

DIMA

dare forma

alla forma

A

V

H

B

A andrea

viberti **V**

H hellobarrio

B

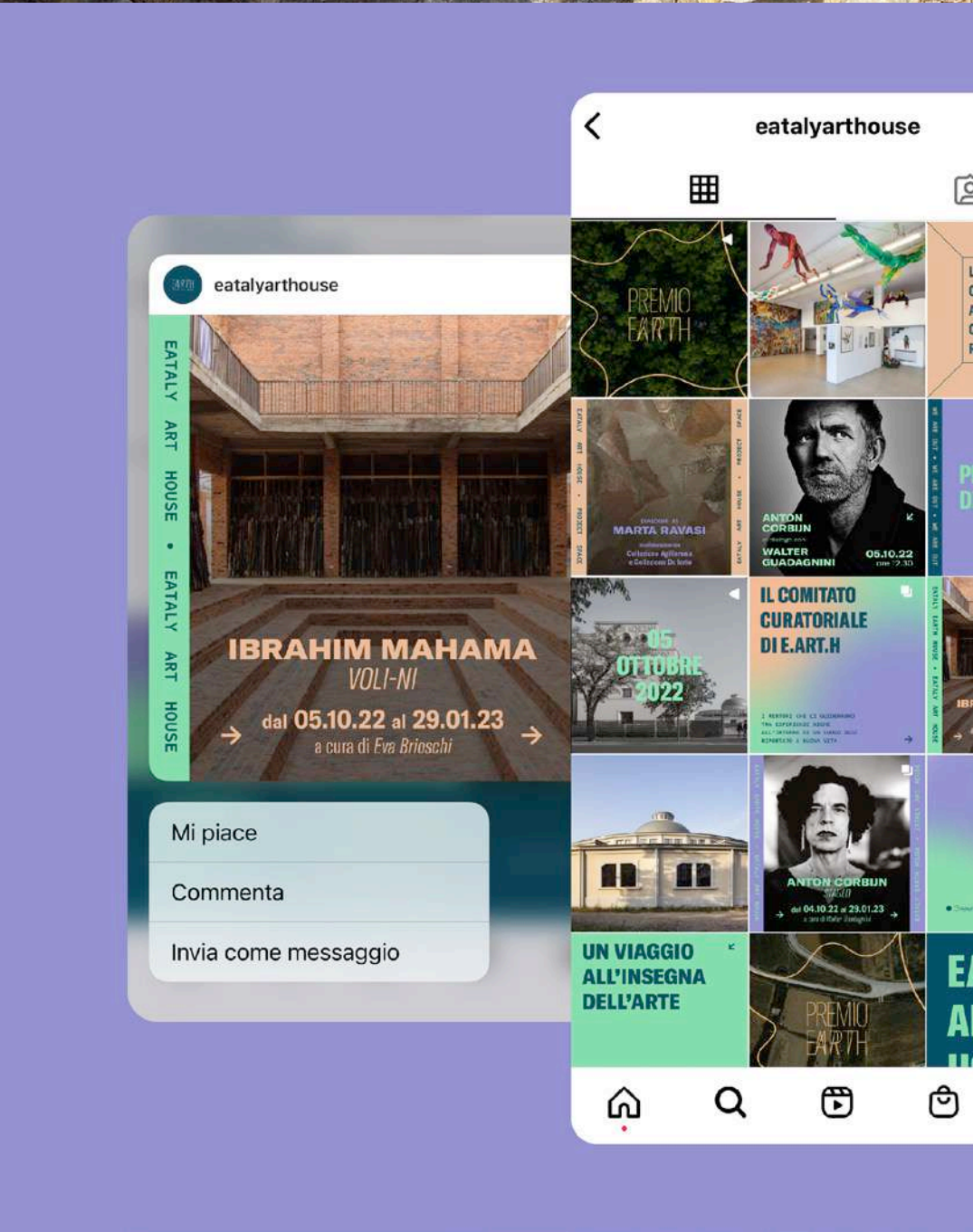
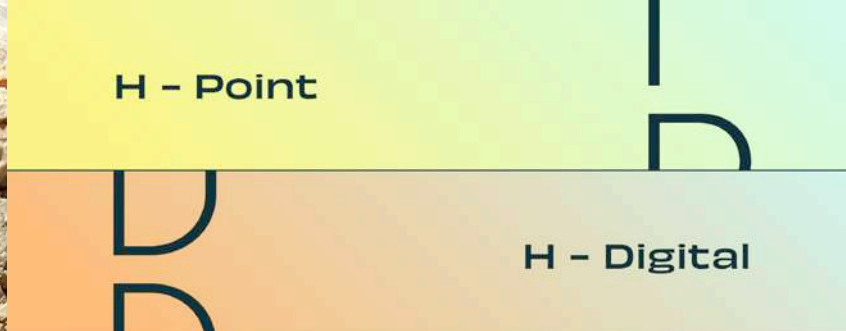
designer

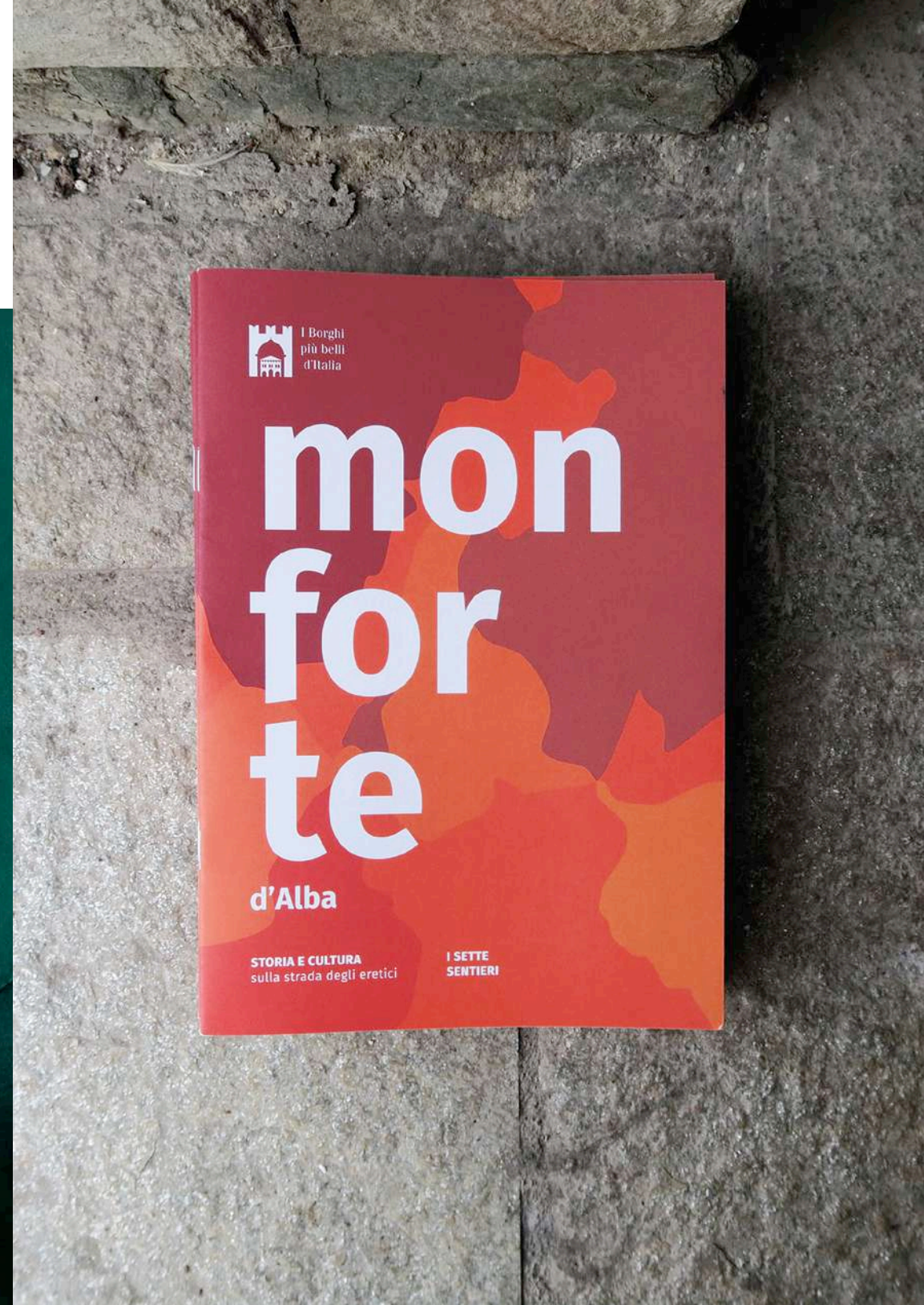
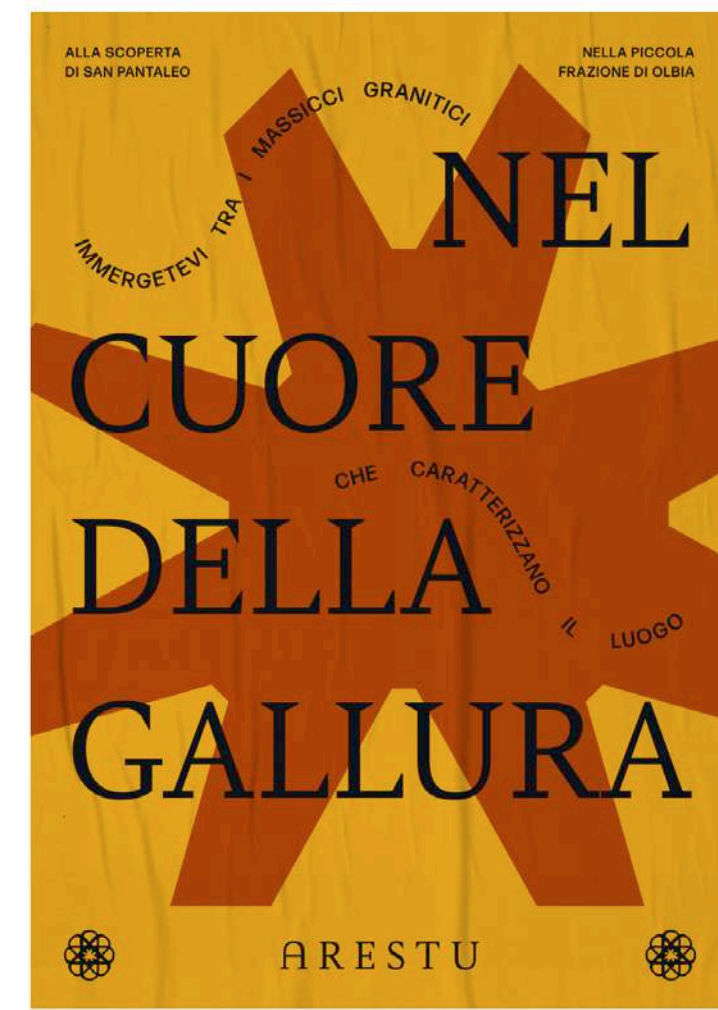
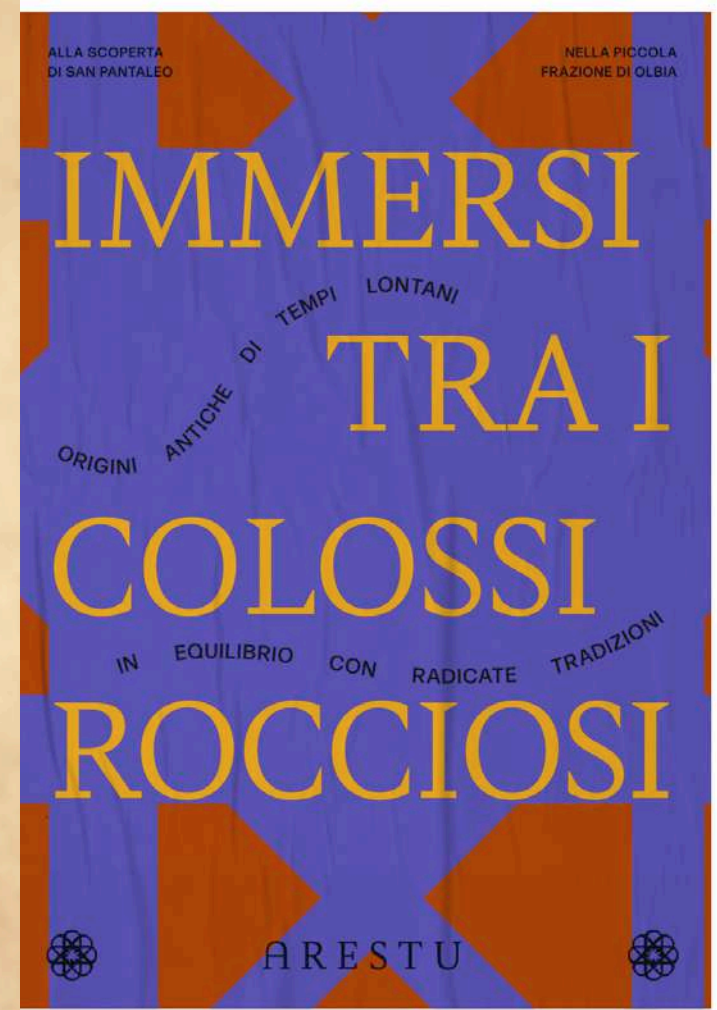
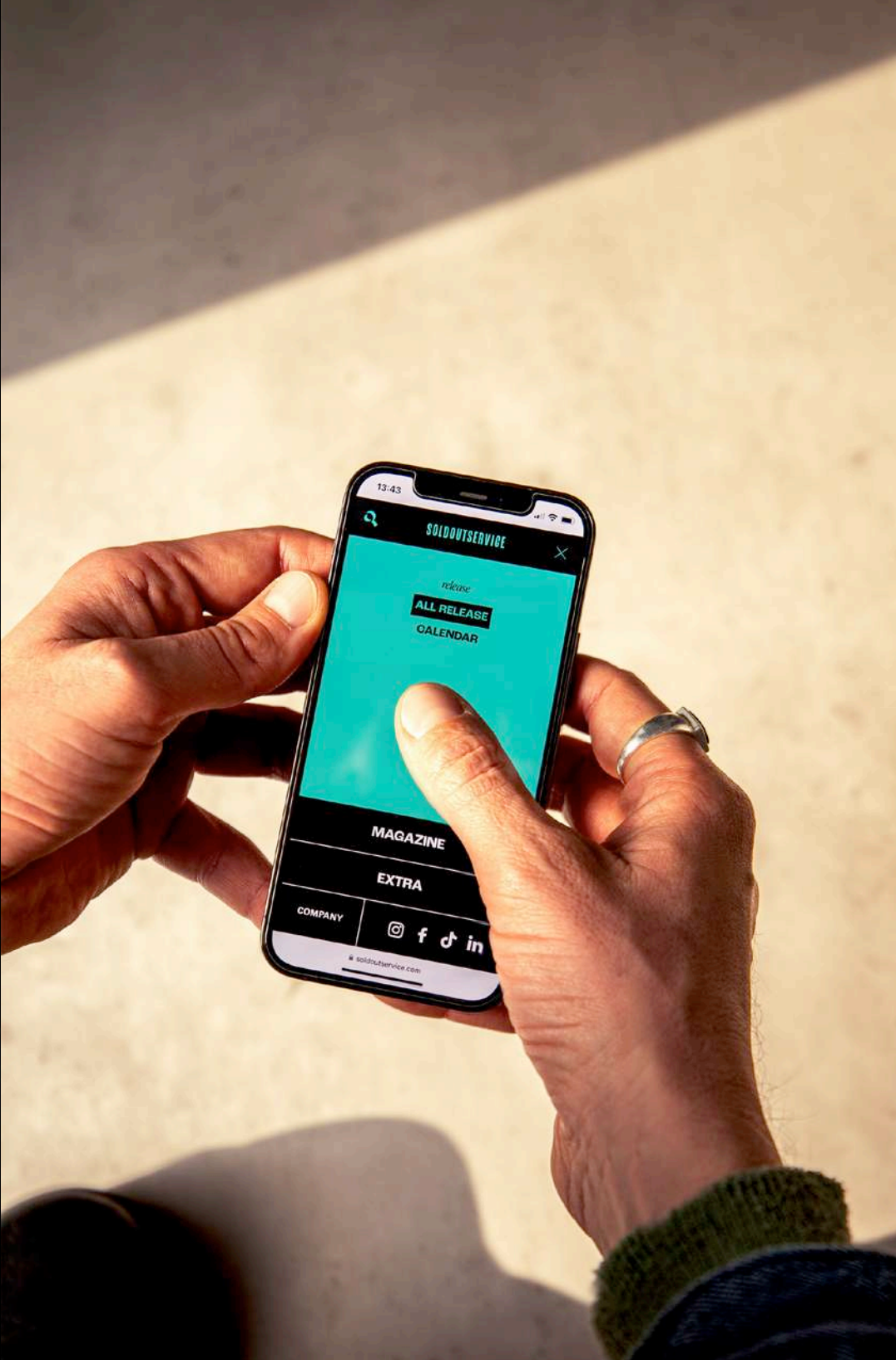
progettista visivo

course leader IED

graphic design

LOGO / IDENTITÀ









SCELTA

il designer

sceglie
la materia per il

progetto

l'uso
definisce l'identità

metodo

atteggiamento con il quale
si affronta un problema

approccio

il progetto

guida la scelta della materia,
attraverso le capacità del

designer

il concept
è un'attitudine*

*disposizione innata

I

D

E

A

TUTTI

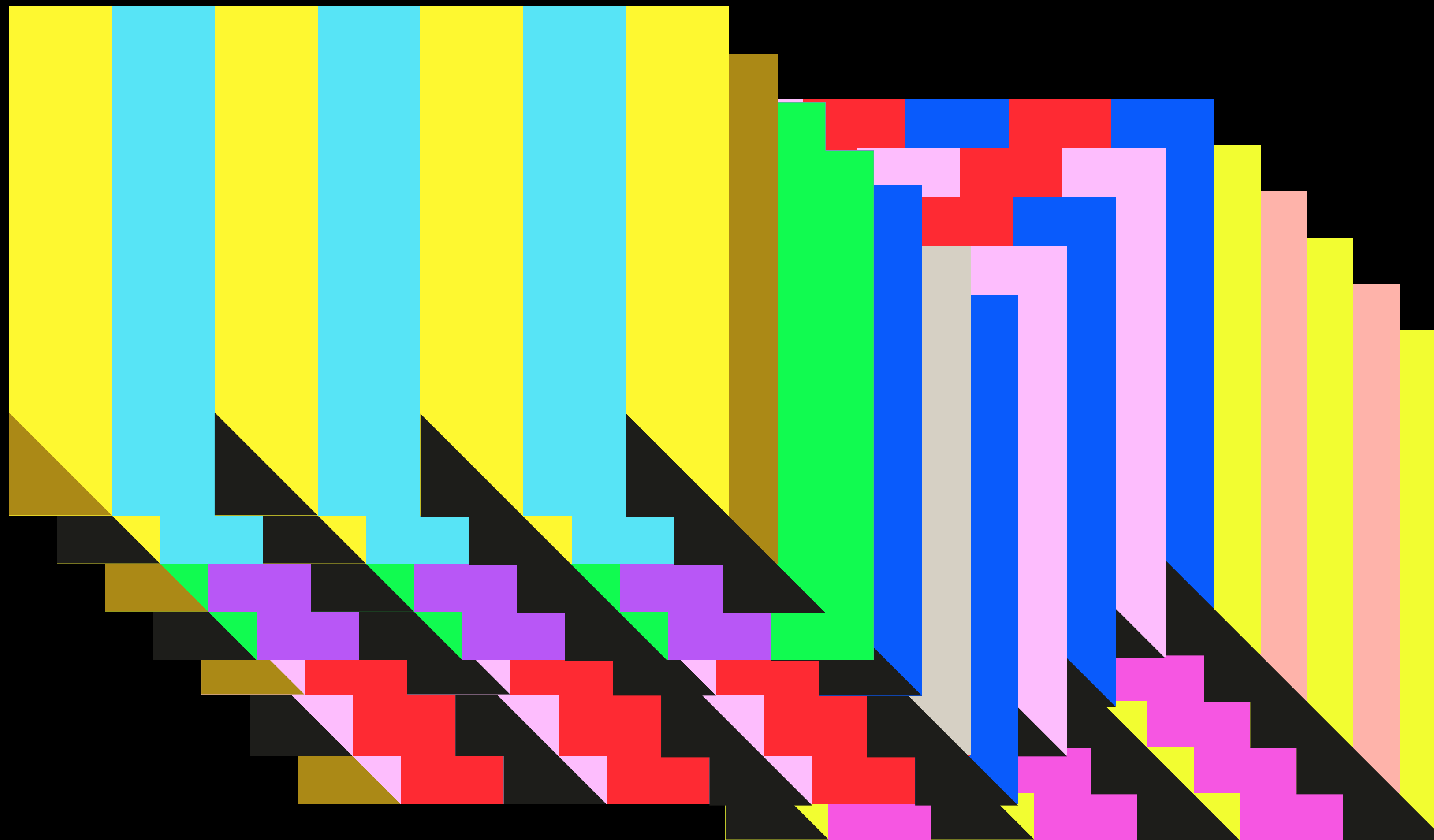
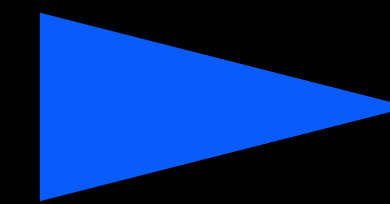
i designer fanno errori

normalità

o solo non tutte le scelte migliori

il processo decisionale si allena

Diamo valore alla giusta dimensione
progettuale (COME SI MISURA?)



chi coordina il progetto visivo totale?
chi sceglie la carta: progettista o cliente?
chi parla con i fornitori?

il progetto editoriale come lo declino
in digitale? e nello spazio? materiali simili?
quali caratteristiche mantengo?

chi decide le caratteristiche
per i vari media? che strumenti uso?
come lo divulgo? chi controlla?

chi aiuta a leggere le mie scelte?

- > costi / funzionalità
- > usabilità

come si evolve e dura il mio progetto
nel tempo? a quale figura mi rivolgo
per gestirlo? in digitale quanto dura?

G

O

SINESTESIA

O

D

COERENZA

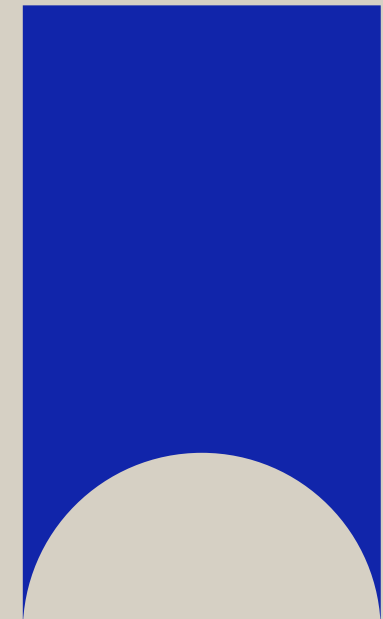
TATTO



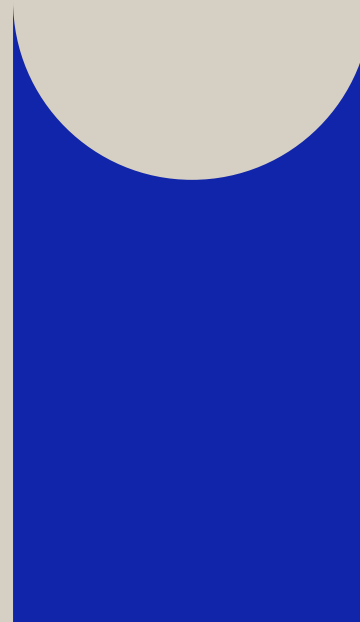
COSTO



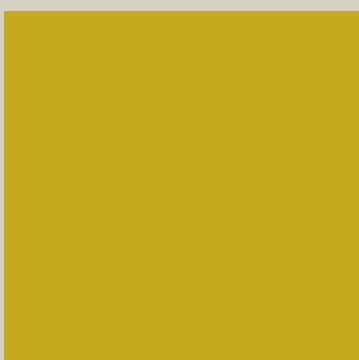
EFFICACIA



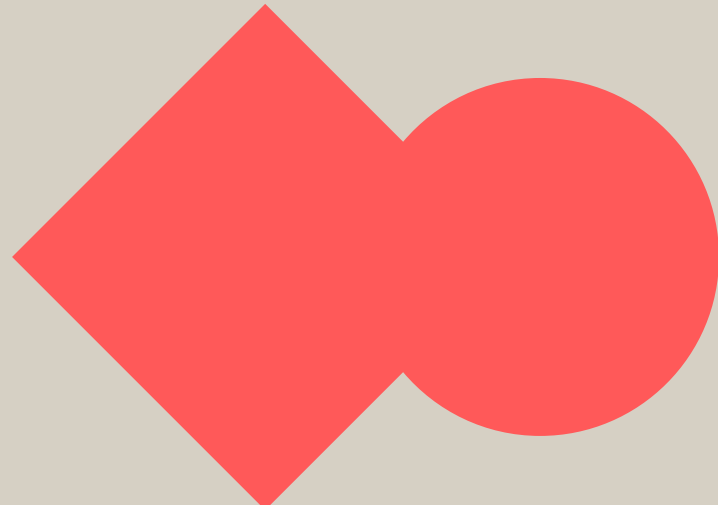
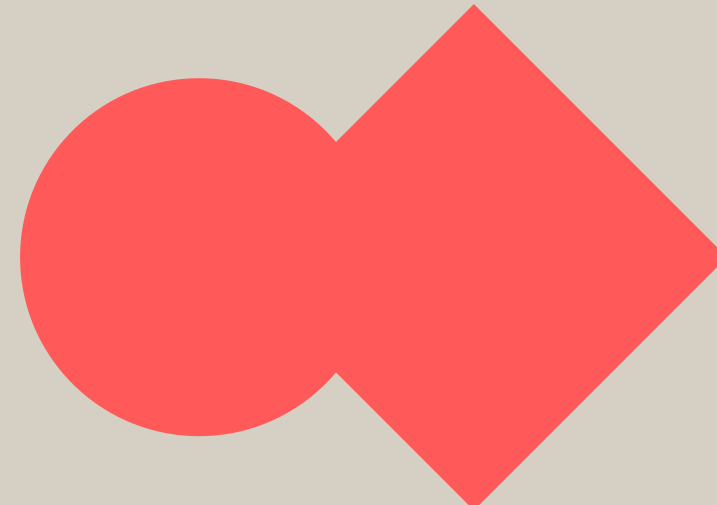
VISTA



DURABILITÀ

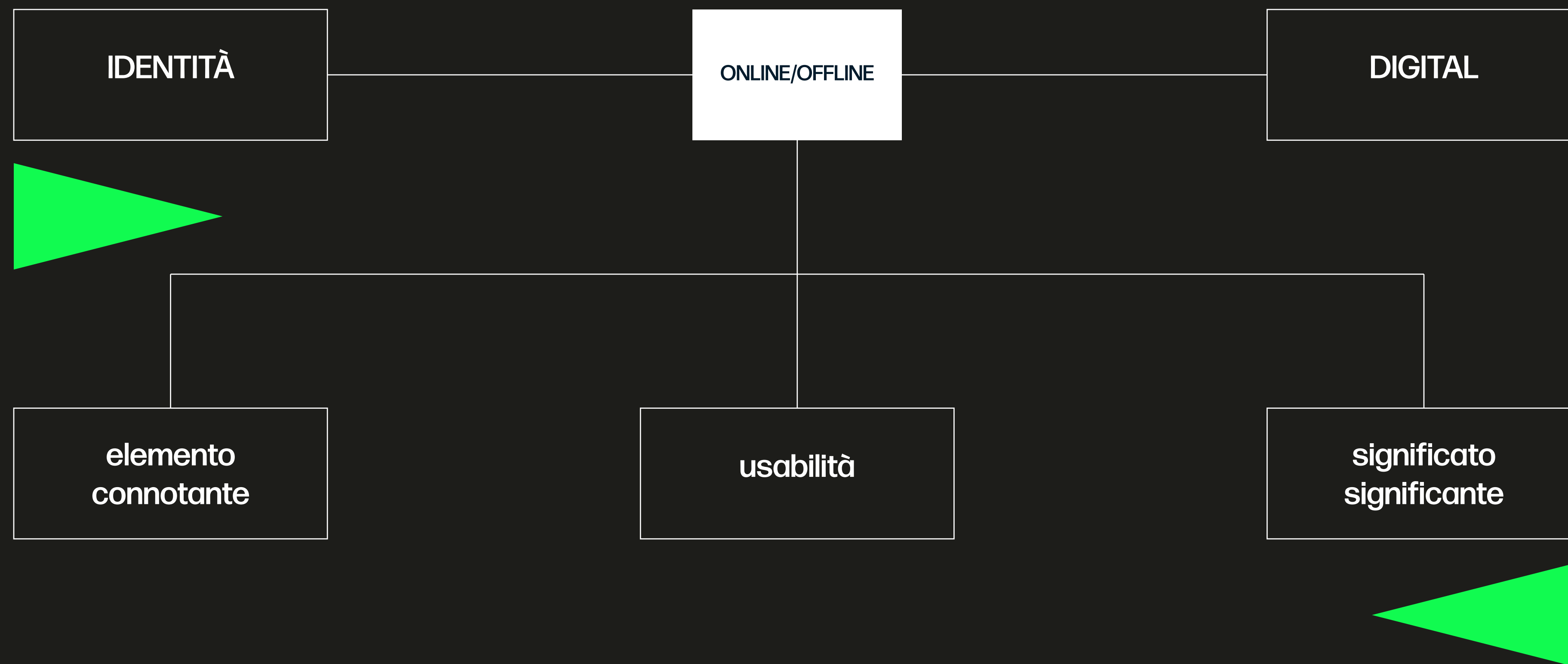


VERSATILITÀ



FLOW >

IL MONDO MATERIA

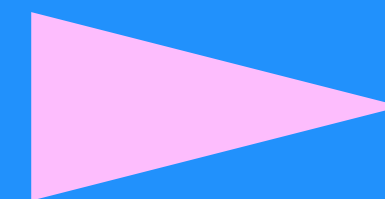


LA MATERIA che relazione ha con
il progetto?

LA carta COME può esprimere
l'attenzione al processo creativo,
la funzionalità e la sostenibilità
della creazione progettuale

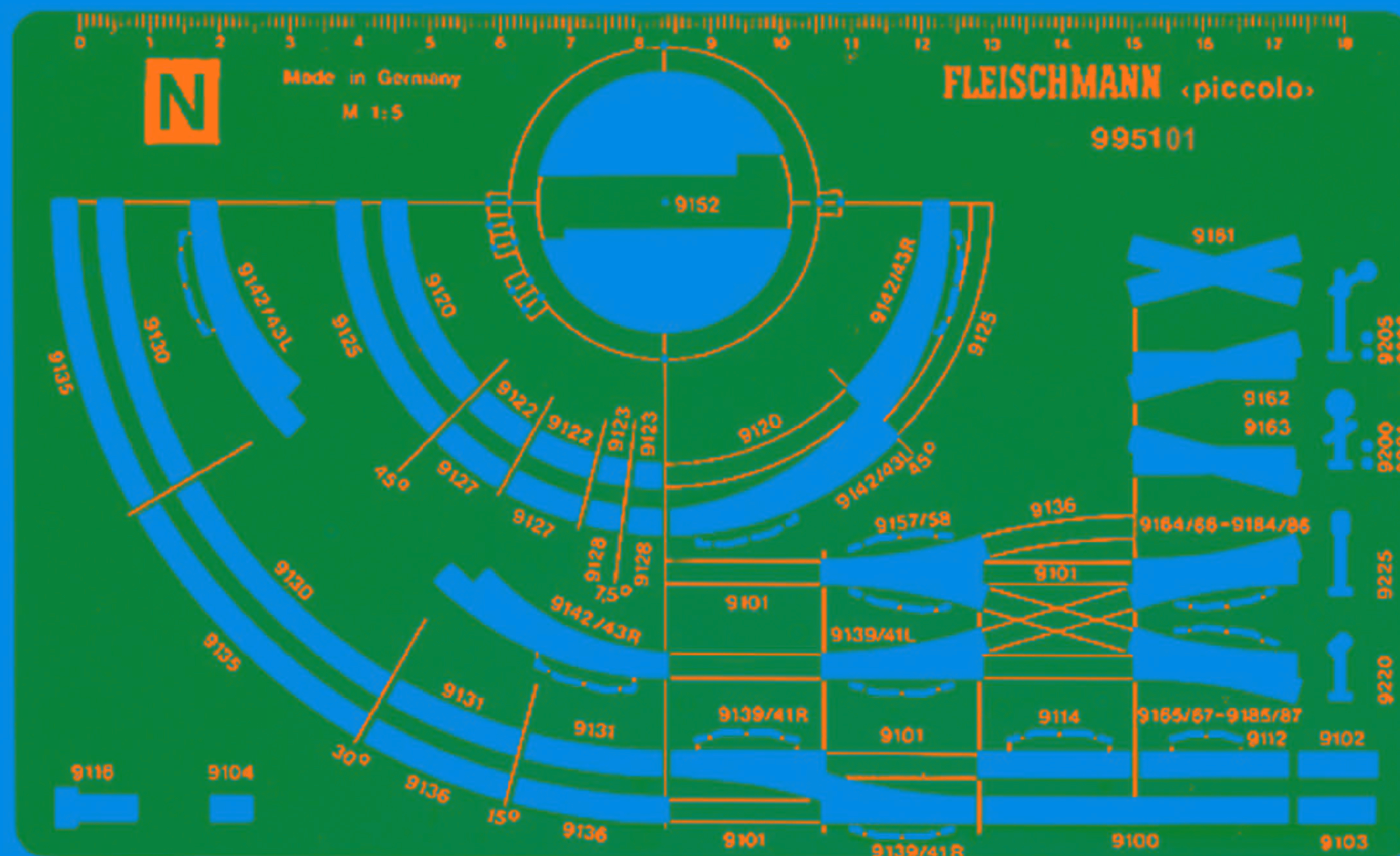
S T E S S A ?

Come MISURO questo
impatto progettuale?

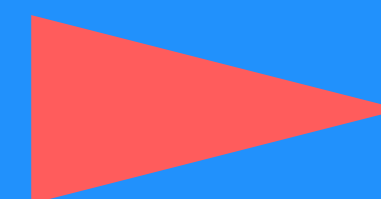


DIMA®

(s. f. [dal gr. δείγμα «mostra, saggio, campione», der. di δείκνυμι (mostrare)]



DIMA è il termine che, in varie tecniche, significa genericamente > CAMPIONE, sagoma, modano; per es. provetta necessaria per la VALUTAZIONE e la comparazione del giusto operato **P R O D U T T I V O** in uno specifico ambito **p r o g e t t u a l e**.



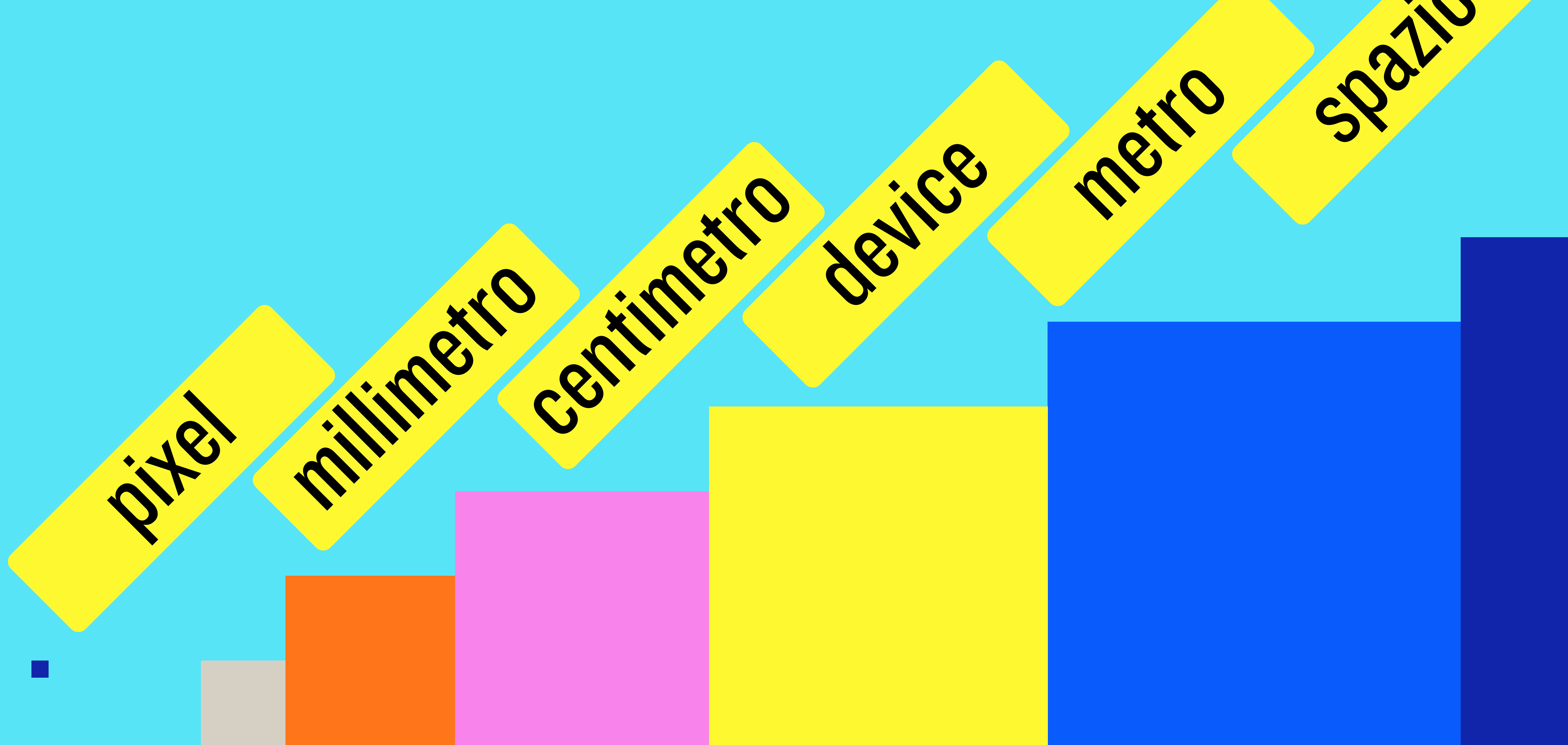
Valore dell'estetica

ORA

misura del sapere

the
power of 10

scalabilità



100 %

del progetto deve essere
pensato con la carta

90 %

**del valore del progetto è
espresso con la carta**

80 %

impatto ambientale

dato dalla progettazione

20

% circa

**incidenza di costo^{medio} della
carta sul progetto finale**

**design
del
contenuto**

**sviluppo
del contenuto
*(linguaggio)***

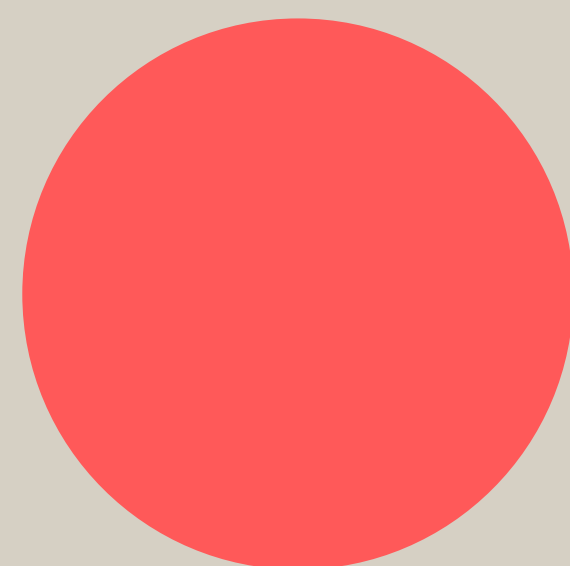
**materia
come
media narrativo**

**esperienze
sensoriali
multiple**

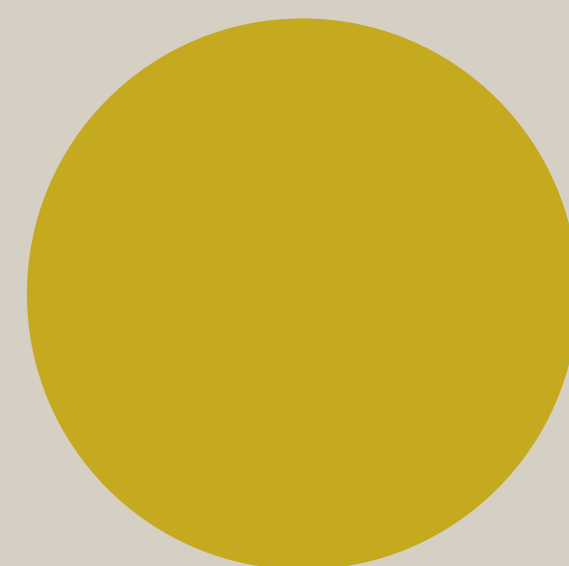
**evoluzione
crossmediale
*(supporti)***



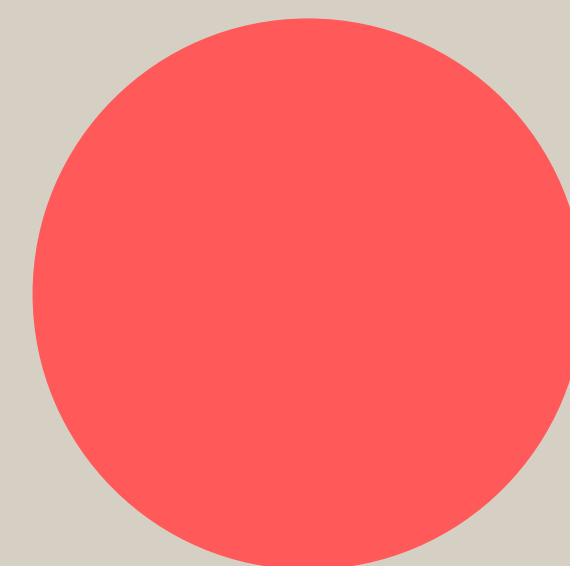
>



>



>



>



1

2

3

4

5

P

R

I

N

T



minerale > tasting



sfumature > bouquet



EDITORIAL

= SIGNIFICATO:

CARTA

= SIGNIFICANTE

bilancio > sostenibile



L A B

E LS

CALDO

VS FREDDO > contrasto





CAMBIO di paradigma

TOCCO >

“ricordati di ricordare”



un poco foto > un poco texture





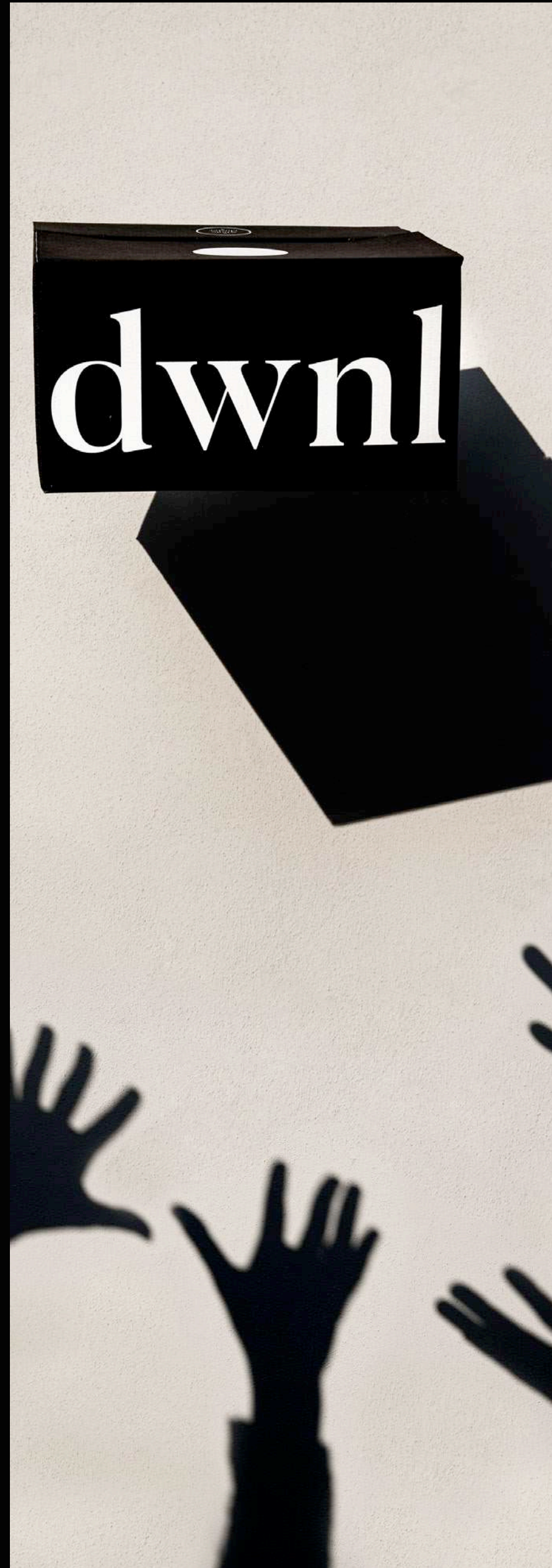
tocco
con gli occhi

CARTA



CANTA

su le mani



P

A

C

K

texture > RUGOSA



**mela tocco,
mela tengo**

D

S

N

O

C

I

L

A

B

E

L

S

1

3

5

7

9

1,5

3,5

5,5

7,5

9,5

L

O

G

O

S

I

M

S

H

P

A

R

G

A

R

A

P

A

futuro

1/3

equità nell'allocazione delle risorse ^{local}

monomateria ^{direttiva UE}

no over pack ^{50% inusato}

futuro

2/3

uso secondario ^{gamification}

1kg plastica = 1kg carta ^{NON SEMPRE}

meno prodotto ^{+ servizio}

futuro

3/3

just in time produzione oculata

design modulare power of ten

digitale responsabile peso digitale

CULTURA

VISIVA

SPOSTAMENTO

B

Y

E

:)