





## 01 — Su di noi

- Chi siamo
- Cosa facciamo
- Come lo facciamo
- Tecnologie



## 02 — Portfolio

Selezione di case study



## 03 — Obiettivi

Cosa vogliamo



## 04 — Ratecard

Servizi, prezzi, termini e condizioni





Su di noi





# Chi siamo

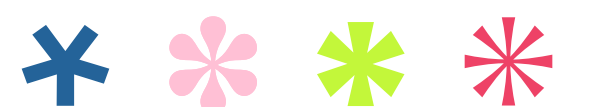


## Siamo Paradigma.

Una società di servizi digitali, ma soprattutto **un grande team di persone con competenze e background diversi** che condividono un obiettivo comune: migliorare la vita quotidiana delle aziende e delle persone attraverso la tecnologia.



## Paradigma





Cosa facciamo

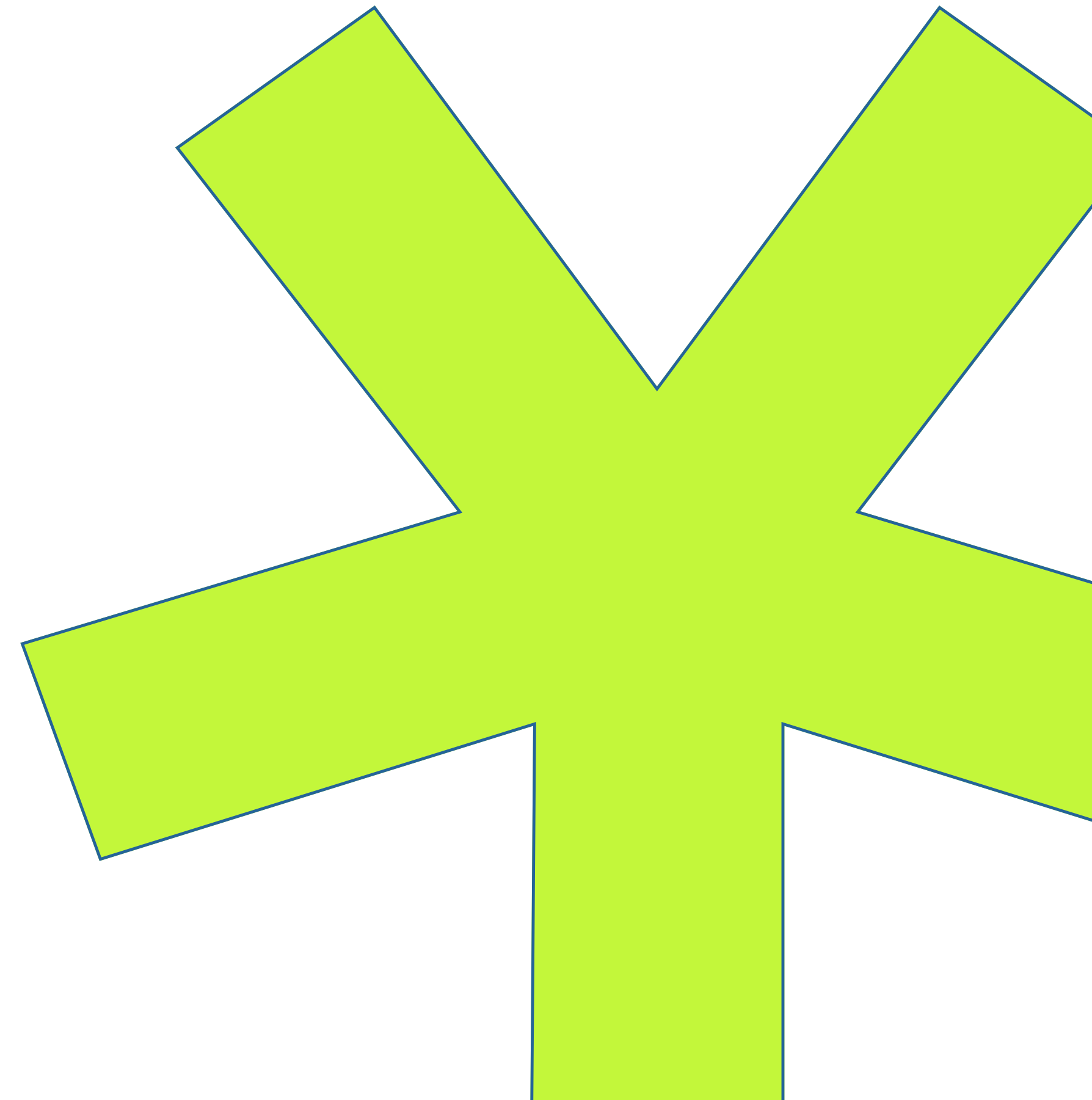


# We make it smarter to make it easier

Semplificare non è facile, però è proprio ciò che facciamo.

Creiamo prodotti digitali completi.  
Li progettiamo, li disegniamo, li sviluppiamo e troviamo il modo  
migliore di raccontarli al mondo.

**Paradigma**



# Cosa facciamo



## REALIZZIAMO

→ Prodotti digitali personalizzati e performanti.

## SVILUPPIAMO

→ Architetture software robuste, scalabili e sicure.

## PROGETTIAMO

→ Interfacce coinvolgenti, usabili e funzionali.

# Cosa facciamo



## Design

- User Experience
- User Interface
- Visual & Graphic Design
- Motion Graphic

## Branding

- Brand Identity
- Web copywriting
- Storytelling
- Tone of voice

## Sviluppo Client

- Web Application
- Mobile Application
- CMS
- Software tailor made

## Sviluppo Server

- Cloud Application
- Lambda Functions
- System Integrator
- API

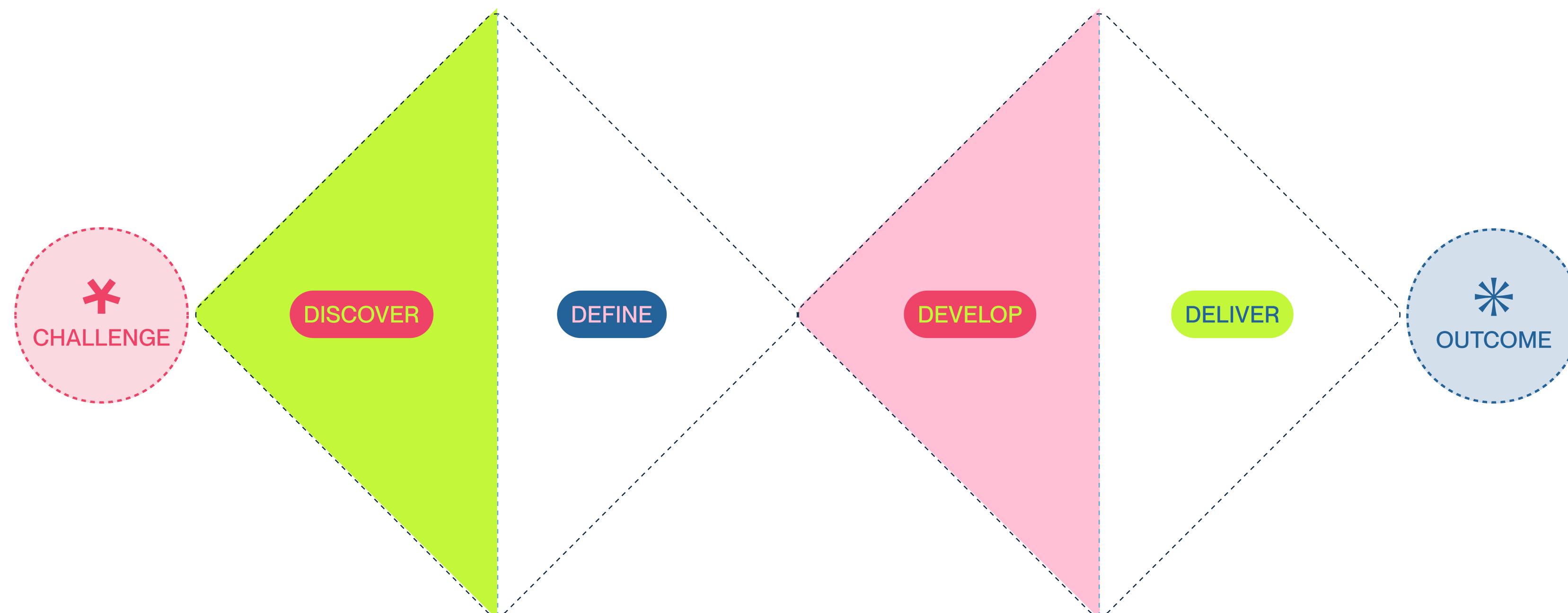


# Come lo facciamo



Alla base di ogni prodotto digitale tanto bello quanto funzionante c'è un metodo preciso che gestisce le diverse fasi di sviluppo: dalla **definizione del problema** alla **ricerca**, dall'ideazione alla **prototipazione**, dallo **sviluppo** al **test**.

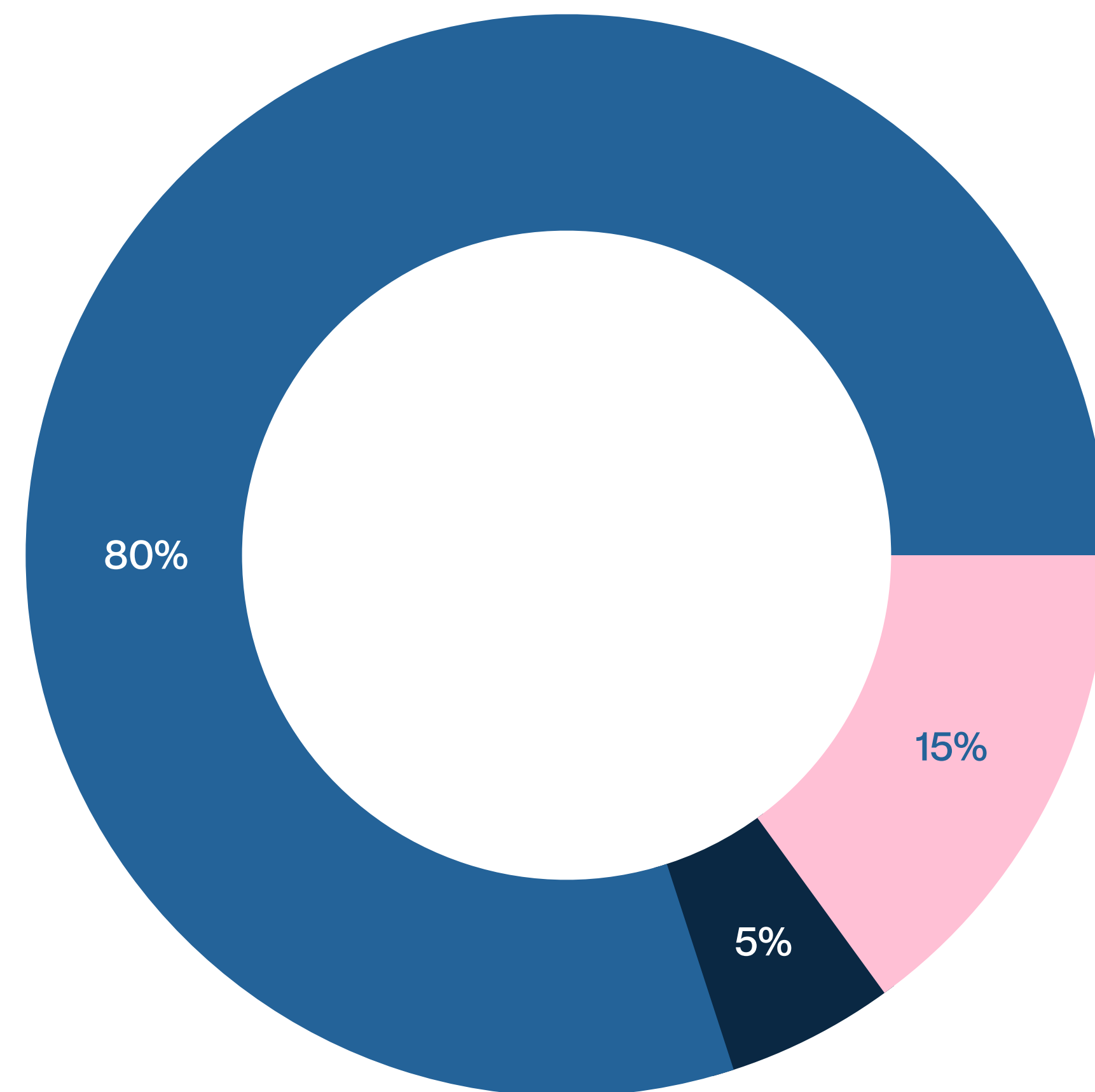
Tra una fase di creazione fase e l'altra, i team coinvolti alternano momenti di **raccolta** di requisiti, spunti e feedback interni ed esterni, per poi procedere al **rilascio** di piccole parti destinate a comporre il prodotto nella sua interezza.



# Persone e talenti diversi convergono in un solo obiettivo



Dalla progettualità del **design** all'**efficienza del codice**, passando per le **strategie comunicative** più adatte all'identità di ogni brand. Ogni parte che compone il prodotto finale è curata da un **team multidisciplinare** che lavora in sinergia per creare **esperienze digitali** coinvolgenti, personalizzate e curate in ogni dettaglio.



# La metodologia Agile nei nostri processi



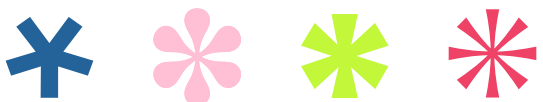
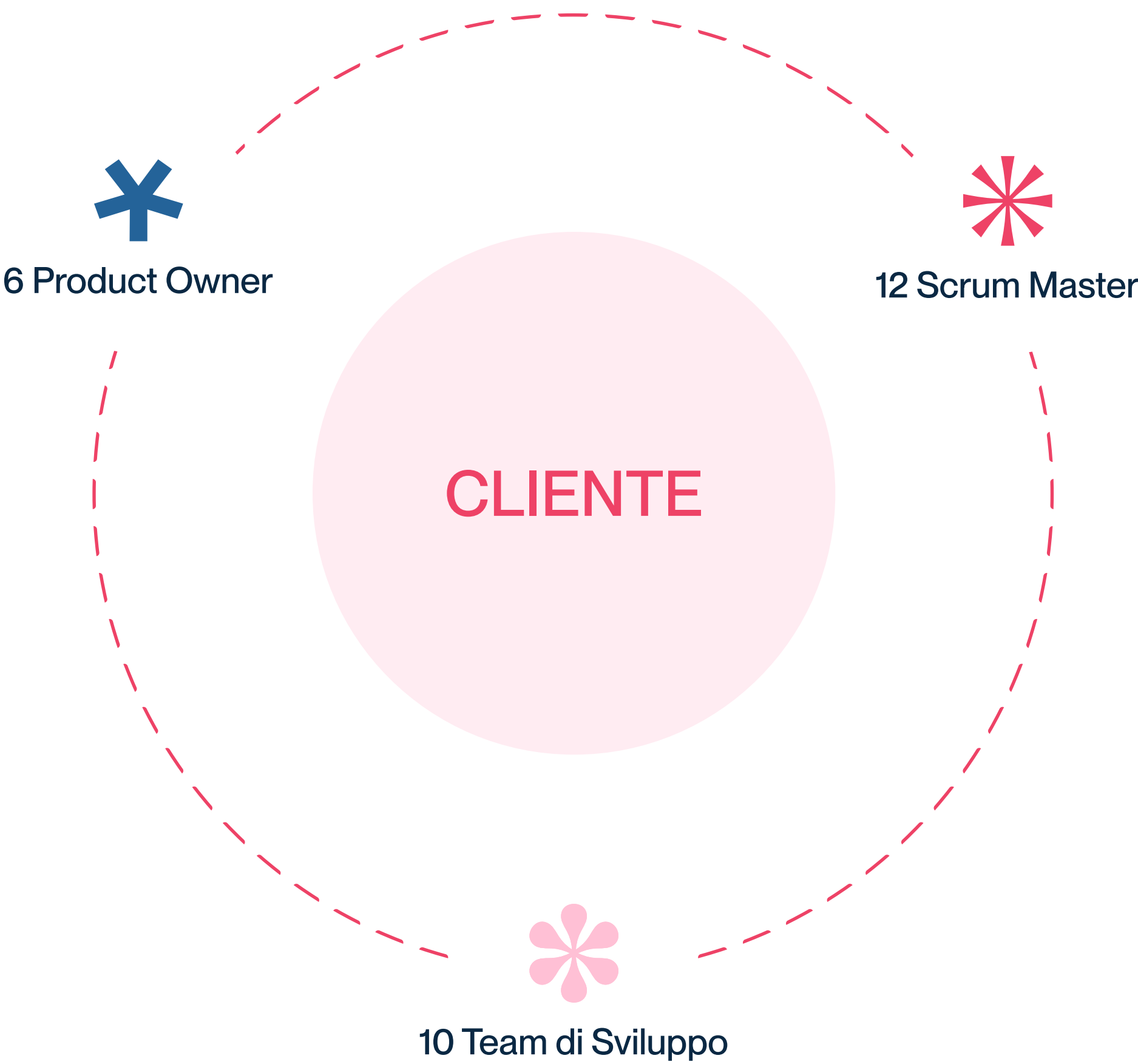
Seguendo il **framework Scrum**, i nostri **Team Leader** o **Scrum Master** si occupano di facilitare le attività quotidiane dei team, mentre i **Project Manager** o **Product Owner** raccolgono i requisiti dal cliente e definiscono le priorità del periodo in base alle esigenze di ogni progetto.

Scrum promuove la **trasparenza**, l'**ispezione** e l'**adattamento continuo**, consentendo al team di rispondere ai cambiamenti e di concentrarsi sulle **priorità del progetto**.

## Certificazioni



## Paradigma





# Tecnologie



## \* FRONT END

- Angular
- React
- React Native
- Vue
- Adobe Experience Manager

## \* BACK END

- Node
- Express
- Java
- PHP
- Laravel
- Rest API
- AI

## \* DEVOPS

- AWS
- Lambda function
- Kubernetes
- Docker
- Terraform





# Portfolio



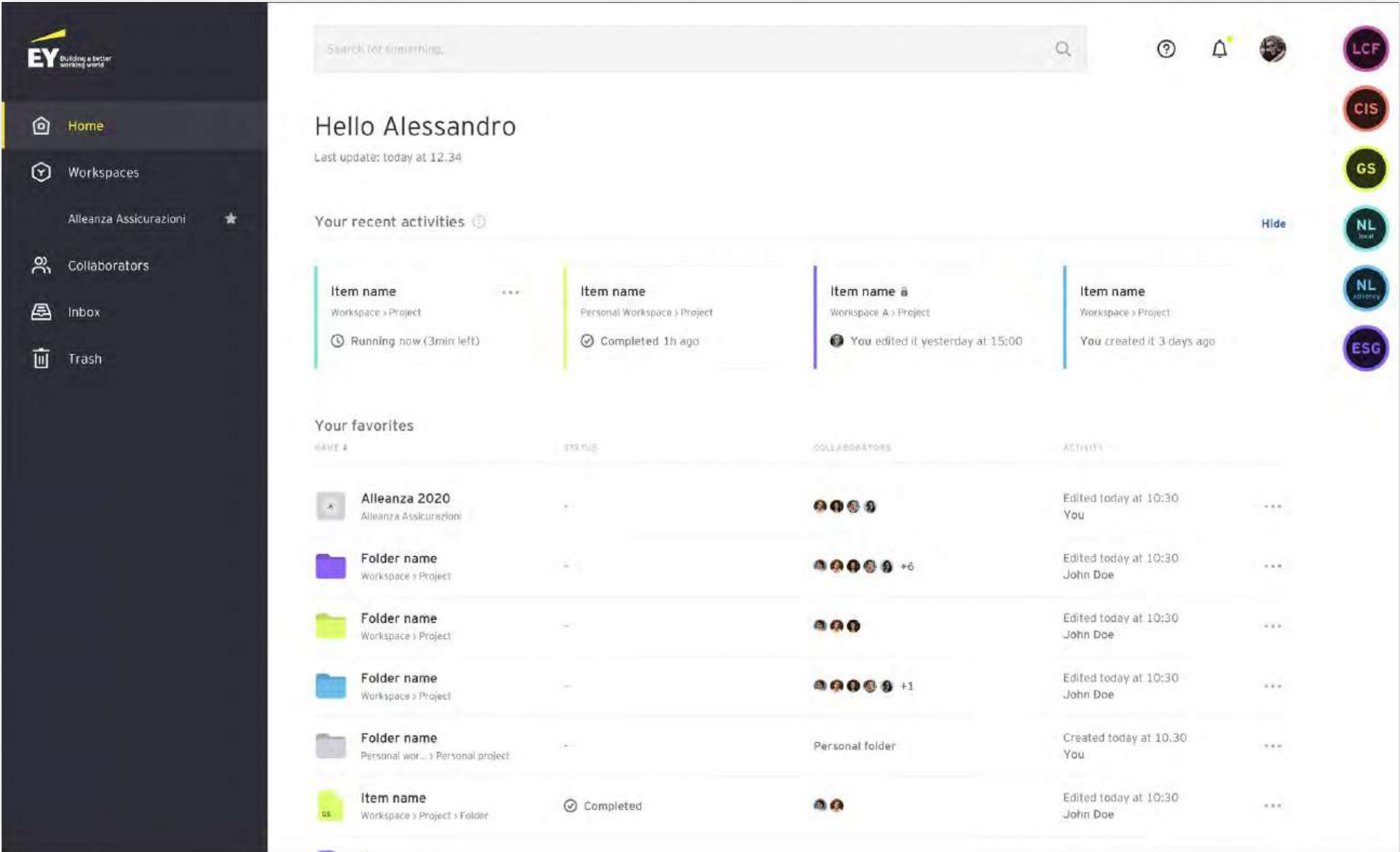
# Generali



Ambito	Attività
Sviluppo	Sviluppo web application per la gestione delle attività assicurative

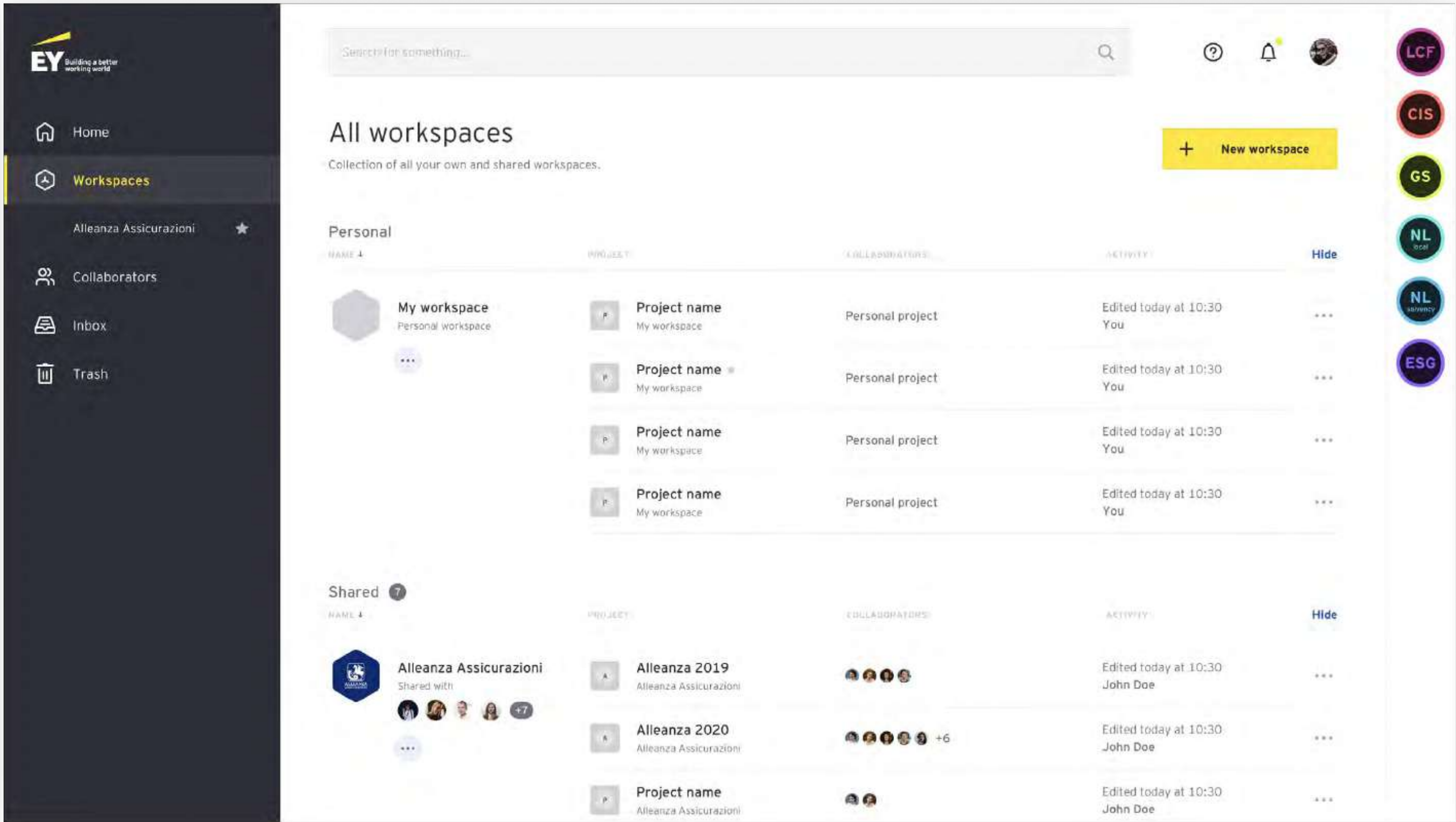
## Brief

Il progetto consiste nella realizzazione di una **web application** che permetta ai lavoratori che operano in ambito assicurativo di **conservare e gestire i dati** nonché di ottenere uno **spazio di lavoro condiviso** tra più utenti al fine di snellire il processo lavorativo.





# Generali



## Sviluppo

La tecnologia utilizzata è **Angular Universal**. Per ogni interfaccia sono stati sviluppati i relativi componenti che danno forma alla struttura del progetto.

Attraverso la piattaforma è possibile **gestire i propri workspace** con i relativi team, nonché inserire diversi tipi di file con le specifiche applicazioni al fine di **generare rapporti e visualizzare i dati**.

La piattaforma, oltre a rispondere a esigenze organizzative, permette anche di ottenere un'accurata **analisi delle performance** e dell'**andamento generale dei vari settori operativi** attraverso la data-visualization.



# Snam — Digital Twin



## Ambito

Video editing

## Attività

Storytelling, script e montaggio, user journey

## Brief

Il progetto consiste nella realizzazione di un **video esplicativo** riguardo la piattaforma **Digital Twin**: un applicativo che, attraverso machine learning e IA, permette di ottimizzare gli interventi manutentivi sugli impianti, mettend o in contatto tutti gli operatori attraverso una semplificazione dei processi ad ogni livello.





# Snam — Digital Twin



## Concept

La definizione dello storytelling è stata fondamentale per la ricerca di **footage video** in grado di mostrare come il sistema fosse capace di ottimizzare gli interventi manutentivi sugli impianti e di semplificare i processi ad ogni livello.

Lo script ha un **tono di voce professionale**, un **linguaggio diretto ed incisivo** e una **narrazione dinamica**.



# Snam — intranet

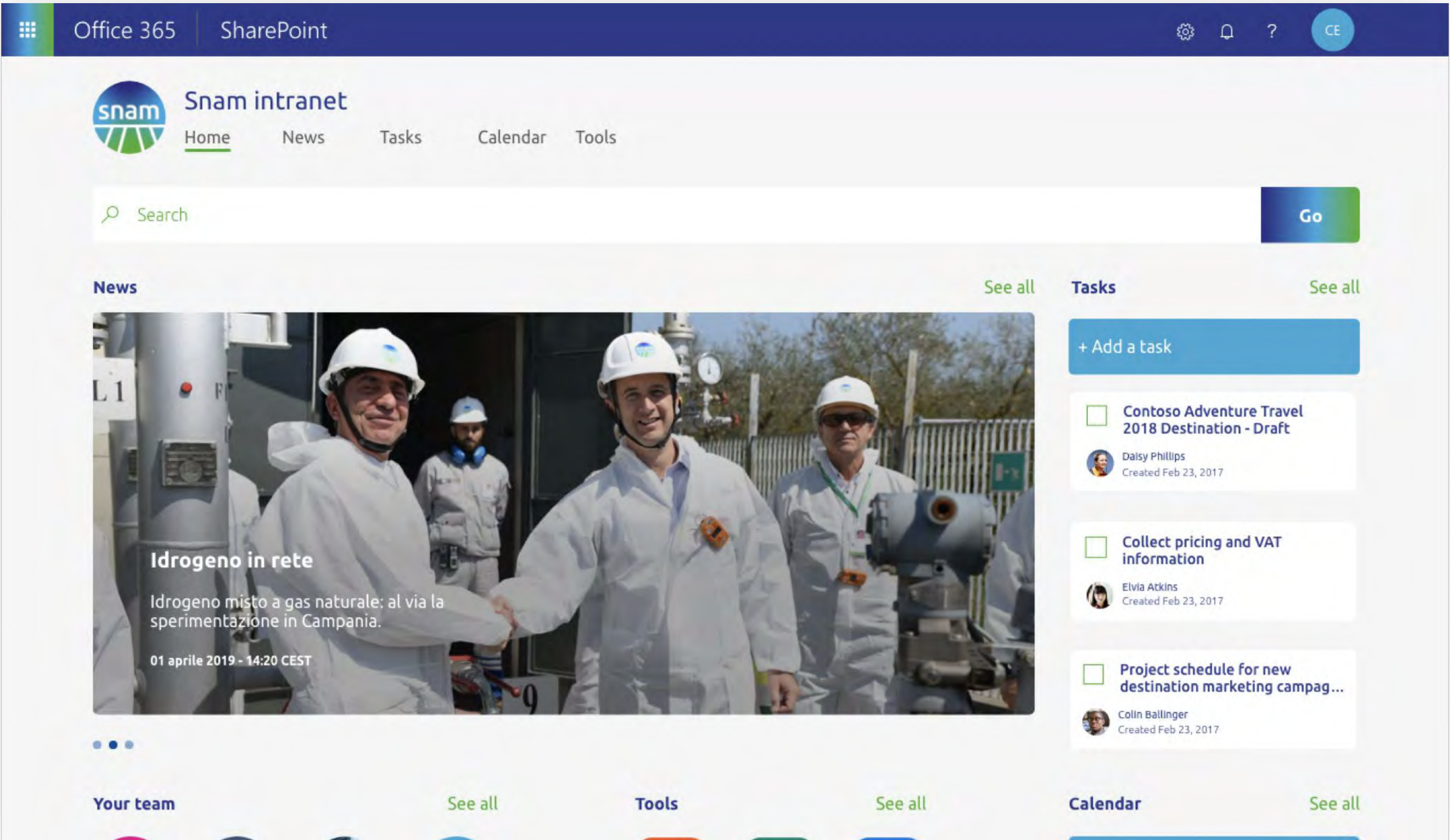


Ambito	Attività
UX/UI	Progettazione dell'intranet per Snam al fine di migliorarne l'esperienza utente

## Brief

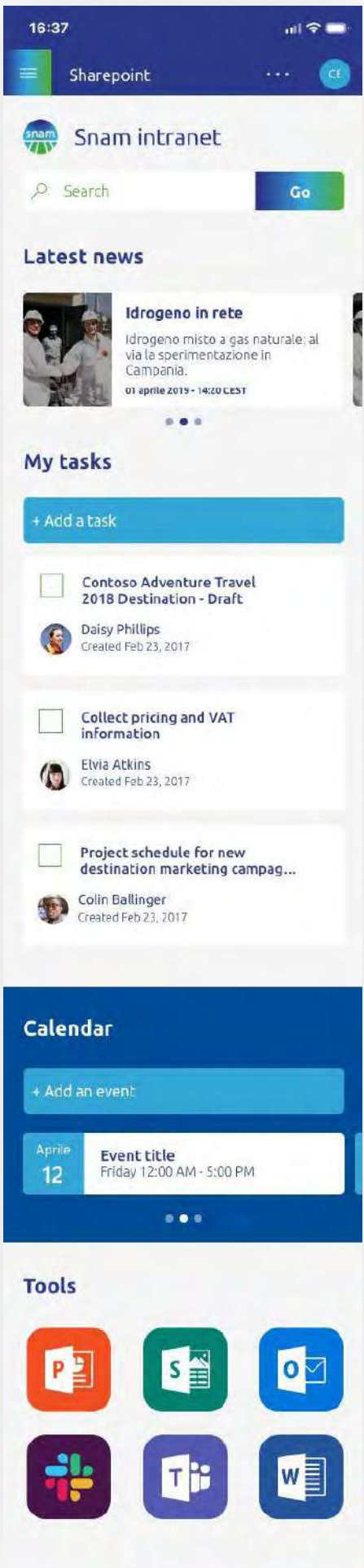
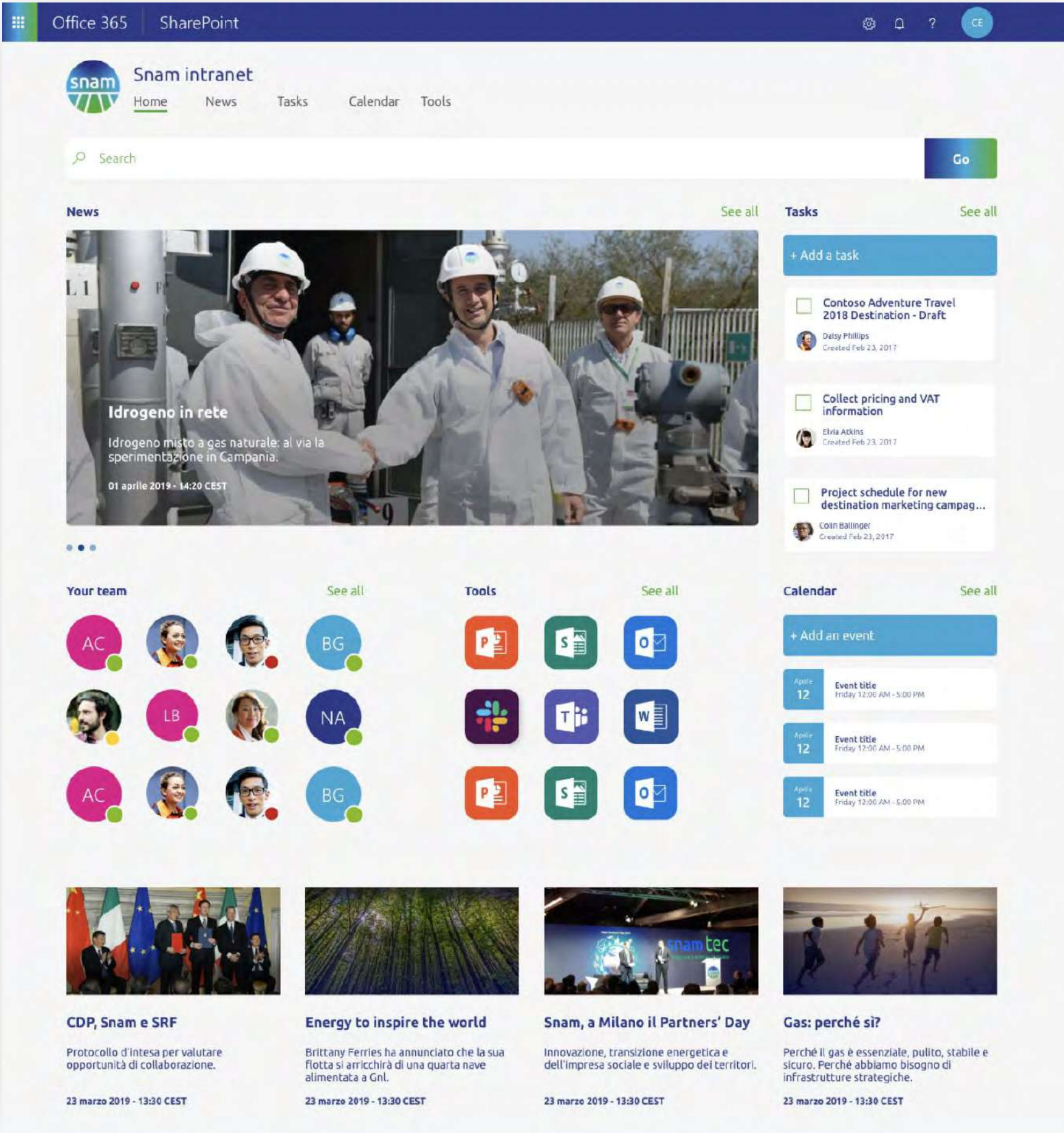
Il redesign della homepage dell'intranet di Snam ha visto la presentazione di tre differenti proposte. In questo caso è stato necessario fare i conti con i limiti tecnologici imposti dallo strumento, SharePoint, nel realizzare l'interfaccia.

Lo scopo del progetto è quello di **rendere facilmente reperibili informazioni che potrebbero essere di reale interesse per l'utente.**





# Snam — intranet



## Concept

Il design è stato pensato in ottica **mobile-first**, con una grande attenzione all'ottimizzazione dei contenuti sulla base del tipo di visualizzazione.

## Design

Il design dell'interfaccia è stato pensato seguendo l'approccio del design di sistemi al fine di permettere un migliore flusso operativo tanto dal punto di vista progettuale che da quello operativo.

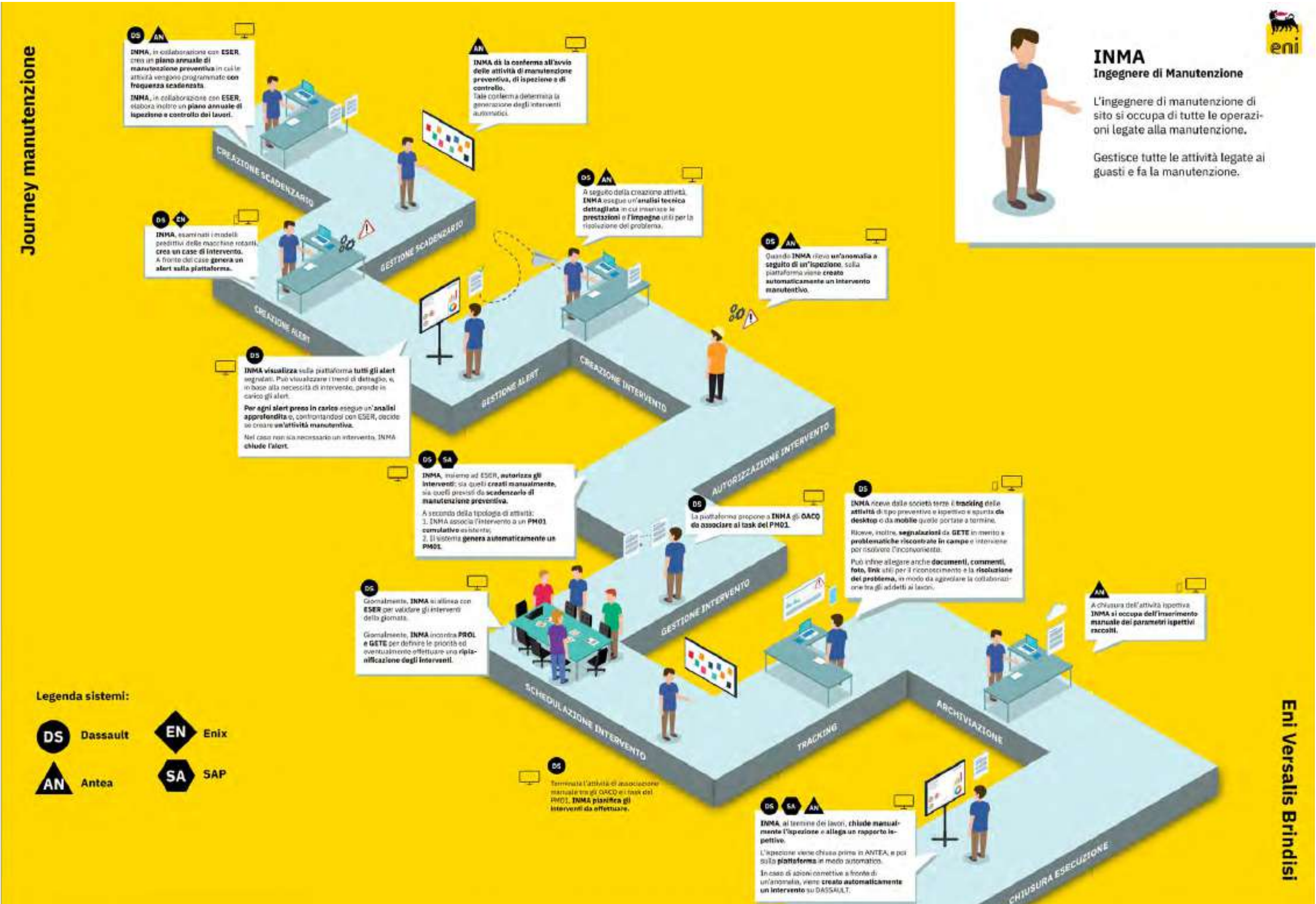


Ambito	Attività	Tecnologie
Video editing	Storytelling, script e montaggio, user journey	Adobe After Effect, Adobe Premiere

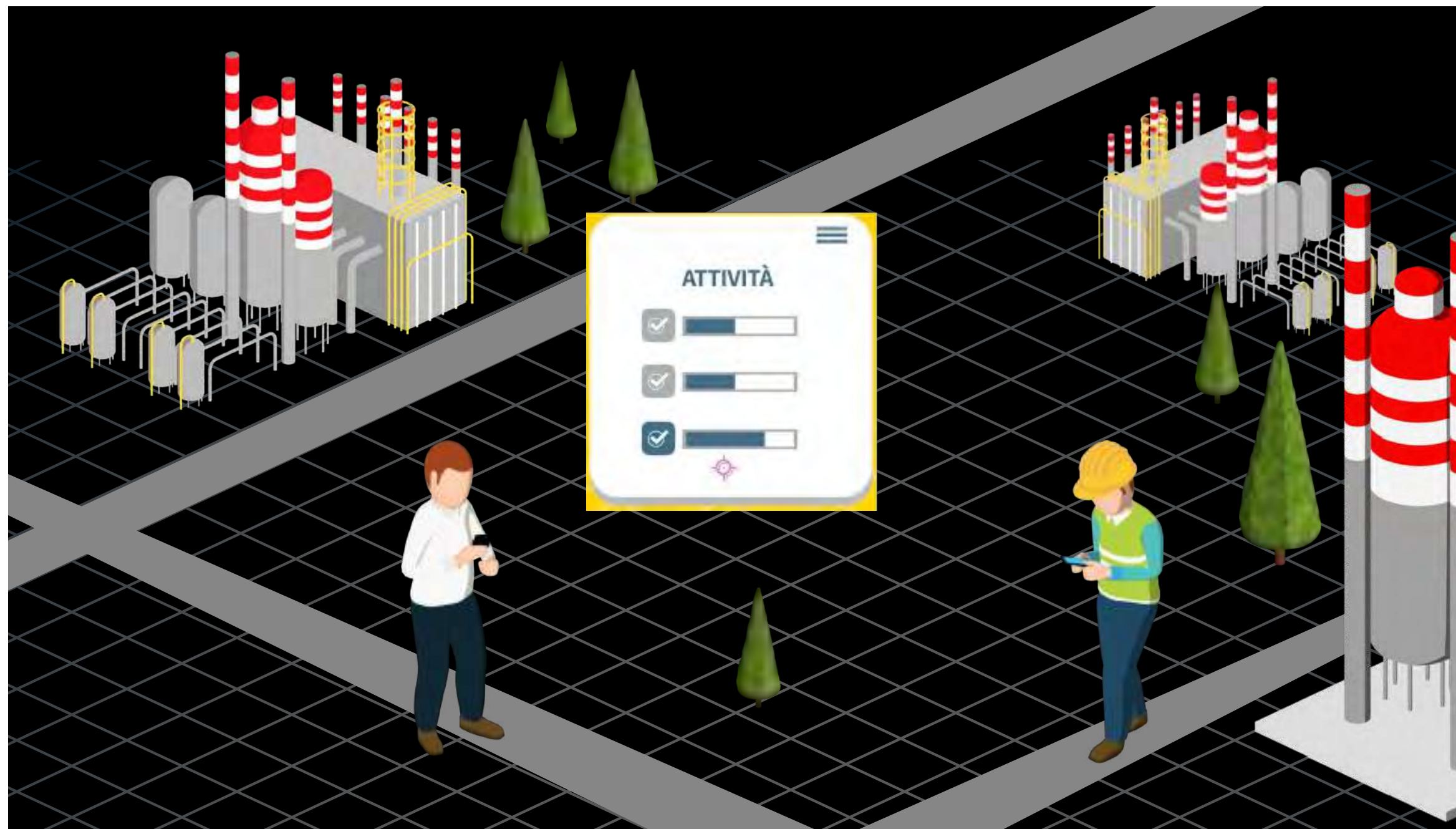
## Brief

Per mostrare la gestione dell'intero processo di lavoro manutentivo, Eni aveva bisogno di un **video aziendale** capace di raccontare le figure professionali che ruotano intorno a questo sistema e le attività da loro svolte.

La necessità era quella di far vedere come tutti gli attori siano coinvolti in tempo reale.







## Concept

Per rappresentare al meglio il flusso di lavoro e gli attori coinvolti, è stato ideato e realizzato l'user journey di tutto il processo manutentivo.

Questa tipologia di **visual storytelling** e l'utilizzo dell'**infografica isometrica**, misto ad animazioni dinamiche, ha reso l'intera narrazione di facile comprensione anche per i non addetti ai lavori.

Il risultato è un racconto fluido capace di fare da contesto al lavoro di **UX research**.



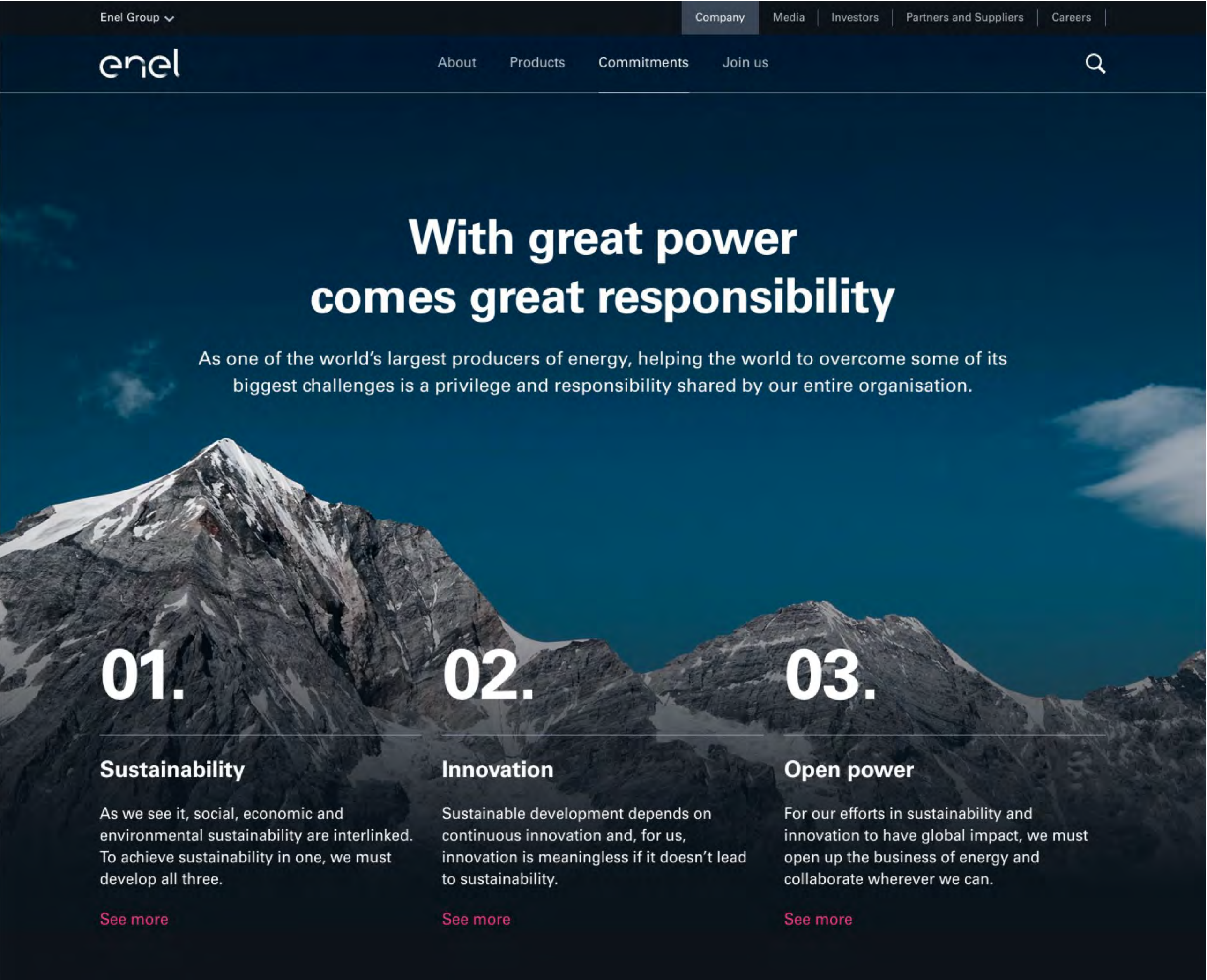


Ambito	Attività	Tecnologie
Front-end development	Sviluppo sito web	Vue, HTML, CSS, Vanilla JS

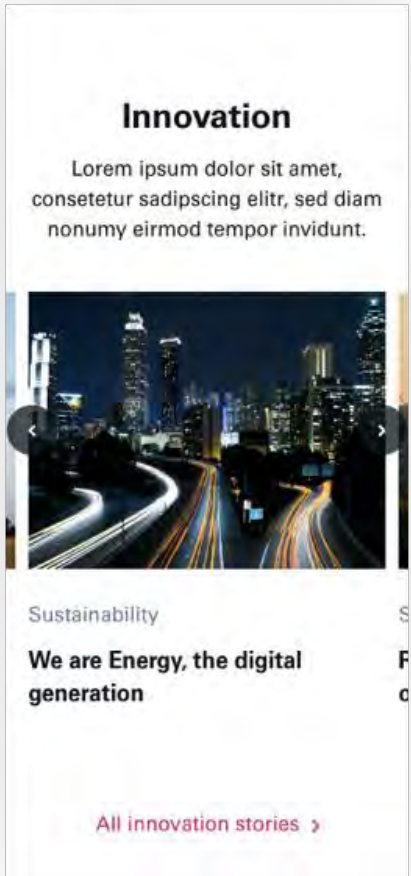
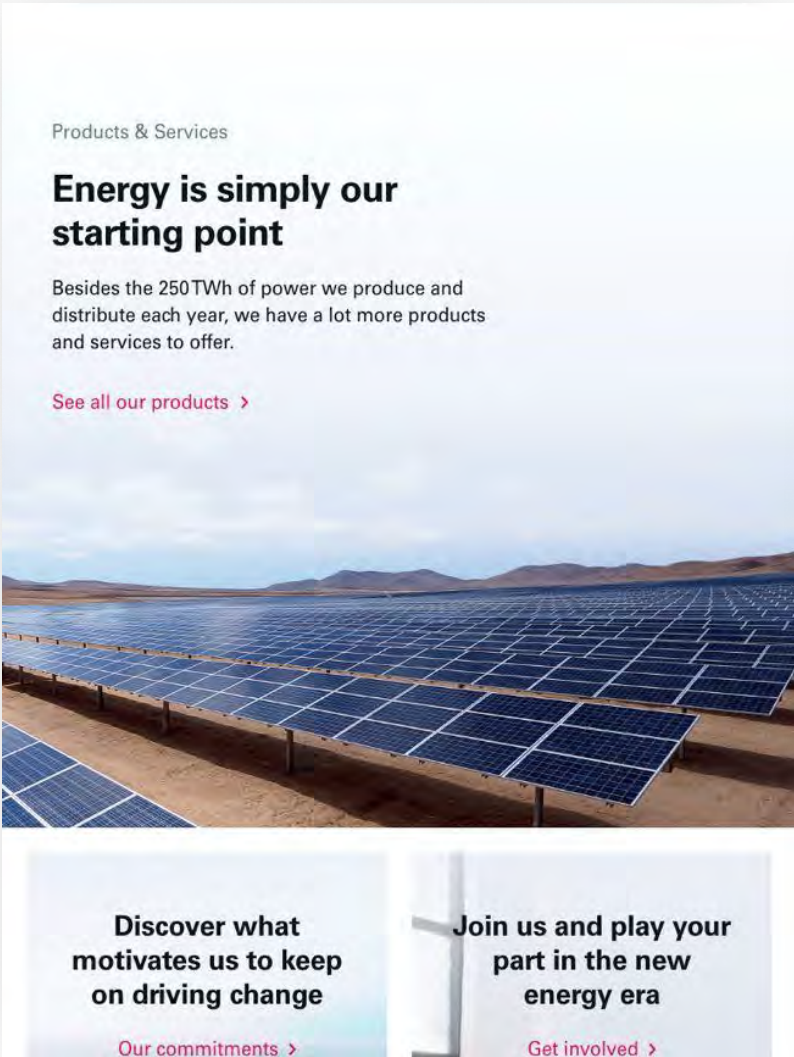
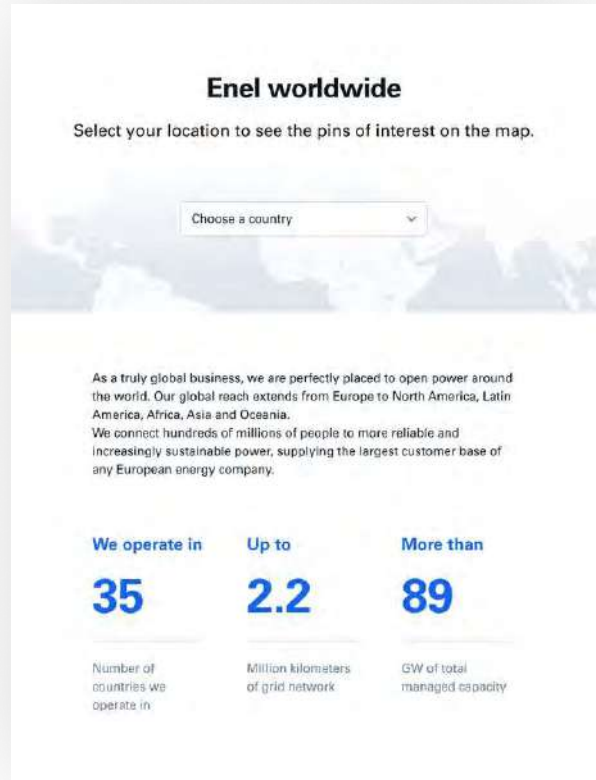
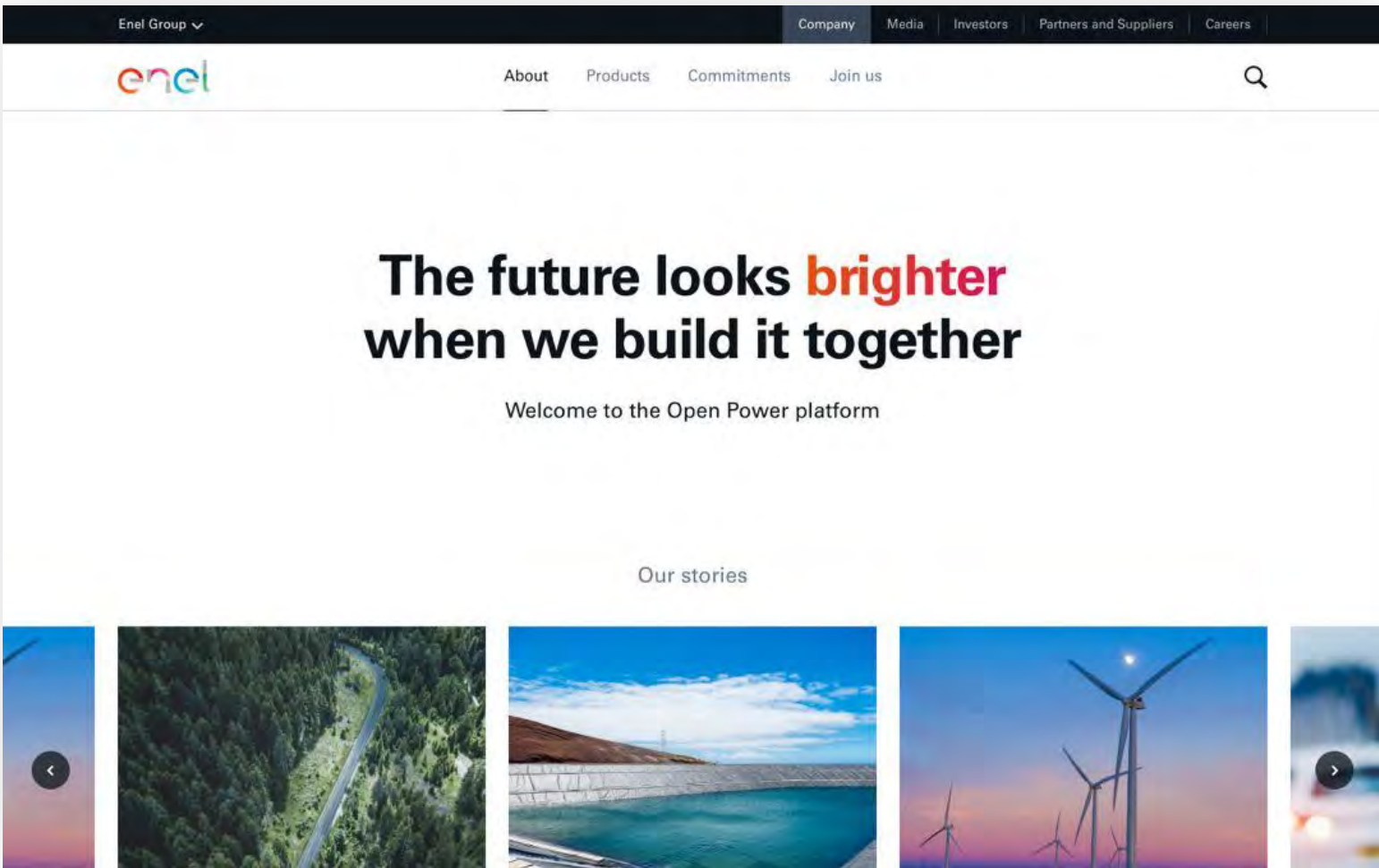
Brief

Il progetto consiste nello sviluppo dei componenti per sito web e blog di Enel X e di Endesa, svolto in collaborazione con The Wave studio.

Lo scopo era quello di **snellire il processo di sviluppo di un progetto complesso** e ricco di contenuti attraverso l’approccio design system, che prevede **implementazioni di porzioni di interfaccia** che vengono successivamente montate all’interno di una o più pagine **riducendo tempi e sforzi**.







## Approccio

Lo sviluppo è stato svolto in collaborazione con diversi team coordinati da remoto. Per tale ragione si è reso necessario l'utilizzo di **specifiche convenzioni** volte ad ottimizzare la **leggibilità del codice** e a favorire la **collaborazione tra team**.

## Front-end development

Il team si è occupato dello **sviluppo di componenti** e del **montaggio** degli stessi all'interno delle pagine con un **utilizzo minimo di Javascript** al fine di rendere il sito web performante e leggero.

Lavorare in ottica responsive e **mobile-first** ha permesso di implementare componenti che avessero un comportamento e un aspetto appropriato su qualsiasi tipo di dispositivo.





Ambito	Attività	Tecnologie
UX/UI, Sviluppo	Restyling dell'applicazione e progettazione di nuove funzionalità	InVision Studio, Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop

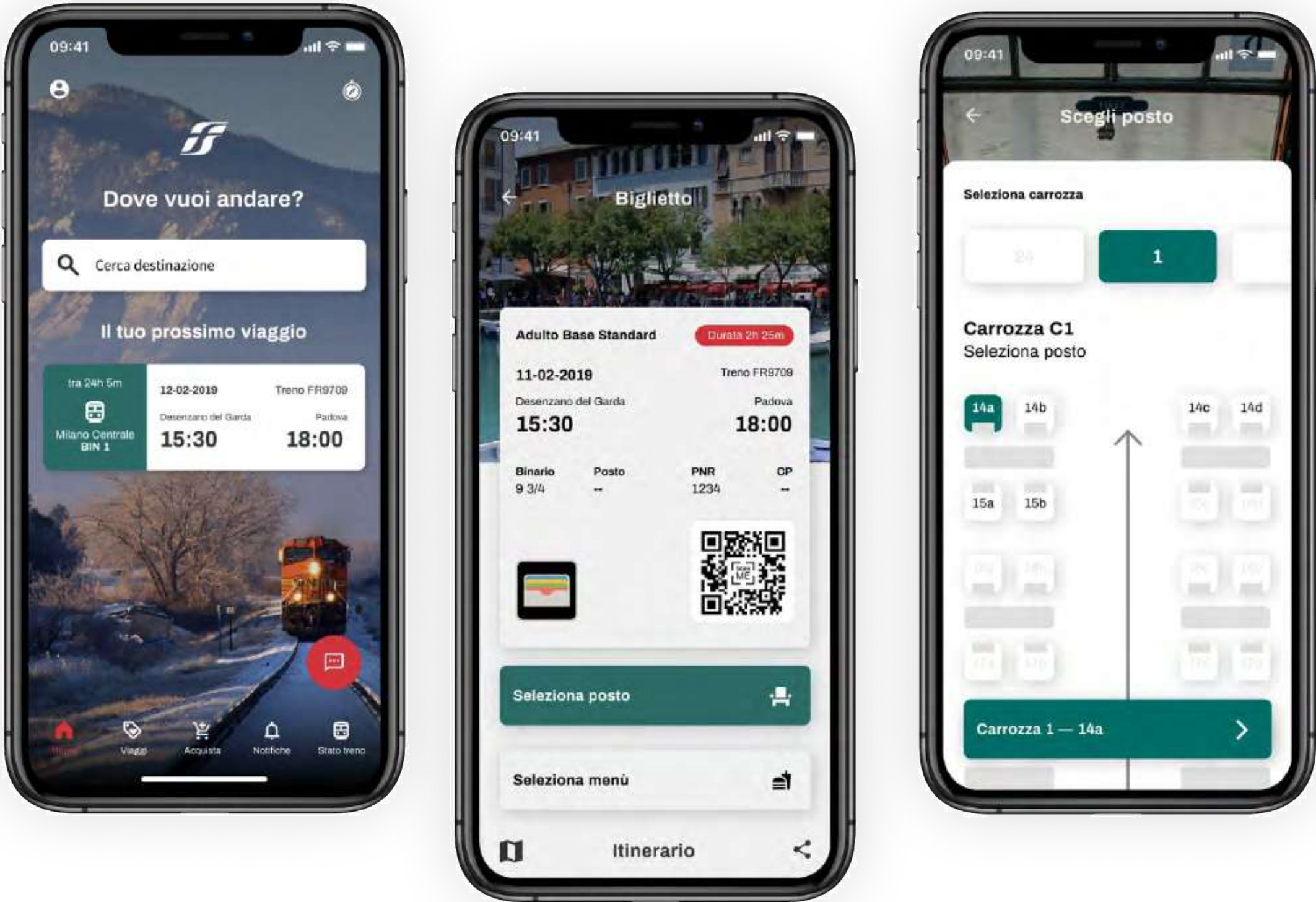
## Brief

Il restyling dell'applicazione Trenitalia di cui ci siamo occupati ha incluso anche **l'inserimento di nuove funzionalità**.

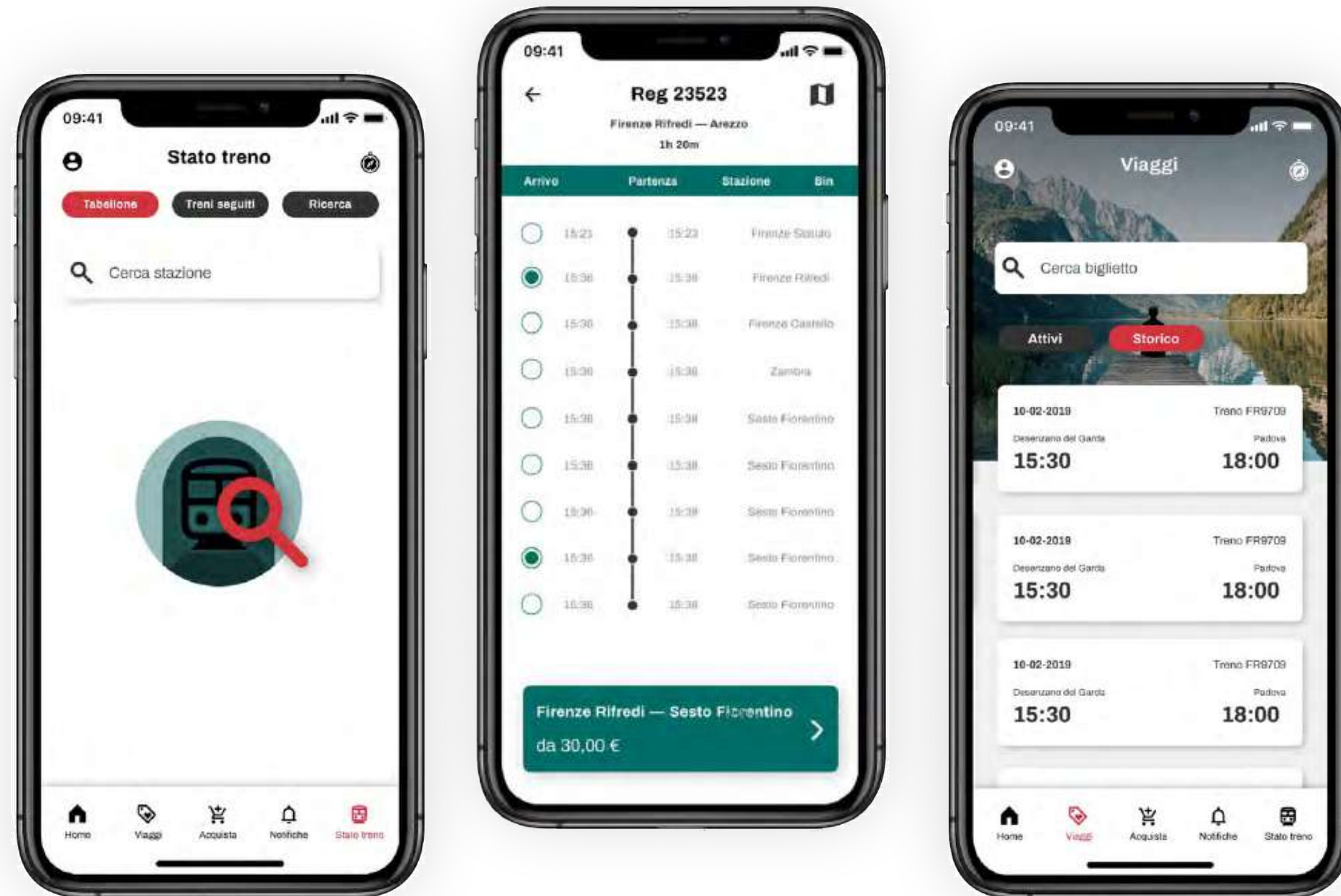
Grazie al nuovo concept, infatti, abbiamo permesso agli utenti di **effettuare facilmente acquisti frequenti**, di **scegliere il proprio posto a sedere** e di avere una **visione chiara degli orari dei treni** in riferimento a una specifica stazione.

## Concept

La proposta è stata strutturata a partire **dallo studio dei servizi concorrenti** e dell'attuale applicazione al fine di individuare i **principali pain point** e ridurre l'attrito da essi generato.







## Design

Nell'ottica di voler mostrare all'utente **contenuti sempre pertinenti**, all'interno della homepage la visualizzazione di un **biglietto attivo** è stata integrata con le informazioni riguardanti lo **stato del treno** in modo tale da fornire indicazioni riguardo **eventuali ritardi**.

Nella **schermata di dettaglio** relativa al biglietto attivo sono state inserite delle **call to action** riguardanti la scelta del posto a sedere e di un eventuale menù. La **schermata di scelta posto** è stata progettata con lo scopo di rendere all'utente una rappresentazione semplificata delle carrozze e dei posti a sedere disponibili.

Infine, l'interfaccia della sezione "**stato treno**" è stata semplificata per dare la possibilità all'utente di **acquistare i biglietti** anche in base al suo itinerario.

## Prototipo

È stato realizzato un prototipo animato al fine di rendere comprensibili le interazioni tra le schermate progettate.



# Eatsready — app client

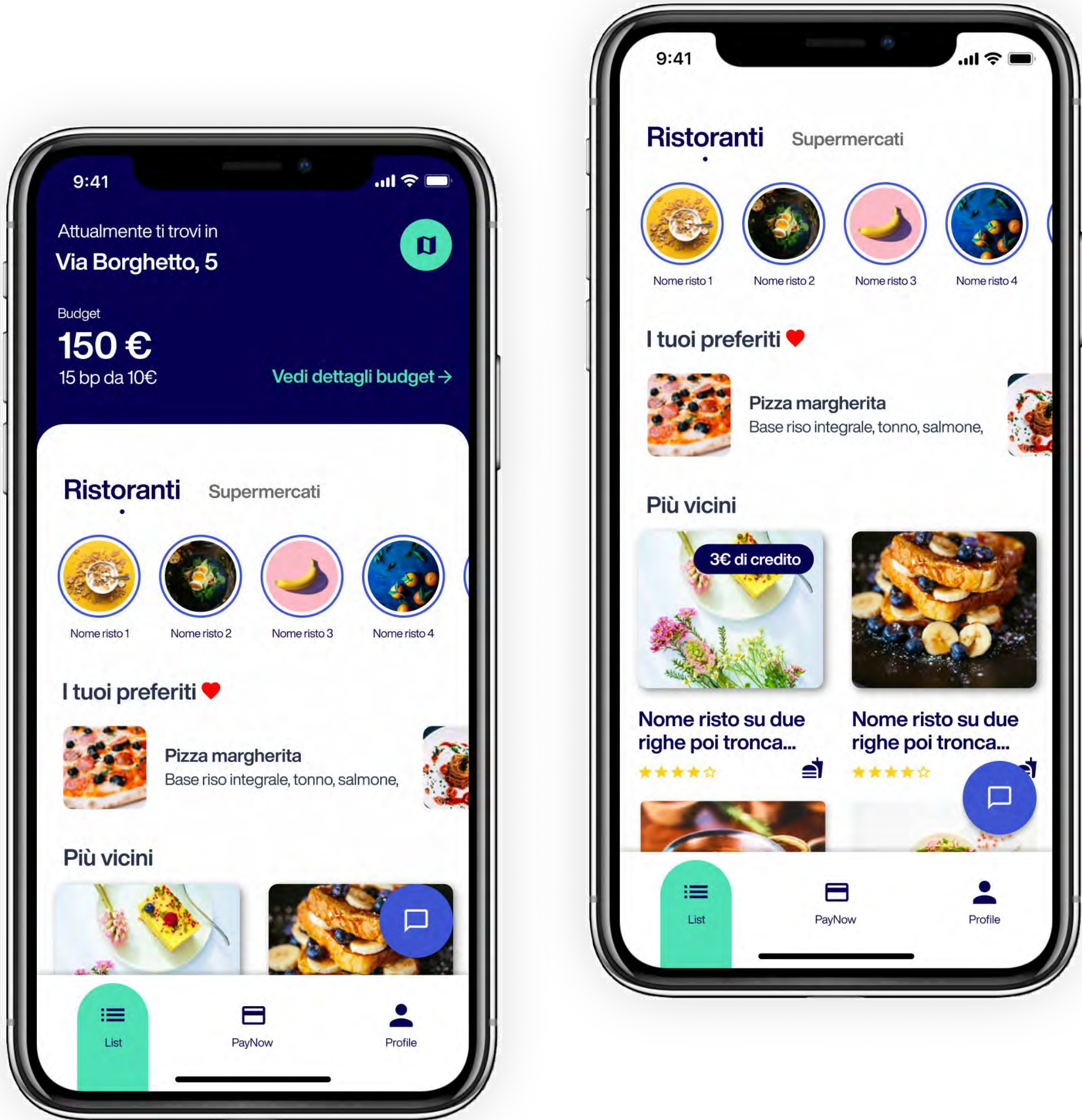


Ambito	Attività	Tecnologie
UX/UI, Sviluppo	Progettazione e sviluppo mobile app	Figma, Adobe After Effects, Bodymovin, Lottie, React Native, Node, Neo4j, Angular8, Redis

## Brief

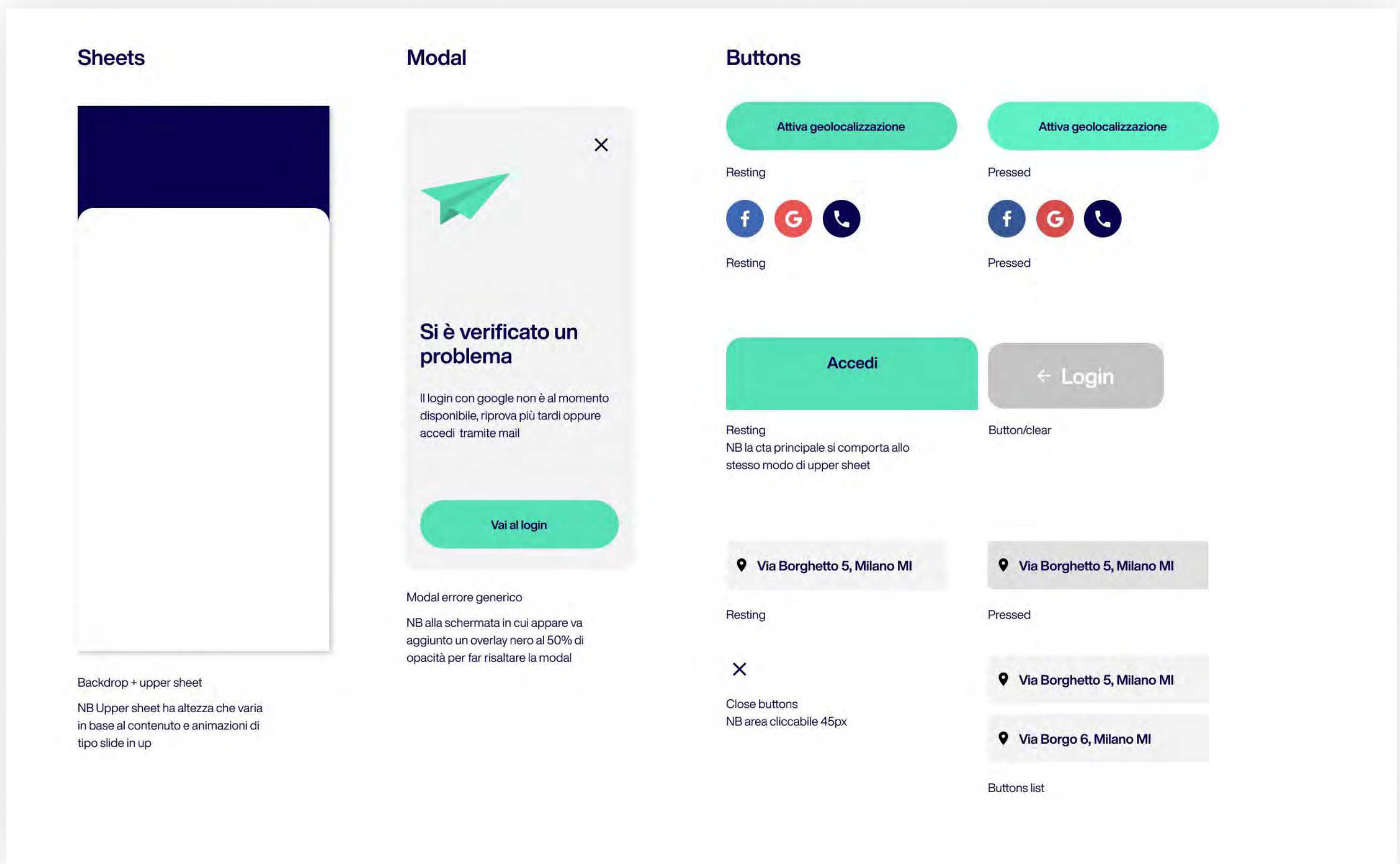
La nostra lunga collaborazione con EatsReady, in cui si inserisce l'implementazione di tutti i prodotti relativi al servizio, è stata cruciale per la sua transizione dal settore B2C a quello B2C.

Questo spostamento del core business su un segmento differente ha reso necessaria la progettazione e lo sviluppo di prodotti digitali che tenessero in conto le esigenze di aziende e dipendenti nell'erogazione dei servizi di mensa diffusa e buoni pasto.





# Eatsready — app client



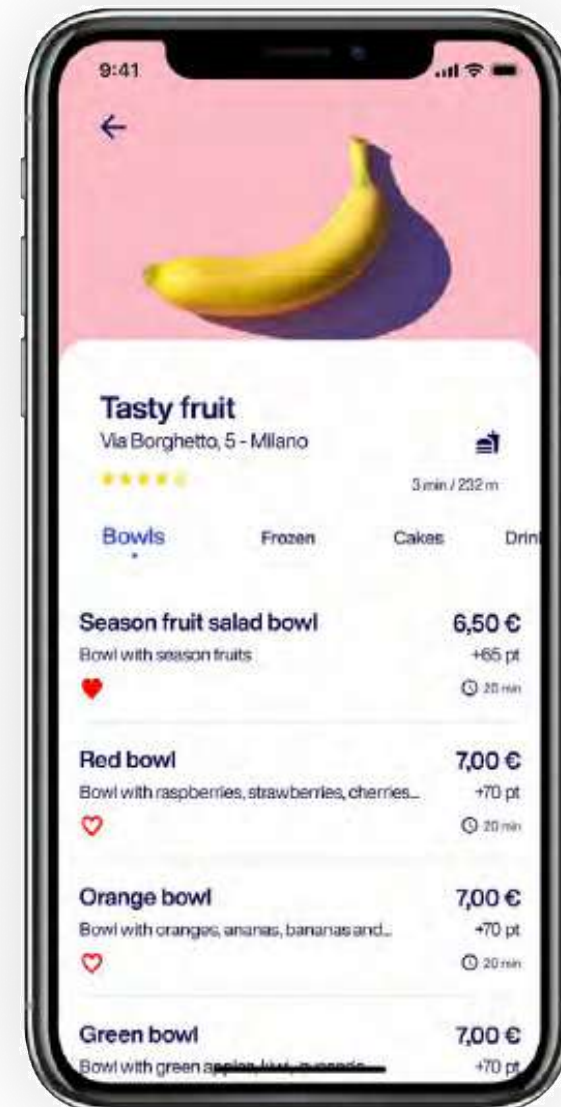
## Approccio

Si è scelto di utilizzare un approccio di tipo **design system** che permette di ottimizzare i processi di progettazione e implementazione attraverso la suddivisione dell'interfaccia in componenti.

L'utilizzo di questa metodologia permette di realizzare un'**interfaccia sempre coerente, semplice** da mantenere e da incrementare. A questi punti di forza si aggiunge anche l'opportunità di **migliorare le performance produttive**, fornendo all'utente **una brand experience familiare e adattiva** su tutte le piattaforme.



# Eatsready — app client



## Design

Il progetto è stato sviluppato a partire da una **fase di ricerca** riguardo gli utenti e il mercato, concretizzatasi nel **wireframe**, che ha permesso di definire e iterare i flussi di utilizzo del servizio.

Successivamente, seguendo un **approccio HCD**, sono stati progettati **design system** e **UI**, basati su principi di **progressive disclosure** e **accessibilità**.

## Sviluppo

L'applicazione è stata sviluppata con **React Native**, tecnologia che ha permesso di realizzare un prodotto scalabile e performante.

Nella stessa ottica sono state effettuate integrazioni con i **principali sistemi di cassa digitali** al fine di permettere una maggiore diffusione del servizio e agevolare utenti, aziende e ristoratori.

# Eatsready - dashboard



Ambito

UX/UI, Sviluppo

Attività

Progettazione e sviluppo dashboard aziendale per l'erogazione di buoni pasto

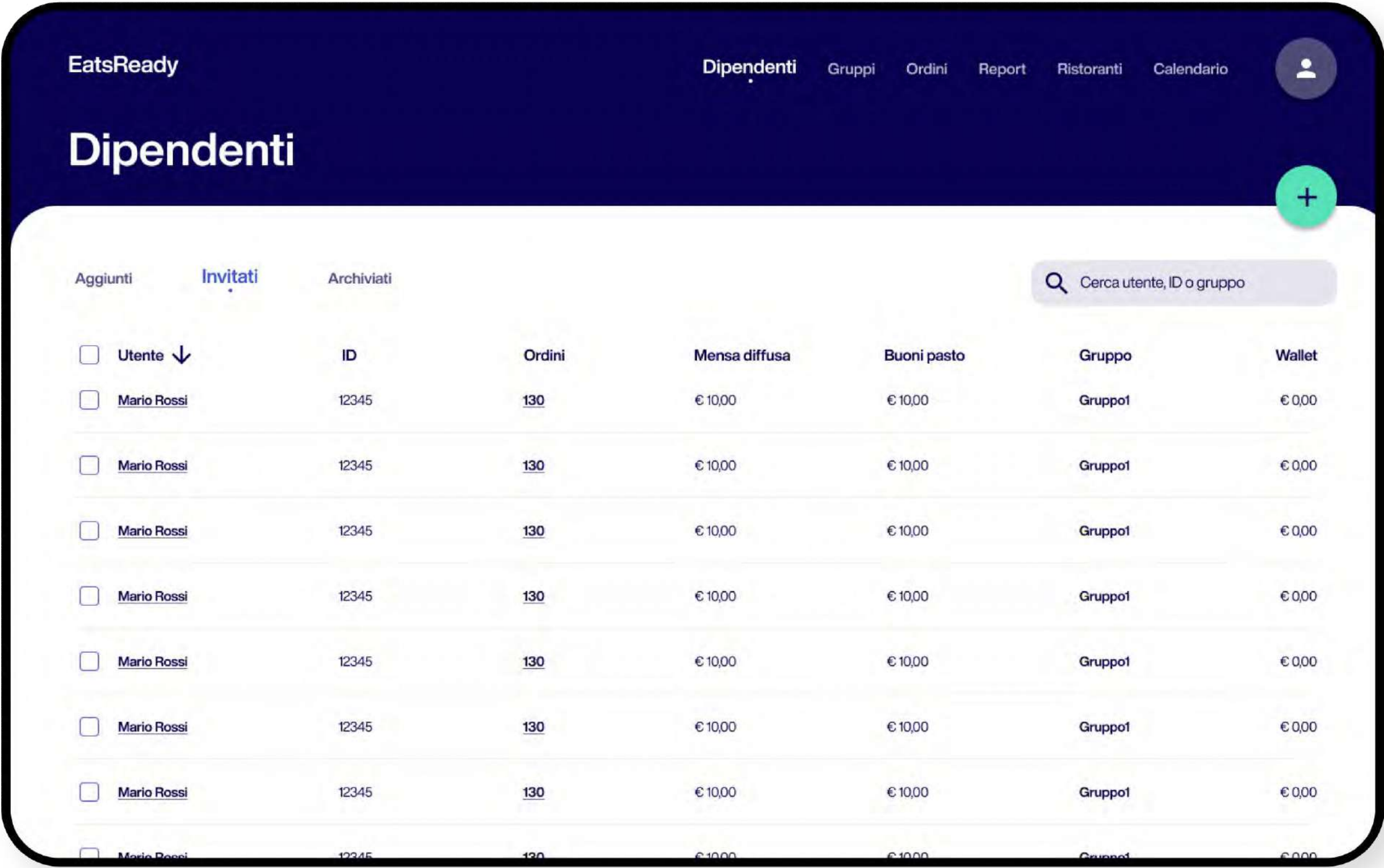
Tecnologie

Figma, Adobe After Effects, Bodymovin, Lottie, React Native, Node, Neo4j, Angular8, Redis

## Brief

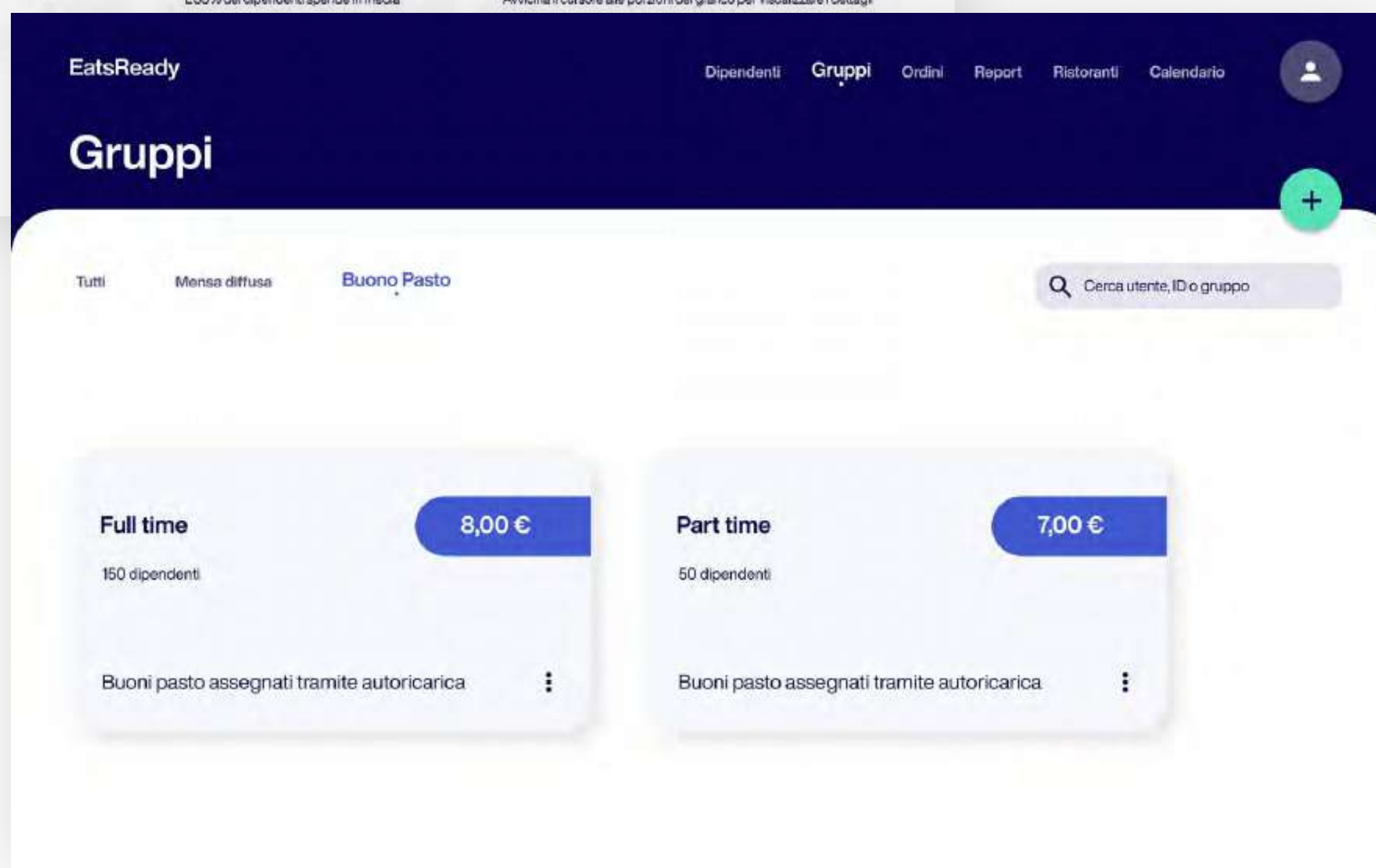
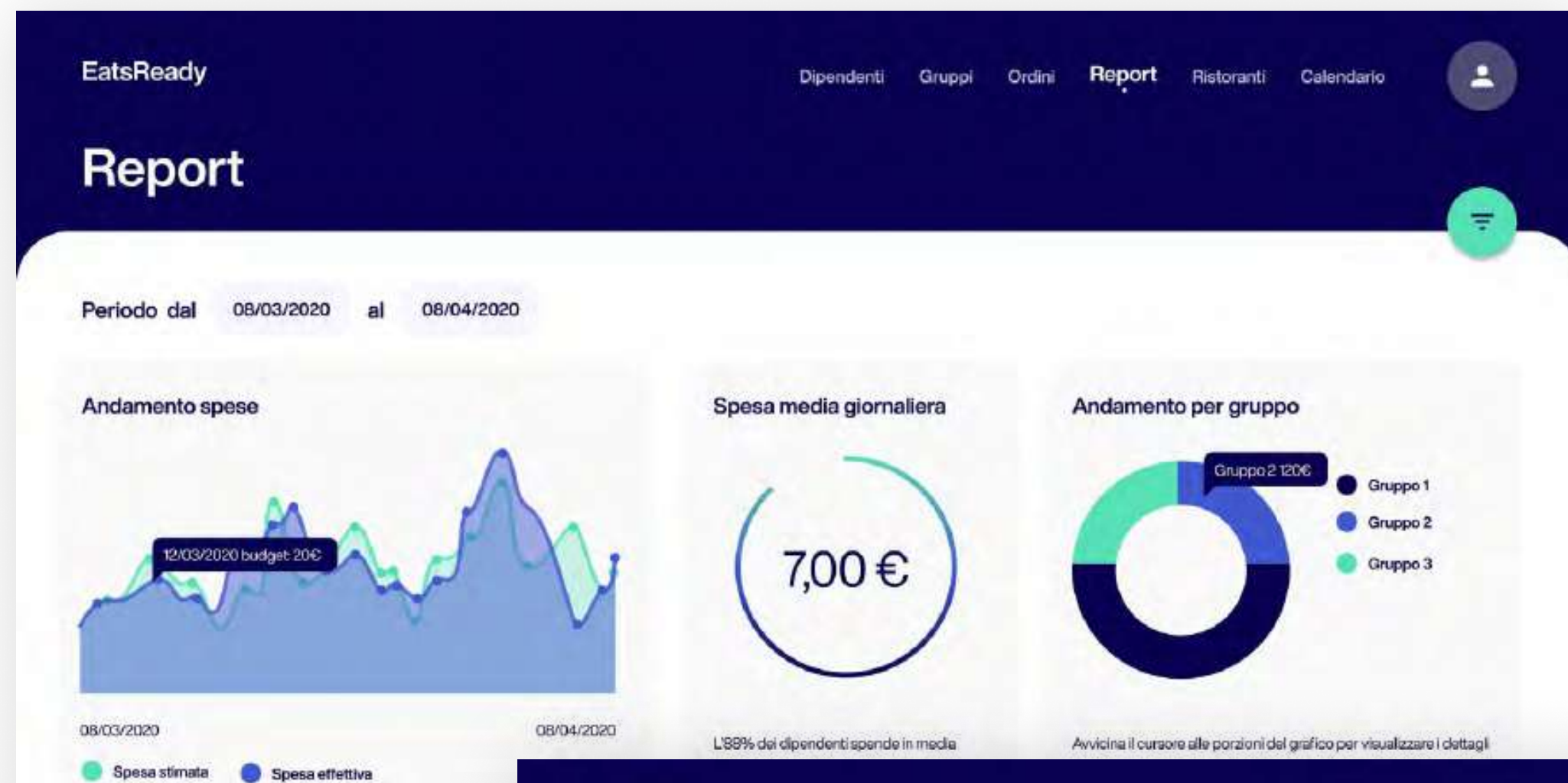
La ridefinizione dell'aspetto e delle funzionalità effettuata sull'app cliente ha avuto come conseguenza la necessità di **rimodulare anche gli altri prodotti** di EatsReady.

Il **redesign della dashboard** è stato effettuato con lo scopo di ottimizzarne i flussi di utilizzo e di **armonizzare l'aspetto dei componenti** su mobile e web.





# Eatsready - dashboard



## Approccio

Si è scelto di utilizzare un **design system di base** dal quale si dipanano quelli relativi alla dashboard e alle due app (clienti e ristoranti) così da garantire **coerenza ai prodotti** e rendere **manutenzione e nuove implementazioni immediate e globali**.

# Eatsready — app risto



## Ambito

UX/UI, Sviluppo

## Attività

Progettazione e sviluppo mobile app per la gestione degli ordini e della contabilità

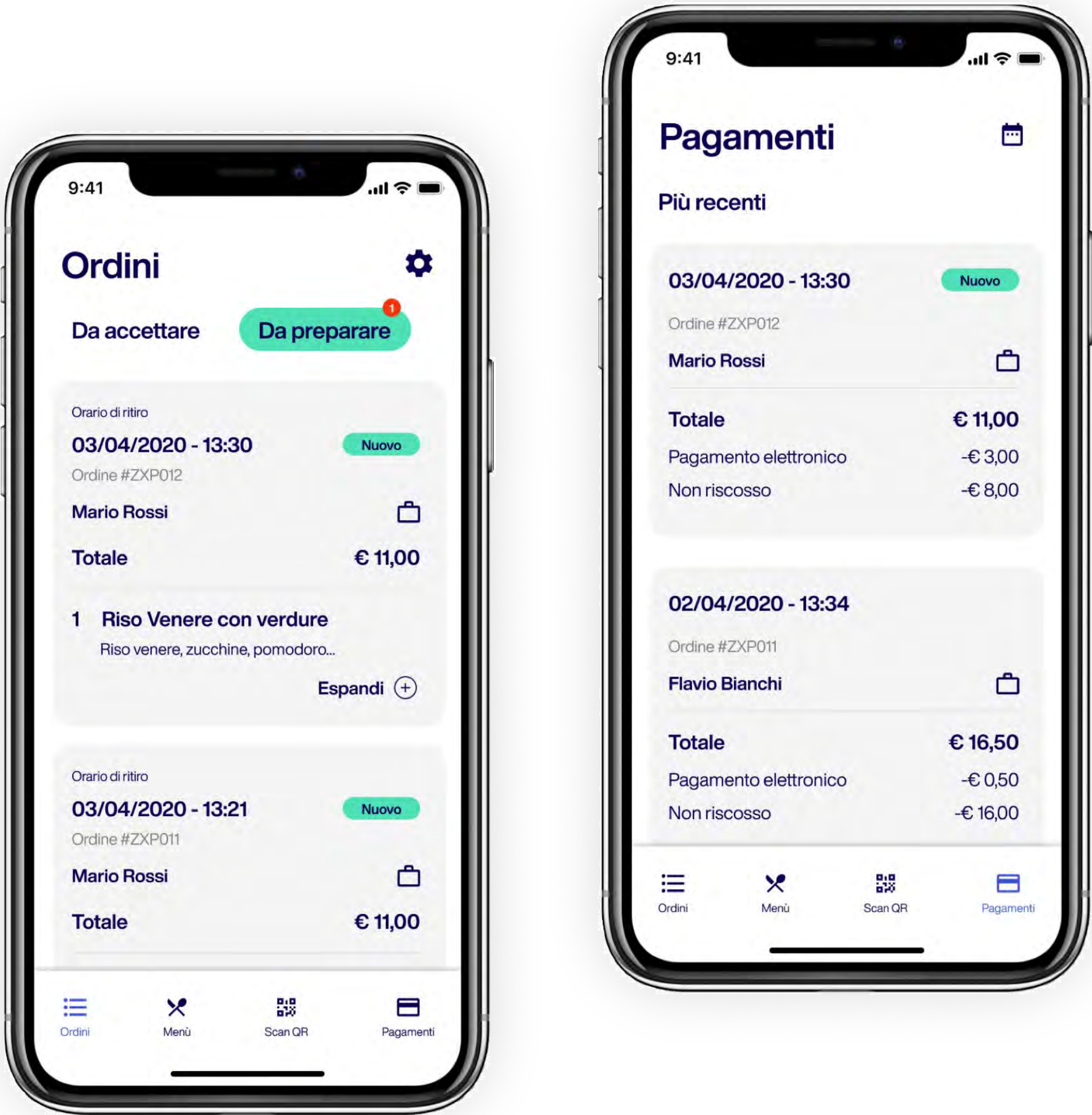
## Tecnologie

Figma, Adobe After Effects, Boudmovin, Lottie, React Native, Node, Neo4j, Angular8, Redis

## Brief

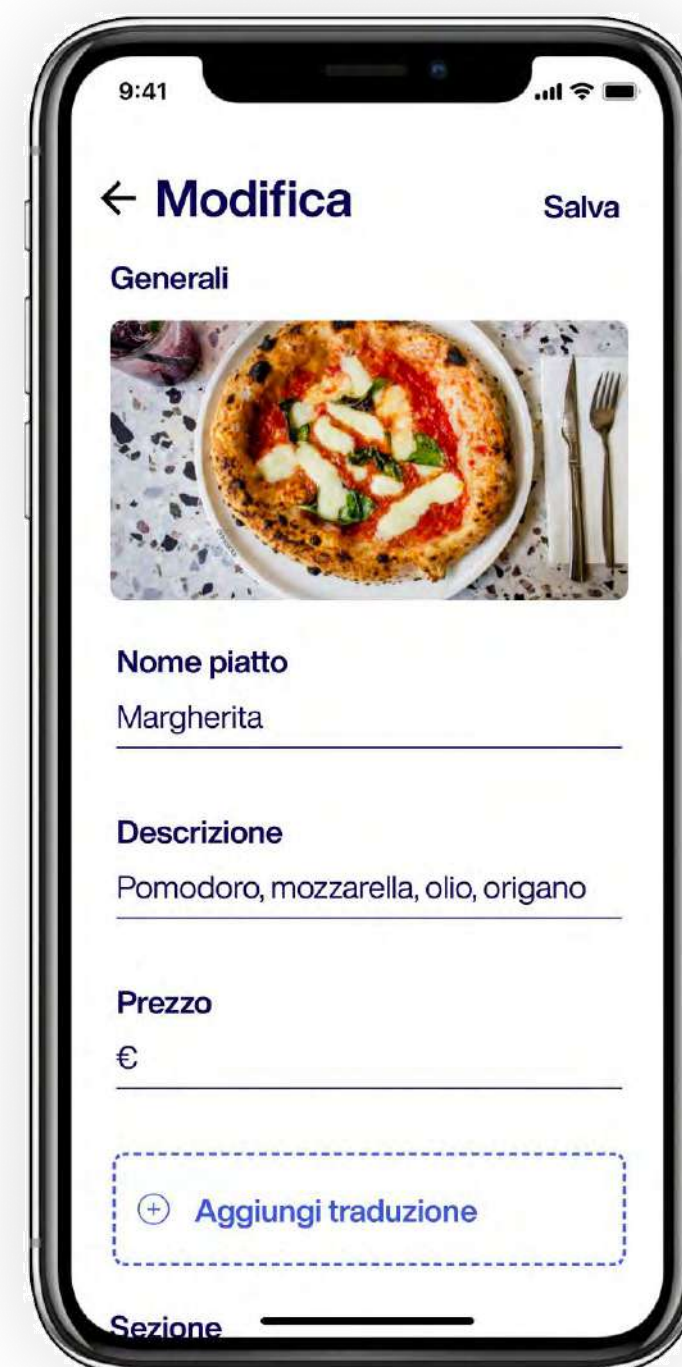
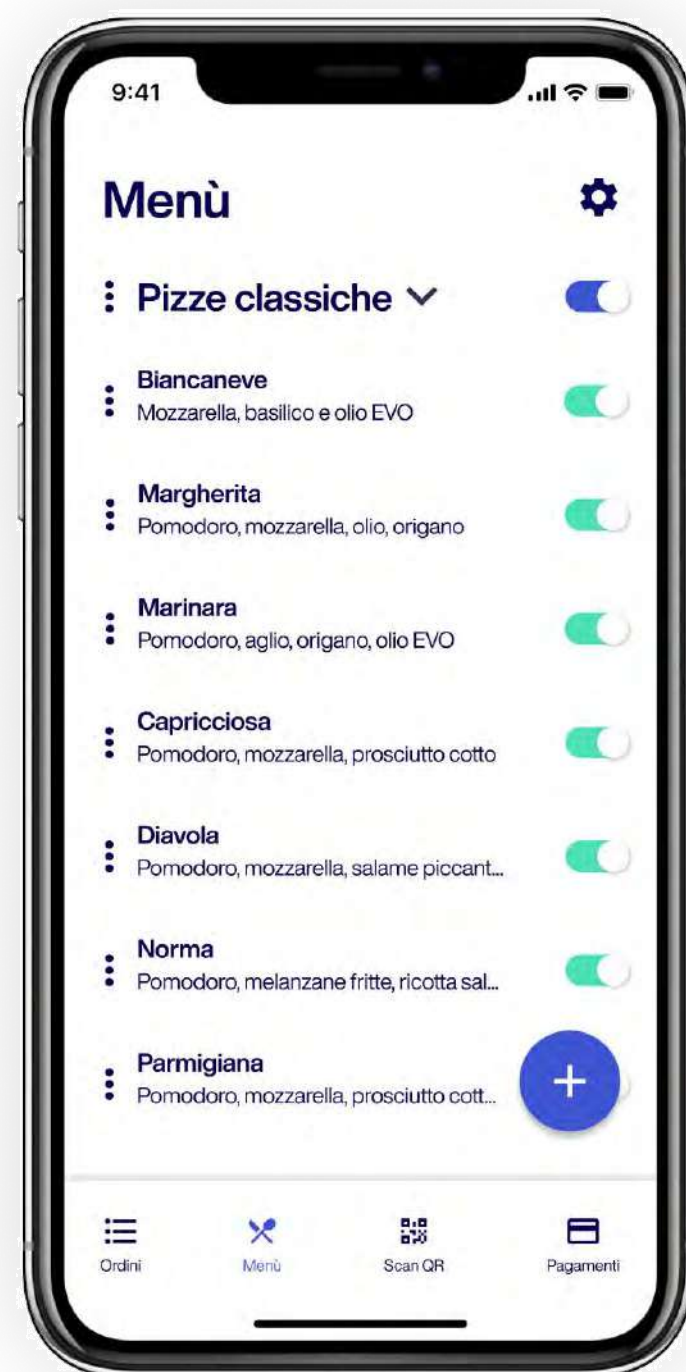
Il progetto si snoda attorno al redesign dell'applicazione che EatsReady fornisce a ristoranti e attività commerciali. L'obiettivo è rendere l'applicazione **leggera e semplice da utilizzare** riorganizzando le funzionalità.

Parallelamente al redesign dell'app è stato effettuato un progetto di **integrazione dei servizi EatsReady** con i principali sistemi di cassa, tra cui **Scloby** e **Argentea**, al fine di rendere il **prodotto scalabile** anche su mercati come quello relativo alla GDO.





# Eatsready — app risto



## Design

Il design system è stato declinato all'interno dell'applicazione al fine di renderne l'aspetto coerente con i prodotti per aziende e utenti.

Sulla base delle segnalazioni raccolte dal servizio clienti è stato possibile **snellire e semplificare l'esperienza utente**, arricchita da **nuove funzionalità** come la **gestione del menu** su app.



# Wellfair



## Ambito

Branding, Brand Identity,  
Product design

## Attività

Realizzazione del brand, design della brand identity  
e concept della mobile app

## Tecnologie

Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe  
Photoshop, Figma

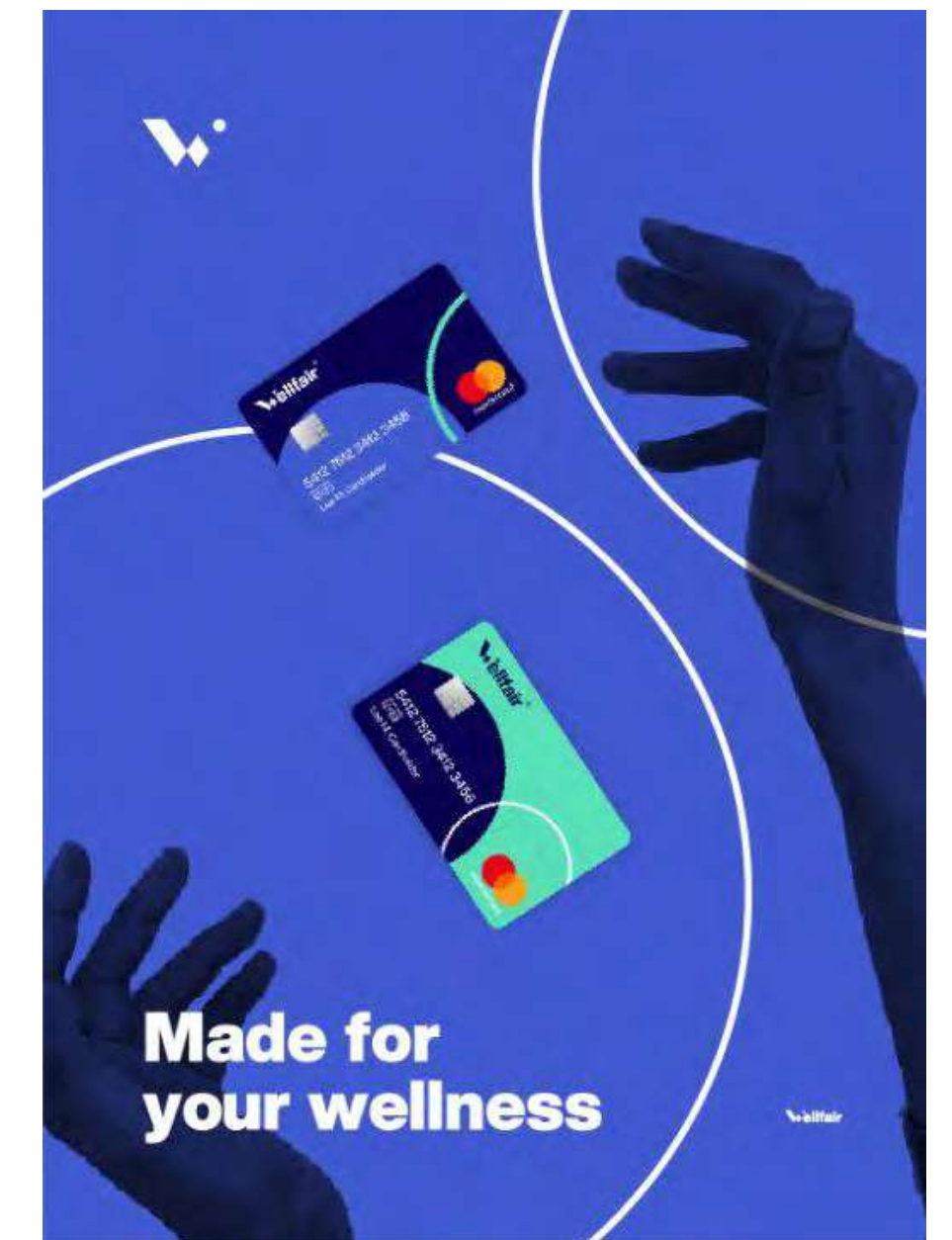
## Brief

Wellfair è un servizio creato per EatsReady con l'obiettivo di realizzare un sistema di welfare per i dipendenti che permetta di **sfruttare pagamenti ibridi** attraverso l'utilizzo di **buoni pasto digitali** e di un **wallet personale ricaricabile** associati a una carta di credito affidata al dipendente e collegata a un **sistema di cashback**.

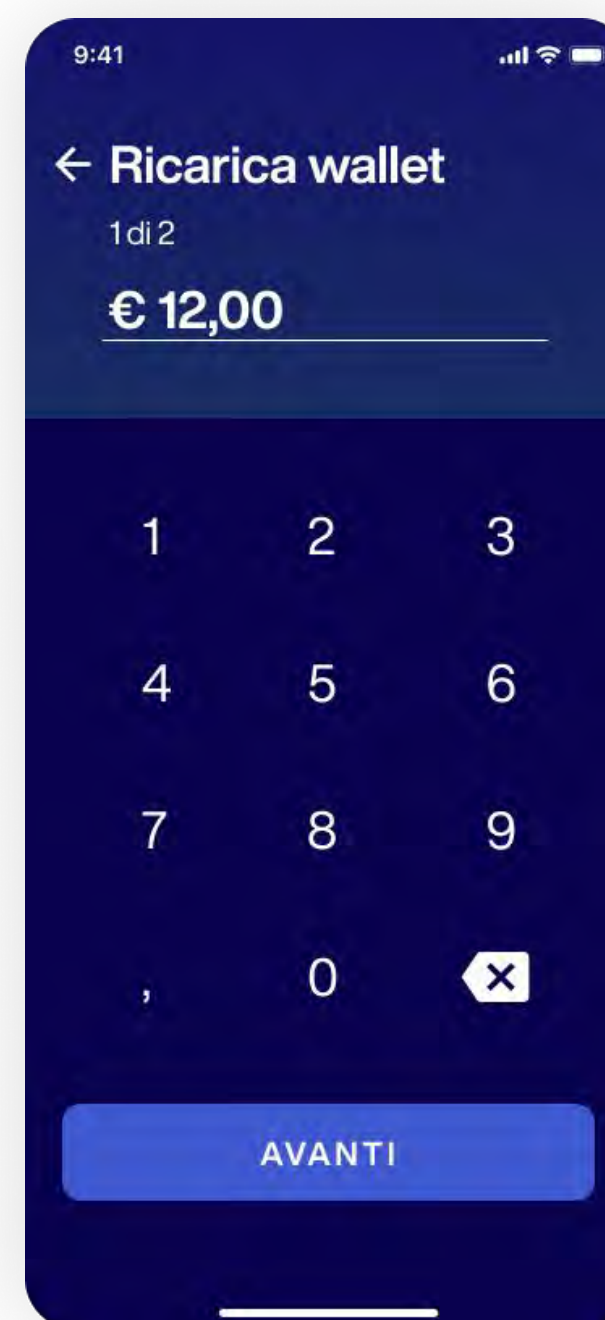
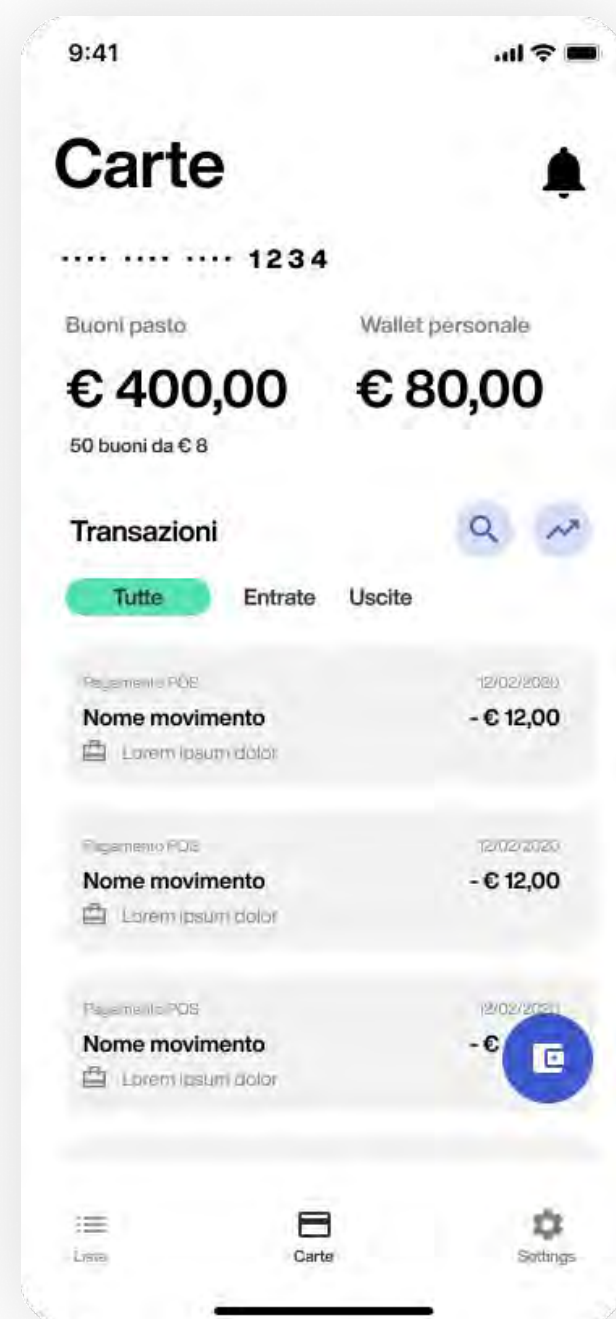
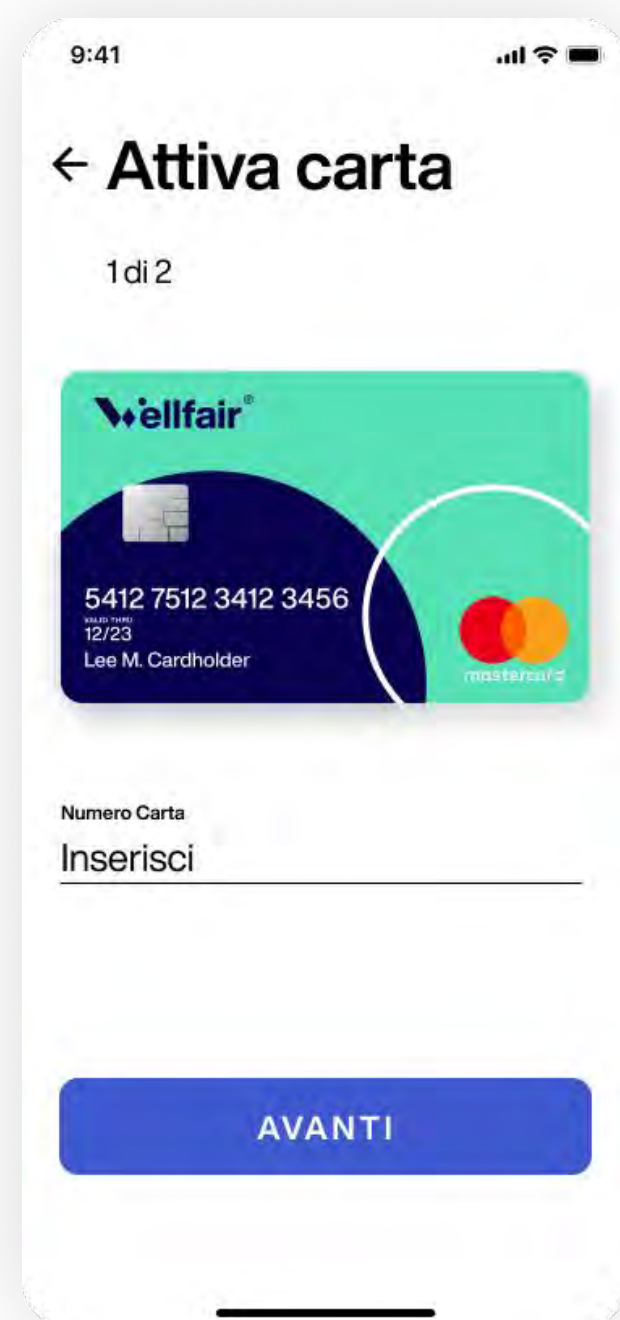
Il progetto ha previsto la **realizzazione del marchio** e dell'**identità visiva** a cui è seguita la progettazione dell'app mobile che permette di gestire i pagamenti, visualizzare i movimenti e ricaricare il wallet personale.

## Branding e brand identity

Nella progettazione del brand si è scelto di utilizzare la stessa **palette di EatsReady** al fine di comunicare il legame tra i due prodotti. Il marchio, dalla marcata costruzione geometrica, si lega al logotipo, composto il **Helvetica Now**, versione del celebre Helvetica Neue riadattata per il digitale.







## Mobile application

L'applicazione permette di registrare la carta e di tenere traccia dei movimenti e delle attività che forniscono cashback.

Oltre alla **lista delle attività convenzionate**, alle **transazioni** e al **dettaglio della singola transazione**, è possibile consultare facilmente le **impostazioni della carta**, in cui si può abilitare lo spreco dei buoni pasto e il wallet, oltre che impostare un **limite di spesa** e la **ricaricare il wallet** tramite carta di credito.

All'interno della **sezione statistiche** è possibile monitorare l'andamento delle spese in base al periodo e alla tipologia di movimento.

## Dark e Light theme

La progettazione dell'interfaccia ha previsto la **realizzazione di due temi**, chiaro e scuro, al fine di migliorare la fruibilità e far in modo che si adattino alle preferenze di visualizzazione dell'utente.



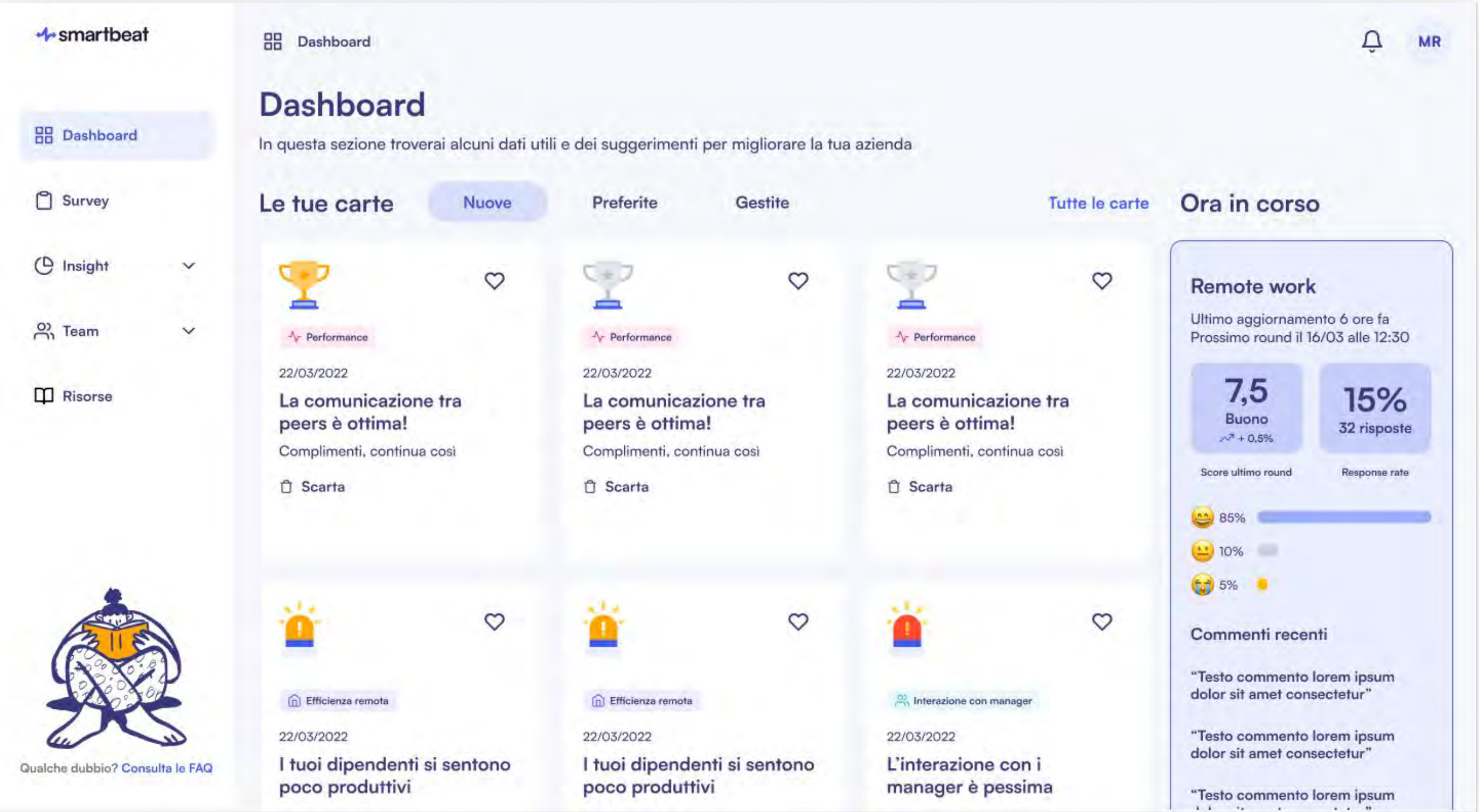


Ambito	Attività	Tecnologie
Branding, Brand Identity, Product design, Sviluppo	Realizzazione del brand e della brand identity, design e sviluppo della web app	Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma

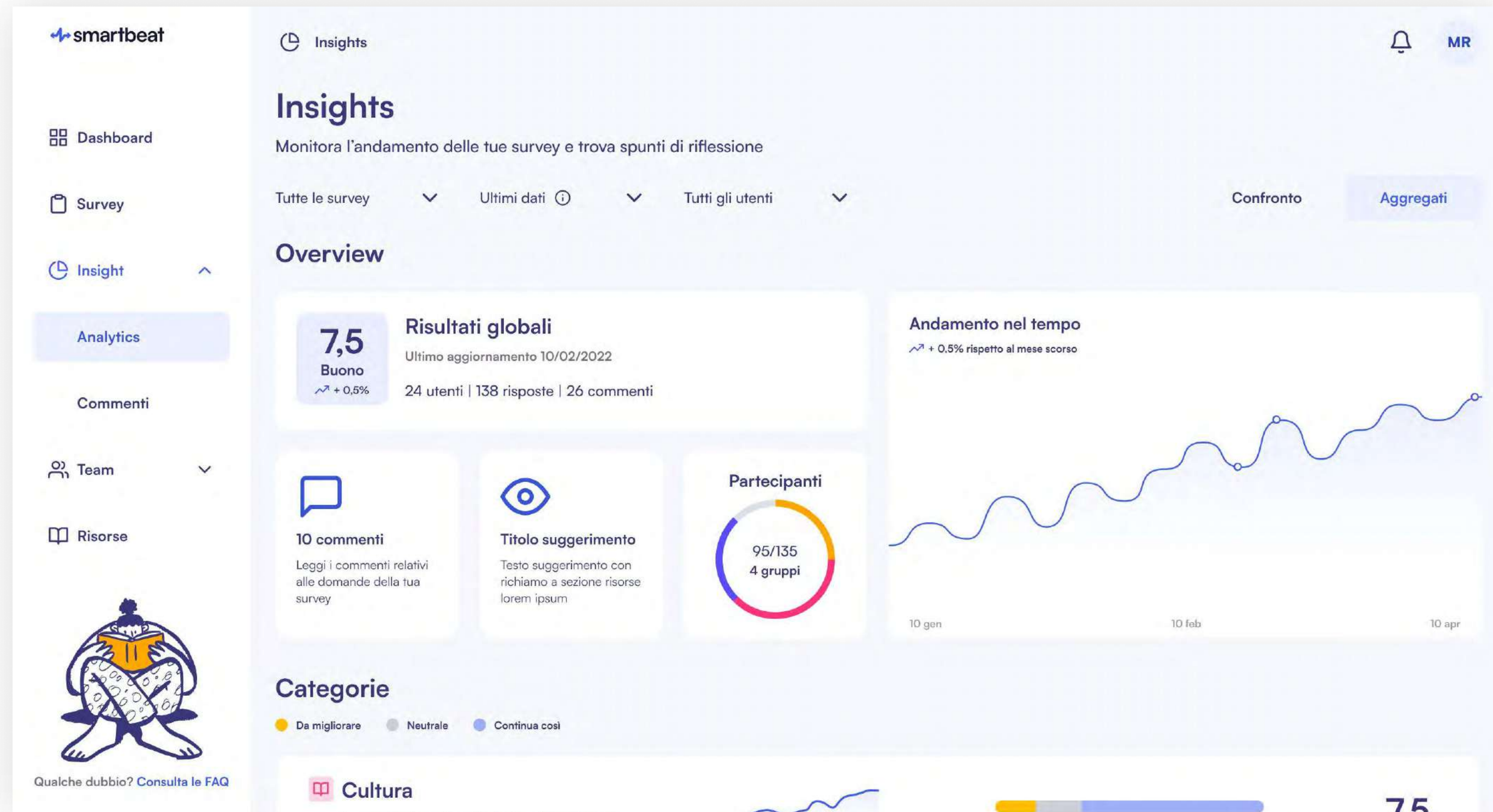
## Brief

Smartbeat è una web application progettata per Variazioni, una realtà che si occupa di consulenza per aziende che vogliono operare la transizione allo **smart working**.

Il prodotto si rivolge a chi si occupa di **gestione delle risorse umane** e si pone come obiettivo quello di permettere di **tracciare l'andamento della vita lavorativa** al fine di rendere l'ambiente di lavoro positivo sotto tutti i punti di vista.





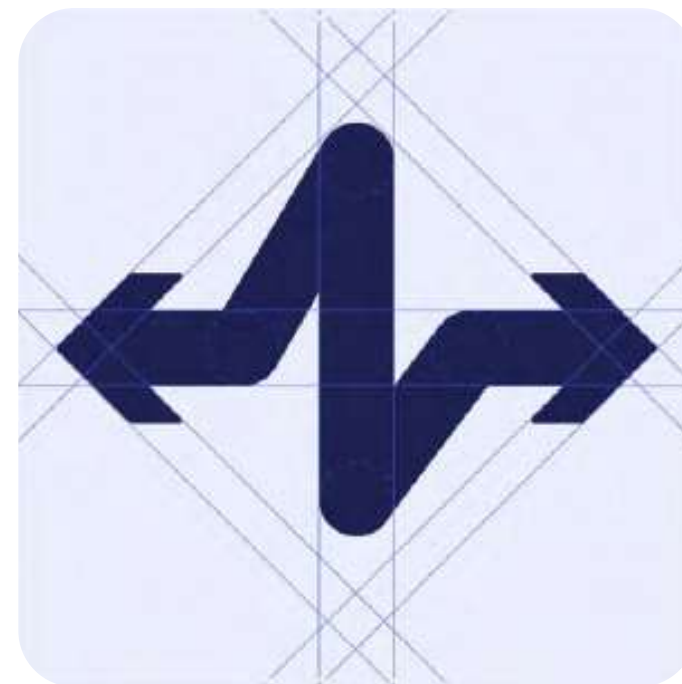
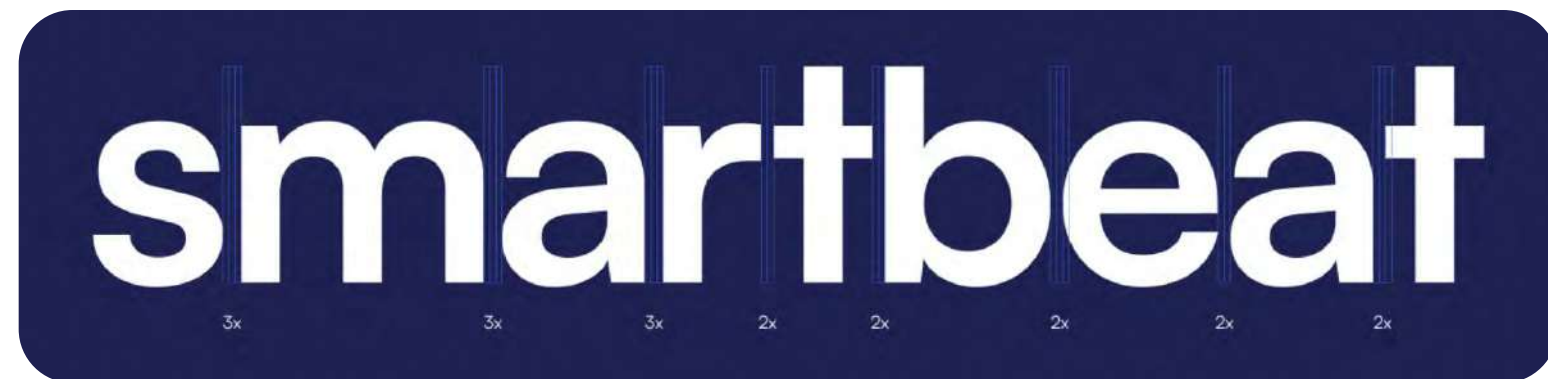


## Web app

La web app permette dunque di realizzare delle **pulse survey** da distribuire a tutte le figure che operano all'interno dell'azienda al fine di tracciare l'andamento della vita lavorativa sulla base di **driver** che permettono di **individuare punti di forza e debolezze** e dunque di operare per risolvere le criticità in breve tempo attraverso un **approccio iterativo**.

All'interno del prodotto è presente anche **sezione insights**, in cui è possibile visualizzare i dati aggregati relativi ai risultati. La pagina è **interamente filtrabile** sulla base delle survey, dei round o di determinati gruppi di utenti.

È inoltre possibile ricevere dei **suggerimenti sulla base dei risultati** e di approfondire riguardo le singole categorie e le domande.



## Brand identity

L'idea alla base del marchio si lega a due concetti fondamentali: il **battito** cardiaco, a indicare tanto il **concetto di ritmo**, di pulsazione e di movimento, quanto il concetto di grafico e quindi di analisi di un dato andamento ed il **concetto di ciclicità**, iterazione e **scambio di informazioni** rappresentato mediante le frecce.

Il carattere utilizzato è **Satoshi**, un sans serif di taglio modernista progettato da Deni Anggara per Indian Type Foundry. Pur essendo un carattere bastone, Satoshi presenta delle peculiarità che ne arricchiscono il disegno e ne migliorano la leggibilità.

## Marchio

Il marchio è progettato per adattarsi a diversi utilizzi e formati, pertanto sono state realizzate tre differenti versioni al fine di garantire una rappresentazione equilibrata in tutti i suoi possibili impieghi.

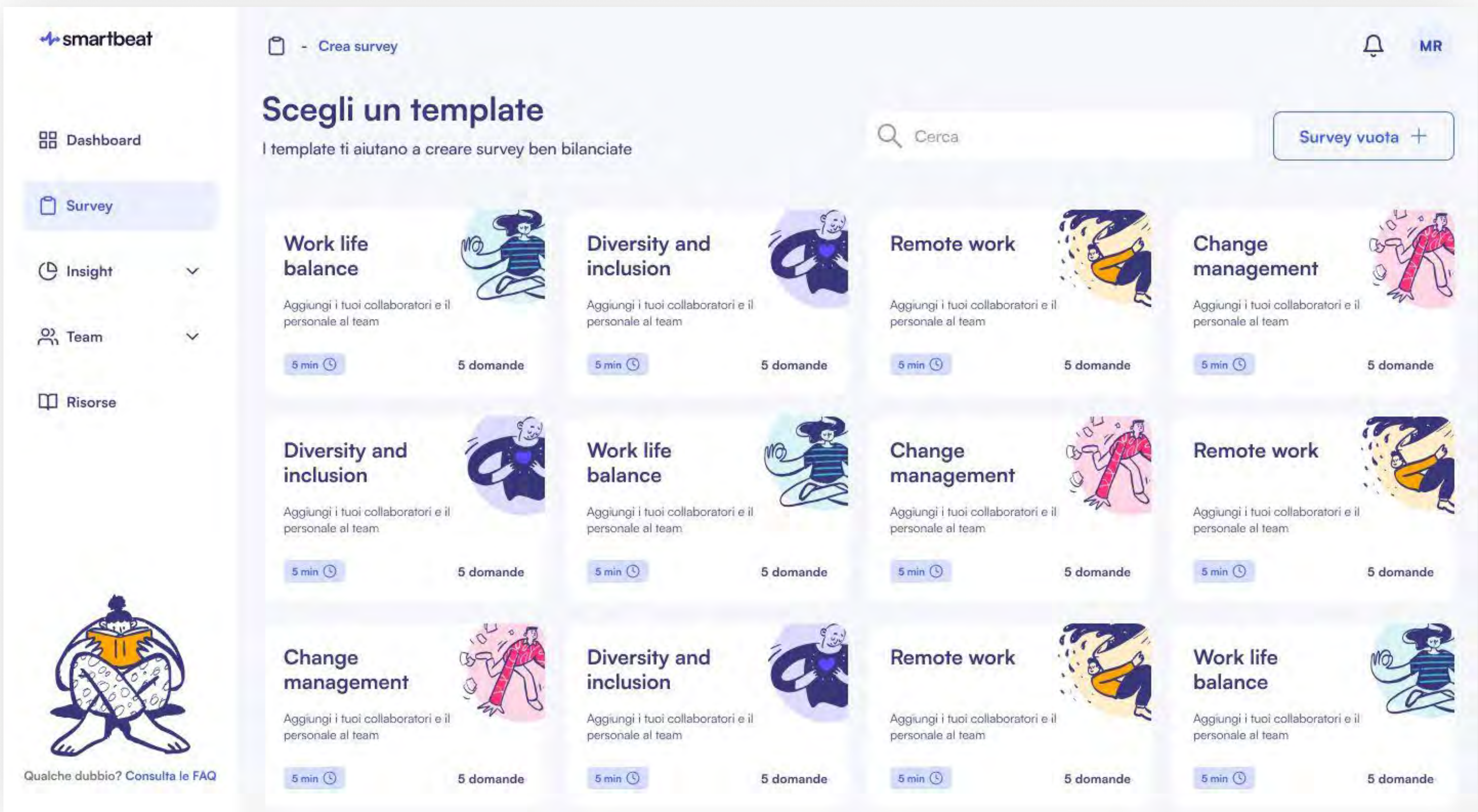




## Color Palette

Il colore principale è il **blu**, da utilizzare in **tre sfumature** sulla base del contrasto con il colore di fondo. La variante dark, ad esempio, può essere utilizzata su fondi chiari, mentre su fondi scuri viene sostituita dal colore bianco.

I **colori secondari** vengono utilizzati all'interno del prodotto con lo scopo di fornire **indicazioni visive** soprattutto all'interno della sezione insight. Possono tuttavia essere utilizzati, in combinazione con la palette di colori primari, all'interno di artefatti illustrativi o di rappresentazioni grafiche.





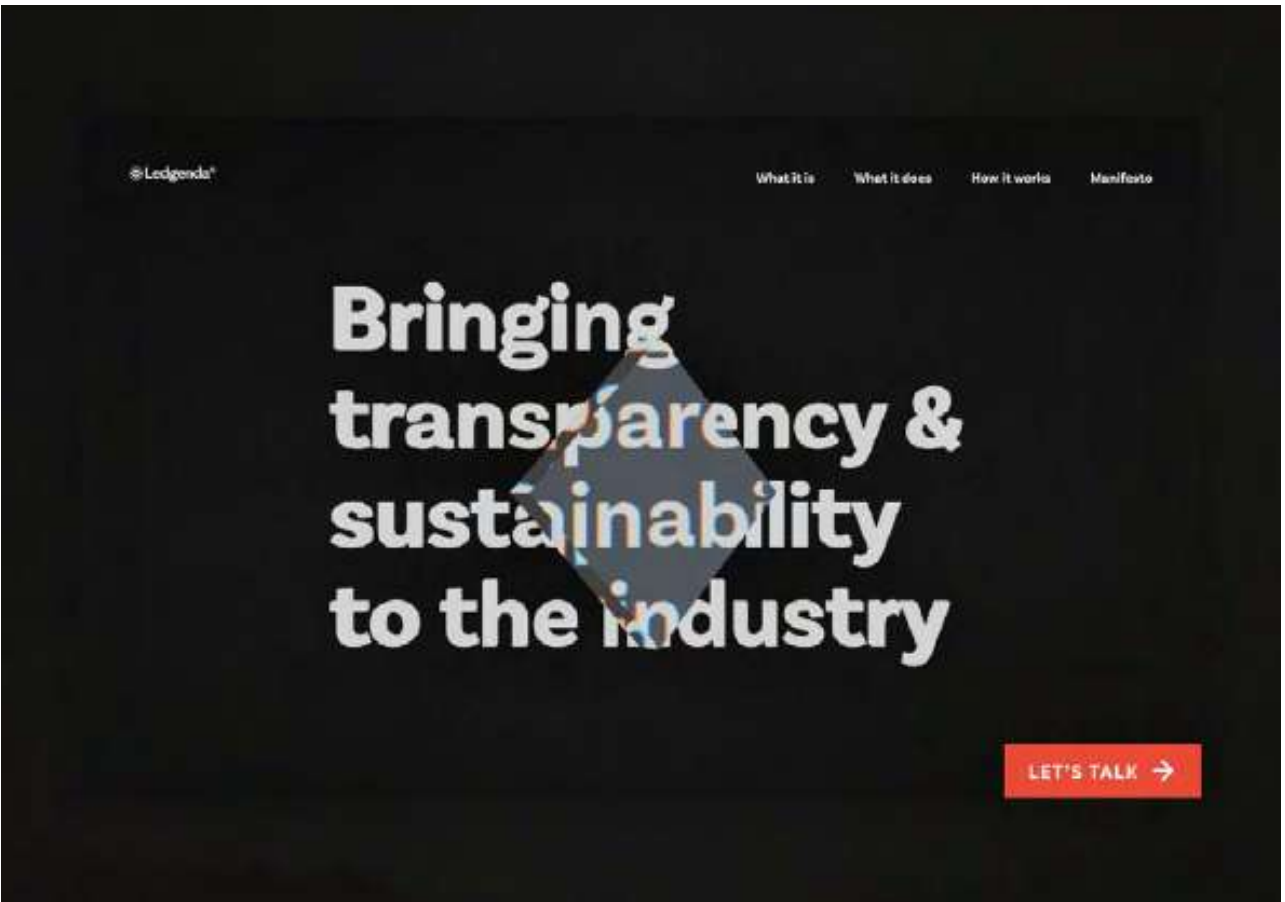


Ambito	Attività	Tecnologie
UX/UI, Branding, Brand Identity	Realizzazione del brand, della brand identity e concept web app, mobile app e landing page prodotti	Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma

## Brief

Ledgenda è una startup che mira a far diventare trasparente e sostenibile la filiera dei prodotti in commercio. Ci siamo occupati della sua brand identity, per poi declinarla alla web app.

L'intero progetto si compone di una **web application**, utilizzata dalle aziende per monitorare gli operatori e i prodotti; di una **mobile app** da fornire agli operatori che hanno il compito di segnalare eventuali interventi sul prodotto; ed infine di una **landing page relativa al singolo prodotto**, accessibile tramite url pubblico, che permette all'utente finale di consultare lo storico degli interventi effettuati.







## Design system

Il design system è stato realizzato per agevolare design e implementazione con la creazione di una libreria di componenti il cui l'aspetto rimane coerente attraverso le varie piattaforme.

## Brand

Il simbolo si sviluppa attorno al **concetto di “livelli”**.  
Ledgenda rappresenta infatti un layer che si interpone tra i collegamenti della filiera per metterli in comunicazione.

La forma della lettera L è resa visibile grazie ai tagli ed è orientata in modo isometrico nello spazio.

Per la grafica, si è deciso di porre l'enfasi su **elementi 3D** con l'uso di materiali riflettenti e traslucidi volti a richiamare il concetto di trasparenza -con il vetro- e di consapevolezza chiarificatrice -con i riflessi di luce del metallo-.



# Ledgenda



## Web application

La piattaforma permette di distinguere **diverse tipologie di utenti** in base alle varie fasi del processo di produzione. All'interno della **pagina di dettaglio** relativa al singolo utente vengono riportati tutti gli **interventi registrati dall'operatore** tramite mobile app.

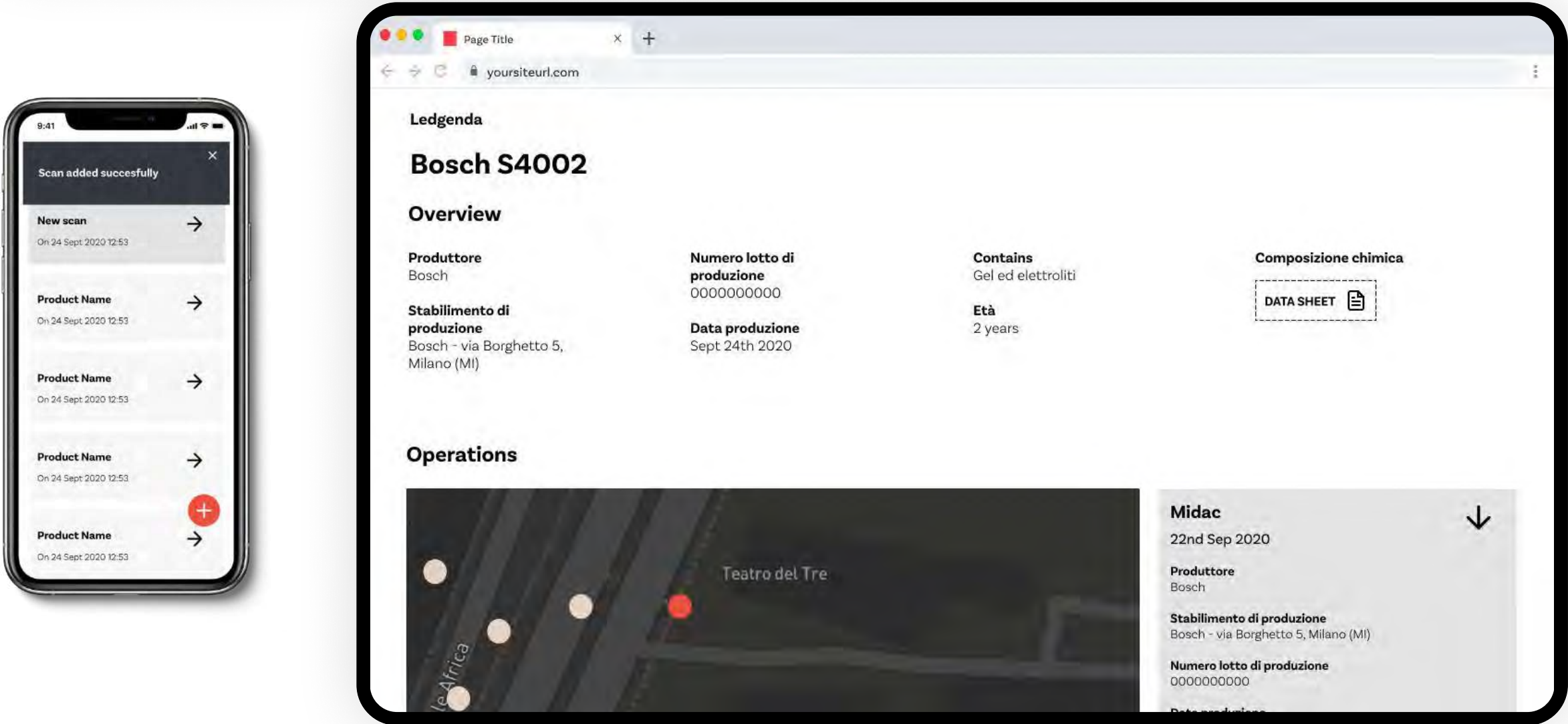
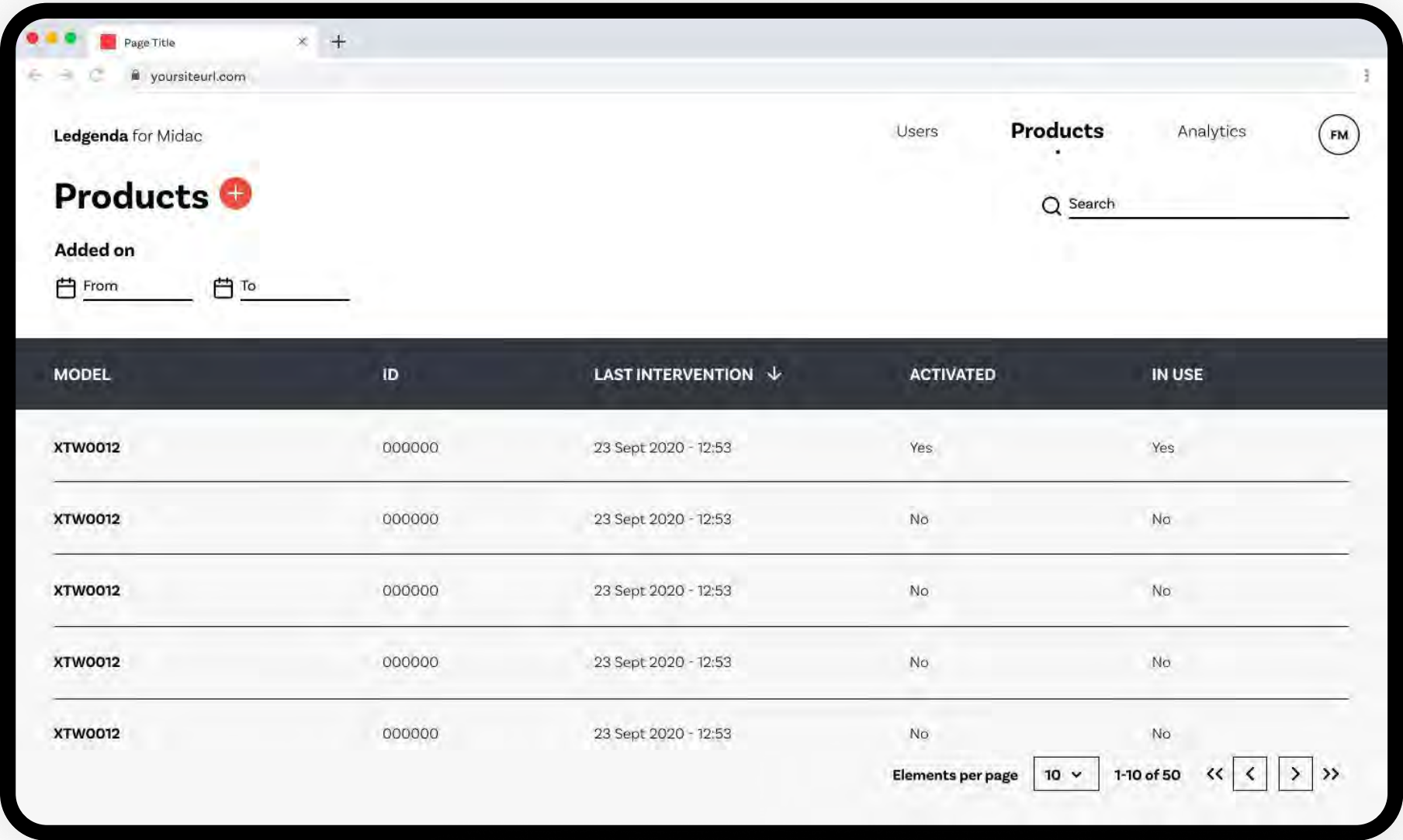
La sezione prodotti contiene l'inventario realizzato mediante **scrittura di un tag NFC**, applicato sul prodotto, che viene associato alle informazioni relative alla produzione.

## Mobile app

La mobile app, fornita agli operatori, permette di inserire nuovi interventi. Il flusso parte dall'aggiunta di un nuovo intervento, validata tramite **scansione dell'NFC** al fine di identificare il prodotto su cui si sta svolgendo l'intervento.

## Landing

La landing page, accessibile tramite url pubblico, permette all'utente finale di ottenere un **resoconto dettagliato sul ciclo di vita del prodotto** che desidera acquistare.





# Io Comunico



## Ambito

UX/UI, Branding, Brand Identity

## Attività

Realizzazione del brand, della brand identity e concept web app

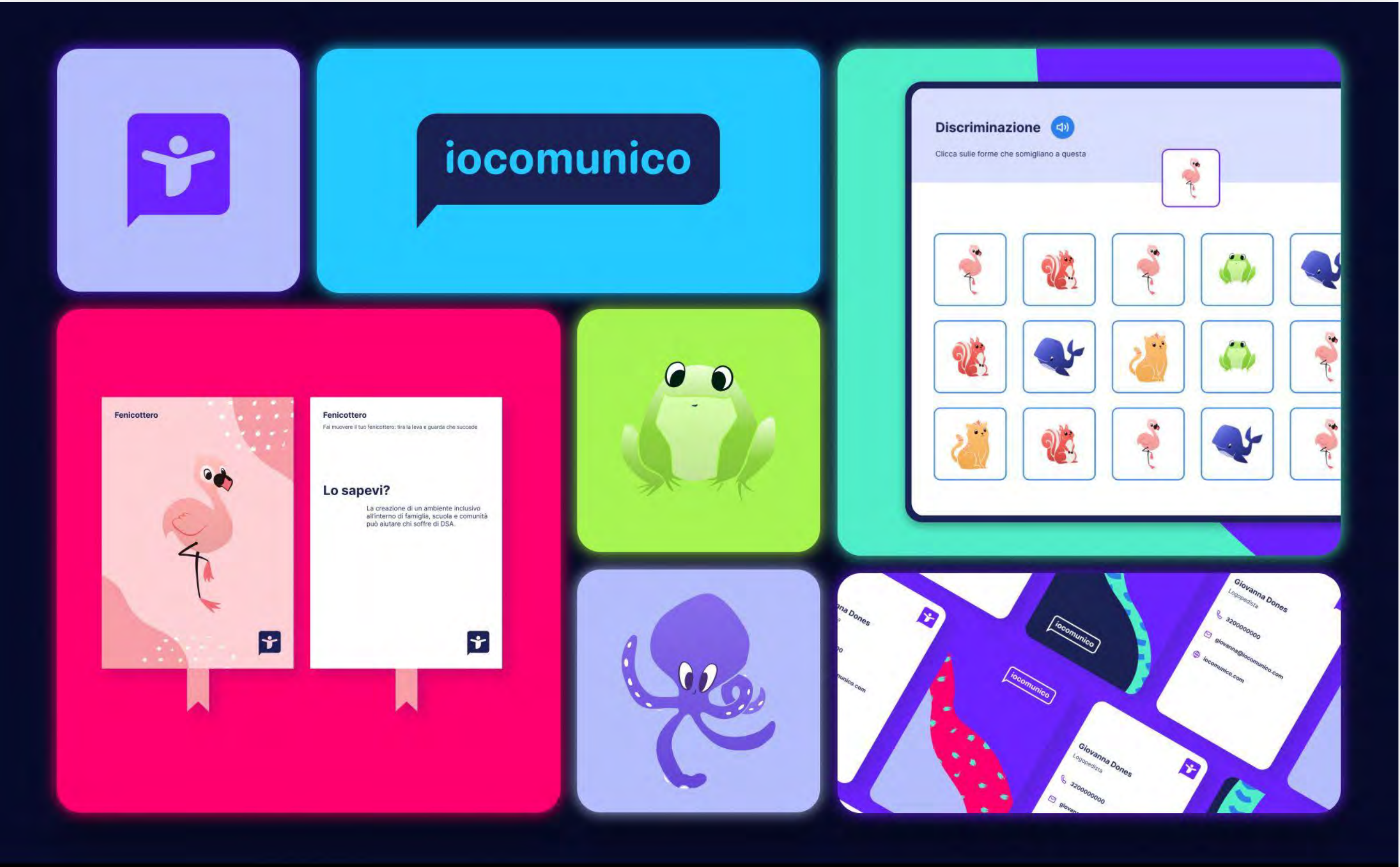
## Tecnologie

Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma

## Brief

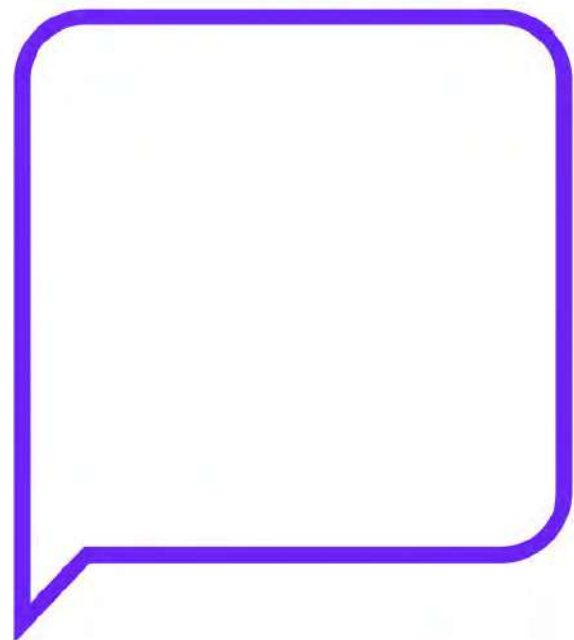
Il progetto Io Comunico riguarda una web application per permettere ai bambini con DSA di svolgere la **terapia a distanza** (in linea con le esigenze imposte dal lockdown).

Si è scelto quindi di progettare uno strumento utile allo svolgimento della terapia a distanza che si distinguesse da quelli attualmente sul mercato per **facilità di utilizzo** e possibilità di diffusione, in quanto realizzato tramite una web application che **non richiede alcun tipo di installazione** e per la quale il **processo di manutenzione e aggiornamento** risulta quasi immediato.

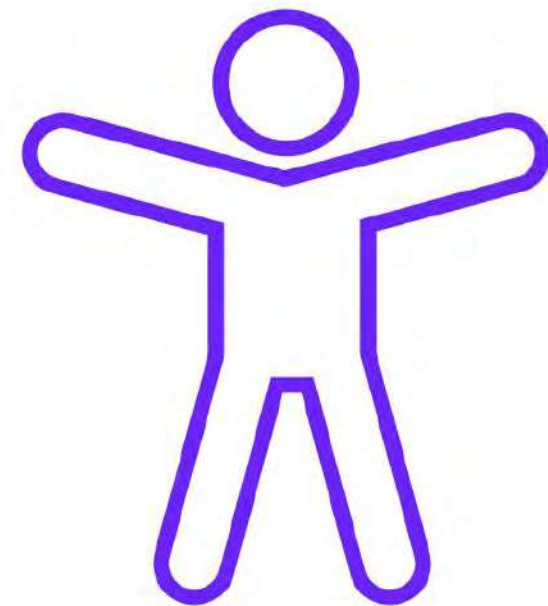




# iocomunico



Communication



Accessibility

## Marchio e logotipo

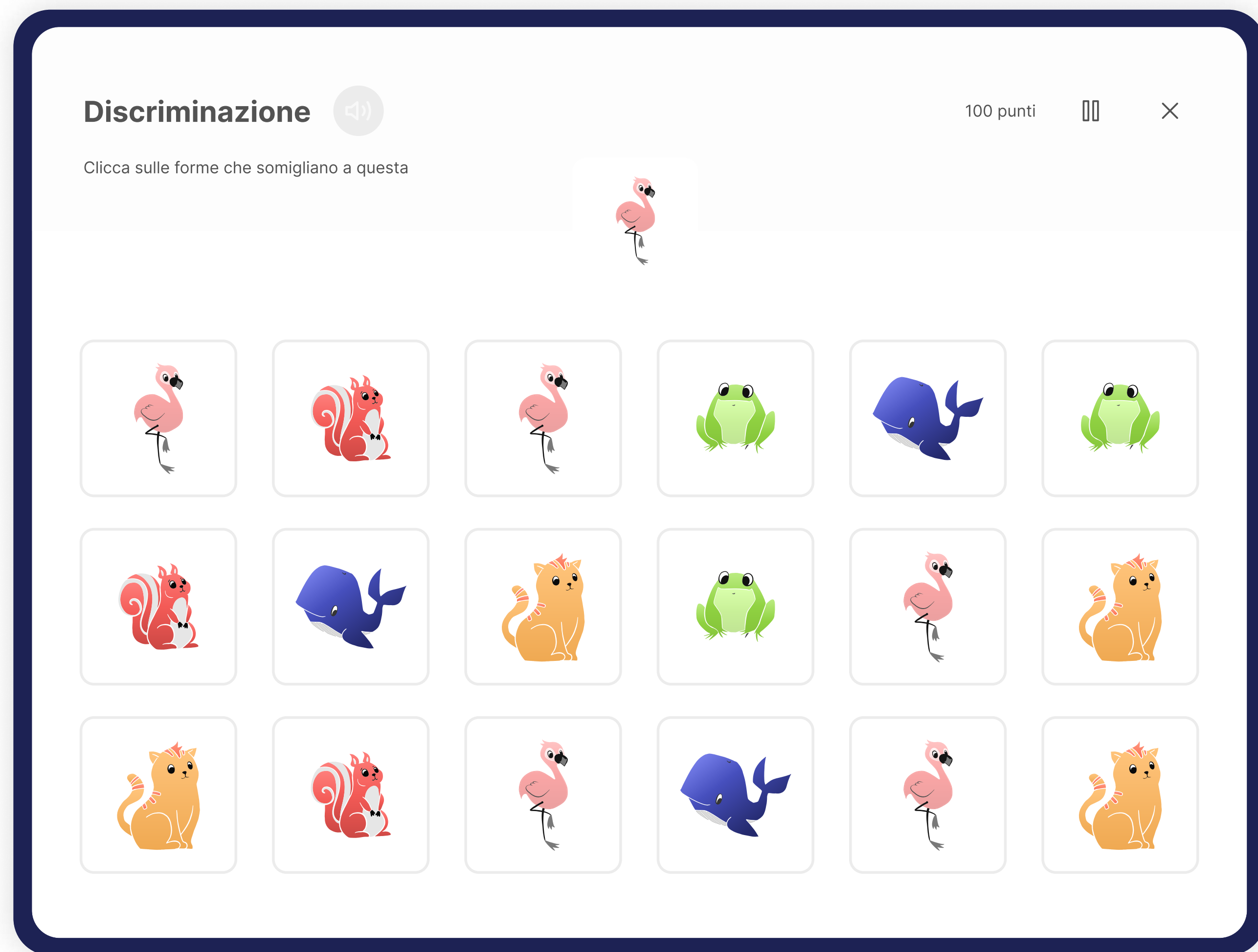
Il marchio è costruito geometricamente e si sviluppa attorno ai **concetti di comunicazione e accessibilità**, al fine di sottolineare come l'obiettivo ultimo della clinica sia quello di rendere un servizio a quanti più pazienti possibile.

Il **logotipo** è stato progettato a partire dalle forme del carattere **Inter** al quale sono state apportate delle modifiche al fine di rendere le lettere più coerenti con il carattere del brand.

## Brand identity

Il sistema di identità visiva si basa sull'utilizzo di **colori vivaci, forme organiche e illustrazioni** realizzate ad hoc al fine di conferire al prodotto un **aspetto giocoso**.





## Web app

La web app, nella sua versione dedicata ai terapisti, presenta una **dashboard** in cui è possibile visualizzare il calendario con i prossimi appuntamenti, le ultime attività svolte dai pazienti con collegamento alla cartella clinica e gli esercizi più utilizzati.

Nel dettaglio, dalla dashboard dei terapisti è possibile **scegliere e assegnare nuovi esercizi sulla base di parametri specifici** del paziente, allegare informazioni aggiuntive sui pazienti ai loro appuntamenti previsti in calendario e monitorare andamento generale e progressi.

## Device

L'interfaccia è stata ottimizzata per il **formato tablet** in quanto sulla base delle interviste svolte si tratta di un tipo di device che i bambini utilizzano abitualmente e prediligono oltre al fatto che gli stessi terapisti lo utilizzano come supporto durante le sessioni in presenza.

# Prestat

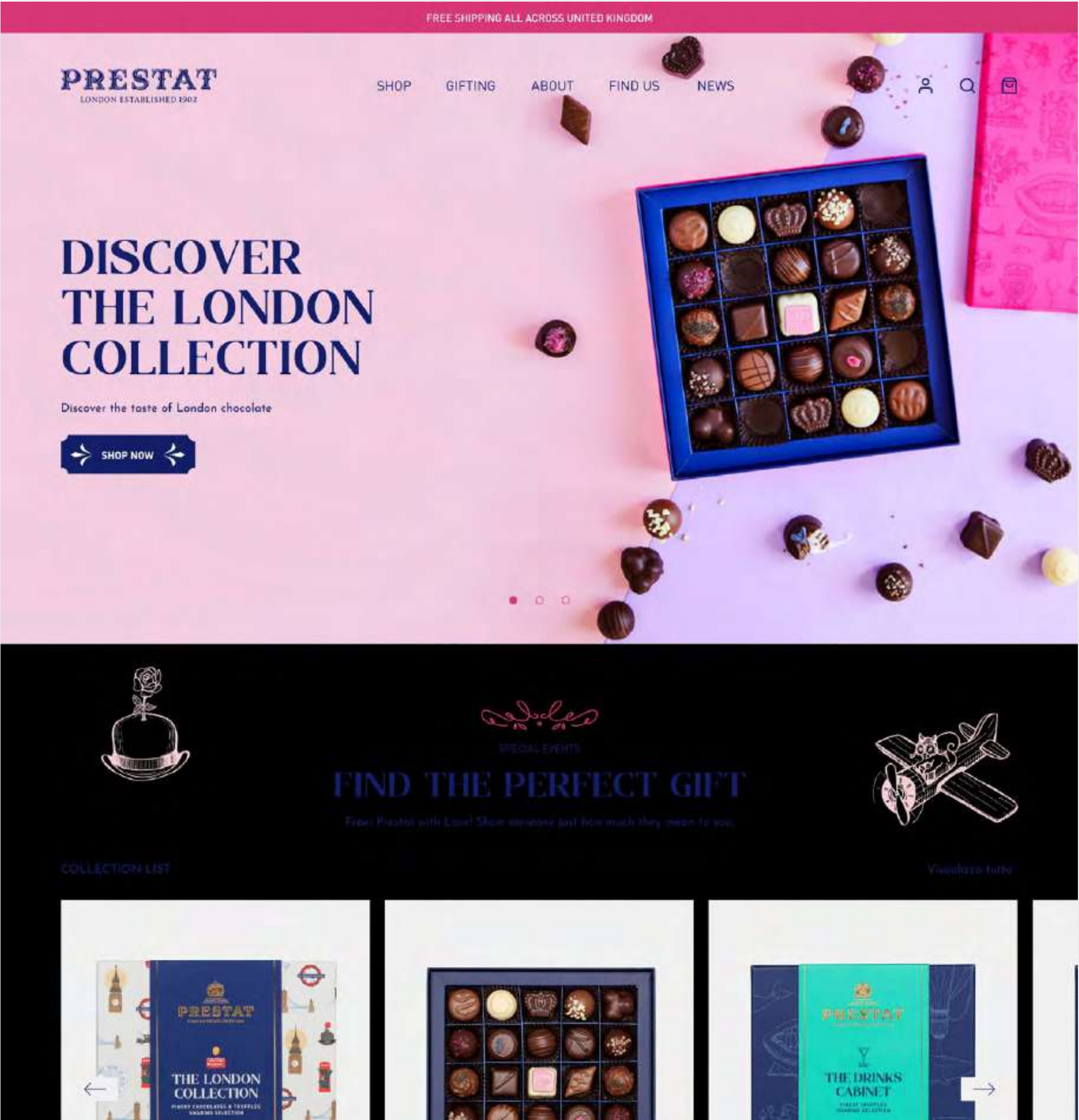


Ambito	Attività	Tecnologie
UX/UI, Sviluppo	Realizzazione e sviluppo website	Shopify

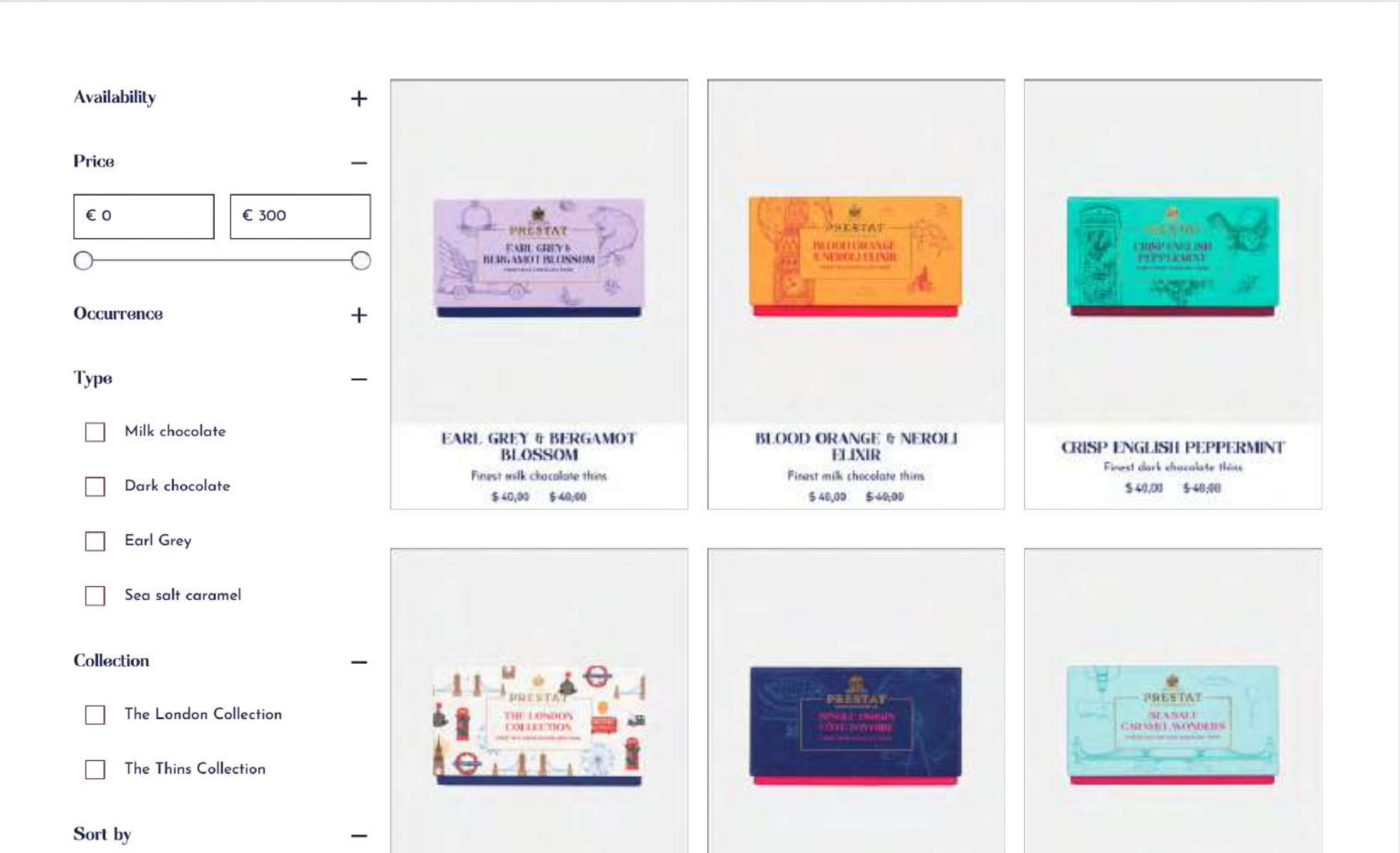
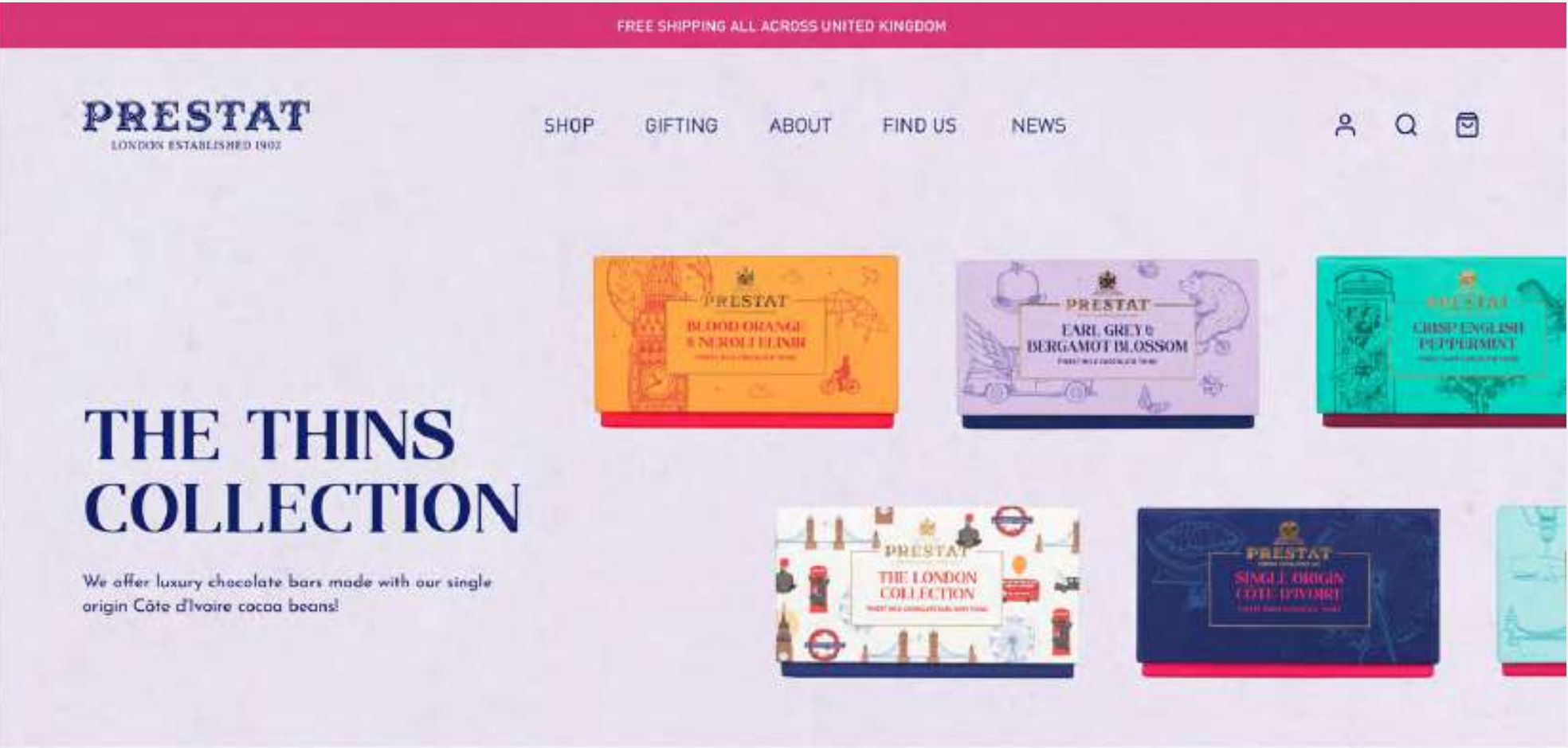
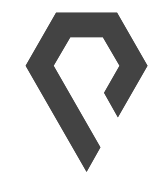
## Brief

Dall'esordio nel 1902 con il celebre tartufo di Antoine Dufour, Prestat si è affermata come un'eccellenza nel mondo del cioccolato, ricevendo nel 1975 un Royal Warrant come fornitore di Cioccolato per Sua Maestà la Regina.

Nel 2022 l'azienda entra a far parte del **Gruppo Illy**, rinnovandosi con un rebranding che include packaging e sito web.







Homepage

La homepage si pone come obiettivo la **rappresentazione del prodotto** e delle varie collezioni, pur garantendo accesso a contenuti legati alla **storia dell'azienda** e alla sua centenaria tradizione.

Design

All'interno dei layout viene fatto ampio uso del **sistema di illustrazioni** appositamente progettato da Foresee. I **colori neutri** dell'interfaccia permettono di far risaltare i coloratissimi packaging nonché i prodotti stessi. L'aspetto visivo è dominato nella sua interezza da **elementi barocchi** riproposti in chiave moderna.





# Vesti il futuro

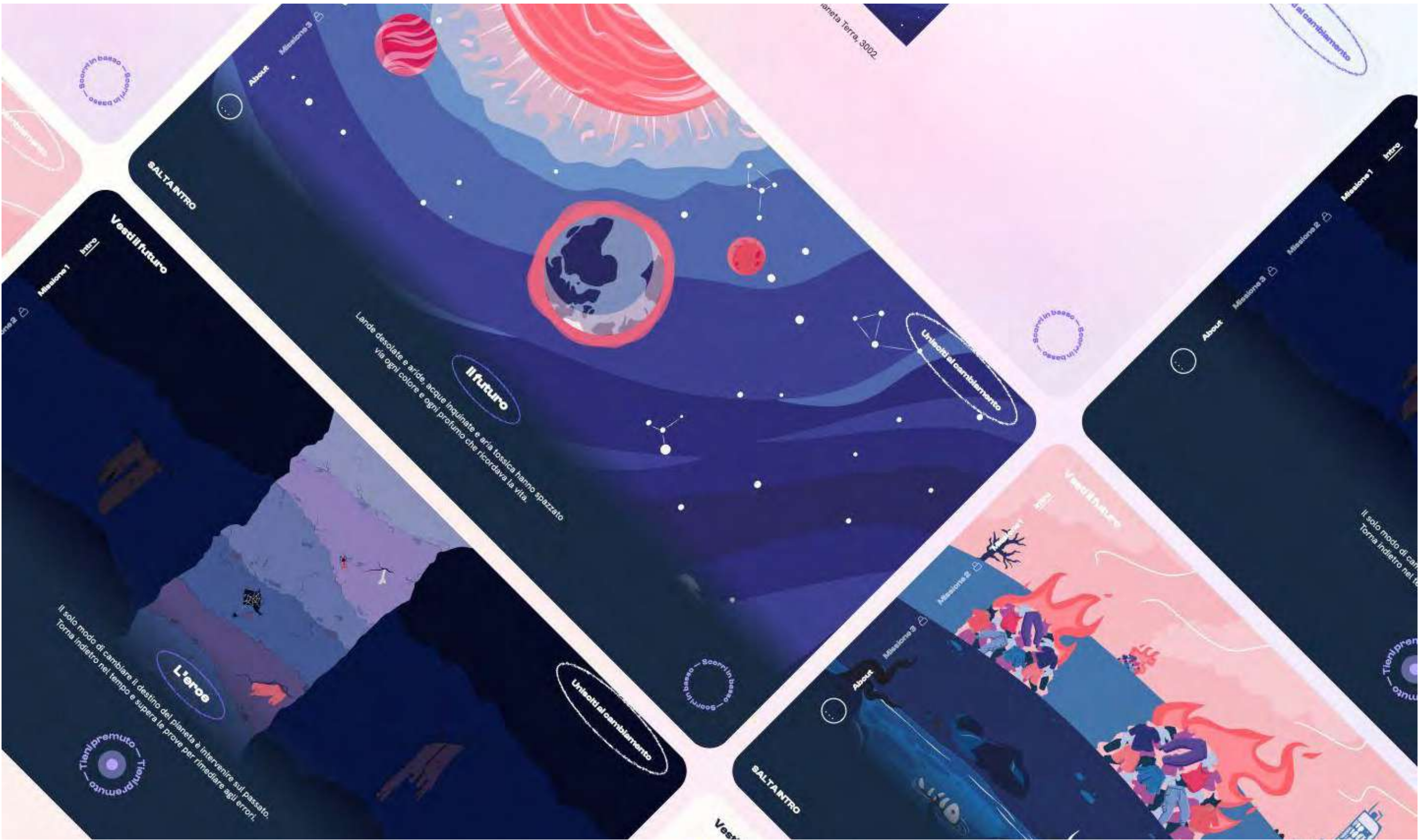


Area	Activities	Tools and technologies	Awards
UX/UI, Development	Landing page for lead generation	boh	CSSDA — website of the day

## Brief

Vesti il futuro è un progetto dell’ONG Mani Tese che mira a **sensibilizzare sull’impatto ambientale del fast fashion**.

In linea con gli obiettivi della Onlus, abbiamo creato una **landing page** destinata alla **lead generation** per sensibilizzare le persone sugli effetti della fast fashion attraverso **tre minigiochi** inseriti nel contesto di uno **storytelling distopico**.





# Vesti il futuro



## Approccio

Considerando il **target di riferimento**, cioè un **pubblico molto giovane**, abbiamo preferito trasmettere questo messaggio attraverso il **gaming** piuttosto che scegliere un approccio alla sensibilizzazione più emozionale (come il *blaming*), che si sarebbe dimostrato meno efficace su questa tipologia di utenti.

# Vesti il futuro

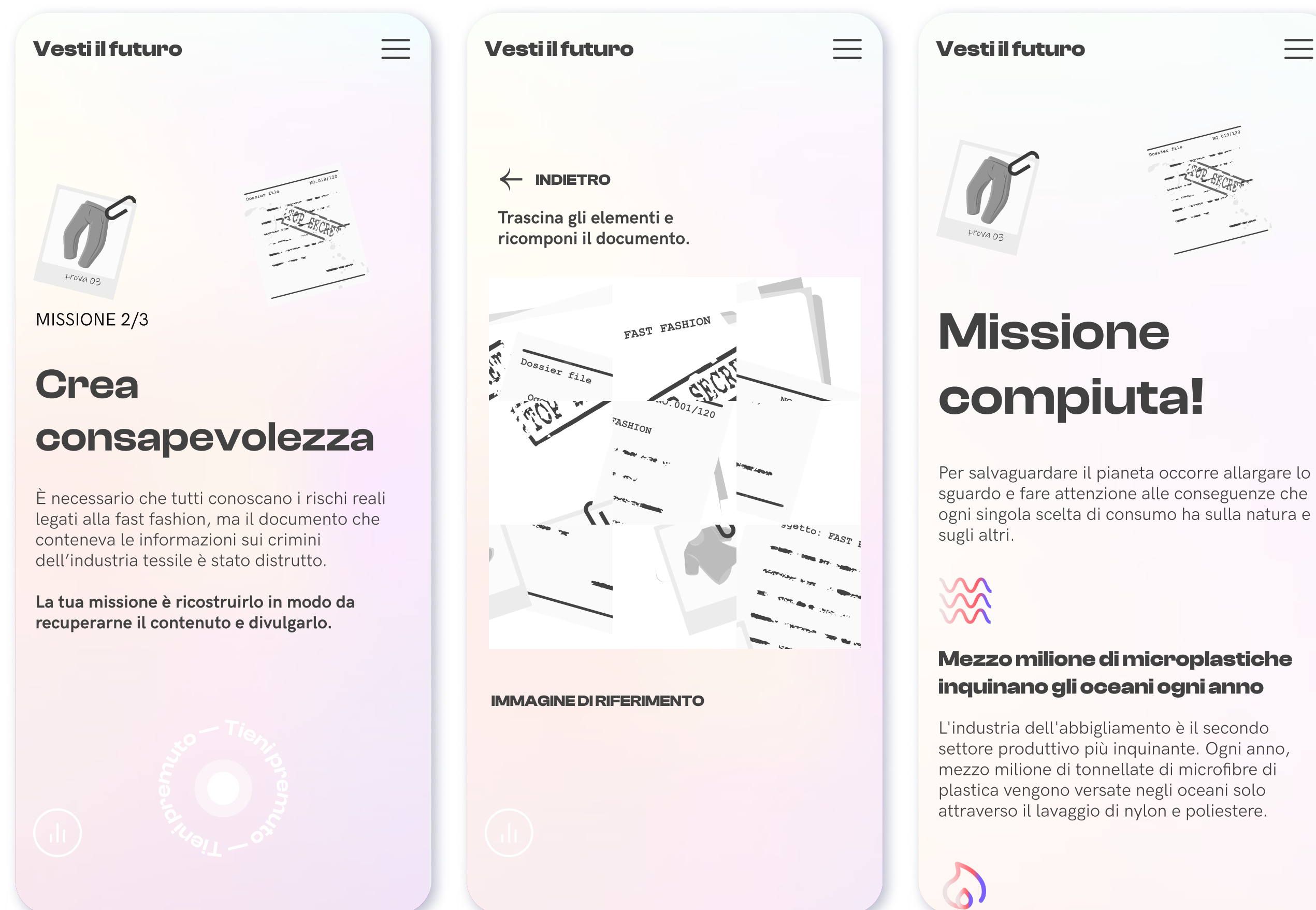


## Design, illustrazioni e suoni

Al fine di rendere l'esperienza più immersiva, è stato fatto ampio uso di **illustrazioni** a schermo intero nelle sezioni relative all'intro, con l'aggiunta di **suoni della natura accuratamente distorti** al fine di richiamare elementi noti che vengono tuttavia percepiti come differenti.

I toni cupi e irrealistici delle prime sezioni trasmettono un senso di oppressione e oscurità per poi illuminarsi quando si passa alle missioni e diventare più brillanti e fedeli alla realtà al termine di queste.

I **cambiamenti cromatici, narrativi e ambientali** seguono passo dopo passo il concept dell'intero gioco: il problema da risolvere (inquinamento), il passaggio all'azione (missioni), il rifiorire del pianeta (ritorno alla normalità).





# Poke House



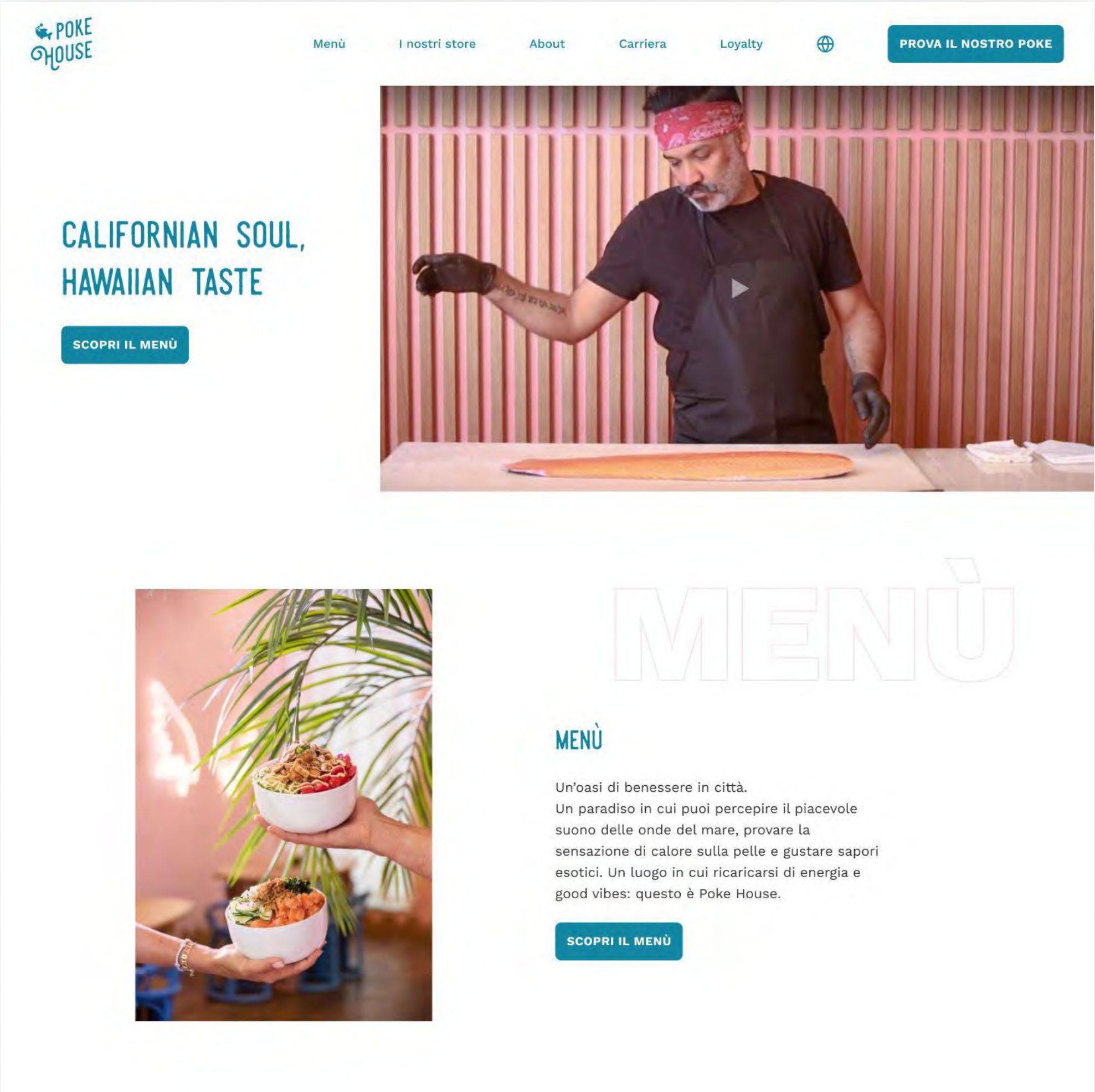
Ambito	Attività
UX/UI, Sviluppo	Progettazione e sviluppo sito web, packaging e brand identity; strategia di marketing

**Tecnologie**  
Adobe Illustrator, AdobeXD, HTML5 & CSS3, PHP, MySQL, JavaScript, Facebook Business Manager, Google Analytics, Facebook Pixel.

## Brief

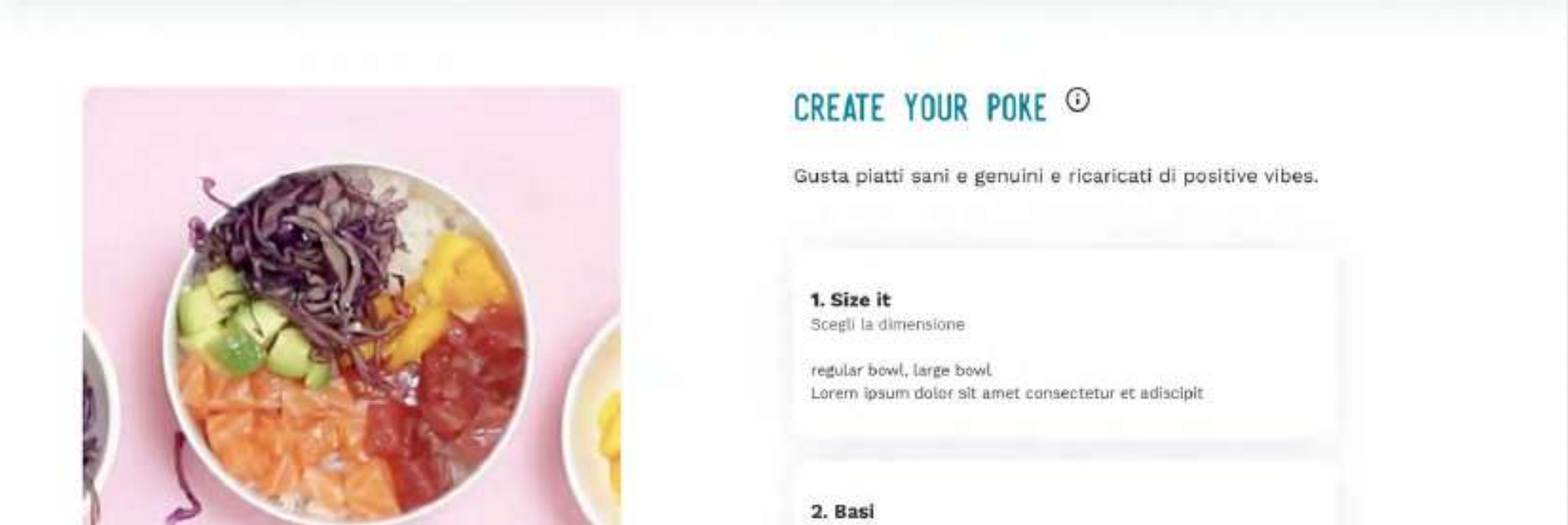
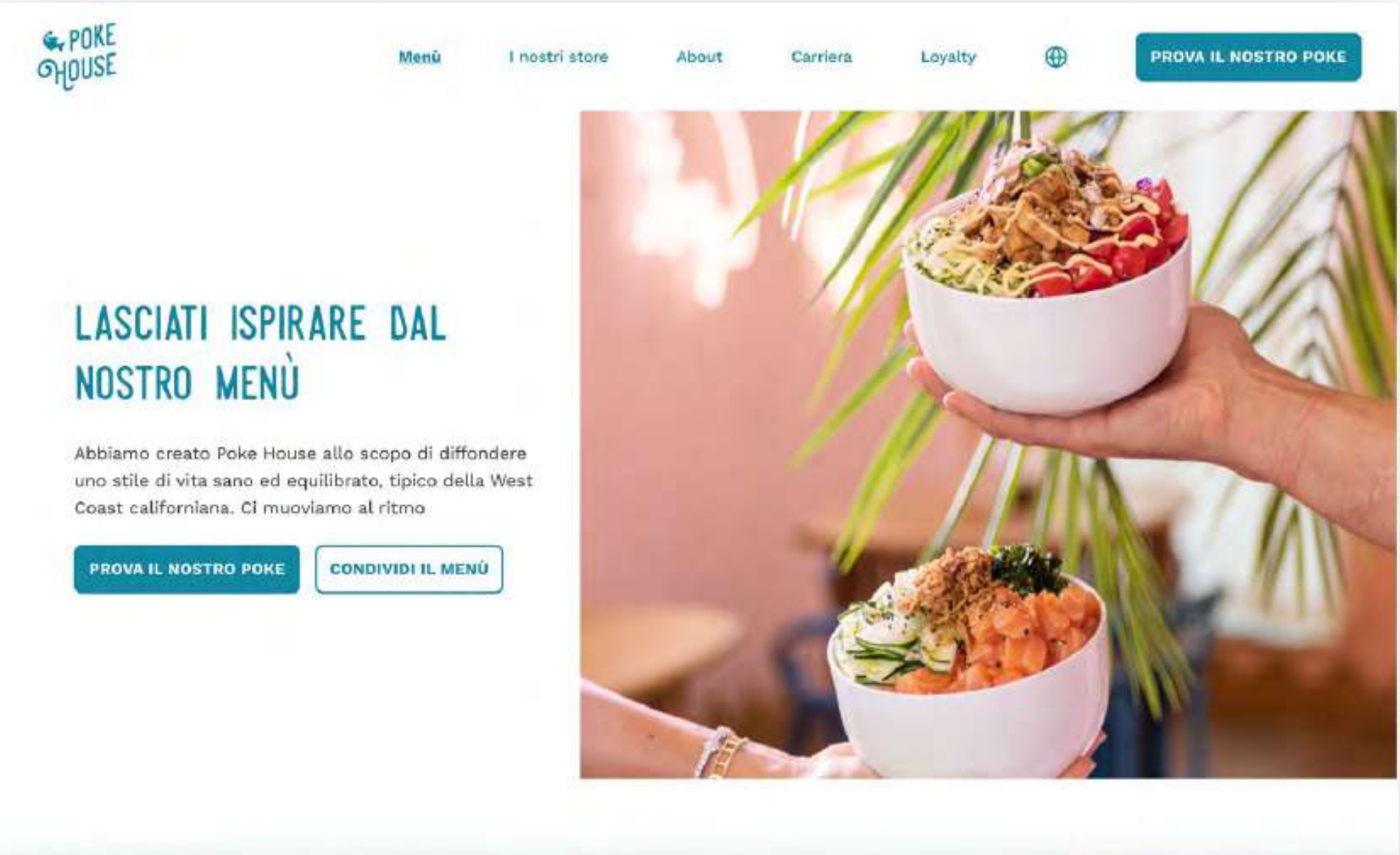
L’atmosfera vibrante, l’energia vitale ed il cibo sano e appetitoso sono i tratti che contraddistinguono Poke House, un casual restaurant nato in Italia e già presente in alcune delle principali capitali europee.

L’intensa sensazione che si percepisce entrando in una qualunque House ha segnato la traccia del nostro lavoro. L’obiettivo era **ricreare una presenza online che non avesse nulla da invidiare allo store fisico**.





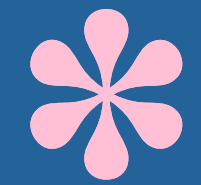
# Poke House



## Concept

Ecco perché le good vibes che Poke House emana sono state i riferimenti che ci hanno guidato nella realizzazione del website. Il risultato è un prodotto **user friendly**, **dinamico** e **curato** in ogni singolo dettaglio.





# Obiettivi



# Cosa vogliamo



## \* RISOLVERE

Crediamo nel potere risolutivo della tecnologia per moltissimi aspetti della vita di persone e imprese. Lo sperimentiamo ogni volta e in modi diversi, creando soluzioni su misura e adatte alle esigenze del progetto e quelle dei suoi utenti.



## \* CRESCERE

Diventare grandi non è un traguardo, ma un percorso continuo fatto di desideri; fatica; capacità da coltivare; lezioni da cui imparare costantemente e successi da celebrare. Insieme.





# Cosa vogliamo



## \* CONDIVIDERE

Conoscere e saper fare è importante.  
Trasmettere lo è ancora di più.

Oltre alla **formazione interna costante**, ci dedichiamo a eventi formativi per realtà come l'**ITS Steve Jobs Academy** e l'**Università degli Studi di Catania**.

## \* RESTARE

Abbiamo scelto di andare lontano restando nel luogo in cui siamo cresciuti.

Il nostro obiettivo è sempre stato quello di creare una realtà capace di riunire persone e talenti, per convogliarli al meglio in azioni che generano valore in maniera costante e al servizio di imprese, persone e territorio.





# Restiamo in contatto

Paradigma SpA  
Viale Africa 31  
95125 Catania (CT)

[info@paradigma.me](mailto:info@paradigma.me)

