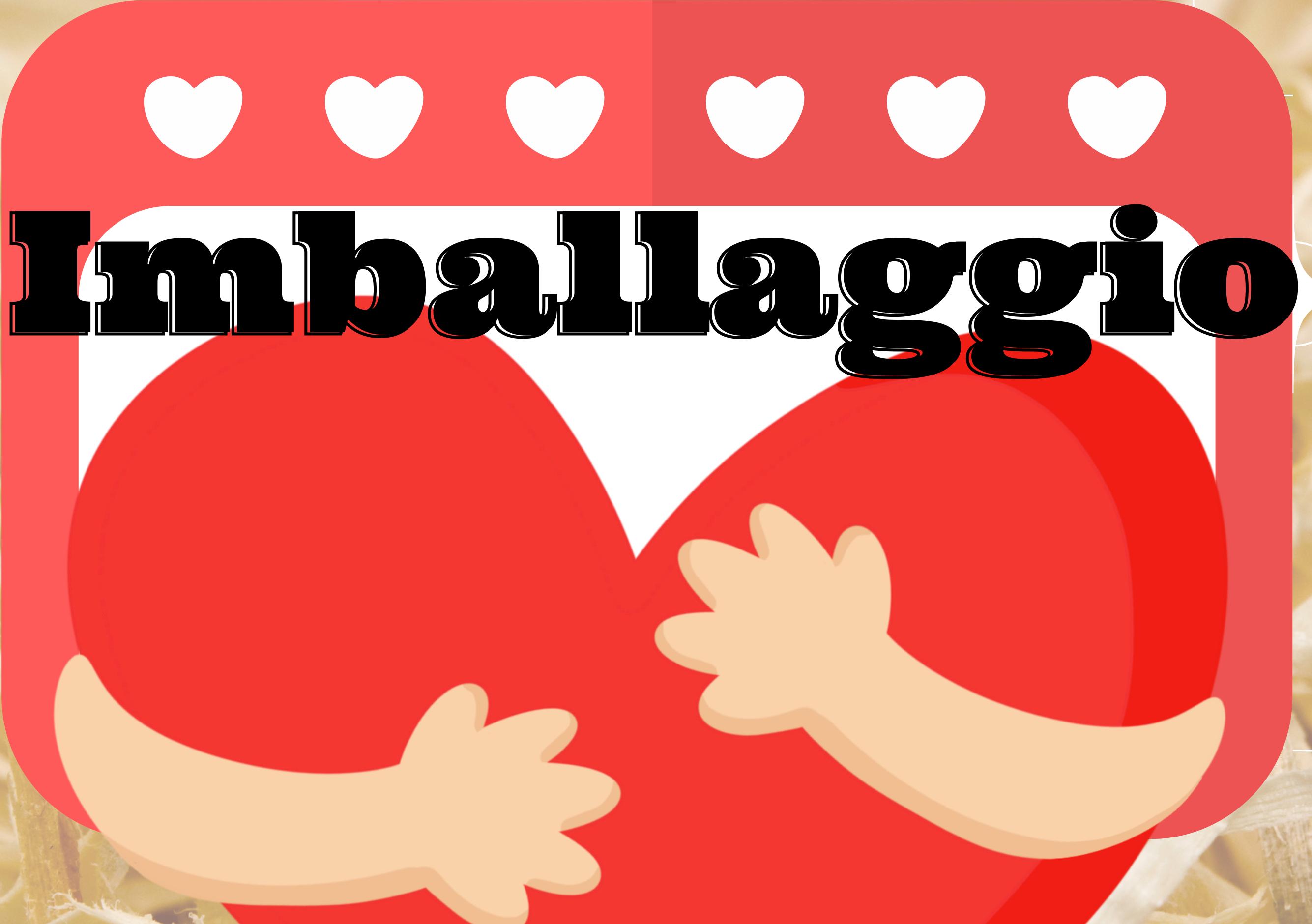


EXTRA E RICONOSCIMENTI

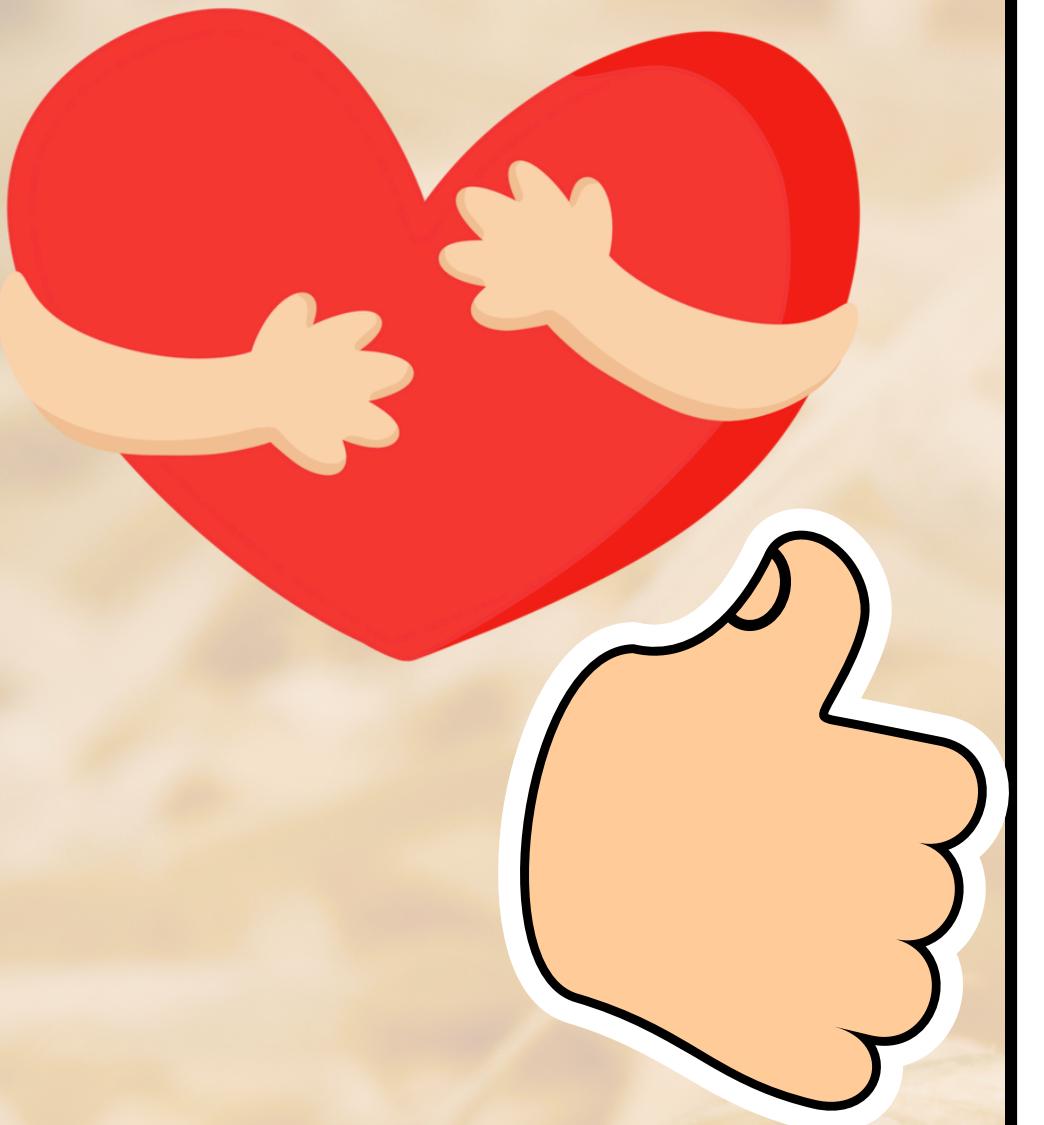
CON I FONDI DEL PNRR DELLA COMUNITÀ EUROPEA → SE IL GIOCO È FINANZIATO DA UN PROGETTO SCOLASTICO O PUBBLICO, È IMPORTANTE INSERIRLO PER TRASPARENZA.

SCUOLA ALESSOSSI → SE IL GIOCO È STATO CREATO NELL'AMBITO DI UN PROGETTO SCOLASTICO, INDICARE IL NOME DELL'ISTITUTO AIUTA A DARE CREDIBILITÀ E RICONOSCIMENTO AL LAVORO SVOLTO.

MANTENERE LO STESSO STILE E COLORI DELLE ISTRUZIONI → COERENZA GRAFICA TRA SCATOLA E ISTRUZIONI RENDE IL PRODOTTO PIÙ PROFESSIONALE E PIACEVOLE DA VEDERE.



Imballaggio



1. FUNZIONE DI PROTEZIONE E STABILITÀ

EVITARE MOVIMENTI INTERNI → IL GIOCO E I SUOI COMPONENTI
NON DEVONO MUOVERSI TROPPO PER EVITARE DANNI.

PROTEGGERE LE PARTI DELICATE → SE CI SONO ELEMENTI
ELETTRONICI (COME ARDUINO), SERVONO MATERIALI CHE
ASSORBANO GLI URTI.

FACILITARE L'APERTURA E LA CHIUSURA → L'IMBALLAGGIO
NON DEVE RENDERE DIFFICILE L'ACCESSO AL GIOCO.

MANTENERE L'ORDINE → UN BUON DESIGN DELL'IMBALLAGGIO
AIUTA I GIOCATORI A RIPORRE I PEZZI FACILMENTE DOPO L'USO.

SOLUZIONI

INSERTO SAGOMATO IN CARTONE RICICLATO PER TENERE FERMI
I COMPONENTI.

STRISCE O FASCE DI CARTA KRAFT PER AVVOLGERE I PEZZI
SENZA PLASTICA.

SCOPARTI INTERNI PER SEPARARE I VARI ELEMENTI DEL GIOCO.



2. SOSTENIBILITÀ DEL MATERIALE

MATERIALI RICICLABILI O BIODEGRADABILI

MATERIALI CHE NON RICHIEDANO PROCESSI INQUINANTI.

FACILITÀ DI SMALTIMENTO

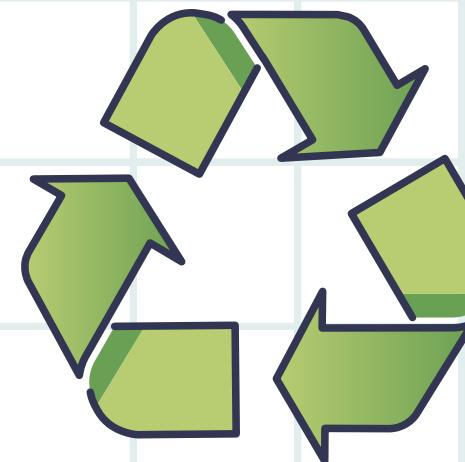
MATERIALI CONSIGLIATI:

CARTONE RICICLATO → OTTIMO PER INSERTI E SCATOLE INTERNE.

CARTA KRAFT O CARTONCINO → ALTERNATIVA ECOLOGICA PER
MANUALI E DIVISORI.

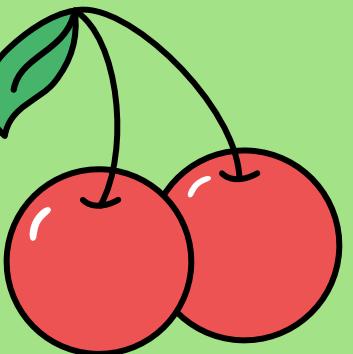
IMBALLAGGI COMPOSTABILI → SACCHETTI IN AMIDO DI MAIS PER
PICCOLE PARTI.

TESSUTO RIUTILIZZABILE → UN SACCHETTO DI COTONE PUÒ
SOSTITUIRE LA PLASTICA PER ALCUNI COMPONENTI.



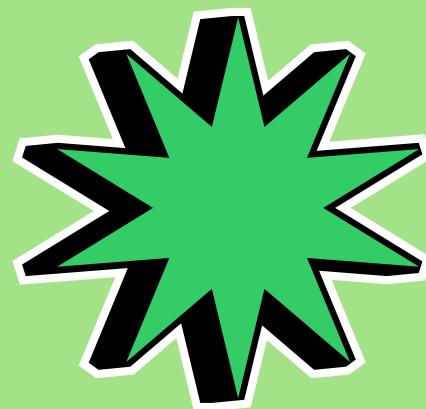
**"IL NOSTRO
IMBALLAGGIO È
REALIZZATO CON
MATERIALI
RICICLABILI.
AIUTACI A
PROTEGGERE
L'AMBIENTE
SMALTENDOLO
CORRETTAMENTE!"**

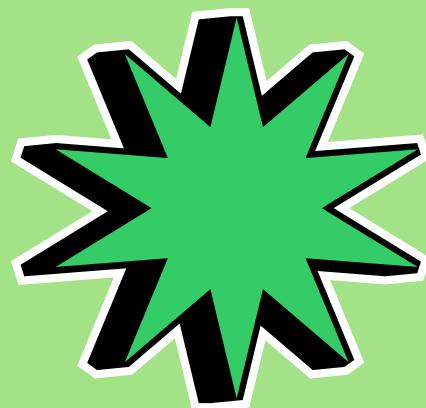
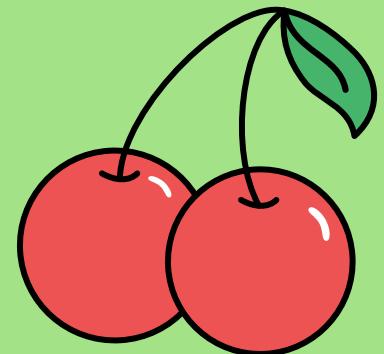




Questi giochi sono stati realizzati come parte del percorso formativo dei corsi di Elettronica e Matematica.

L'obiettivo era mettere in pratica le conoscenze acquisite in entrambe le discipline attraverso la progettazione e la costruzione di un gioco interattivo. La parte elettronica ha coinvolto la programmazione di una scheda Arduino e l'integrazione di componenti come sensori, LED e pulsanti, mentre la parte matematica ha guidato la progettazione delle regole logiche, delle meccaniche di gioco e dei concetti di base coinvolti nel gameplay (come probabilità, logica, conteggio, ecc.).





Per rendere tutto tangibile, abbiamo progettato e costruito il case fisico in cartapesta, testandolo con il sistema elettronico e curando anche gli aspetti grafici e comunicativi del gioco: dalla scatola, alle istruzioni, fino al slogan.

Questo progetto ha permesso di unire creatività, manualità, logica e tecnologia, e ha mostrato come la matematica e l'elettronica possano diventare strumenti per creare qualcosa di originale, concreto e divertente.