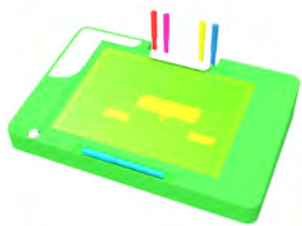


Tavole e  
Dossier di Progetto

---

Margherita Melchiorre

# Teatrino



La tavoletta luminosa è il fulcro dell'intero progetto, grazie a questa infatti il bambino potrà ricalcare tutti i personaggi che vuole



Le forbici aiuteranno il bambino a tagliare i suoi personaggi per poi metterli in scena



Il teatrino è la seconda parte fondamentale del progetto, viene utilizzato dai bambini per mettere in scena le proprie storie, una volta disegnati e colorati i personaggi



Il libretto illustrativo con i personaggi e la guida all'uso aiuteranno il bambino ad iniziare a giocare



Grazie alle schede con i numerosi dettagli, il bambino potrà assemblare i suoi personaggi come più preferisce



I cartoncini servono a sostenere i personaggi disegnati



# Fantasia



Le stand card servono per il sostegno dei personaggi, una volta incollati sul cartoncino

Teatrino Fantasia è un gioco della categoria Art&Craft, rivolto ai bambini tra i 3 ed i 6 anni. All'interno di questo gioco possiamo trovare tutte le qualità che sviluppano le capacità creative e fantasiose, grazie al pratico tavolo luminoso, le schede contenenti vestiti, acconciature ed espressioni del viso il bambino potrà sbizzarrirsi a creare tutti i personaggi che preferisce. Dopo aver colorato i personaggi potrà quindi farli recitare all'interno del teatrino che lui stesso costruirà in poche mosse, grazie ai cartoncini e alle stand card che lo aiuteranno a farli sorreggere autonomamente.

L'Art & Craft è quella branca del settore giocattoli che si occupa di utilizzare la fantasia e la creatività dei bambini per migliorare le sue abilità intellettive, manuali e di concentrazione, oltre alla capacità di adattarsi per raggiungere uno scopo finale con i mezzi forniti.

I colori inseriti nella confezione consentono al bambino di iniziare subito a giocare

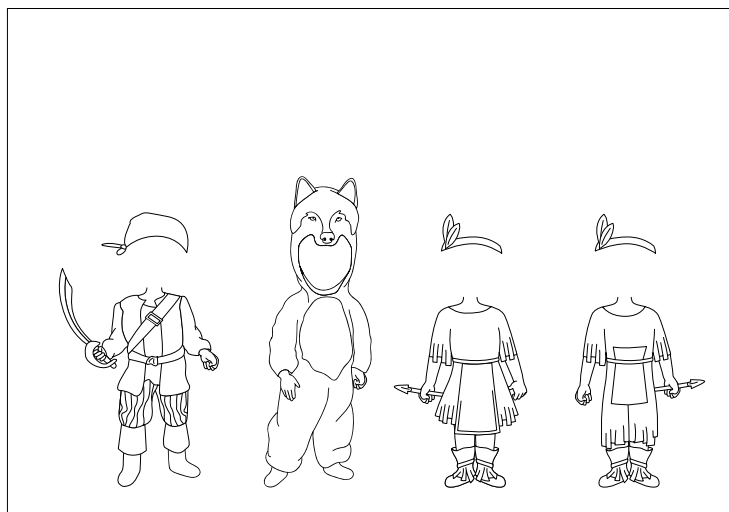
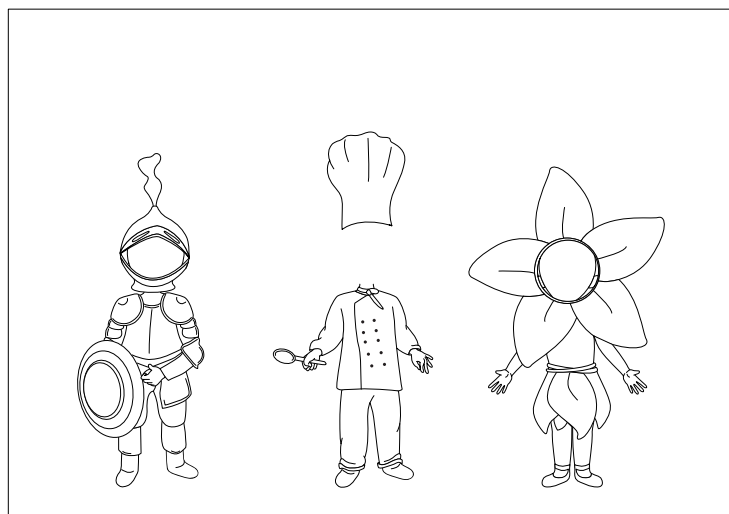
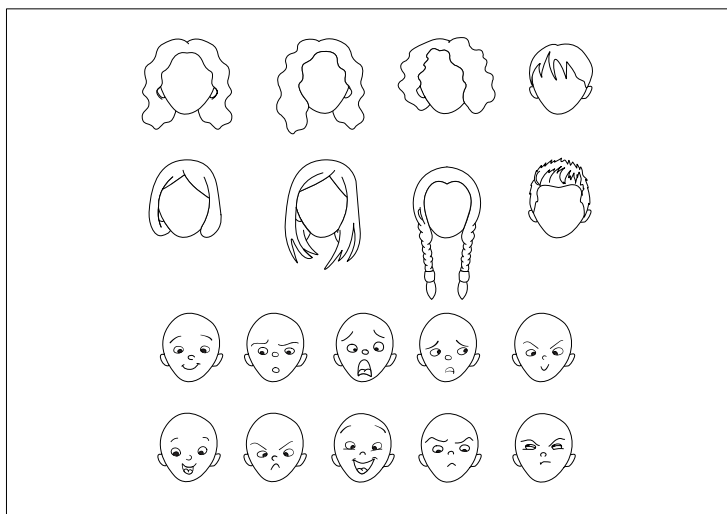


I bambini tra i 3 ed i 6 anni sono una categoria molto particolare, iniziano a muovere i primi passi nel mondo, fanno le loro prime scelte e vivono le loro prime esperienze concrete. Dagli studi di Maria Montessori si evince come a quest'età non si debba pensare solo al gioco ma bisogna avvicinarlo al lavoro, ovvero la creazione di qualcosa di concreto, che gli insegni qualcosa, sempre tenendo ben presente il fattore del divertimento e del gioco.

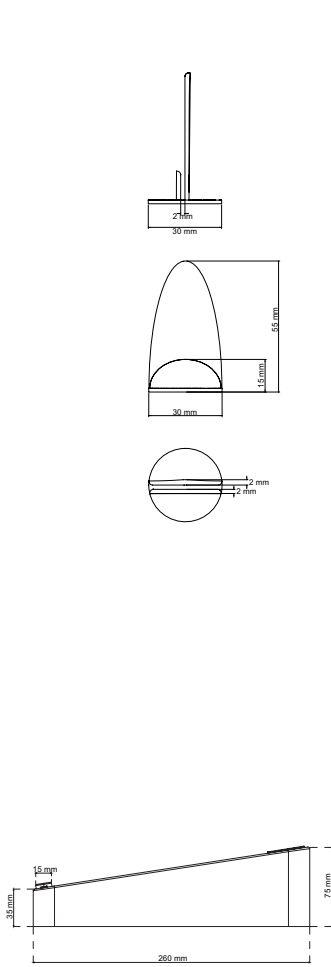
I oggetti di scena arricchiscono le storie inventate dal bambino, così da renderle sempre diverse e divertenti



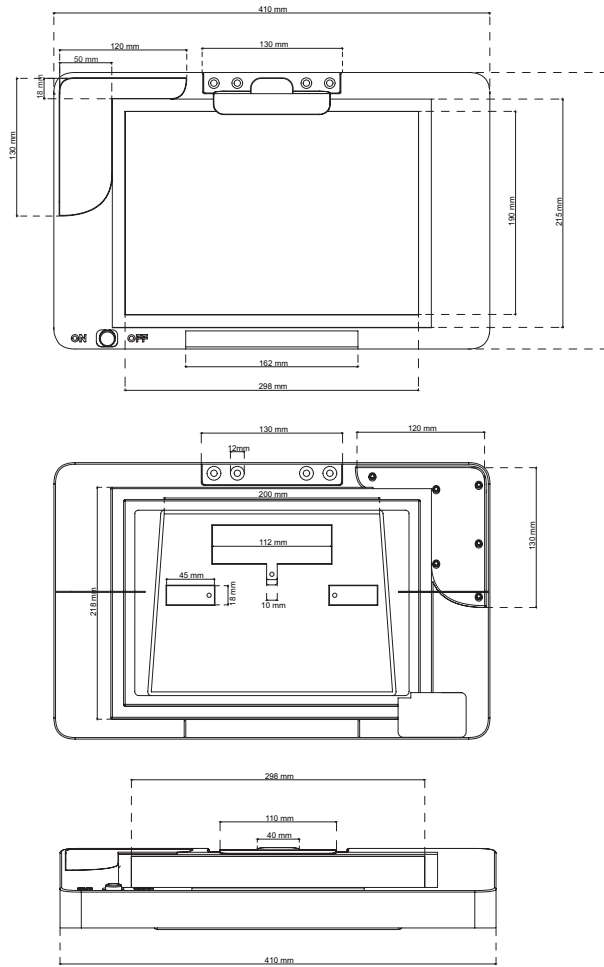
Qui sono illustrate da vicino le schede con i particolari dei personaggi, che guideranno il bambino nell'abbinare stati d'animo, vestiti ed acconciature come meglio preferisce. Basterla appoggiarle sulla lavagnetta luminosa, azionarla ed iniziare a disegnare.



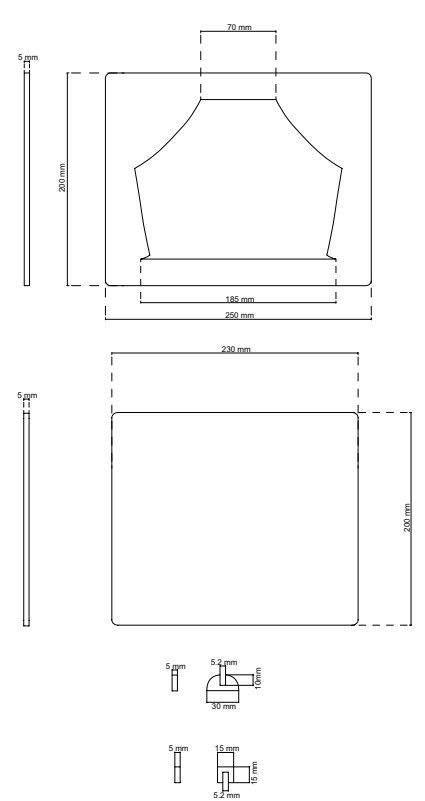
QUOTE STAND CARD



QUOTE LAVAGNETTA LUMINOSA



QUOTE TEATRINO



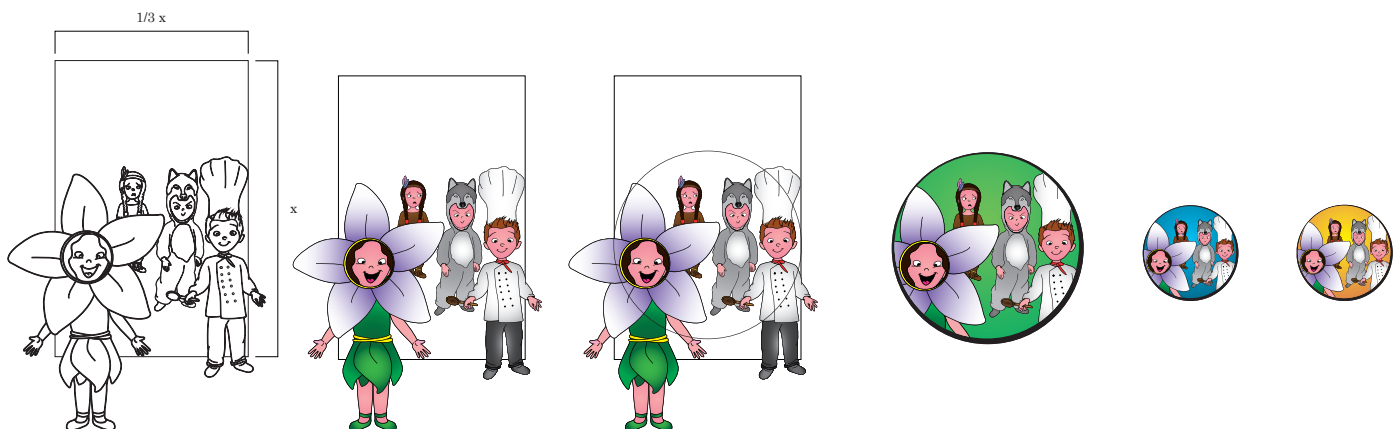
## Packaging

Lo studio del packaging consiste nel trovare soluzioni ottimali per la conservazione, il trasporto, la vendita e il consumo degli oggetti da esso contenuti. In questo caso è stato utilizzato il cartone, che tramite un'apposita macchina viene accorpato alle grafiche, con apposite colle. Le dimensioni necessarie per questo progetto (46.4cm x 35.5cm x 8.5 cm) sono state scelte anche in base a forme di confezioni già esistenti, così da non dover intaccare il prezzo finale del prodotto anche con nuove lastre per la fustellatura. In questo specifico caso per la grafica è stato scelto un personaggio simbolo che sembra invitare i bambini a giocare con il prodotto, giocando con l'idea del teatrino stesso contenuto al suo interno.



## Analisi e costruzione logo

Nella costruzione del logo si è tenuto conto di pochi basilari punti fissi, fondamentale tra questi è l'organizzazione dei personaggi-chiave, disposti all'interno di una gabbia fissa e proporzionata. Dopo aver fissato queste proporzioni, viene inserito un cerchio così da ridurre lo spazio dedicato alla colorazione di sfondo e focalizzare l'attenzione sui personaggi scelti. Il terzo punto fisso si basa sulla scelta degli sfondi, in questo caso specifico troviamo una sfumatura sul verde (C60, Y87 - C82, Y84), mentre nelle alternative cromatiche pensate per altri eventuali progetti della stessa serie abbiamo il giallo (Y100 - C10, M55, Y82) e l'azzurro (C73 - C82, K50).



## Analisi e scelta dei font

Qui di seguito sono elencati i font scelti per il progetto e che troviamo soprattutto nelle grafiche del packaging e nelle informazioni, contenute sempre nello stesso.

Il primo font scelto è l'Henny Penny, dal carattere creativo e giocoso, da migliori prestazioni se utilizzato a grandi dimensioni, è progettato proprio per essere utilizzato in giochi, libri e siti web per bambini.

A netto contrasto, per le informazioni tecniche e qualitative, troviamo il Calibri, un sans serif serif più formale e meno decorativo.

### Henny Penny

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

### Calibri

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Testo fronte scatola : 120 pt

A a B b C c

Testo lato lungo scatola e retro scatola: 90 pt

A a B b C c

Testo lato corto scatola : 65 pt

A a B b C c

Sottotitoli fronte scatola : 45 pt

A a B b C c

Sottotitoli lato lungo scatola : 30 pt

A a B b C c

Sottotitoli lato corto scatola : 25 pt

A a B b C c

Informazioni prodotto retro scatola : 25 pt Calibri Bold

**A a B b C c**

Informazioni contenuto prodotto retro scatola : 20 pt Calibri Regular

A a B b C c







# **Dossier di progetto**

**Università degli Studi di Camerino  
"Eduardo Vittoria"**

**Studentessa Margherita Melchiorre  
Relatore Prof. Salvatore Santuccio**



# INDICE

---

## Art & Craft

### Teatrino Fantasia

- Introduzione
- Tavolo luminoso
- Teatrino e studi preparatori
- Stand card
- Sfondi
- Schede personaggi
- Oggetti di scena

### Personaggi

- - Studio personaggi, espressioni e capelli
- Prove colore

### Packaging

- Introduzione
- Analisi componenti
- Studio font
- Logo e applicazione font
- Colori e motivi di sfondo

### Style Guide

- Introduzione
- Costruzione logo e prove colore
- Font, titoli e sottotitoli
- Colori e motivi di sfondo

### Ringraziamenti



ART & CRAFT

---



## Art & Craft

---

L'Art & Craft è la branca del settore giocattoli che si occupa principalmente di sviluppare e stimolare qualità del bambino come creatività, fantasia e manualità.

I giochi creativi sono importanti strumenti per lo sviluppo intellettuale e fisico dei bambini, perché è vero che il talento e la creatività sono doti con cui si nasce, ma è anche giusto stimolare il bambino fin dai primi anni di nascita e durante tutta la fase di crescita.

Oltre a manualità e fantasia, questi giocattoli sono concepiti per stimolare il ragionamento, la creatività e le abilità di adattarsi con i mezzi forniti, spingendolo a trovare sempre soluzioni alternative e che lo facciano sempre divertire in modo diverso. È quindi necessario, in questo campo, fornire giochi che non si esauriscano dopo i primi utilizzi, ma che spingano il bambino a cercare sempre nuovi spunti, sia all'interno del gioco stesso che nella vita di tutti i giorni.

Qui di seguito sarà fornito un elenco dei giochi che al momento detengono il maggior numero di vendite nel campo dei creativi, con le aziende che li distribuiscono e le qualità che possiedono e forniscono ai bambini.



## **Minnie Atelier Fashioni**

### **Lisciani Giochi**

Una lavagnetta luminosa permette alle bambine dai 3 anni in su di creare le proprie figure preferite di Minnie e colorarle i vestiti come esse preferiscono



## **Barbie Cake Designer**

### **Lisciani Giochi**

Dedicato alle bambine dai 5 anni in poi, fornisce un ricettario semplice e pratico per imparare a realizzare i primi dolcetti in totale autonomia

## **Lavagnetta Spiderman**

### **Clementoni**

Pensato per i bambini dai 4 anni in poi, offre la possibilità di disegnare il proprio eroe preferito, seguendo il pratico libretto illustrativo da cui trarre ispirazione, per poi poter cancellare e iniziare un nuovo disegno ogni volta che lo si desidera







## **Crazy Chic Clementoni**

Un kit completo che permette alle bambine di creare e personalizzare i propri braccialetti o quel che si vuole, con perline, paillettes e colle glitterate in modo da indossare cose sempre originali



## **Fashion Designer Ravensburger**

Un tavolo luminoso che offre la possibilità di creare i propri modelli fashion alle bambine dagli 8 anni circa, contiene anche numerosi accessori con cui personalizzare ogni creazione ed avere sempre disegni unici e differenti



## **Mandala Designer Ravensburger**

Un base permette di creare fantastici mandala sempre diversi ed originali, per poi colorarli con i colori inseriti nella confezione



## **Giocare con l'argilla**

### **Clementoni**

Nella confezione è inserito un vero e proprio tornio per creare i propri oggetti in argilla, che si possono successivamente colorare e personalizzare, è pensato per bambini dai 7 anni in su, per sviluppare manualità e creatività



## **Creare con la pasta di mais**

### **Lisciani Giochi**

Dedicato ai bambini più piccoli, cioè la fascia compresa tra i 3 e i 6 anni, insegna come costruire con questo materiale innovativo e assemblabile, creando gli animaletti e i mostriciattoli che si preferiscono

3 - 6 ANNI

---



## **3 - 6 anni**

---

La categoria 3 -6 anni, a cui il gioco è rivolto, è una fascia di età molto particolare, in quanto il bambino è ancora vulnerabile ed indifeso, ma compie passi fondamentali, in quanto perfeziona i tratti della sua personalità e degli interessi che formeranno l'uomo che sarà in futuro. Comincia a fare le proprie scelte autonomamente acquisendo indipendenza ed iniziando a fare le sue prime esperienze concrete.

C'è un pensiero sbagliato che si fa pensando a questi bambini, cioè pensare che vogliano, e soprattutto, debbano sempre giocare. L'errore sta nell'allontanarli dalle responsabilità, in modo da farli ritrovare, dopo qualche anno, senza basi che lo sostengano nei momenti più complicati e che quindi andranno ad intaccare la sua personalità.

Importanti studi in questo campo sono stati fatti da Maria Montessori, il bambino deve giocare e lavorare insieme, divertirsi mentre crea qualcosa che lo porterà ad un risultato concreto, imparare lezioni importanti per il suo futuro sulla propria pelle.



# TEATRINO FANTASIA

---





## **Introduzione al progetto**

---

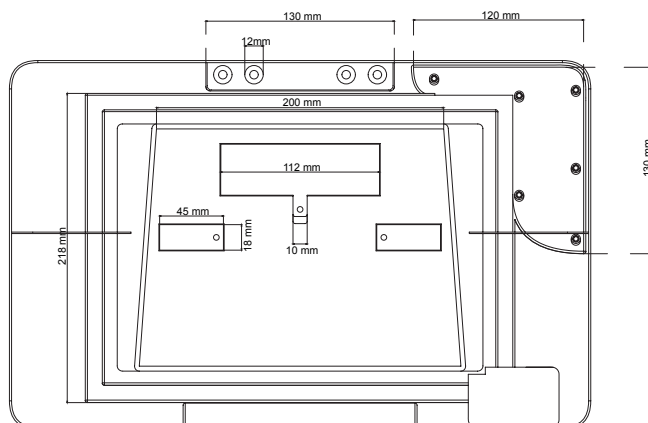
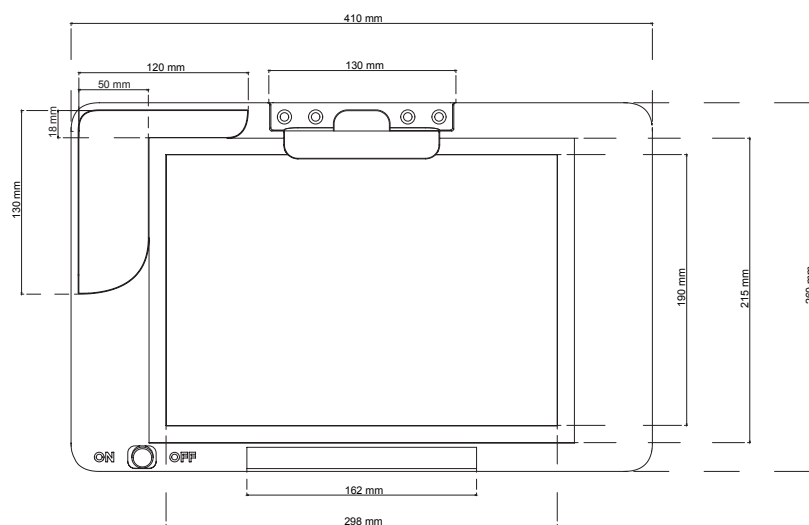
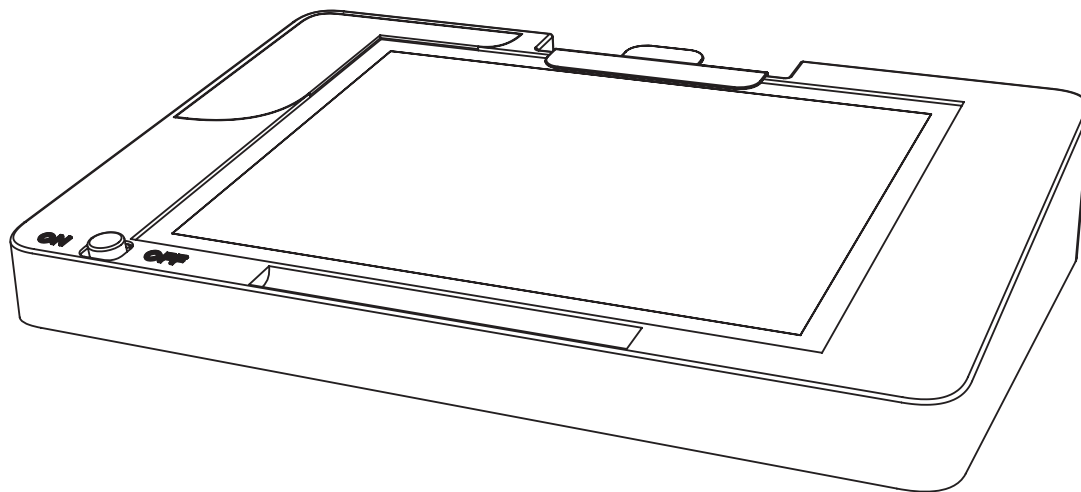
“Teatrino Fantasia” è un nuovo gioco rivolto a bambini di età compresa tra i 3 e 6 anni; fa parte della categoria Art&Craft che si propone di accrescere le capacità manuali, creative e fantasiose del bambino. Grazie al tavolo luminoso inserito nella confezione, il bambino potrà migliorare le sue abilità nel disegno ricalcando i personaggi e le loro peculiarità. Con gli appositi set, divisi per stati d’animo, acconciature e vestiti, potrà imparare ad assemblare e creare liberamente i personaggi, per poi farli giocare all’interno del teatrino. I due pannelli potranno essere montati dal bambino stesso in poche semplici mosse, molto intuitive, visto che dovranno semplicemente essere inseriti i piedini per il sostegno ed i blocchi per il fissaggio degli sfondi, anch’essi già inseriti nella confezione. Riguardo questi ultimi, non si dovranno necessariamente utilizzare quelli prestabiliti, visto che il bambino sarà libero di crearne di nuovi.

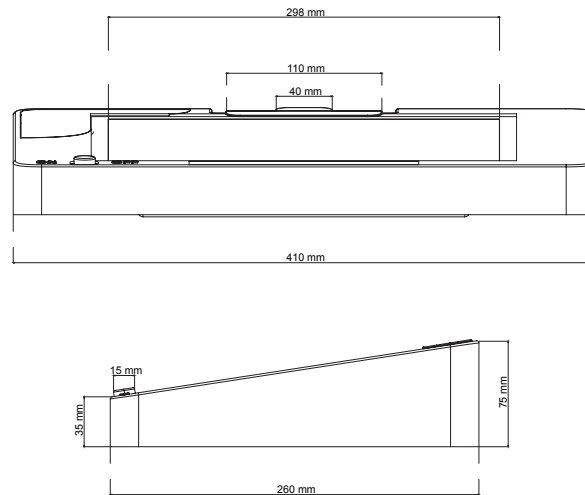
## **Tavolo luminoso**

---

Il tavolo luminoso risulta uno degli oggetti fondamentali dell’intero prodotto, influenzando sia sulle funzionalità che sul prezzo di vendita. Il suo funzionamento è stato reso elementare grazie all’unico bottone di azionamento posto in una posizione comoda e facile da individuare, così che il bambino stesso sarà libero di giocarci autonomamente. Tralasciando la parte elettronica, che va a costituire l’accensione e funzionamento delle luci, l’intero progetto è realizzato in ABS colorato, sul quale si possono attaccare adesivi e quant’altro. La lavagnetta ha un piano lavoro

delle dimensioni di un A4, data la migliore reperibilità dei fogli.  
Funziona con 4 quattro batterie stilo AA da 1,5V, non incluse  
nella confezione ma facilmente acquistabili.





## Teatrino

---

Il teatrino è composto da due pannelli, quattro piedini per il sostegno e due fermi per fissare gli sfondi; il tutto è realizzato in cartone tripla onda da 5mm, che risulta più rigido e durevole delle altre tipologie di cartone, che non darebbero al gioco la giusta resistenza e qualità.

Il primo pannello, ovvero quello con la funzione di sipario, è decorato a tema, con una stampa applicata. Il pannello posteriore, invece, viene lasciato grezzo, così che il bambino stesso possa personalizzare di volta in volta il suo gioco.

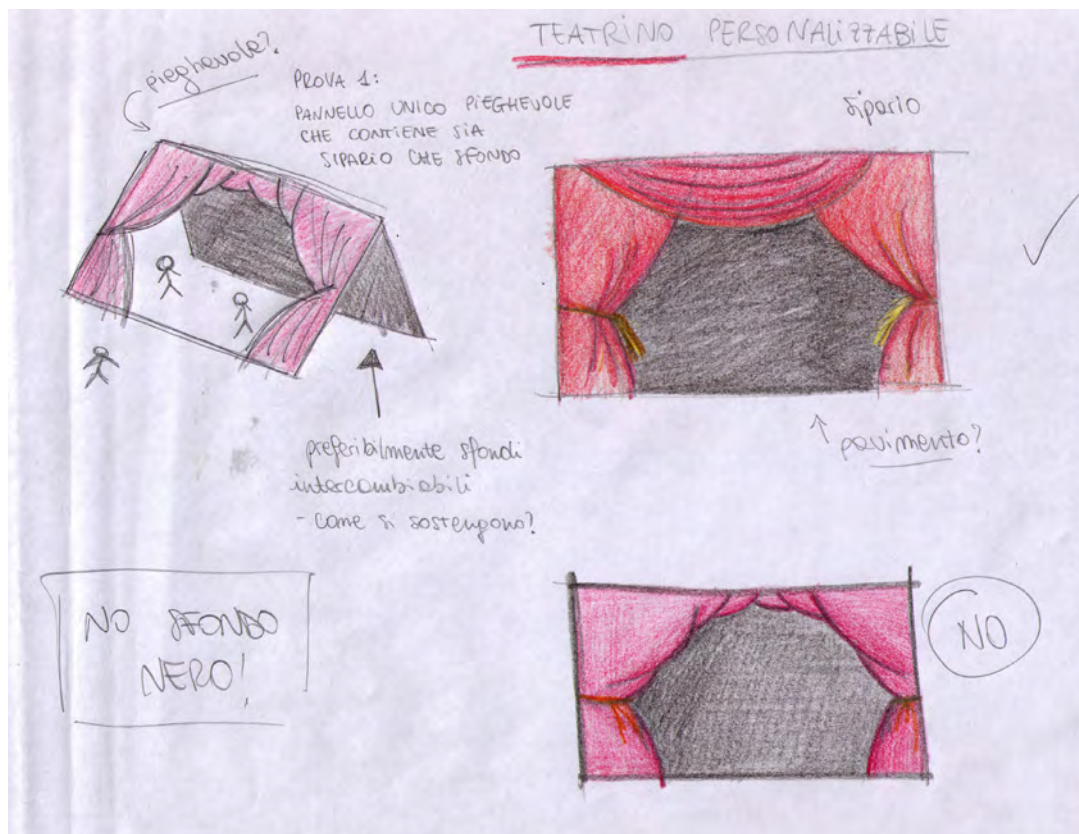
Tutto il sistema è stato reso facilmente assemblabile soprattutto per quel che riguarda la riduzione dei volumi, l'abbattimento degli sprechi ed il risparmio dei materiali di produzione, visto che il cartone è un materiale facilmente reperibile e non è previsto l'utilizzo di mezzi di produzione tridimensionali e complessi. In seconda analisi si nota come una volta finito il gioco, esso si può facilmente riporre all'interno della confezione, senza perdere troppo tempo per smontarlo e rimontarlo la volta successiva per iniziare un gioco nuovo e diverso.

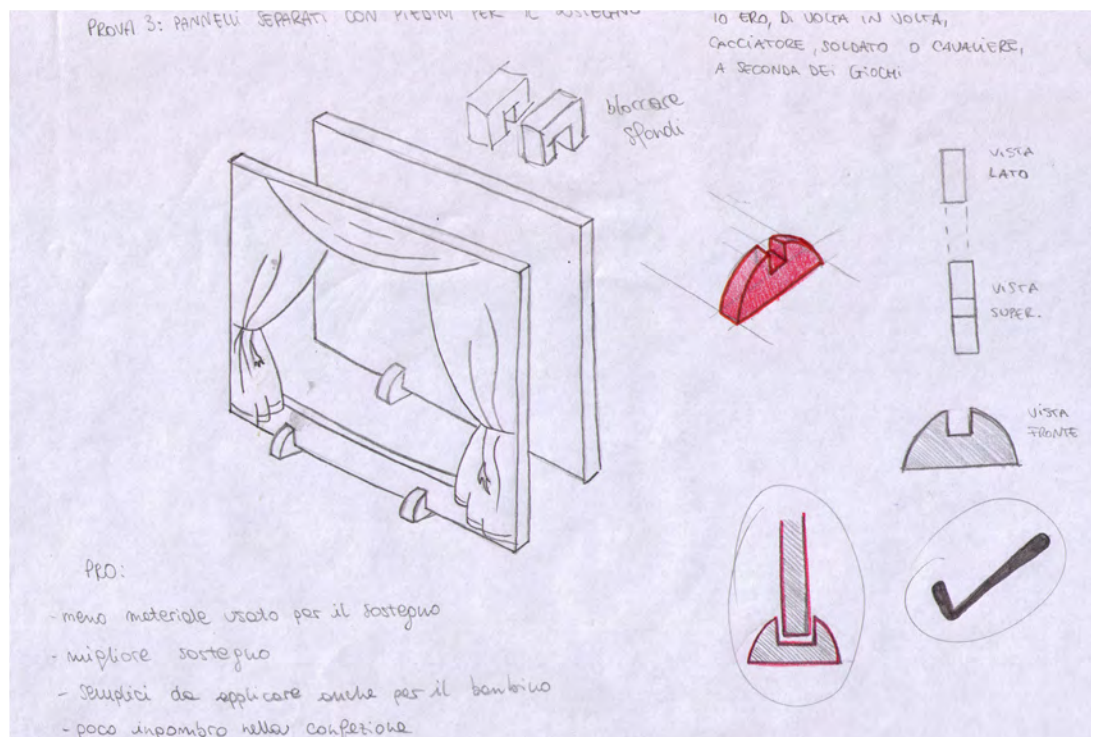
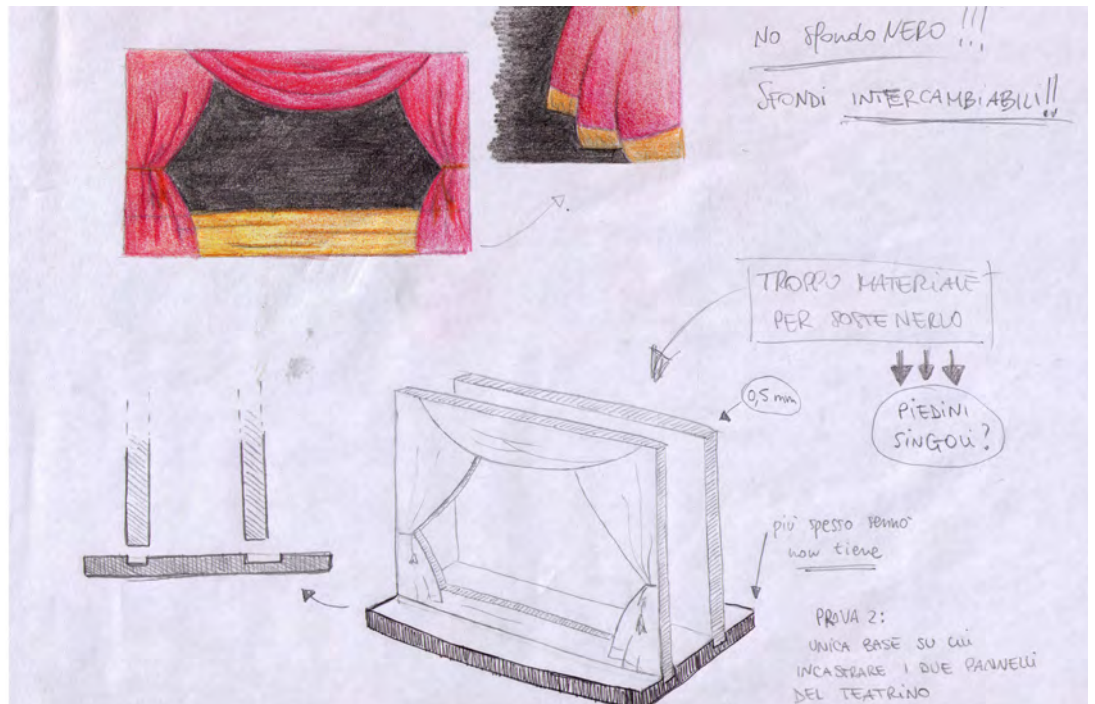
# Studi preparatori sul teatrino

In questa sezione sono inseriti tutti gli studi e gli schizzi fatti sull'ideazione del teatrino, come è nato, come doveva essere e come è infine stato realizzato.

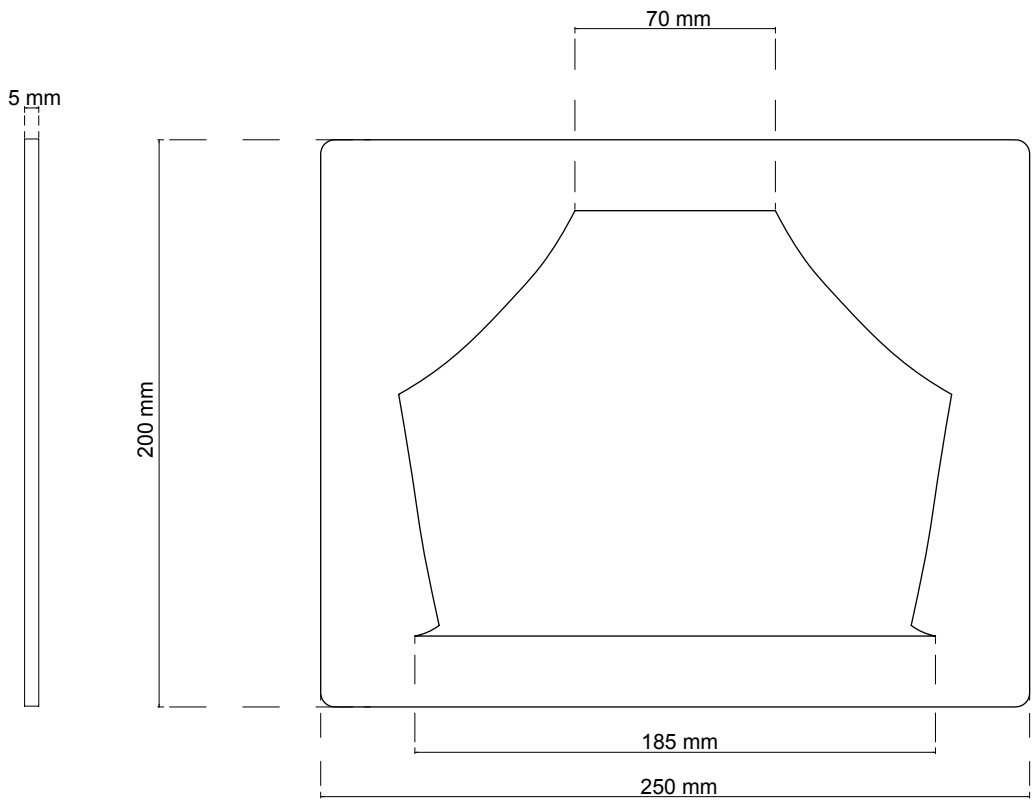
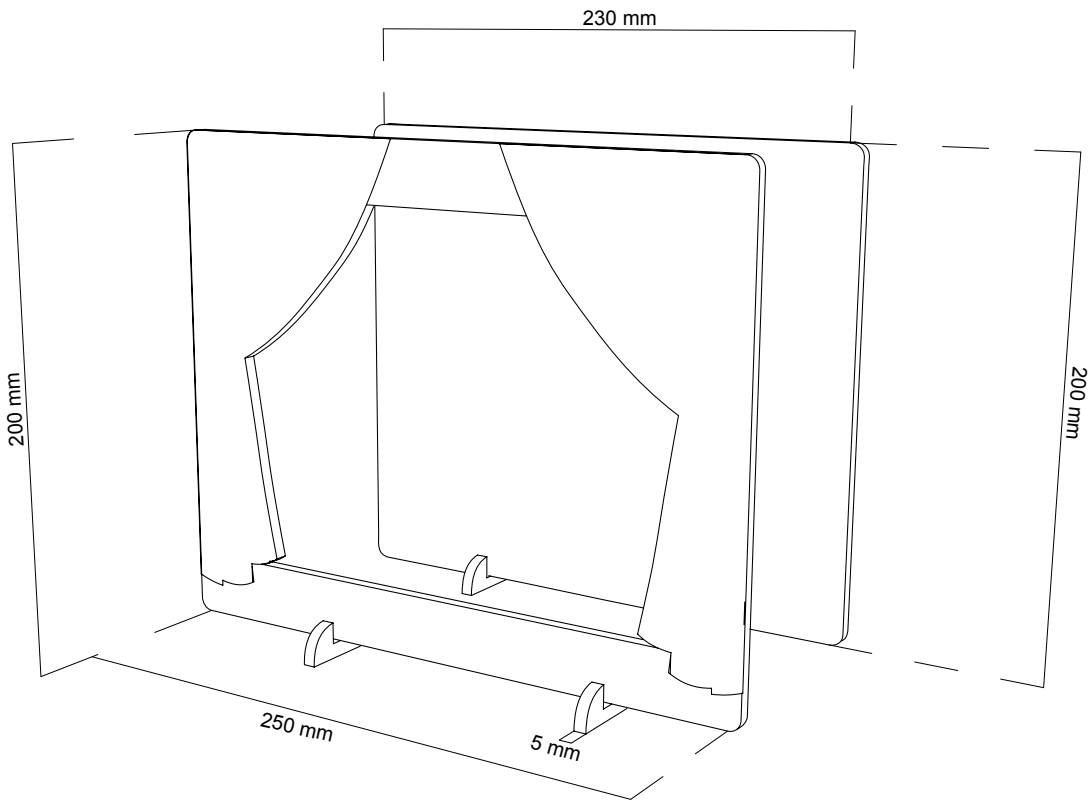
Inizialmente infatti era previsto un foglio unico che si sarebbe piegato e avrebbe composto le due parti che compongono il teatrino, ma il problema che si è subito posto riguardava il come fissare i lembi a distanza.

Dalla seconda idea sono iniziati ad essere previsti due pannelli divisi, con un'unica base nella quale incastrarli e sorreggerli. Questa idea avrebbe potuto funzionare, ma prevedeva senza dubbio un maggiore utilizzo di materiale che poteva essere tranquillamente risparmiato.

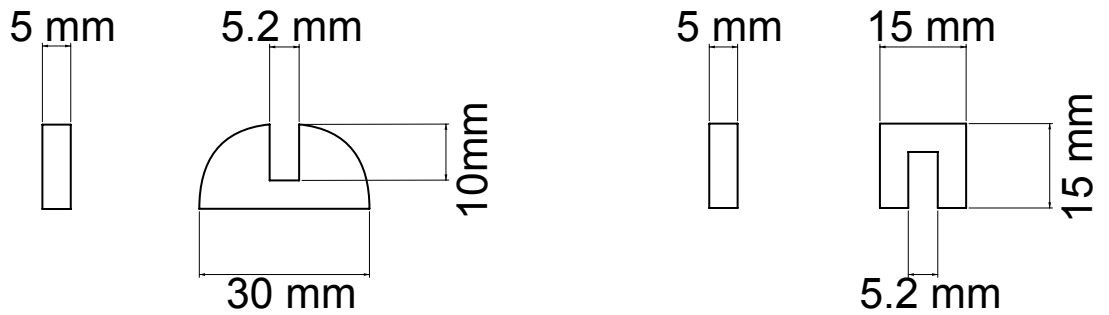




Gli studi sono stati fatti anche sulla composizione grafica e formale del sipario e degli elementi che lo costituiscono, si notino infatti le prove sui drappaggi, sui colori e sull'inserimento di particolari come il pavimento e i cordoncini laterali.



## Proiezioni e quote di sostegni e blocchi



## Fasi montaggio

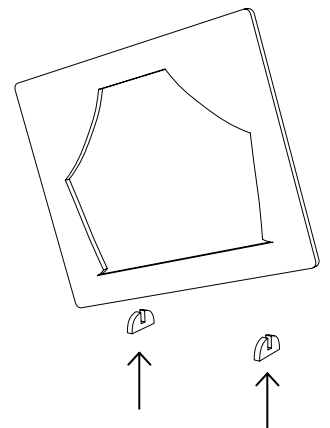
---

Qui di seguito sono illustrate le quattro elementari fasi del montaggio del teatrino.

Sono state riportate ed illustrate anche nella guida all'uso, così che, il bambino possa avere anche una linea da seguire.

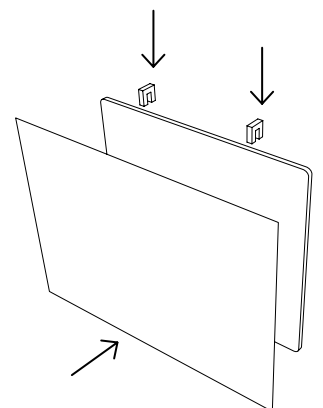
### FASE 1:

inserimento dei piedini di supporto al fine di sostenere il pannello del sipario



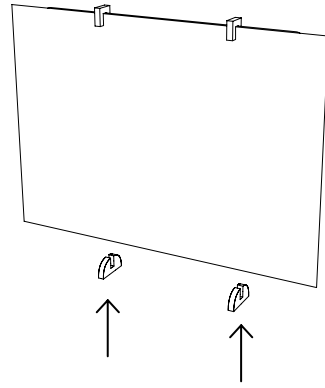
### FASE 2:

applicazione dello sfondo scelto al secondo pannello e inserimento degli appositi blocchi per il sostegno del foglio



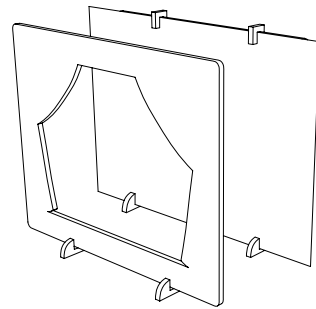
### FASE 3:

inserimento dei piedini anche al pannello-sfondo così che si sostenga autonomamente



### FASE 4:

il teatrino è pronto per il gioco, basta solo mettere i due pannelli alla distanza desiderata



## **Stand Card**

---

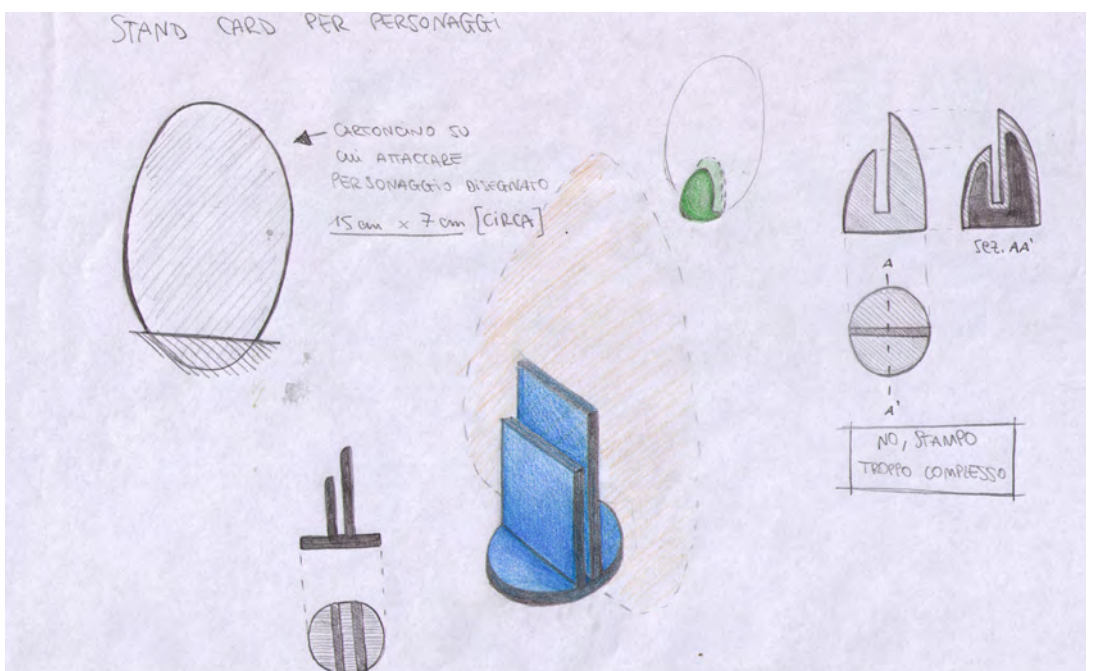
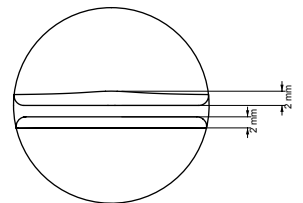
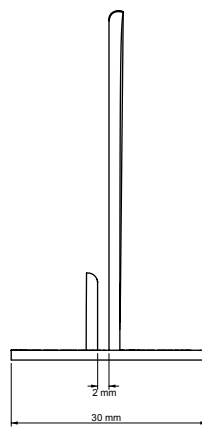
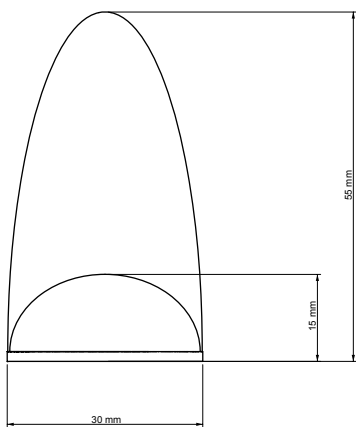
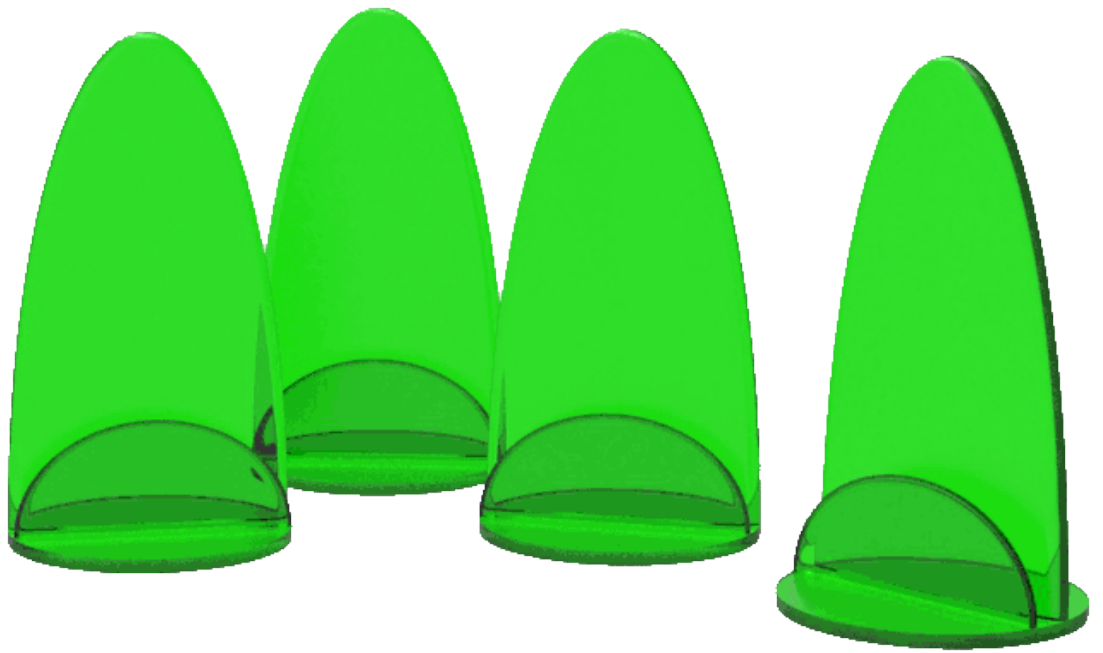
Le stand card sono un'altra parte fondamentale del gioco, senza di esse infatti non sarebbe possibile far sostenere i personaggi autonomamente e quindi il bambino non potrebbe giocare liberamente con più personaggi.

Sono realizzate in polipropilene ed occupano uno spazio molto ridotto (avendo un ingombro di 3 cm x 3 cm x 5,5 cm).

La loro funzione è limitata al semplice sostegno dei cartoncini sui quali vengono attaccati i personaggi, così da farli sostenere autonomamente durante il gioco.

Nella confezione sono inserite cinque stand card, questo numero è stato pensato in relazione al fatto che il bambino potrà gestire liberamente i personaggi che vuole utilizzare ogni volta, quindi un numero giusto, considerando il numero dei personaggi e lo spazio messo a disposizione all'interno del teatrino stesso.





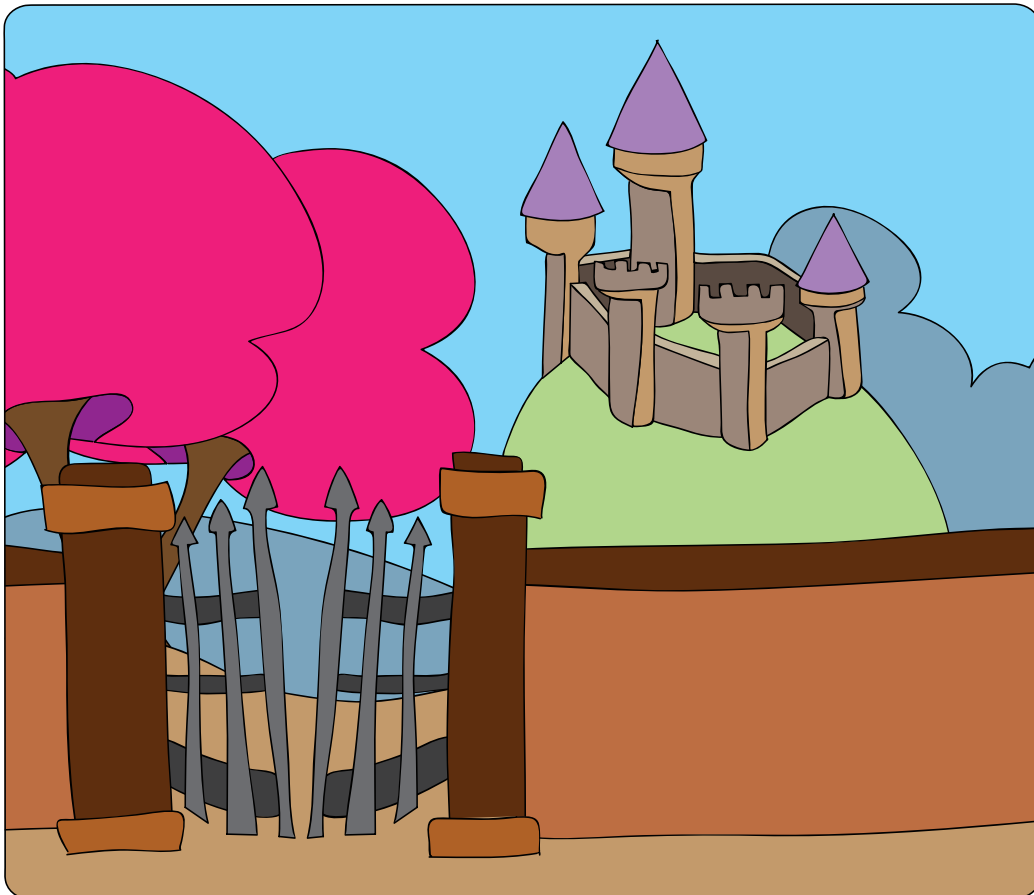
## Sfondi

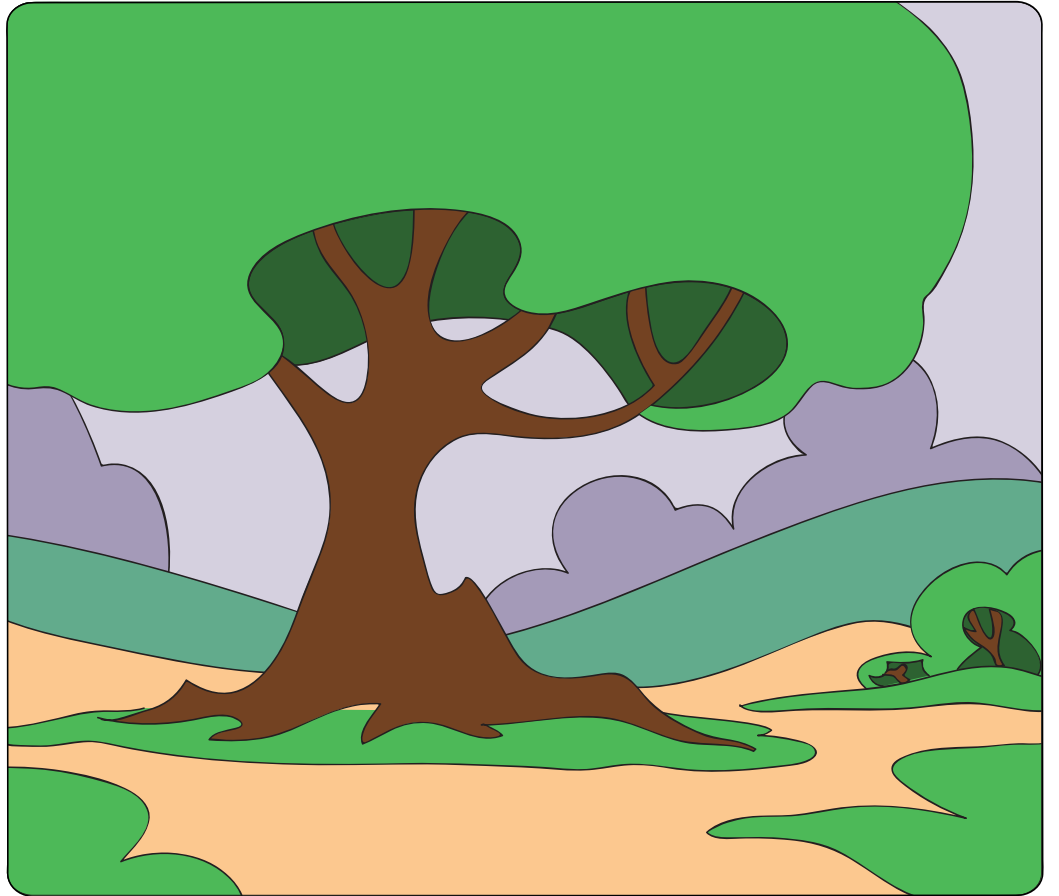
---

Come già visto in precedenza, notiamo come nella confezione sono stati inseriti quattro sfondi, prestampati a misura di teatrino (quindi poco meno di un A4), intercambiabili a seconda del volere del bambino.

Sono stati realizzati con disegni semplici e non troppo particolareggiati, per dare totale spazio alla sua fantasia, il bambino potrà quindi utilizzarli come meglio desidera, creando storie sempre diverse ed uniche.

I colori scelti sono vivaci, allegri e soprattutto innaturali, per dare al bambino un'idea di mondo fantastico, ispirati dagli oggetti che a quest'età sono abituati ad avere intorno.





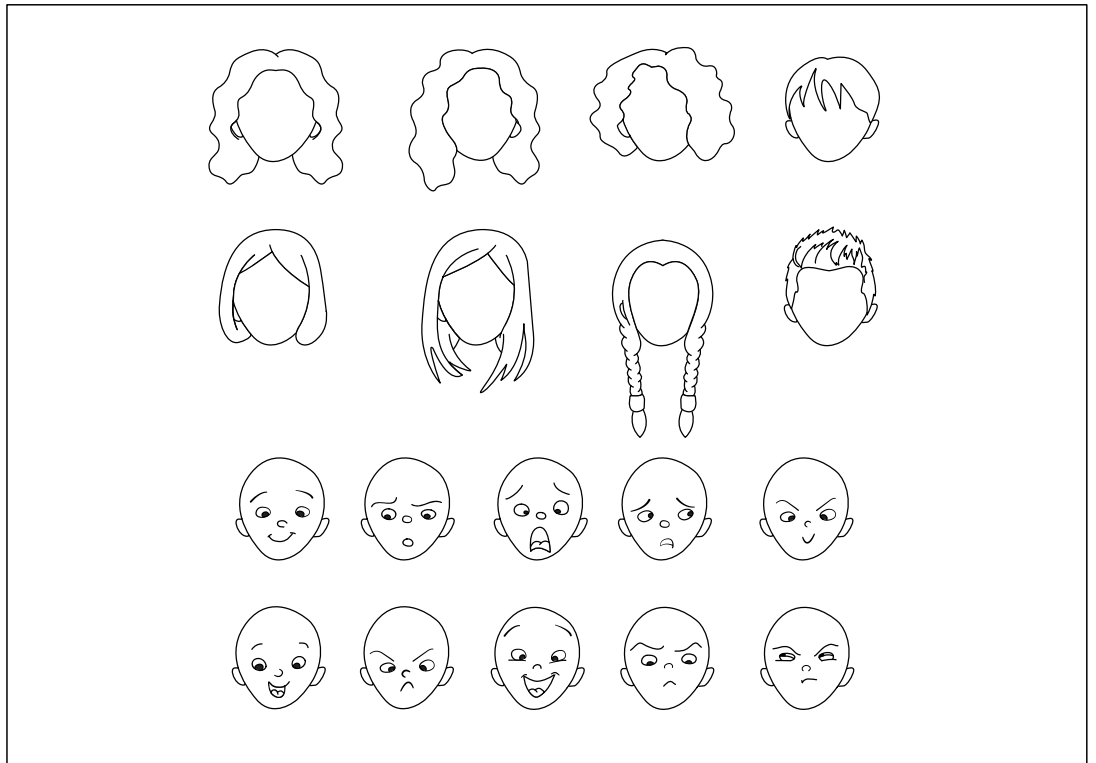


## **Schede personaggi**

---

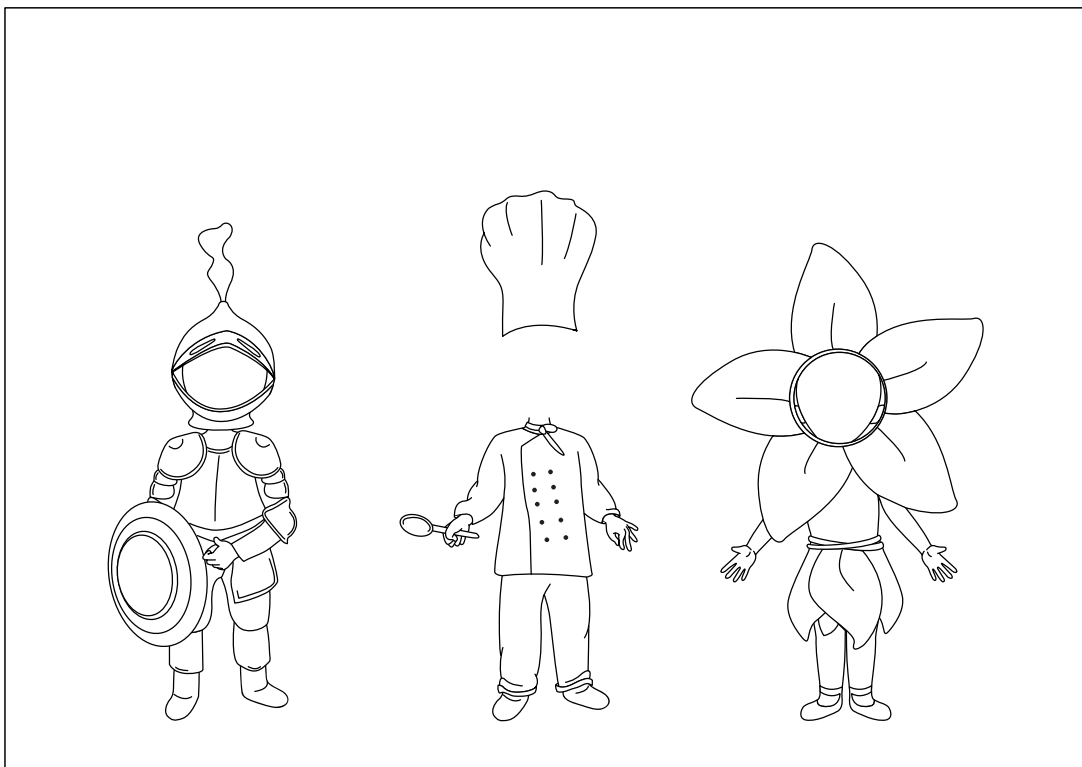
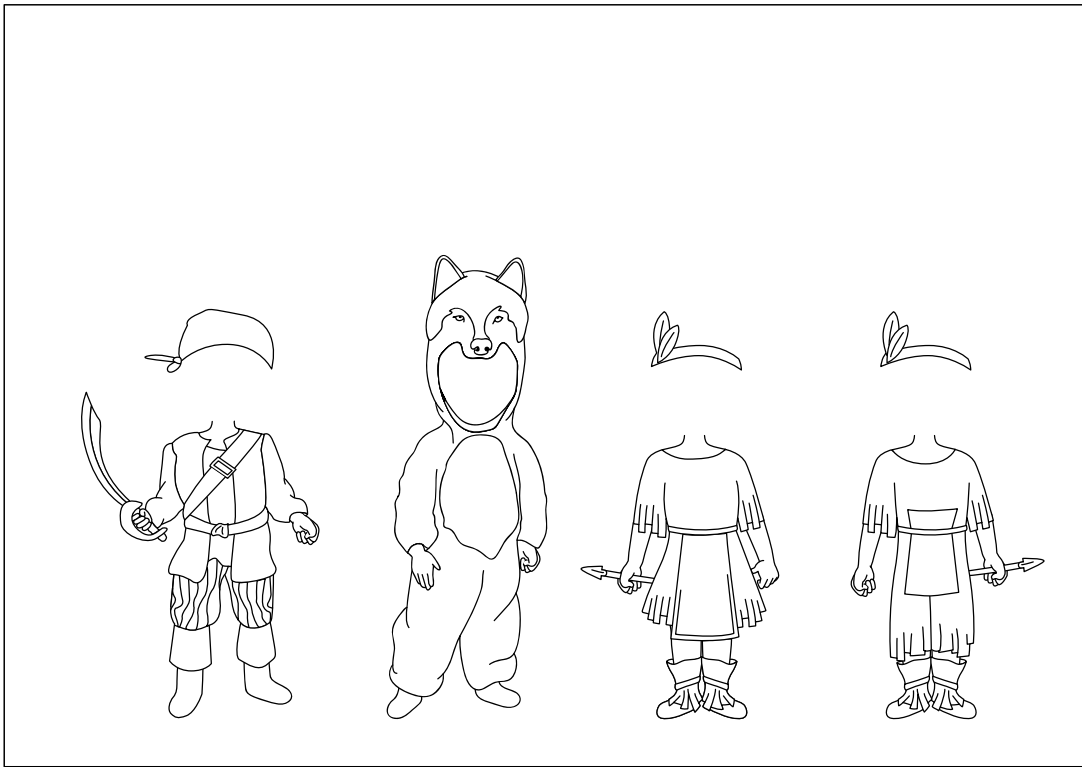
I fogli con le caratteristiche dei personaggi, delle espressioni del viso e dei capelli sono il fulcro dell'intero gioco. Grazie a queste schede formato A4, il bambino potrà scegliere ed abbinare le parti in maniera sempre diversa, creando di volta in volta personaggi nuovi, unici ed originali.

Per iniziare, troviamo le acconciature e le espressioni che rappresentano i vari stati d'animo, impaginate in un'unica scheda per rendere più semplice al bambino la composizione e la creazione dell'intero disegno. Una volta scelti visi e capelli, si potrà procedere al completamento del personaggio, con l'applicazione del vestito scelto, che gli consentirà di creare la personalità del personaggio che vorrà far giocare all'interno del teatrino.



Qui invece sono rappresentate le schede con tutti i vestiti, posti ad una certa distanza l'uno dall'altro così da non confondere il bambino durante il disegno.





## Oggetti di scena

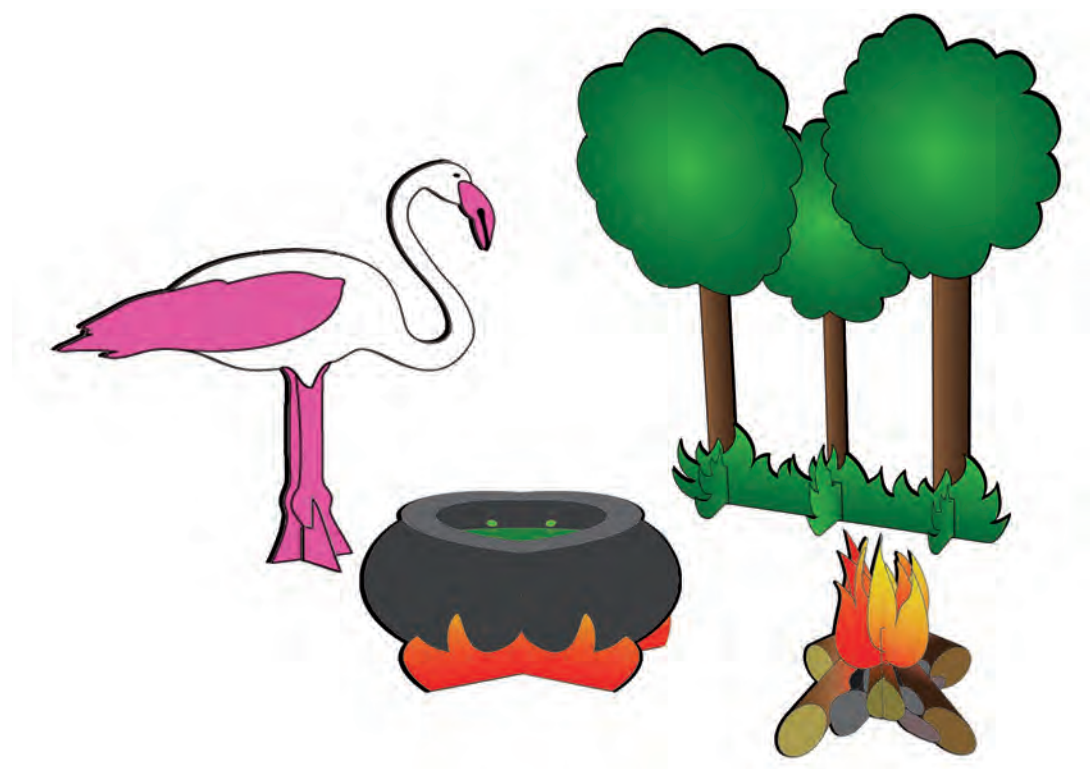
---

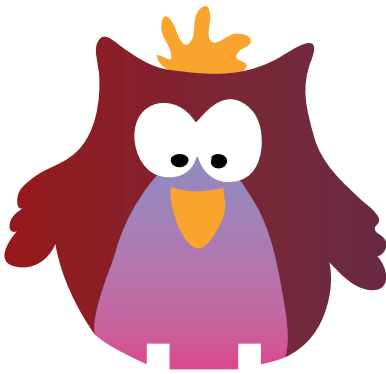
Gli oggettini di scena sono pensati per arricchire le storie del bambino e dargli spunti per inventarne sempre di nuove.

Realizzati in cartone da 3 mm, vengono ricavati da un'unica lastra stampata avanti e dietro, pretagliata in cartotecnica usando le fustelle della forma desiderata. Il bambino dovrà quindi solo assemblarli con le poche mosse prestabilite.

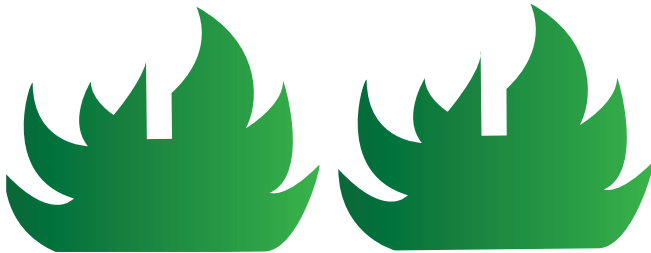
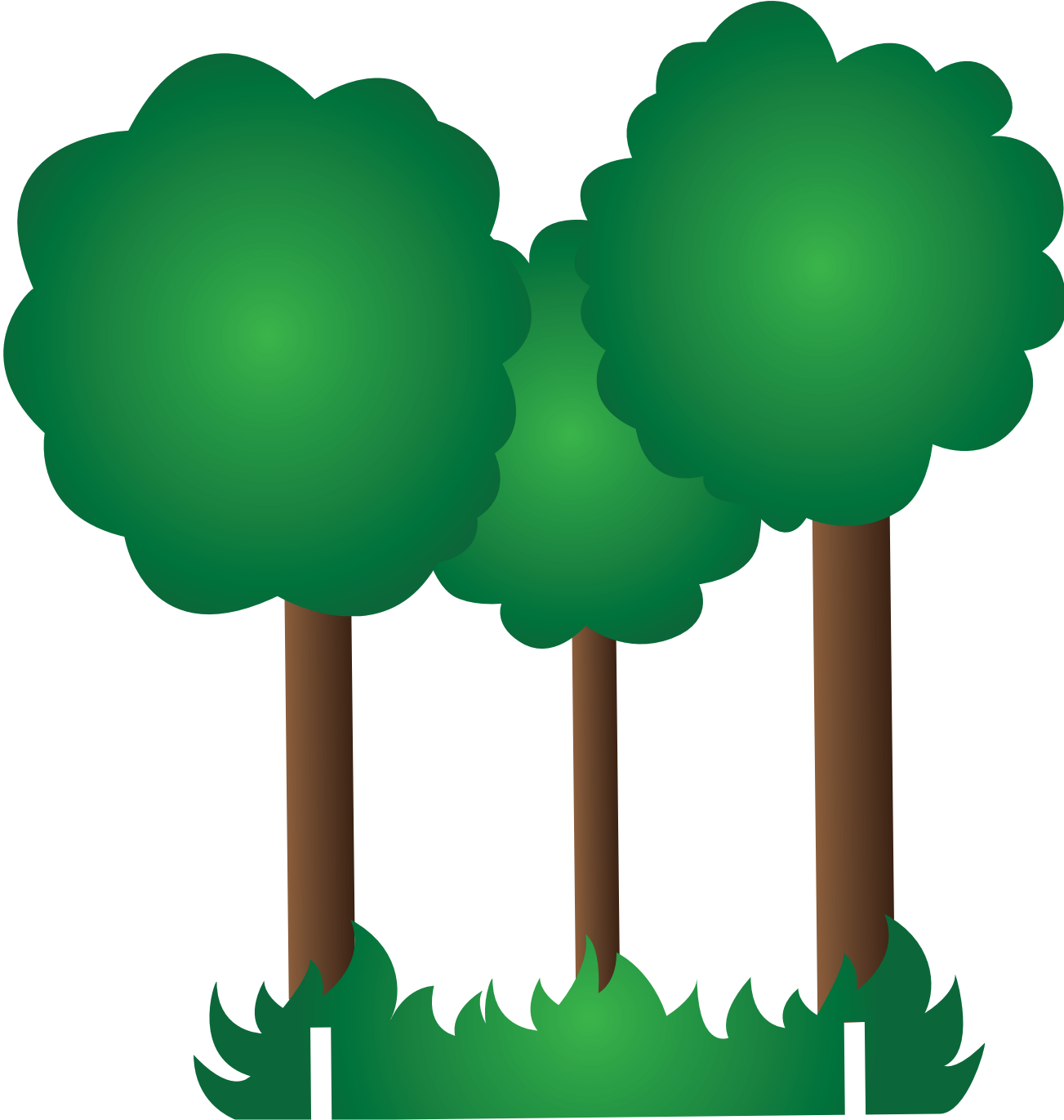
Tra le tante ipotesi studiate (vedi pagine successive) sono state selezionate le idee più semplici e facilmente realizzabili.

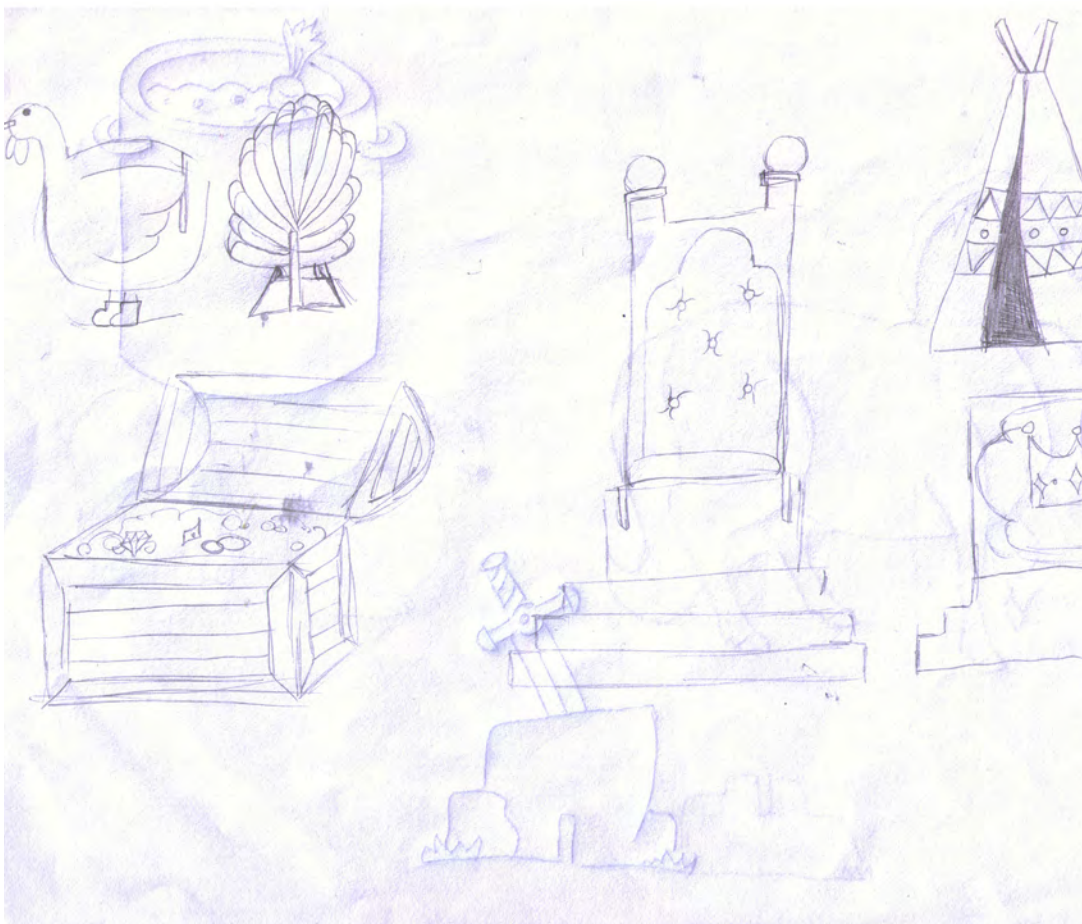
Le idee comprendevano in principio animaletti ed oggetti di vario genere, ma da un'analisi più approfondita sono risultati troppo difficili da realizzare con pochi pezzi e si è quindi deciso di limitare la produzione degli stessi a pochi elementi, quali il fenicottero, il gufetto, il falò, il calderone e un gruppetto di alberi, come mostrato più avanti.













## **Altri oggetti**

Nella confezione sono previsti altri piccoli oggetti che arricchiranno ulteriormente il gioco del bambino.

Oltre a quelli già esaminati, troviamo:

- una guida all'uso, nella quale sono illustrate le varie componenti inserite nel gioco, oltre alle istruzioni per montare alcuni dei pezzi principali;
- un libretto illustrativo dei personaggi, per guidare il bambino nella scelta degli stati d'animo e nell'abbinamento delle colorazioni dei vestiti;
- dei cartoncini da inserire nelle stand card;
- dei colori e delle forbici, così da avere sin da subito un set completo per iniziare subito a giocare.



# PERSONAGGI

---



## Studio dei personaggi

---

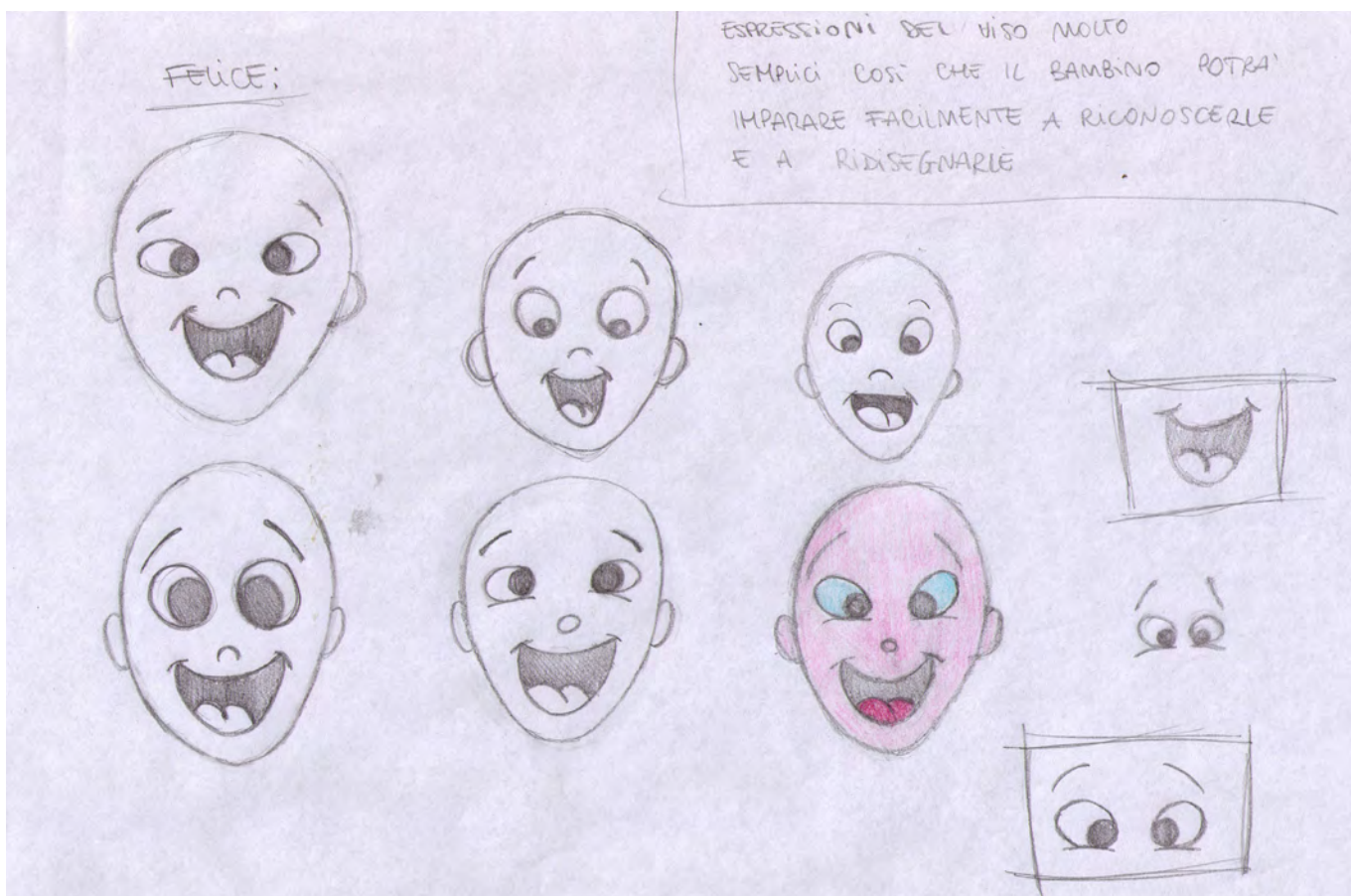
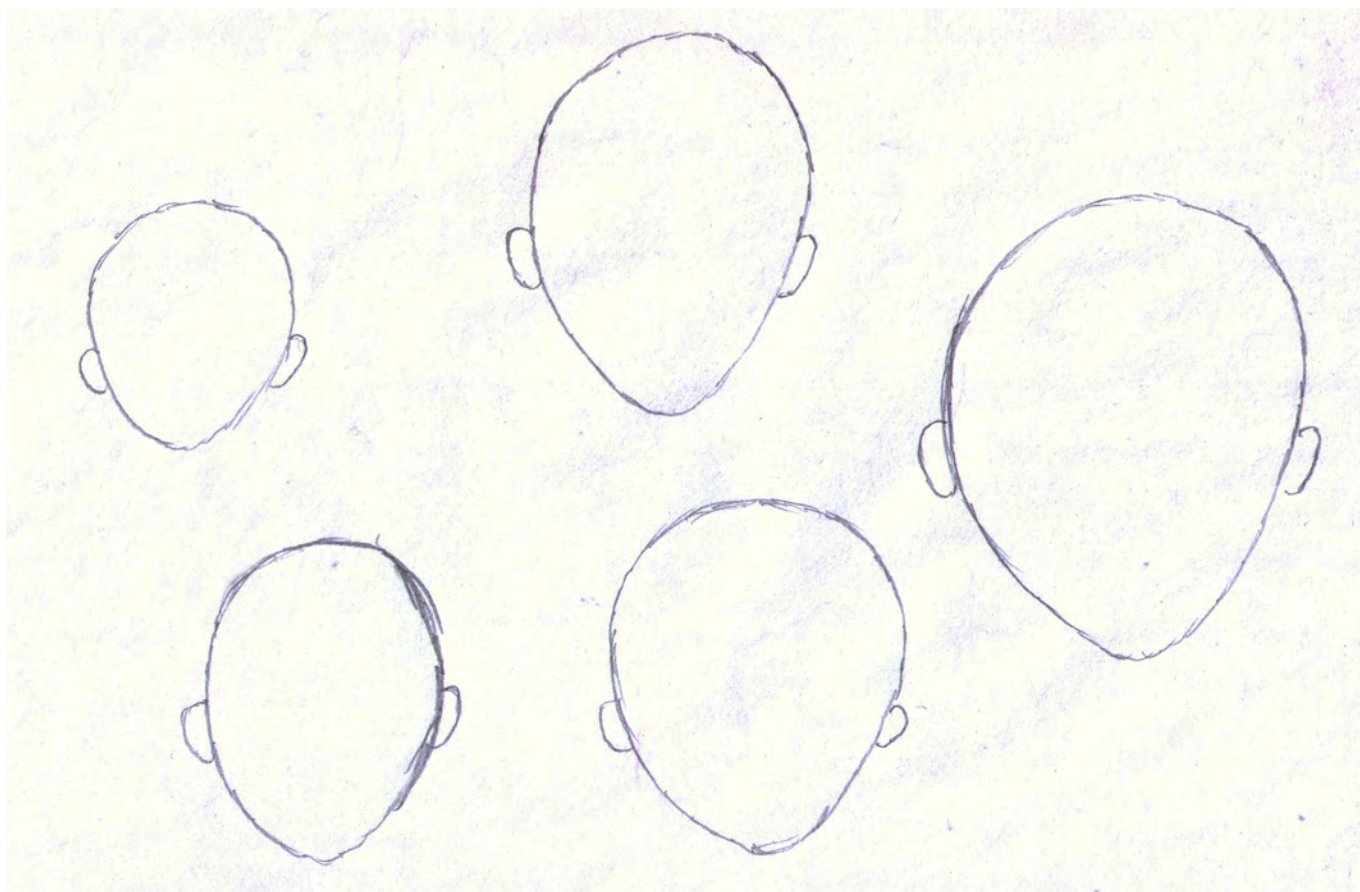
Per quanto riguarda i personaggi, sono state svolte e rappresentate diverse prove ed ipotesi, sia sugli stati d'animo, che sulle proporzioni tra i vari elementi corporali, che sull'abbigliamento, ovvero il personaggio scelto e rappresentato.

Gli studi sulla fisicità dei personaggi sono stati fatti tenendo conto di poche regole fisse, innanzitutto sono state utilizzate forme e proporzioni appartenenti a bambini, in modo da consentire una diretta riconoscibilità tra utente e prodotto, ad esclusione della forma della testa, che è stata leggermente ingrandita per far sì che le parti del viso si accentuassero e potessero essere meglio rappresentabili.

Espressioni e stati d'animo sono stati studiati riducendo al minimo gli aspetti caratteristici di ognuna di esse, per far sì che linee chiare e decise rendessero più semplice possibile la loro rappresentazione. L'espressività dello stato d'animo è data soprattutto dalla parte degli occhi, ai quali sono stati dedicati la maggior parte degli studi e delle attenzioni, come si vedrà negli schizzi inseriti nelle pagine successive.

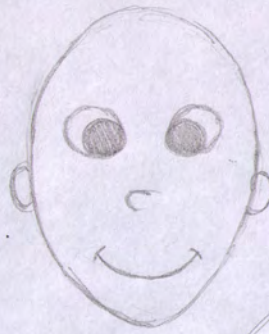
Altri approfondimenti sono stati fatti sulle posizioni delle mani, oltre che sulle loro forme, in modo da dare ad ogni personaggio una propria personalità al fine di arricchirne il carattere e l'eventuale storia ad essi collegata.

Un'ultima analisi è stata fatta agli abbigliamenti e alle personalità. Sono stati realizzati vestiti ed accessori del tutto indipendenti ed autonomi, così che la correlazione tra i vari personaggi venga lasciata completamente nelle mani del bambino e della sua fantasia.



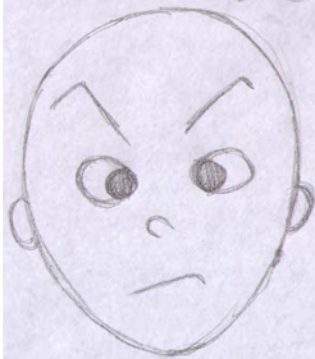
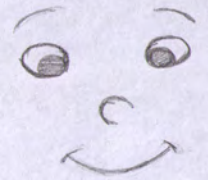


FELICE(2) | SORRISO



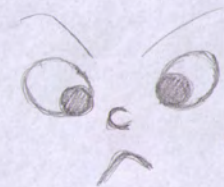
SORRISO MOLTO  
EVIDENTE  
-  
TRATTI SEMPLICI

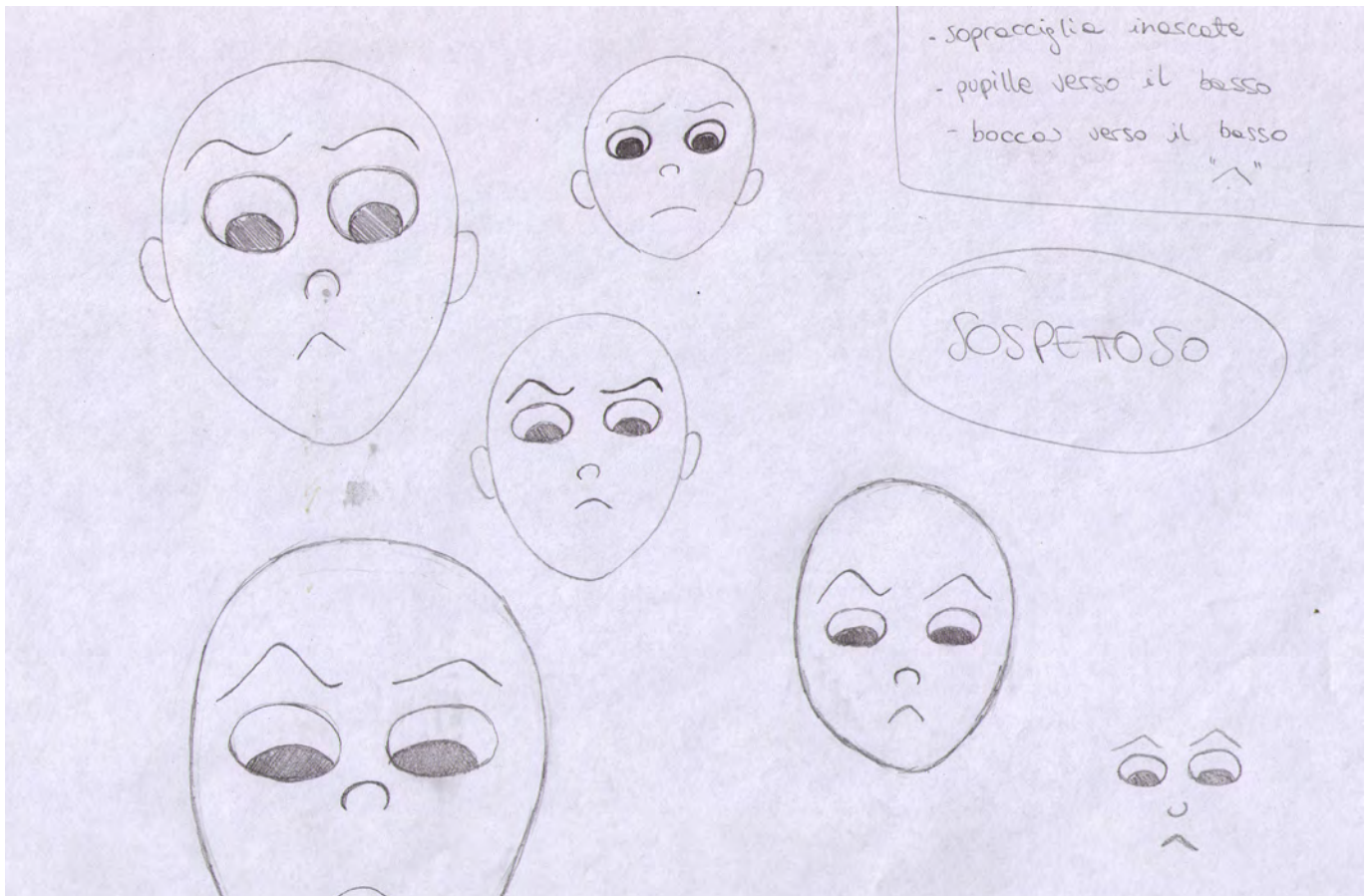
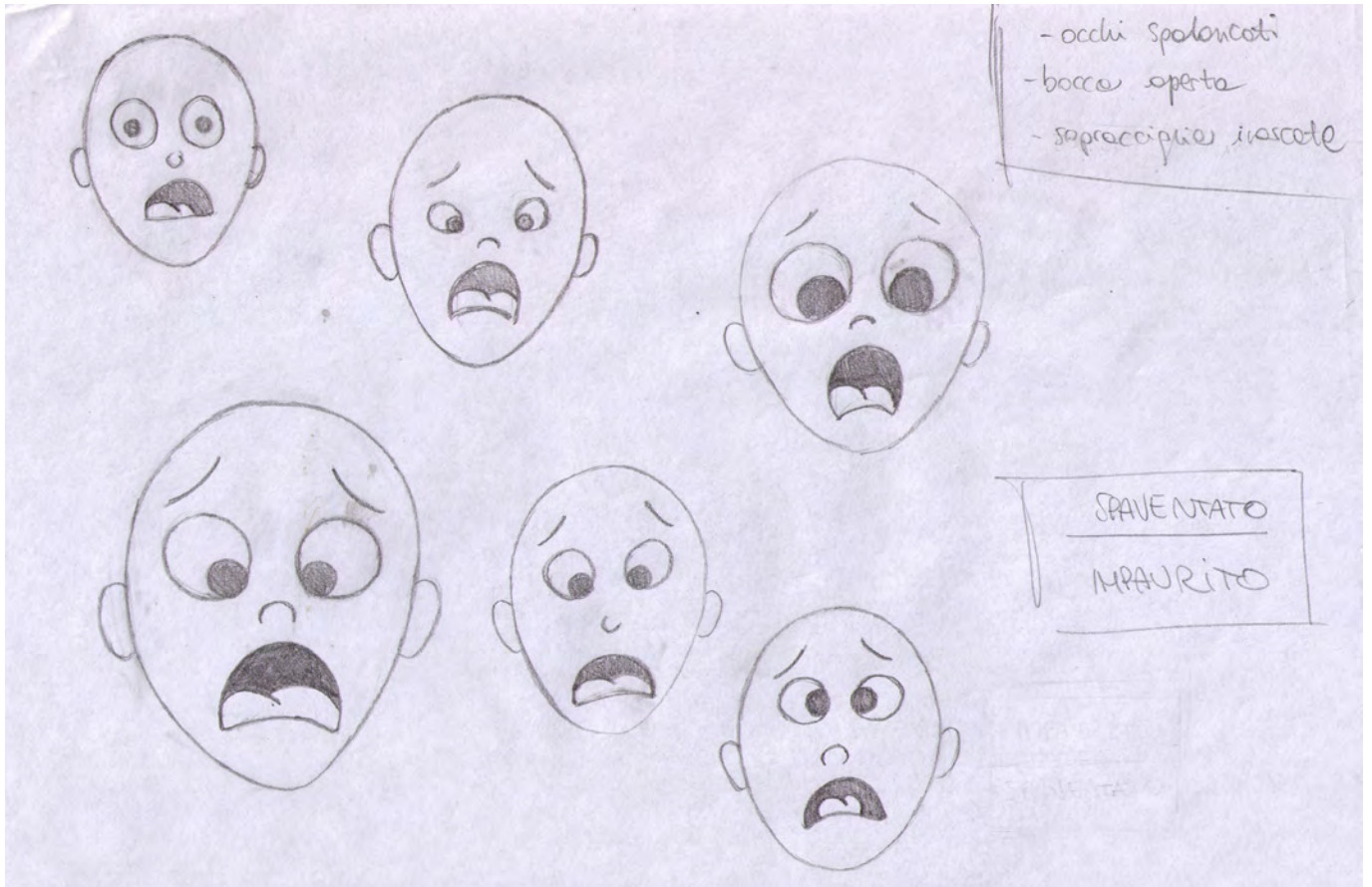
occhi più  
distanti.

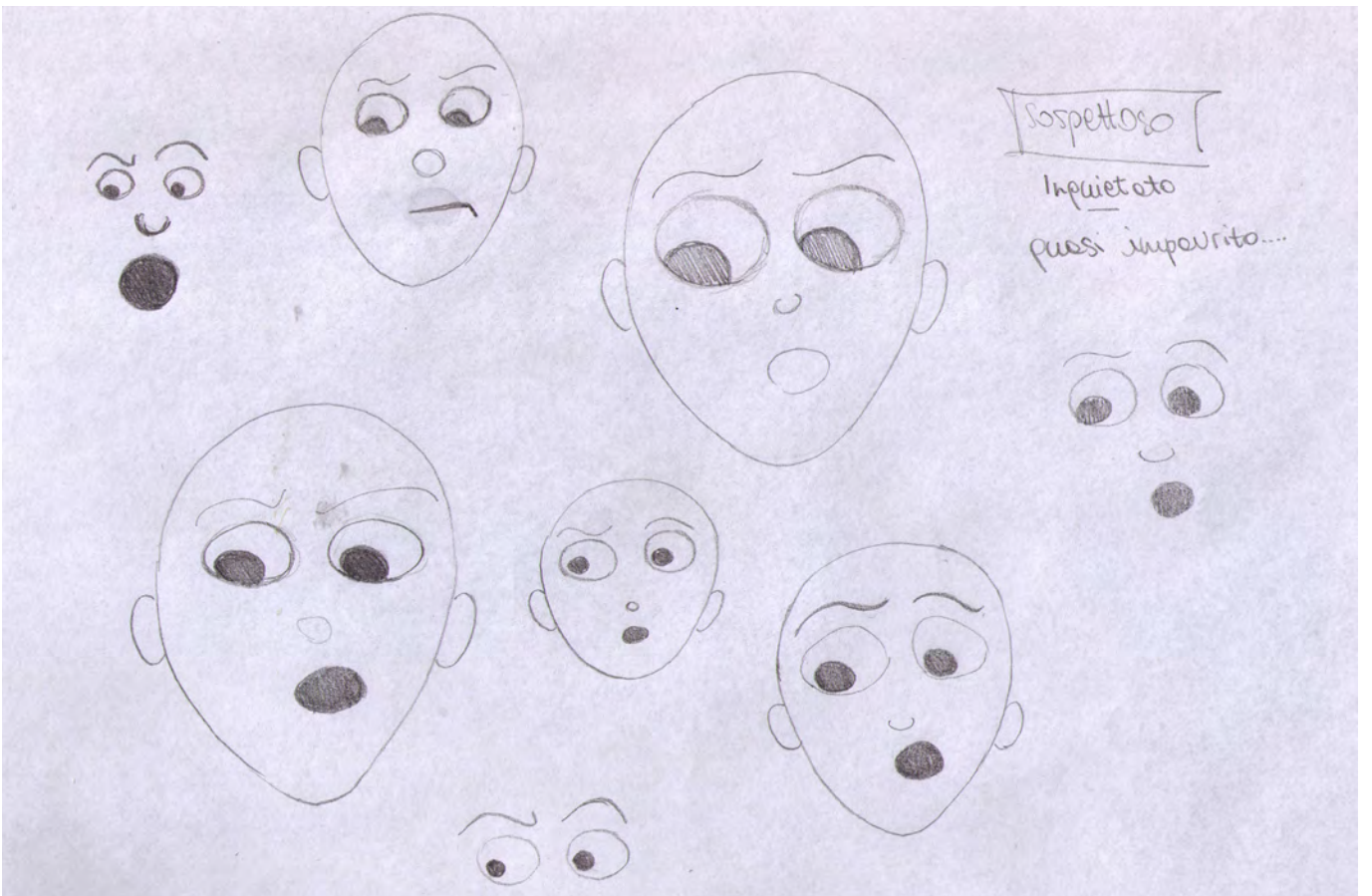
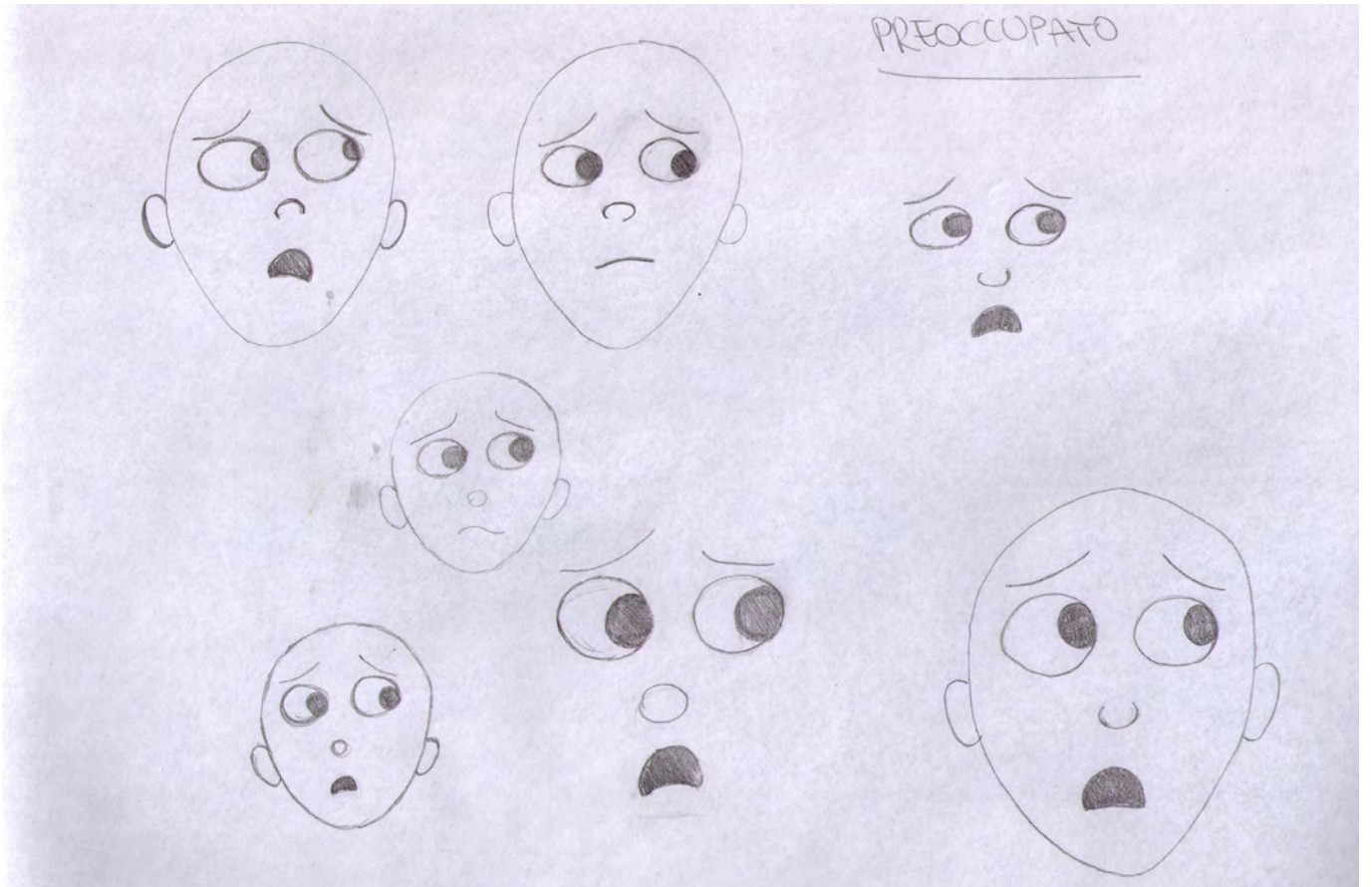


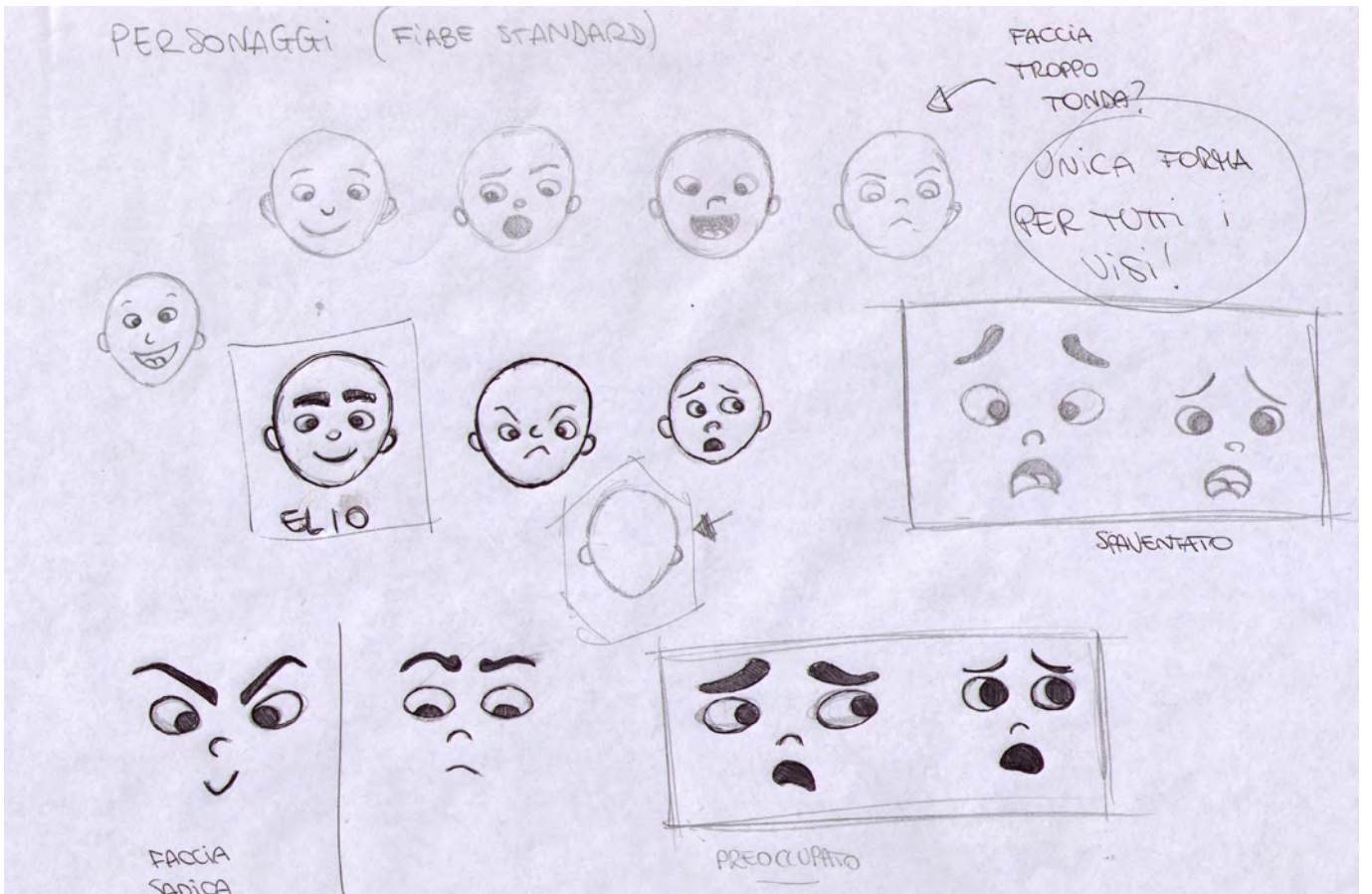
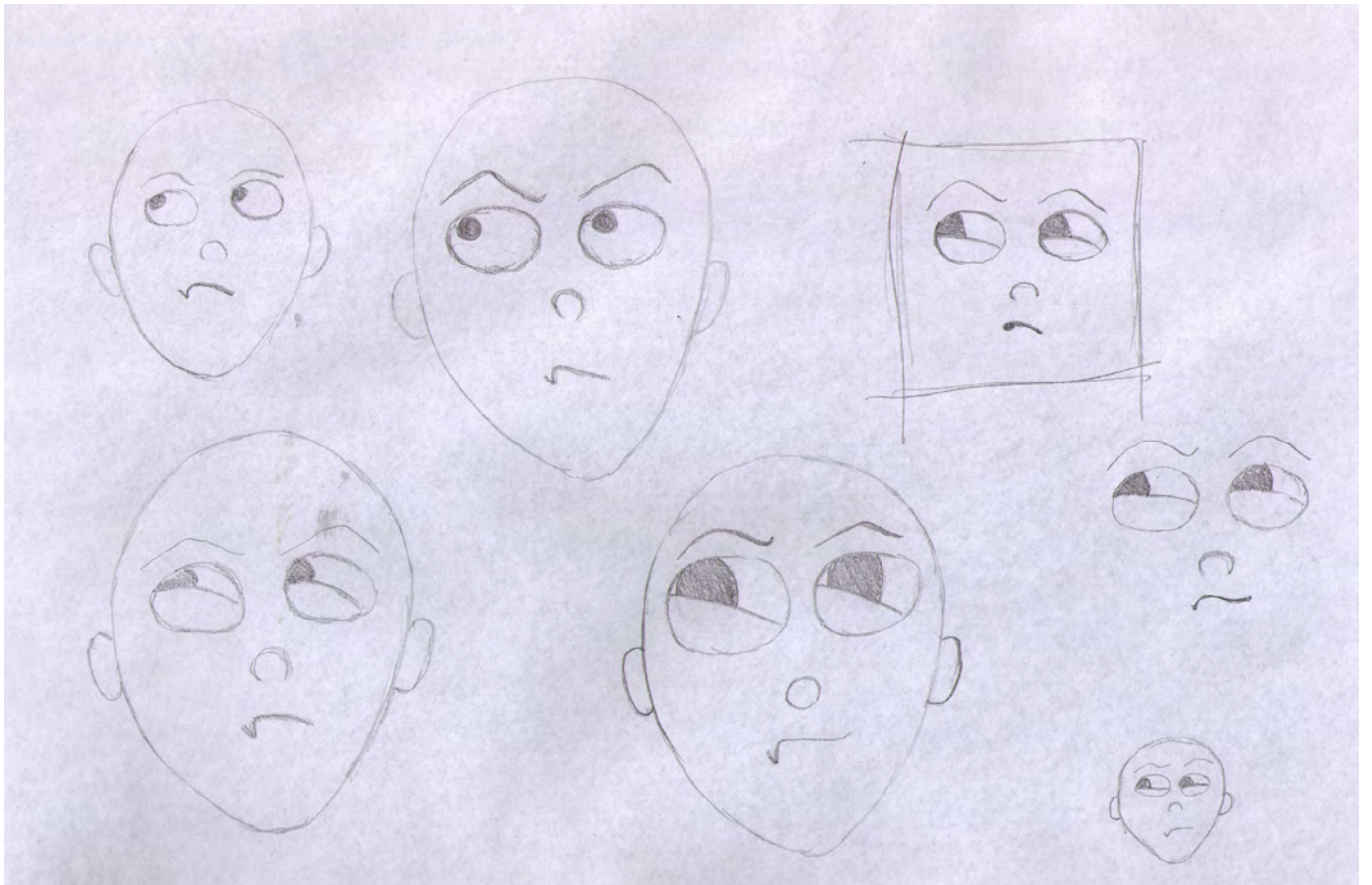
-Sopraciglia fortemente  
inarcate

ARRABBIATO

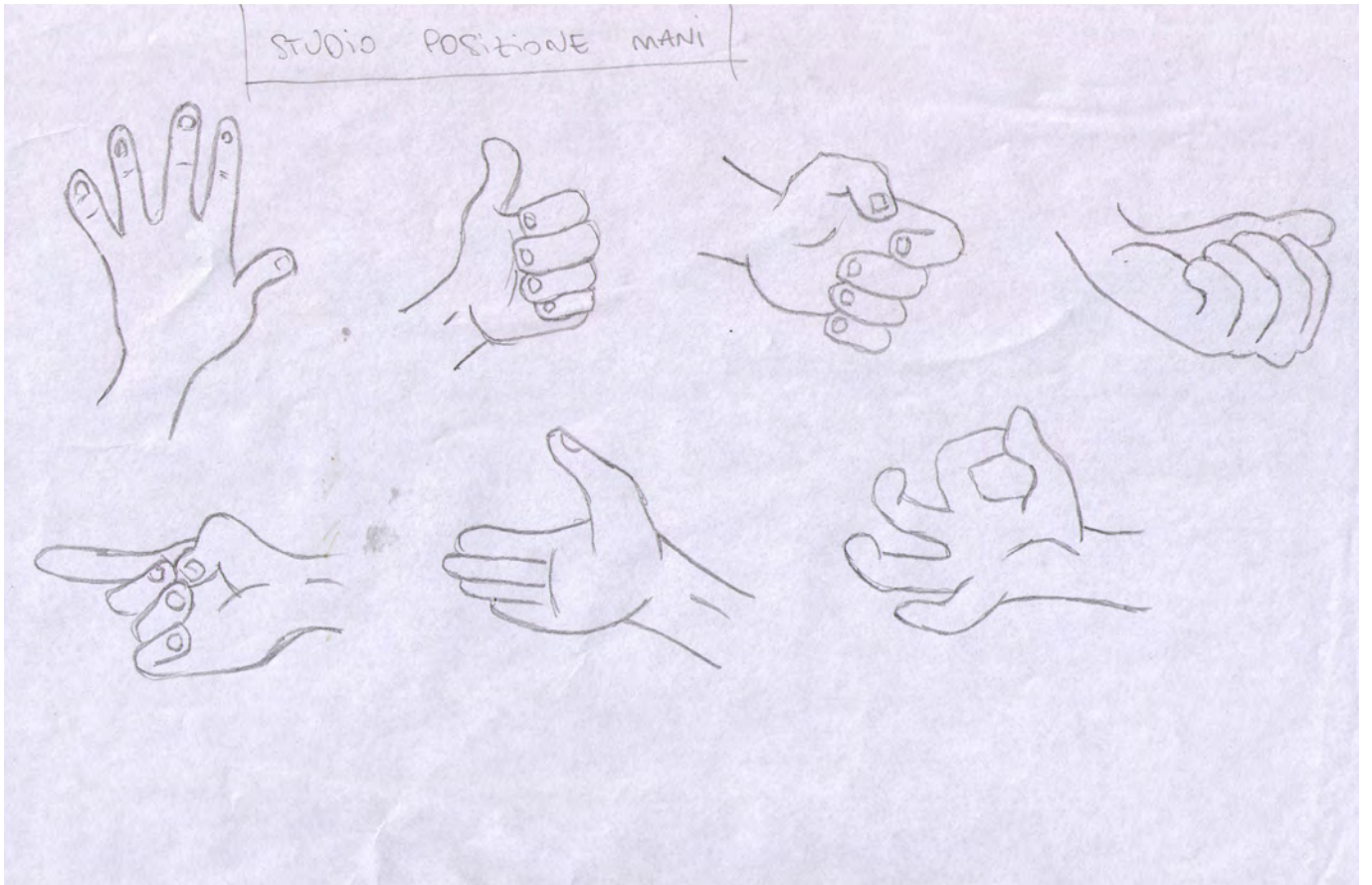




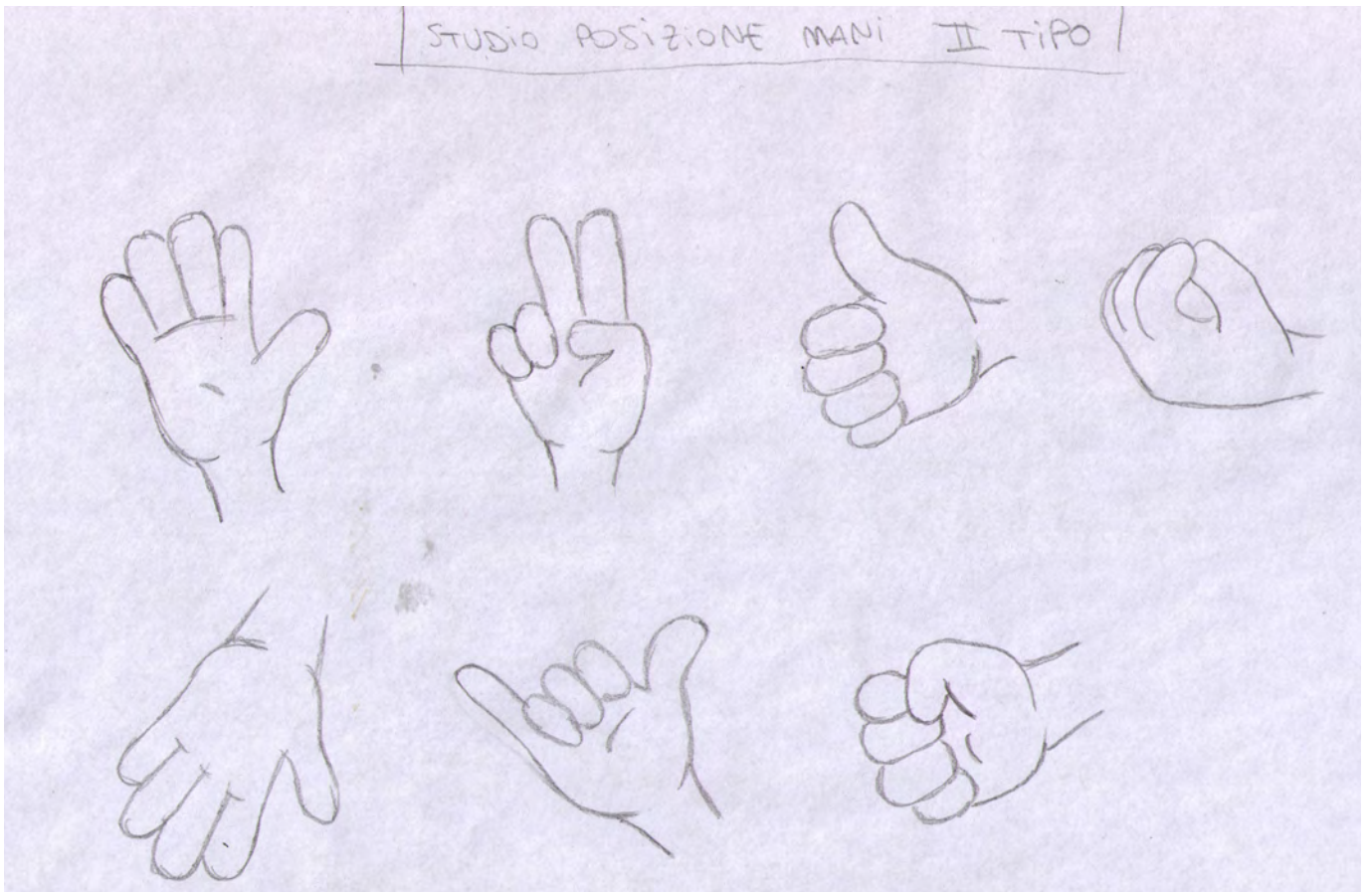




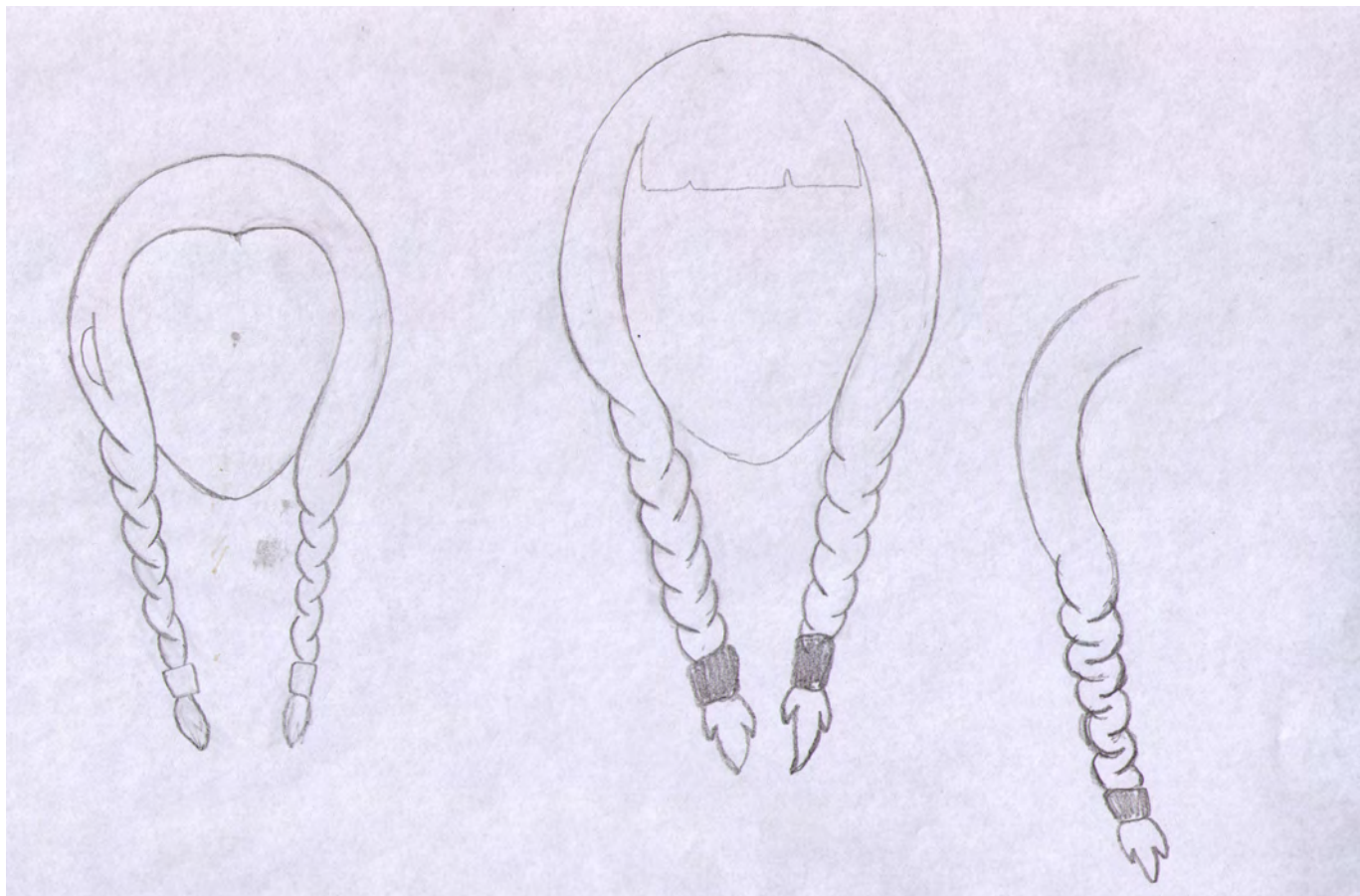
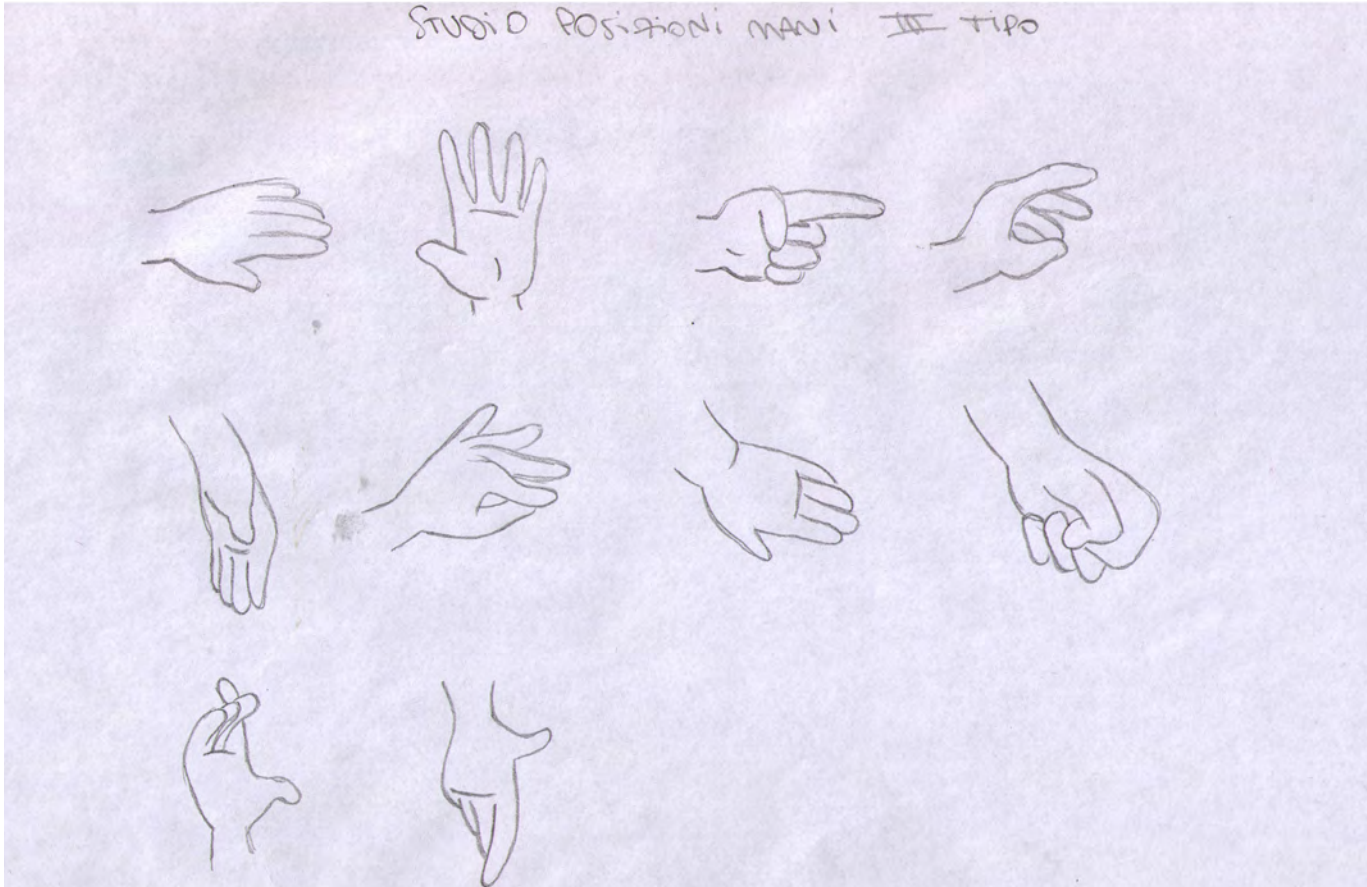
STUDIO POSIZIONE MANI

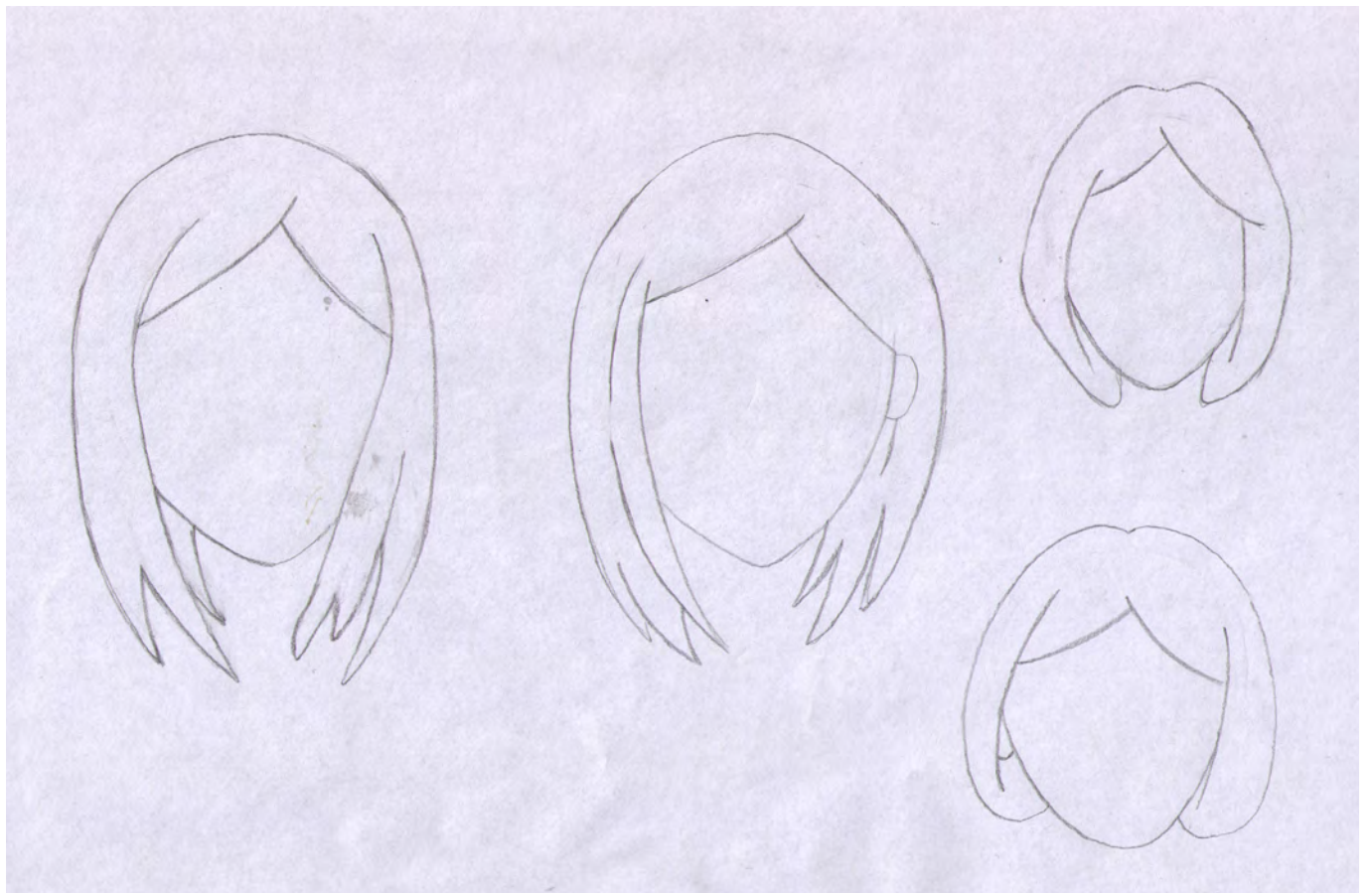
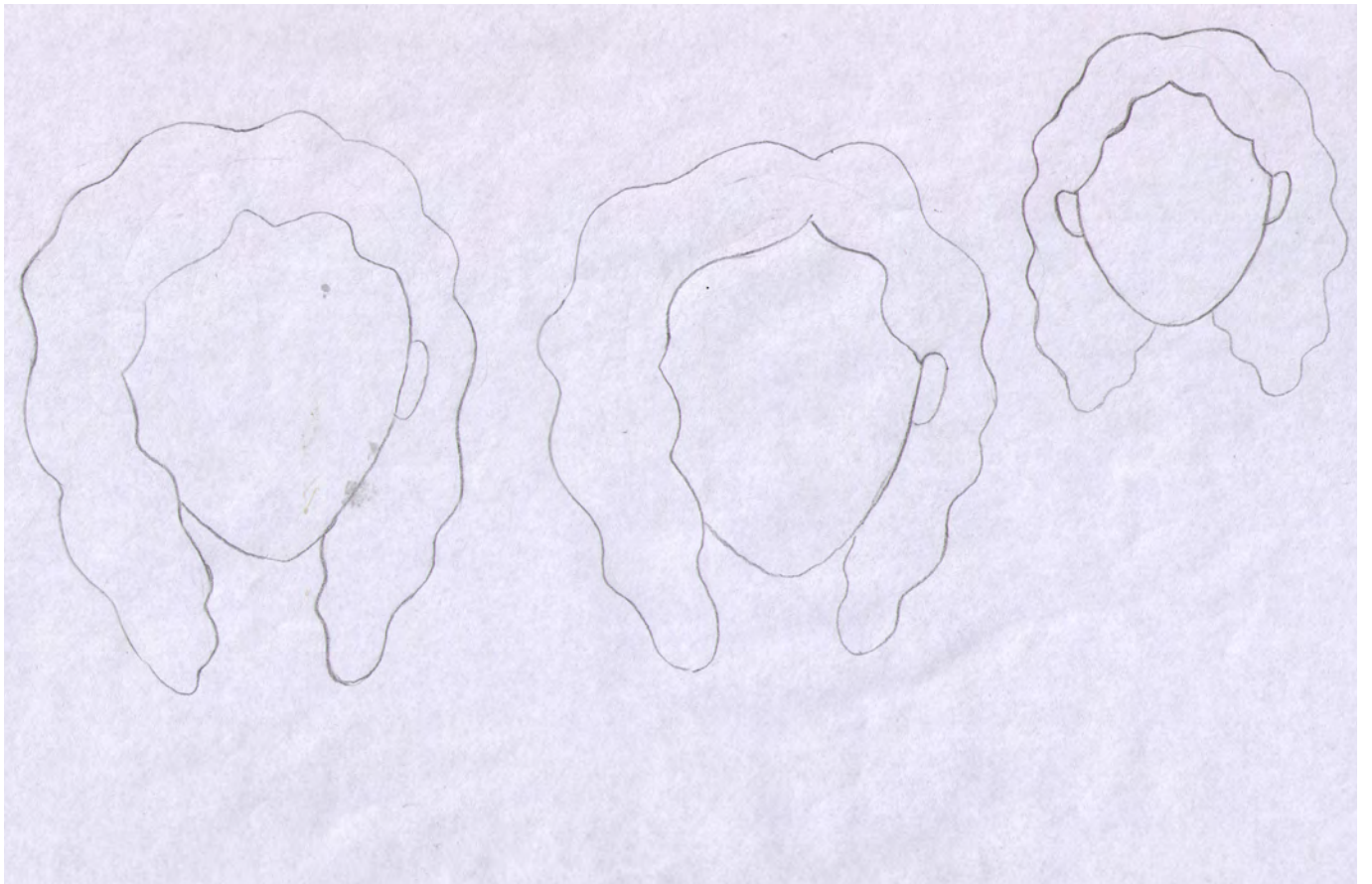


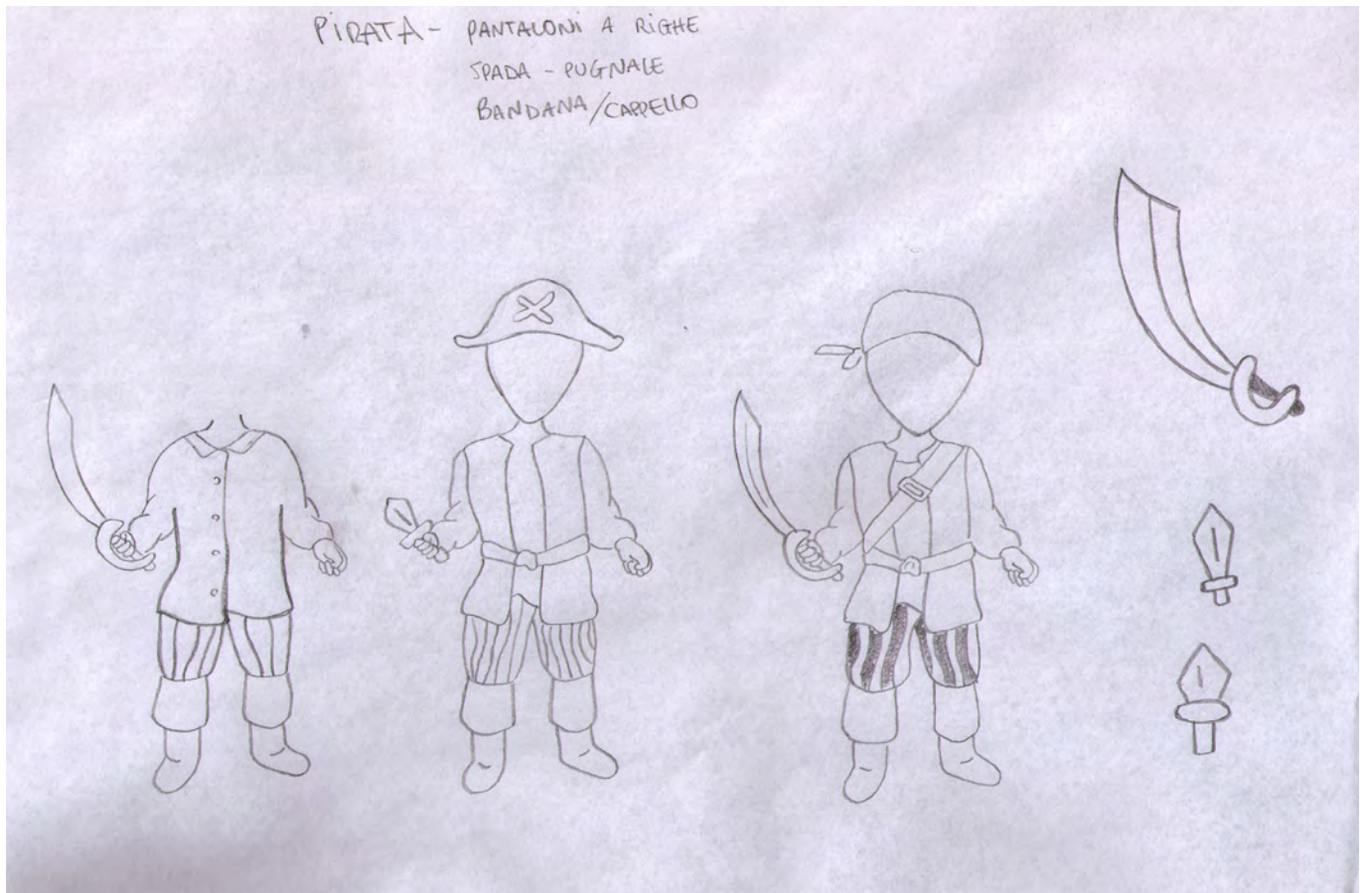
STUDIO POSIZIONE MANI II TIPO



STUDIO POSIZIONI MANI III tipo









INDIANI - sia maschio che femmina

↓  
poutelone

↓  
piume

• LANCIA

• PIUME IN TESTA

• FRANGE

• VESTITI PELLE

DONNA



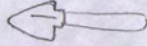
UOMO



DONNA



UOMO



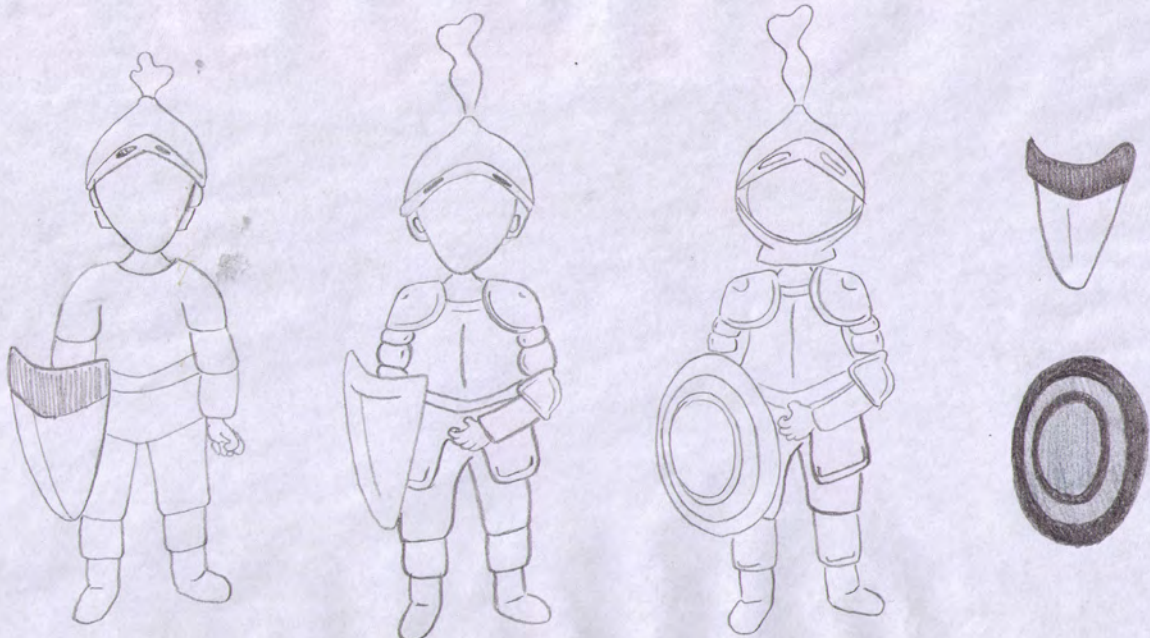
CUOCO - MESTOLO

- DIVISA BIANCA

- BANDANA / CAPPELLO ALTO



CAVALIERE - ARMATURA CHE COPRE LA MAGGIOR PARTE DEL CORPO  
 - METALLO  
 - SCUDO  
 - ELMO (con pennacchio)



PRINCIPESSA

- VESTITO CON GONNA LARGA
- DECORAZIONI
- COLLANA DI PERLE
- CORONA/TIARA



RE

CORONA

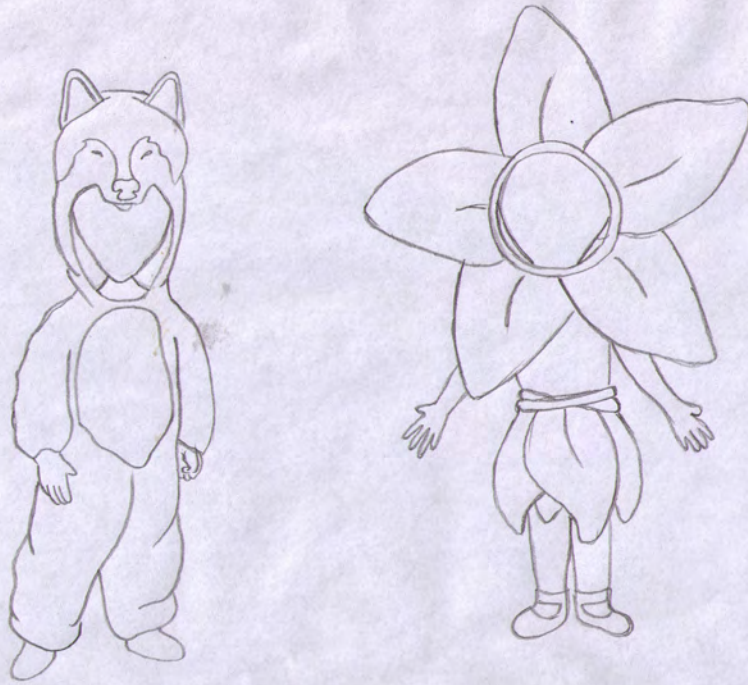
AMPIO MANTELLO (Suntuoso, importante)



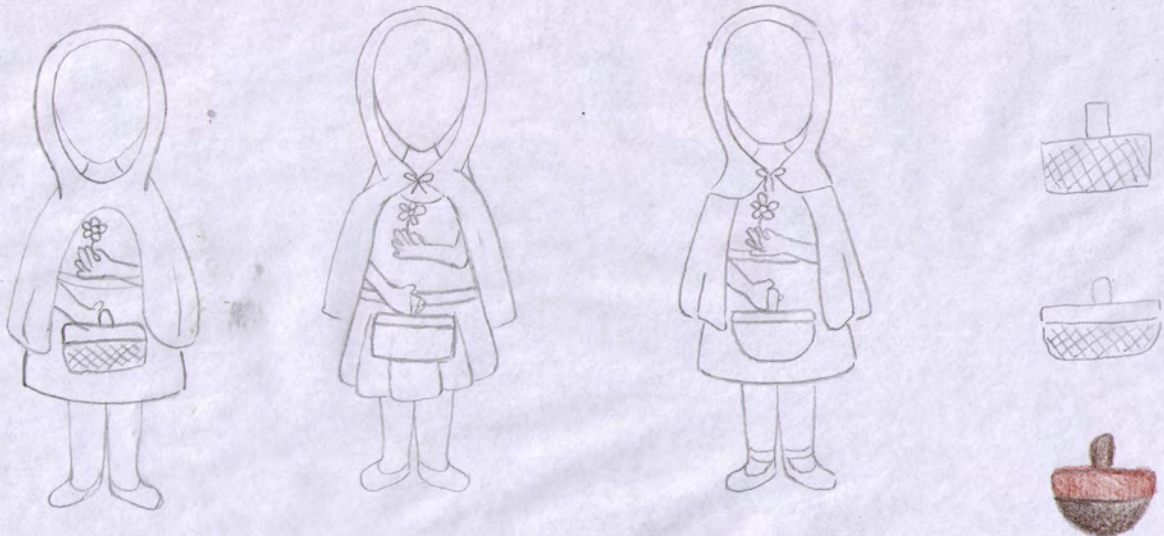
STREGA - SCOPA  
- CARPELLO A PUNTA  
- VESTITO



ALTRI PERSONAGGI



CAPPUCETTO ROSSO - CESTINO  
FIORELLINO  
MANTELLINA - RIGOROSAMENTE ROSSA



SCARPE  
CON  
NASTRINO



## Prove colore

---

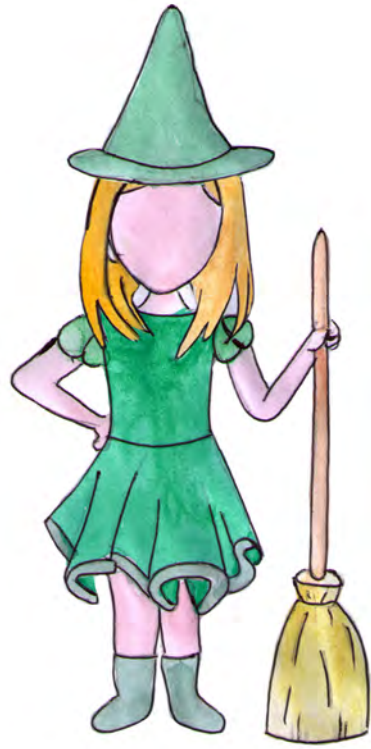
Vediamo qui di seguito le prove colore, inizialmente realizzate a mano e successivamente riportate in digitale. Sono stati analizzati, studiati e infine scelti i colori che fossero più semplici e più apprezzabili dai bambini, al fine di far rivocare senza problemi l'identità del personaggio associato.

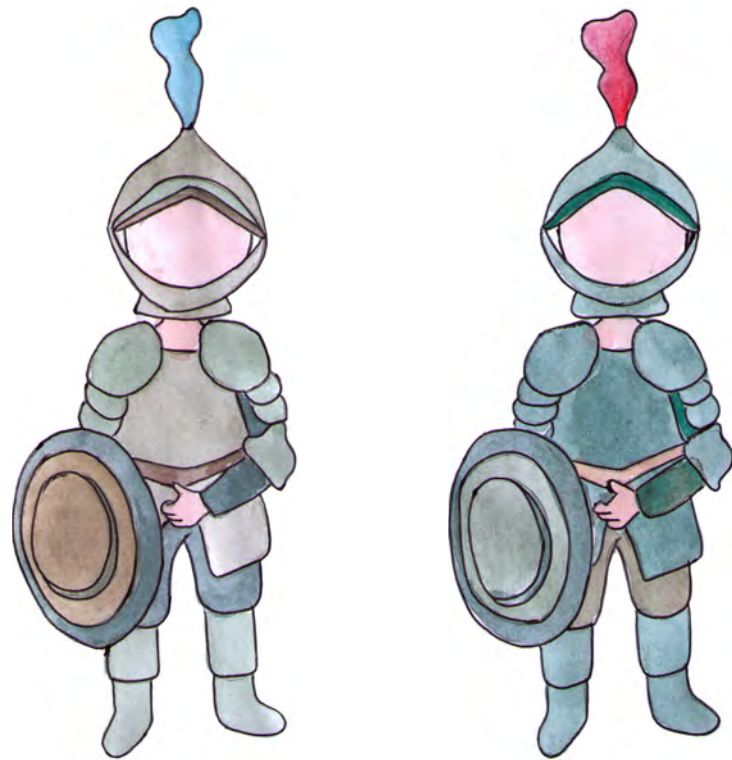
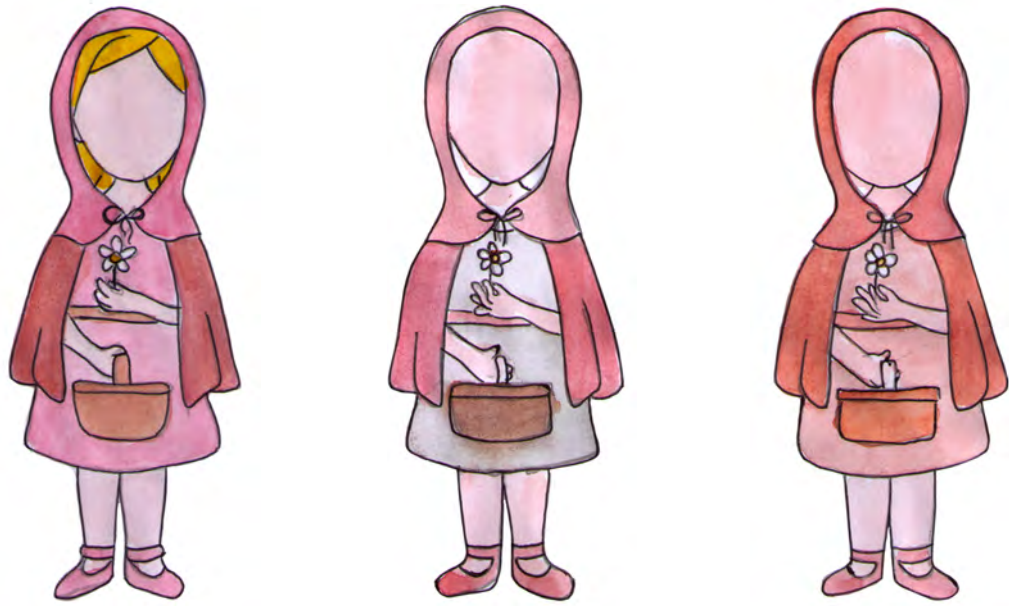
Nelle pagine successive sono stati inseriti prima i personaggi colorati ad acquerello, scansionati ed inseriti in questo dossier senza ritocchi né alterazioni dei colori, servite soprattutto per studiare gli accostamenti dei colori e le qualità che fornivano al personaggio in questione.

Andando avanti saranno rappresentate le prove effettuate in vettoriale, al fine di essere utilizzate per tutto quel che riguarda la lavorazione digitale, quindi le grafiche, il packaging, la guida all'uso e il libretto illustrativo.

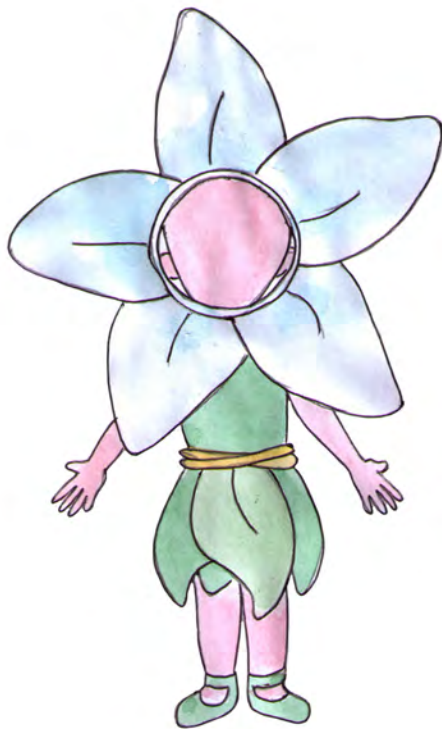


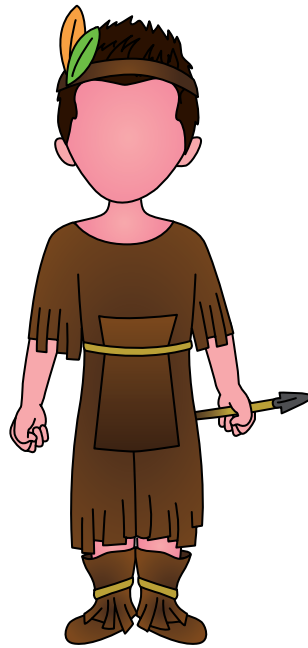


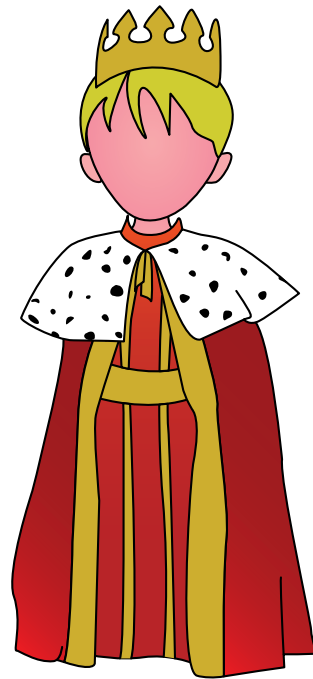
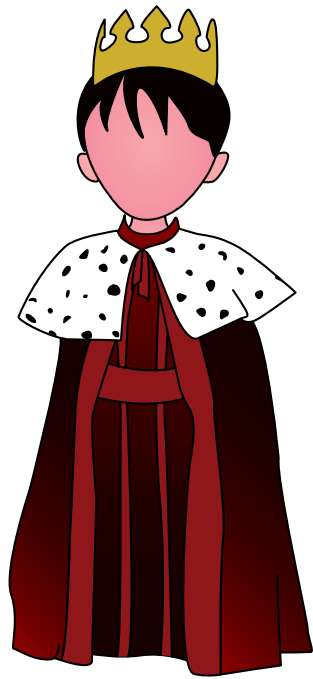


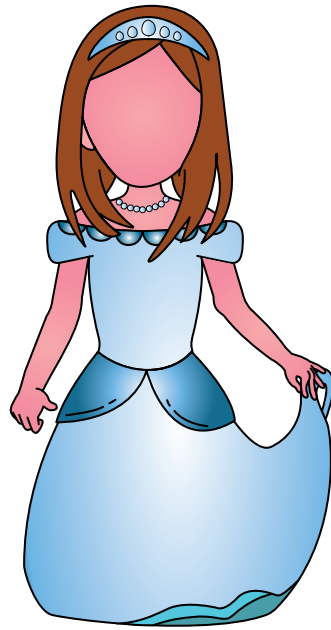
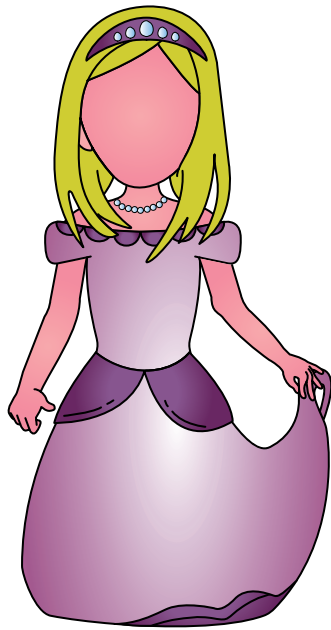


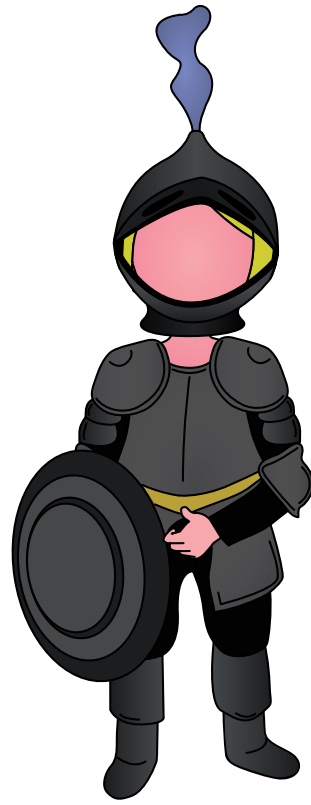
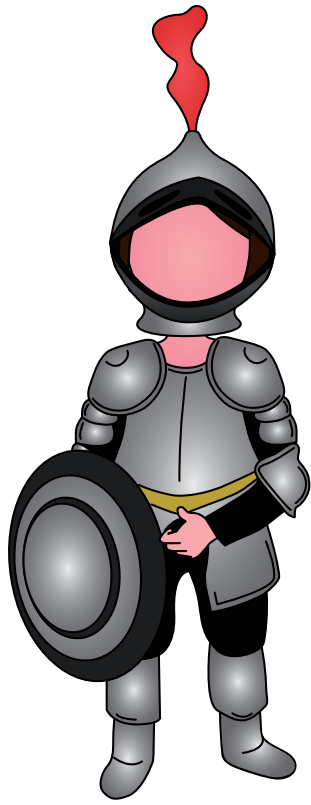


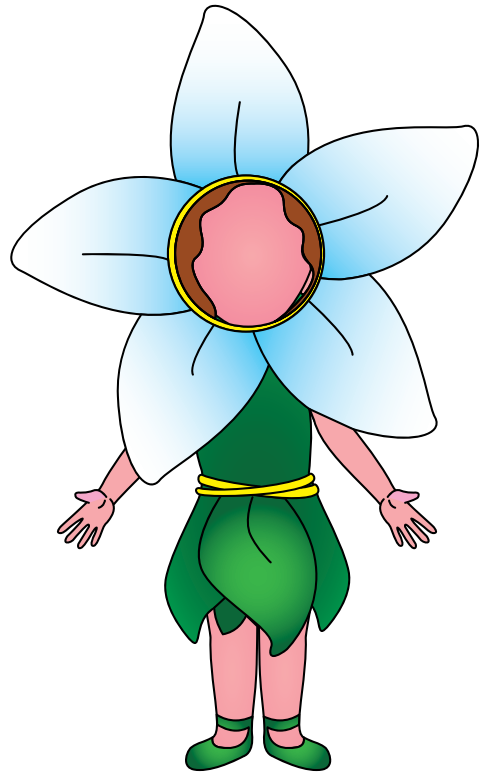
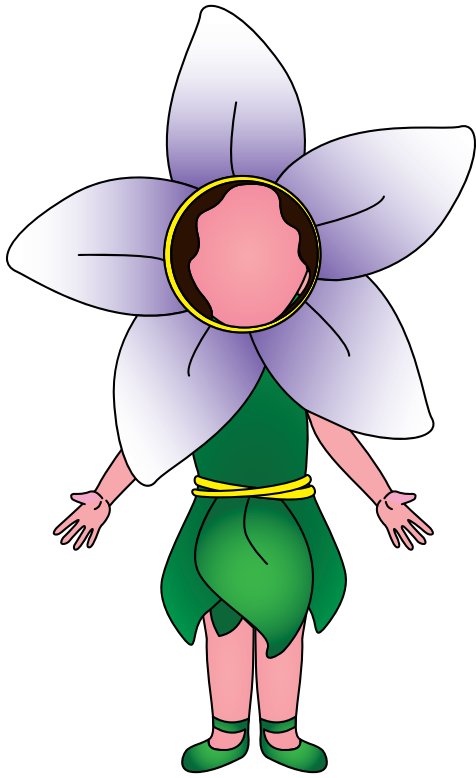












# PACKAGING

---





# Introduzione

---

Lo studio del packaging riguarda quel processo del design e della produzione che ha come fine il contenere, trasportare, salvaguardare, vendere, regalare e far utilizzare gli oggetti da esso stesso contenuti.

I materiali destinati a queste funzioni sono innumerevoli, ma nella maggior parte dei casi questo compito viene affidato al cartone, sia per il prezzo più accessibile, che per la reperibilità, che per la facilità di lavorazione oltre che alla sua facile accoppiabilità con materiali differenti, per la realizzazione di grafiche e elementi pubblicitari.

Il metodo di lavorazione più utilizzato per questo materiale, e quindi sfruttato al massimo nel campo delle confezioni, è la fustellatura. Per utilizzare questa tecnica è necessario applicare un nastro d'acciaio laminato ad una lastra, spesso in legno, che, posta sotto una pressa, esegue un taglio netto, lineare ed immediato, seguendo la forma prestabilita dalla fustella stessa. Stessa cosa succede per quel che riguarda le eventuali pieghe, ma in questo caso si utilizza una lama più bassa (detta "mezzotaglio") che incide sul materiale per il 70/90%, non apportando così tagli decisivi.

Per quel che riguarda l'applicazione di grafiche, si utilizza la tecnica dell'accoppiamento tra carta e cartone, si utilizzano macchine accoppiatrici ad alta precisione e velocità (vedi foto), che svolgono il lavoro di spostare, sollevare, accorpate ed incollare a caldo i due pezzi. Le operazioni vengono svolte sia da foglio diretto che da bobina di carta, così da mantenere la planarità dell'accoppiamento, riducendo consumi e sprechi.



3+

# Teatrino Fantasia

crea i tuoi personaggi e inventa la tua storia



Teatrino Fantasia  
crea i tuoi personaggi e inventa la tua storia

3+



Con **Teatrino Fantasia** il bambino imparerà a disegnare personaggi da lui inventati grazie ai fogli guida e al pratico tavolo luminoso all'interno. Potrà poi ad ambientarli grazie al teatrino e agli sfondi intercambiabili. Inventare una vera e propria storia non era mai stato così semplice!

3+

Colori



Tavolo luminoso formato A4



Oggetti di scena tridimensionali



Teatrino



Figure ed espressioni da ricalcare



Sfondi intercambiabili



Libretto illustrativo personaggi



Forbici



Cartoncini



Stand card per i tuoi personaggi

# Teatrino Fantasia

crea i tuoi personaggi e inventa la tua storia

[www.liscianigiocchi.com](http://www.liscianigiocchi.com)

© Liscianigiocchi s.r.l.  
Via Roversi 16, Zona Industriale S. Rita, 04100 Terni, (TR) IT



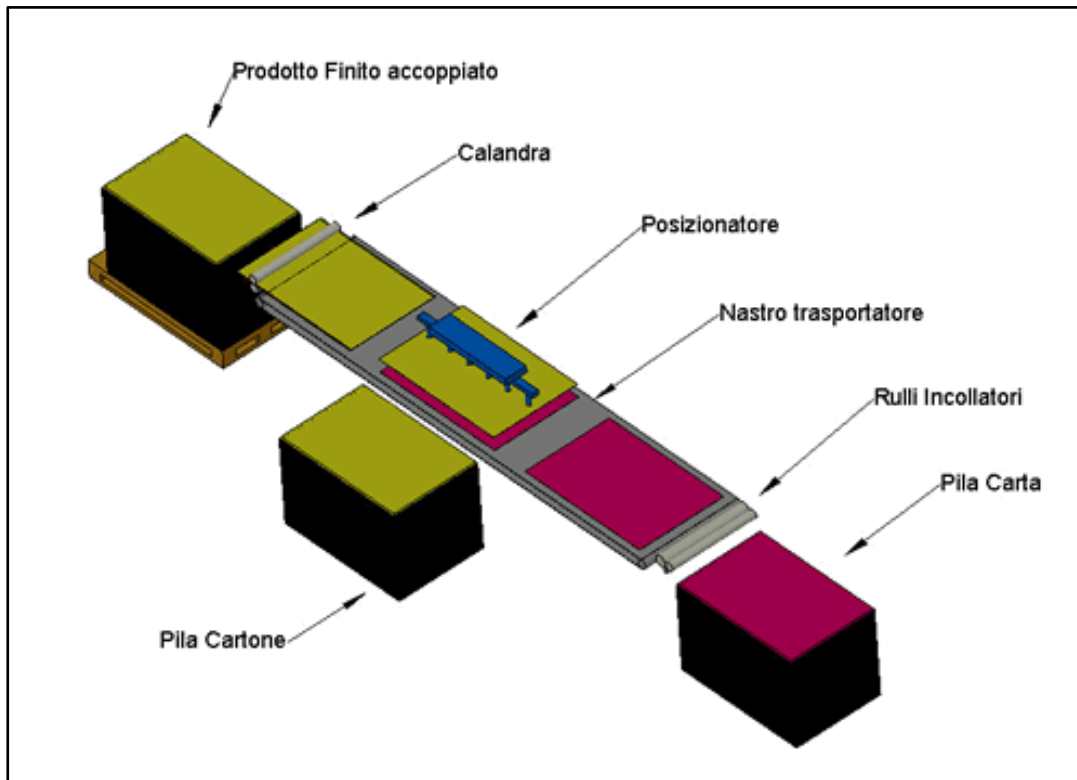
**Avvertenze per i genitori**  
Questo prodotto è destinato ai bambini dai 3 anni di età.  
Non è adatto per i bambini di età inferiore ai 3 anni.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare le forbici.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare i colori.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare il tavolo luminoso.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare i fogli guida.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare il teatrino.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare gli sfondi intercambiabili.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare le figure ed espressioni da ricalcare.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare il libretto illustrativo personaggi.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare i cartoncini.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare i stand card per i tuoi personaggi.



Non è adatto per i bambini che non possono usare le forbici.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare i colori.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare il tavolo luminoso.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare i fogli guida.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare il teatrino.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare gli sfondi intercambiabili.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare le figure ed espressioni da ricalcare.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare il libretto illustrativo personaggi.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare i cartoncini.  
Non è adatto per i bambini che non possono usare i stand card per i tuoi personaggi.

CE

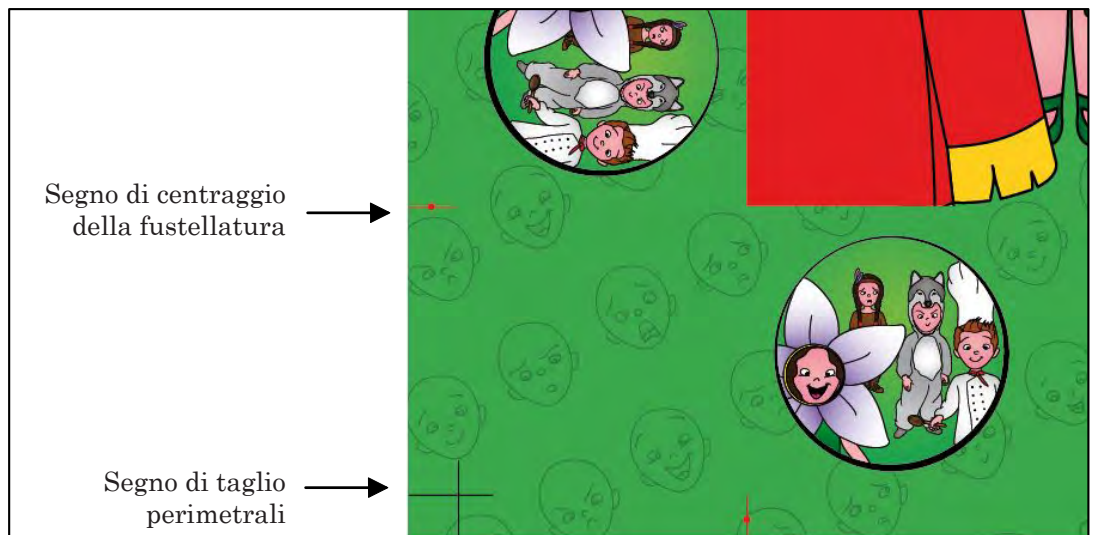




### Macchina accoppiatrice foglio/cartone

In questo caso specifico le dimensioni della confezione, ovvero 46,4 cm x 35,5 cm x 8,5 cm, sono state scelte in base a considerazioni formali e siderazioni formali e pratiche, quali le matrici di stampa già esistenti e l'inserimento di tutti gli oggetti del progetto al suo interno, tenendo conto soprattutto delle loro dimensioni e la loro incastrabilità.

Per la creazione della grafica del packaging sono state usate accortezze pratiche, seguendo le direttive che ogni sito produttivo terrebbe in considerazione. Queste accortezze sono ad esempio l'inserimento di abbondanze, crocini di taglio e segni di fustellatura (vedi immagini nella pagina affianco). Per le abbondanze si usano generalmente rimbocchi di 15 mm, sia per coprire eventuali errori, sia per consentire un minimo di copertura anche all'interno della confezione stessa.



Particolare dei segni di centraggio della fustellatura e segni di taglio perimetrale.

## **Analisi dei componenti**

Per avere un risultato di packaging eccellente, si devono tenere in considerazione alcuni criteri fissi che lo compongono e lo rendono un mezzo efficiente, sì per contenere, ma soprattutto per promuovere il prodotto da esso stesso contenuto.

Innanzitutto si deve tener conto del posizionamento degli oggetti illustrati sull'imballo, che devono essere ben visibili e facilmente collegabili al loro effettivo utilizzo.

Sulla confezione sono evidenziati gli oggetti principali che l'utente utilizzerà maggiormente e che dovranno attirare la sua attenzione in caso non stia guardando con particolari attenzioni lo scaffale su cui essa è posta.

Gli oggetti selezionati per presentare il progetto al pubblico sono quindi: il tavolo luminoso, il teatrino, i colori, alcuni dei personaggi realizzabili e le schede con le parti da ricalcare, che

sin da subito spiegano lo scopo del gioco in maniera alquanto chiara.

Una delle considerazioni più importanti è quella che riguarda l'ambito commerciale, si è cercato infatti di dare maggiore rilevanza agli oggetti più importanti e che influiscono maggiormente sul prezzo finale, così da attirare maggiori acquirenti, oltre a favorire il mercato e la produzione.

Gli alti prodotti, secondari ma non troppo, sono invece strettamente legati alla totale funzionalità dell'intero prodotto.

## Studio dei font

---

Per la progettazione di un packaging che si rispetti si devono tenere in conto anche le indicazioni tipografiche, quindi quel che riguarda titoli, sottotitoli ed informazioni.

Una prima analisi è stata fatta per i titoli, utilizzando un font adeguato al tipo di progetto e al giovane pubblico di riferimento. Il font in esame è l'Henny Penny, dal carattere decorativo e giocoso, progettato per essere libero, senza nè schemi nè linee fisse. È stato progettato da Olga Umpeleva per la Brownfox, uno studio tipografico indipendente con sede a Mosca che si occupa di caratteri sia latini che cirillici, oltre a quelli riservati alla visualizzazione su schermo. È ottimo se destinato a giochi, libri e siti web per bambini, dando il proprio meglio soprattutto in grandi formati.

A a B b C c P d E e

All'interno del progetto è stato utilizzato più volte, in diverse grandezze a seconda dell'ambito e della parte in cui è posto.

Nella parte frontale è stato dimensionato a 120 pt, per offrire maggiore visibilità e dare maggiore impatto. Nei lembi laterali invece, le dimensioni sono state ridimensionate a 90 pt e 65 pt, rispettivamente per il lato maggiore e il lato minore, in modo da attirare l'attenzione anche nel caso in cui, in negozio, venga posto in orizzontale, verticale o su un fianco.

Gli stessi accorgimenti sono stati adoperati per i sottotitoli, cercando di mantenere le proporzioni con i titoli. Utilizzando lo stesso font, nella parte frontale li troviamo a grandezza 50 pt, mentre sui lati li abbiamo a 30 pt per quello maggiore e 25 pt per quello minore.

Testo fronte scatola: 120 pt

A a B b

Testo lato lungo e retro scatola: 90 pt

A a B b C

Testo lato corto scatola: 65 pt

A a B b C c D

Sottotitoli fronte scatola: 45 pt

A a B b C c D d

Sottotitoli lato lungo scatola: 30 pt

A a B b C c D d

Sottotitoli lato corto scatola: 25 pt

A a B b C c D d

All'interno dell'intero progetto è stato utilizzato anche un secondo font, più sobrio e meno particolareggiato, il Calibri, della famiglia dei sans-serif, progettato da Microsoft per creare un diversivo ai più utilizzati Arial e Times New Roman, entrando così nel podio dei più utilizzati per presentazioni, composizioni email e siti web. L'utilizzo del Calibri nel packagin è stato pensato per creare un contrasto e uno stacco tra la sua formalità ed il carattere giocoso del primo font, atto a narrare la creatività e fantasia del prodotto. Vediamo infatti come nel retro della confezione sia utilizzato in Bold a 25 pt per le informazioni generiche ed in Regular a 20 pt per le informazioni del prodotto.



Informazioni prodotto retro scatola: 25 pt Calibri Bold

**A a B b C c D d**

Informazioni retro scatola: 20 pt Calibri Regular

**A a B b C c D d**

Qui di seguito sono elencati tutti i font esaminati e scartati durante il processo di progettazione del logo, come vedremo poi avanti, essi sono stati accuratamente associati, comparati e al logo per verificare la compatibilità grafica e visiva.

Sono stati utilizzati font tra i più fantasiosi e creativi, ispirati ai bambini e alla loro creatività.

Calligraffiti:	<i>Teatrino Fantasia</i>
FFF Tusj:	<b>Teatrino fantasia</b>
Jamaistevie:	<b>TEATRINO fantasia</b>
Little Miss Priss:	Teatrino Fantasia
MothProofScript:	<b>Teatrino Fantasia</b>
Olivier Regular:	<b>Teatrino fantasia</b>
PWChildren:	<b>TEATRINO FANTASIA</b>
Fascinate:	<b>Teatrino Fantasia</b>
Vanilla:	<b>Teatrino Fantasia</b>
Kavoon Regular:	<b>Teatrino Fantasia</b>
Sonsie One:	<b><i>Teatrino Fantasia</i></b>
GrutchShaded:	<b>Teatrino Fantasia</b>
LaUnica Regular:	<b>TEATRINO FANTASIA</b>
SharonLipschutz:	<i>Teatrino fantasia</i>

## Il logo

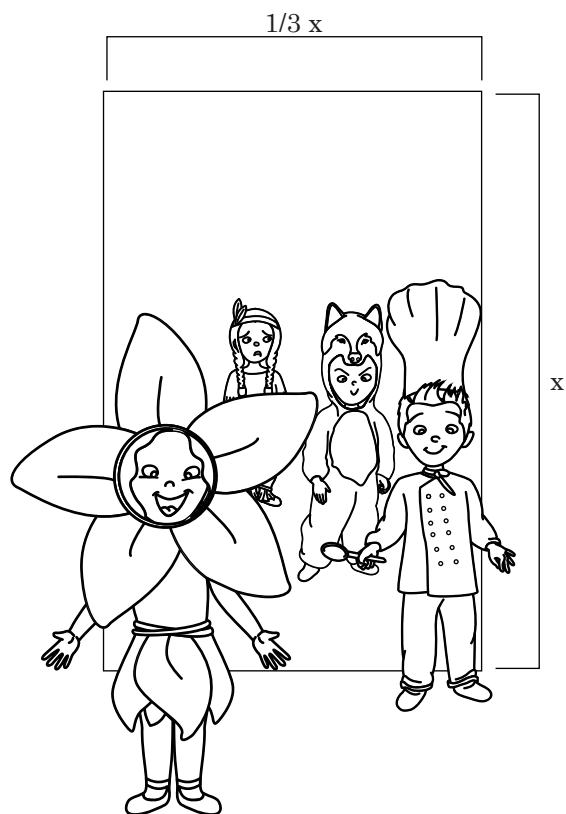
---

Il logo è un'altra parte fondamentale della composizione del packaging, si pone come obiettivo quello di rappresentare un prodotto, o una linea di prodotto, con pochi semplici elementi descrittivi, con o senza l'utilizzo di parole o frasi.

In questo caso si tratta di un pittogramma, una composizione iconica, che si occupa di raffigurare graficamente alcune parti fondamentali del prodotto. Lo studio sulla composizione di questo logo è stata incentrata sull'utilizzo di alcuni dei personaggi del gioco stesso, posizionati in maniera tale che sembrano invitare il bambino a giocare.



Qui affianco possiamo vedere come è impostata la disposizione basilare dei personaggi, realizzata all'interno di un riquadro a cui è stata data la funzione di base. Questo, che inizialmente è stato lasciato bianco, viene poi utilizzato come sfondo, prima arricchito con riempimenti fantasiosi e poi colorato con le tre colorazioni scelte seguendo la gamma cromatica scelta per il



progetto. La scelta di utilizzare motivi di sfondo è stata accantonata soprattutto perché i suddetti non esaltavano in maniera ottimale i personaggi, non facendo così risultare idoneo il logo per la rappresentazione del prodotto. Inoltre distoglievano l'attenzione dai soggetti principali, con il gioco di vuoti e pieni disposto alle spalle dei personaggi.





Una volta rimossi i motivi di sfondo, ci si avvicina sempre di più al risultato finale, infatti, i tre colori scelti per le diverse identità del logo fanno sì che i personaggi risaltino in maniera più efficiente e decisa.

Un'ennesima constatazione è stata poi fatta sulla grandezza della superficie di rappresentazione, che è stata ridotta per far risaltare maggiormente i personaggi.





Dopo aver ridotto la grandezza del campo d'applicazione ed averla resa quadrata, puntando l'attenzione sulle espressioni dei personaggi in prima fila, c'è stata un'ultima modifica apportata alla forma del logo. Questa riguarda il cambiamento totale dello sfondo, infatti come si può notare da queste ultime tre immagini si è giunti ad una forma finale circolare, che nasconde ulteriormente lo sfondo. In ultimo, è stata applicata un'ombra, per far risaltare il logo quando è applicato ai vari packaging, grafiche e mezzi pubblicitari.

## Applicazione logo e font

Contemporaneamente allo studio e allo sviluppo del logo sono state realizzate prove di accorpamento dello stesso con i font esaminati durante tutto il processo.







## Colori di sfondo

---

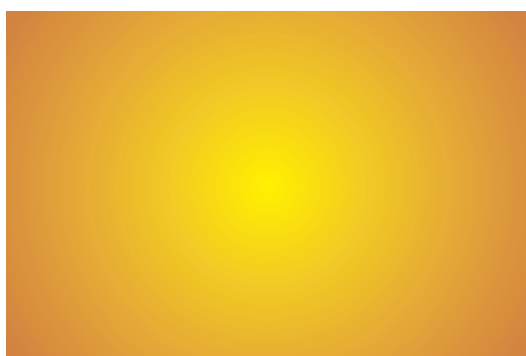
Per una continuità stilistica, sia all'interno del progetto stesso, che in un'eventuale ampliamento della linea dei prodotti, sono state selezionate tre varianti di colore. La scelta è stata fatta in relazione al rapporto dei colori con il logo e i personaggi selezionati per promuovere il prodotto.

Le tre colorazioni scelte, con eventuali sfumature comprese, sono qui di seguito descritte, utilizzando il metodo CMYK.



interno: C 73

esterno: C 82 - K 50



interno: Y 100

esterno: C 10 - M 55 - Y 82



interno: C 60 - Y 87

esterno: C 82 - Y 84





C 82 - Y 50

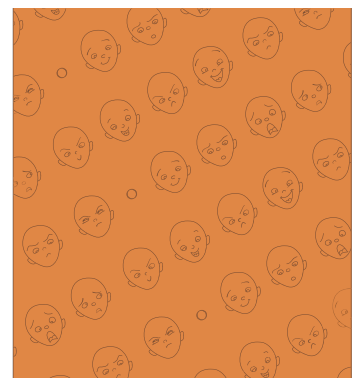
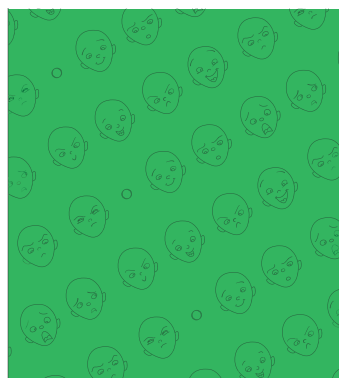
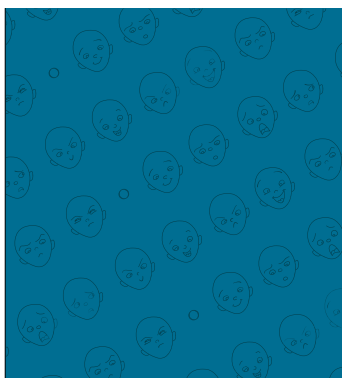


C 10 - M 55 - Y 82



C 75 - Y 85

Dopo aver analizzato i colori e le sfumature di sfondo, ecco qui il motivo utilizzato per arricchire grafiche e riempimenti.





# STYLE GUIDE

---



# Introduzione

---

La Style Guide è un documento che viene fornito insieme ad un dato progetto, si occupa principalmente di mostrare e spiegare tutte le fasi di progettazione dello stesso. Nella maggior parte dei casi si muove nel campo della progettazione grafica ed è appunto il grafico stesso ad occuparsi della sua realizzazione. Viene utilizzata come “mezzo di trasporto” per tutte quelle informazioni che devono rendere un progetto unico ed originale, stabilendo gabbie fisse e schemi standard da rispettare secondo i criteri stabiliti.

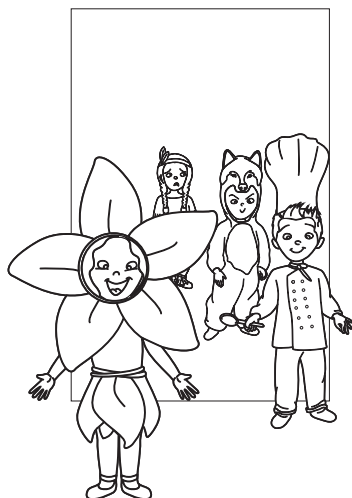
All'interno troviamo quindi informazioni utili per

- costruzione dei loghi, studi sulle tracce e sulle grandezze, oltre che alle diverse prove con i vari colori selezionati applicati
- disposizione e gestione di oggetti e/o personaggi presenti su packaging, riviste di settore, mezzi pubblicitari e recensioni
- utilizzo dei font forniti, organizzazione della loro grandezza all'interno del progetto
- scelta, accostamento e gestione dei colori, da applicare ai particolari prestabiliti
- utilizzo di motivi di sfondo, colorazioni standard ed eventuali riempimenti

Ovviamente tutti le indicazioni, i colori, le disposizioni e gli oggetti/personaggi, sono accompagnati da file digitali singoli, così da fornire a chiunque abbia il compito di gestire.

## Costruzione logo

---



La disposizione dei personaggi all'interno del riquadro iniziale, a cui verrà poi applicato un ritaglio circolare così da alleggerire e rendere più unico e caratteristico il logo stesso.



Il passo successivo è quello di applicare un ritaglio circolare nel quale includere solo parte dei personaggi e dei loro particolari.



L'ultimo passo si occupa della rimozione definitiva dei particolari e l'applicazione del secondo cerchio.



Ed ecco il logo ultimato, con lo sfondo e i personaggi colorati, oltre che l'ombra applicata nel modo giusto.

## Prove colore logo

---

Qui di seguito sono elencate le tre colorazioni base del logo, da scegliere a seconda delle preferenze del grafico o, eventualmente, del contesto in cui si agisce.



interno C73

esterno C 82 K 50



interno Y 100

esterno C 10 M 55 Y 82



interno C60 Y 87

esterno C 82 Y 84

## Scelta dei font

---

Questa parte si occupa di mostrare tutti i font scelti ed usati nel progetto, con le relative grandezze specifiche per ogni zona di applicazione.

*Henny Penny*

A B C D E F G H I J K L M N O P

a b c d e f g h i j k l m n o p

Calibri

A B C D E F G H I J K L M N O P

a b c d e f g h i j k l m n o p



## Grandezza titoli ed informazioni

Testo fronte scatola: 120 pt

A a B b

Testo lato lungo e retro scatola: 90 pt

A a B b C

Testo lato corto scatola: 65 pt

A a B b C c D

Sottotitoli fronte scatola: 45 pt

A a B b C c D d

Sottotitoli lato lungo scatola: 30 pt

A a B b C c D d

Sottotitoli lato corto scatola: 25 pt

A a B b C c D d

Informazioni prodotto retro scatola: 25 pt Calibri Bold

**A a B b C c D d**

Informazioni retro scatola: 20 pt Calibri Regular

A a B b C c D d

## Colori di sfondo

---

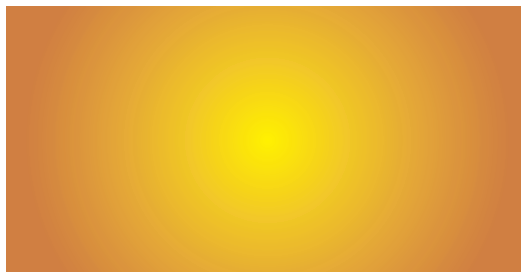
Come per i colori dei loghi, anche gli sfondi possono essere differenti, si possono scegliere infatti tra questi prestabiliti, a seconda delle esigenze di progetto.

I due valori forniti nella descrizione dei colori, sono da intendere come i due estremi di una sfumatura radiale, quindi quello interno e infine quello esterno.



interno C73

esterno C 82 K 50



interno Y 100

esterno C 10 M 55 Y 82



interno C60 Y 87

esterno C 82 Y 84

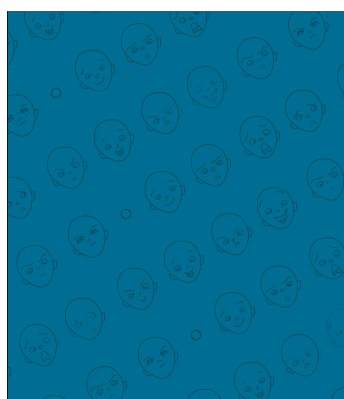
## Motivi di sfondo

---

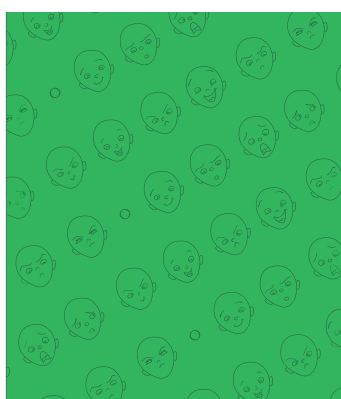
A seconda delle preferenze, o delle esigenze, è possibile sostituire il semplice sfondo sfumato con dei motivi forniti.

Al contrario degli sfondi sfumati, qui sono state usate tinte piatte, così da non appesantire troppo il lavoro finale.

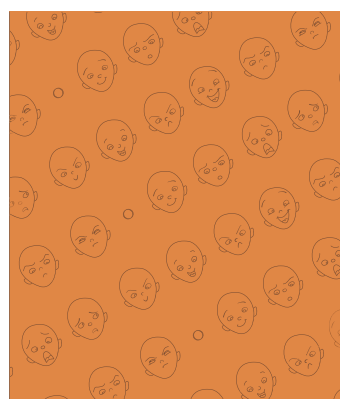
In questo caso il motivo di sfondo è dato dal susseguirsi di una serie di simboli scelti e presi come punto di riferimento e icona dell'intero progetto.



C 82 - Y 50



C 75 - Y 85



C 10 - M 55 - Y 82

L'applicazione del presente motivo è possibile grazie ad un semplice pattern, a cui basterà inserire un'inclinazione del 30%.



## **Grafica del packaging**

---

Per concludere il lavoro di analisi dei singoli componenti usati per il packaging, è qui mostrata la grafica completa. Questa è costituita da criteri fissi e invariati, da consultare nel caso in cui siano progettati o realizzati altri prodotti simili o con le stesse particolarità, così da dare all'intera linea uno stile unico e riconoscibile.

Questi parametri sono dati dai font scelti con le grandezze prestabilite, dal logo posto in determinati posti e dimensioni e dall'inserimento di personaggi chiave sistemati in modo da non mettere in secondo piano gli oggetti proposti; il tutto viene inserito in una cornice che da stabilità ed equilibrio all'intera composizione, così da mostrare il prodotto nel modo migliore.

Nel caso della parte frontale vediamo l'inserimento dei titoli e slogan sia sulla parte frontale che sui lembi laterali, l'inserimento del logo del prodotto e l'immissione del logo aziendale dell'eventuale ditta produttrice. Il posizionamento e la gestione degli oggetti contenuti all'interno della confezione è libero, seppur delimitato dal personaggio chiave posto sul lato sinistro.

Nella parte posteriore invece, troviamo le informazioni sul prodotto inserite in alto, le informazioni sull'azienda e sulle qualità qualitative e ambientali poste nell'apposita barra inferiore e il logo ben visibile posto al centro, così da spingere i grafici a disporre gli oggetti al suddetto.

# Packaging fronte



# Packaging retro

