

## BRAND IDENTITY

Con il termine **Brand Identity** o Identità Aziendale, si intende l'insieme degli aspetti e degli elementi grafico/comunicativi che determinano la percezione e la reputazione di un brand da parte del suo pubblico. Quella percezione profondamente emotiva ed istintiva, da cui dipenderà il gradimento e di conseguenza il successo di un marchio e più in generale di un progetto.

Gli elementi determinanti della Brand Identity sono: il **Naming**, ossia la creazione di un nome per la marca, in questo caso il nome del progetto, che deve essere identificativo ed intuitivo e costituirà il marchio di fabbrica del progetto stesso; il **Logo**, cioè la progettazione di un marchio, che deve eccellere in originalità e qualità del design grafico. Possono essere incluse applicazioni semplici del logo quali business cards, carta intestata, ecc.; il **Digital design** che riguarda il progetto di grafici specifici per format multimediali, apps per mobile devices, periodici online, installazioni digitali, ecc.; una **System Identity**, cioè lo sviluppo di un sistema di identità, di prodotto o di insegna, completo in ogni suo step e item (strategia, identità nominale e/o visuale, immagine coordinata ecc.). Per esempio, sono da intendersi in questa categoria, identità di eventi (convegni, manifestazioni, spettacoli, ecc.), istituzioni e amministrazioni pubbliche (città), concorsi, ecc.; e infine il **Way-finding design** che implica progetti di sistemi di segnaletica e allestimenti per aeroporti, stazioni, hotel, ristoranti e fast food, stand fieristici, mostre, esposizioni, live events.

## LOGO DESIGN

Innanzitutto si è deciso per la progettazione di un brand in modo che il progetto possa essere riconosciuto all'istante da chiunque. Questo è stato pensato come una riproposizione in maniera stilizzata del complesso del nuovo polo culturale visto in prospettiva dall'angolo sud-est. Il logo è quindi formato da tre fasce alternate di colore rosso mattone e dal profilo della ciminiera sempre dello stesso colore. La scelta di disegnare un logo molto semplice e allo stesso tempo facilmente identificabile è un aspetto fondamentale e va ad aggiungersi ad altre soluzioni progettuali che aiutano a dare al progetto quell'idea di unicità e identità. Allo stesso tempo il logo aiuta a rendere il progetto riconoscibile a tutti.

## DIGITAL DESIGN

Nel mondo di oggi, per avere successo, non è più sufficiente creare un portale attrattivo e di immagine. Per emergere, tra i numerosi stimoli cui sono sollecitati i fruitori, è necessario creare interattività e coinvolgimento. Creare una piattaforma funzionale che generi un dialogo bi-direzionale tra il brand e il consumatore. Il digital design cerca di dare una risposta a queste esigenze, e in particolare il metodo più significativo per questo progetto potrebbe essere l'ideazione di un'applicazione digitale da poter scaricare sul proprio smartphone o tablet in cui informarsi sui vari itinerari, gli eventi in programma, le manifestazioni e le esposizioni, pianificare il proprio itinerario, informarsi sulla storia dei luoghi cremonesi, prenotare visite e mettersi direttamente in contatto con gli organizzatori e gli altri utenti. Questa è organizzata attraverso un menù che permette di concentrarsi su i vari aspetti a seconda della scala di interesse. Quindi troviamo la sezione dedicata al centro culturale in cui è possibile consultare la storia dell'area, visualizzare gli spazi del progetto, gli eventi e le esposizioni in programma, le immagini e i percorsi migliori per arrivarci con ogni mezzo di trasporto. E' presente poi la sezione riguardante l'aspetto cittadino, in cui consultare gli itinerari suddivisi per categorie e a secondo dei tempi di percorrenza, visualizzare la storia e le immagini di Cremona dei luoghi significativi, gli eventi in programma e trovare i totem informativi più vicini. Infine è presente la sezione legata al territorio cremonese, in cui vengono mostrati gli itinerari tematici, sono elencati i paesi che compongono questo network culturale e viene spiegata la loro storia, si possono inoltre consultare per ogni paese gli eventi passati e in programma e trovare anche qui i totem più vicini per la consultazione.

## WAYFINDING DESIGN

Il wayfinding design è lo studio dei sistemi di localizzazione e orientamento e implica progetti di sistemi di segnaletica e allestimenti per tutti i luoghi significativi della città e del territorio come aeroporti, stazioni, hotel, ristoranti e fast food, stand fieristici, mostre, esposizioni, eventi, ecc.. Questo ha implicato la progettazione di totem informativi, pensati seguendo un design semplice, pulito e sobrio in modo da non apparire troppo vistosi e danneggiare il paesaggio in cui andranno collocati. Ogni elemento è costituito da una struttura in acciaio che andrà a formare una cornice rettangolare posizionata su una piastra ancorata a terra che fungerà da basamento. Nel centro verrà poi inserito il vero e proprio pannello informativo, che potrà essere di due tipologie: interattivo, quindi formato da uno schermo digitale consultabile come se fosse una applicazione digitale, e uno statico, formato da un pannello in cui sarà raffigurato e spiegato l'itinerario corrispondente al luogo. Tutti i totem saranno di colore bordeaux e bianco, per richiamare ovviamente il colore del progetto e del brand.

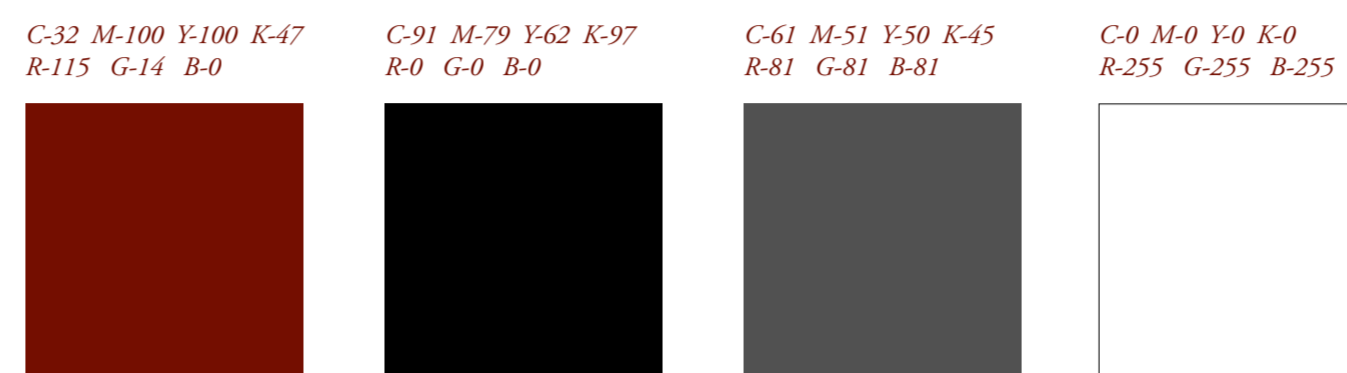
## SYSTEM IDENTITY

La System Identity è lo sviluppo di un sistema di identità, di prodotto o di insegna, completo in ogni suo step e item (strategia, identità nominale e/o visuale, immagine coordinata ecc.). Per esempio, sono da intendersi in questa categoria, identità di eventi (convegni, manifestazioni, spettacoli, ecc.), istituzioni e amministrazioni pubbliche (città), concorsi, ecc. Per quanto riguarda il progetto NeDeC, si è cercato di creare un sistema identitario all'interno del quale organizzare eventi calendarizzati, che avranno una tematica comune a seconda del periodo. Si inseriscono in questo programma vari Festival, sia nuovi che radicati da tempo nella città di Cremona, come il festival della letteratura, il festival dell'architettura, il festival di mezza estate, la festa del torrione, il Bontà, ecc. Questi eventi avranno come luogo simbolo il nuovo Centro culturale e andranno poi a diramarsi in tutto il territorio cittadino; saranno inoltre corredati da un progetto di promozione attraverso la progettazione e lo studio del design degli elementi informativi.

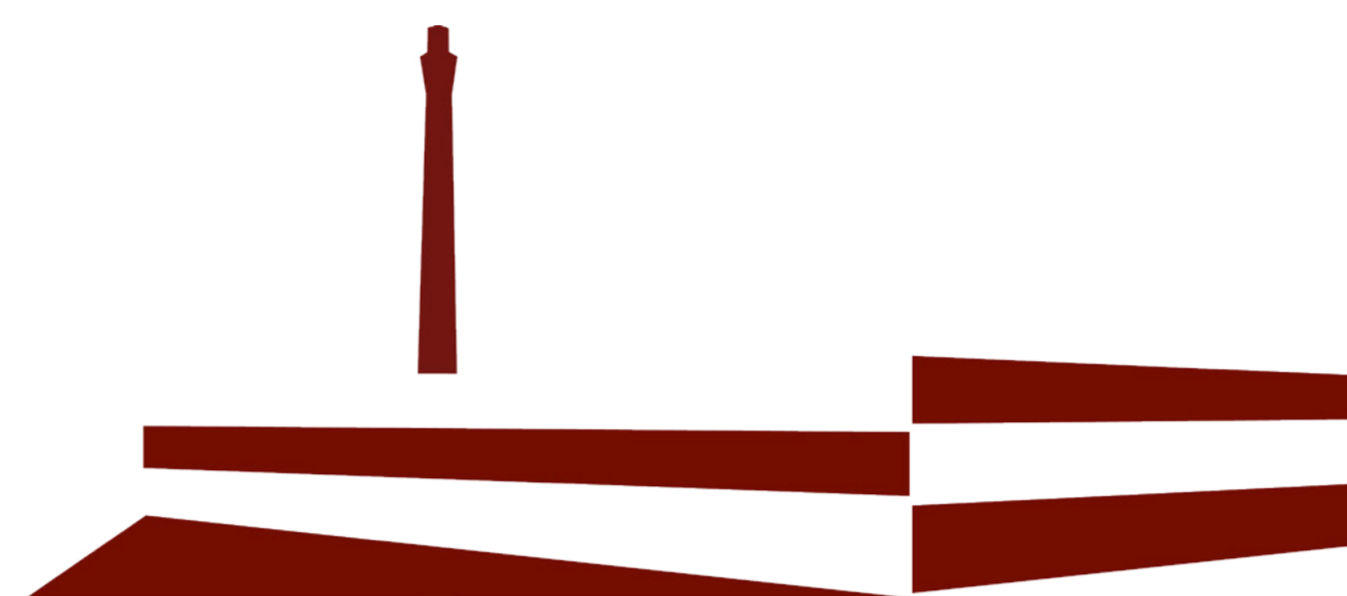
## NeDeC Network delle Culture

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 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Font Adobe Garamond Pro Italic



Paletta dei colori



Logo di progetto



Pubblicazioni su articoli e riviste



Esempi di elementi di Marketing - Cover per smartphone, e sacchetti regalo



Sviluppo dell'applicazione digitale per smartphone e tablet



Elementi di Wayfinding design - totem informativi



Sistema culturale unitario della città di Cremona



Alla scoperta della fornace

Incontro per scoprire i meccanismi, gli spazi produttivi e i cicli di vita dell'antica fornace Frazzi in presenza di esperti del settore e storici dell'arte e dell'architettura.

Festival della Letteratura

Serie di incontri con scrittori e giornalisti, inseriti nel contesto del festival della letteratura, in programma dal 14 al 29 ottobre 2017.

Gomorra

Incontro di approfondimento sui temi del best seller Gomorra con lo scrittore e giornalista Roberto Saviano, inserito nel calendario del festival della letteratura.

CRE/ARCH

2 giorni di incontri dedicati all'architettura: conferenze, esposizioni e dibattiti alla presenza di ospiti nazionali ed internazionali.

Calendarizzazione di eventi ed elementi di promozione