

**GRUPPO HARDVARK**

Roberto Calzari / Claudia Maria Cutrupi / Luca Desogus /  
Giulia Lissoni / Camilla Manna / Giorgio Ventura

younit

Laboratorio di Sistemi per l'Interazione

Docenti: Fabio Sergio, Daniel Florian, Mirko Gelsomini

Cultore: Marco La Mantia

A.A. 2019-2020 - Politecnico di Milano

/ Parte 3 /

# Branding

# Vision & Mission



Ricerca



Concept



Branding



Interaction

**Sentirsi sempre a casa** anche dall'altra parte del mondo **condividendo** momenti e informazioni con altri connazionali.

**Accogliere** gli italiani da poco tempo all'estero all'interno di una **comunità italiana** dando loro la possibilità di informarsi sulla vita nel Paese e conoscere nuovi amici con interessi comuni mediante attività di gruppo.

# Tono di voce

**AFFIDABILE**

**VA DRITTO  
AL PUNTO**

**AMICHEVOLE**

**COINVOLGENTE**

- **Younit** è **sentirsi sempre a casa** anche dall'altra parte del mondo.
- **Younit** è vivere all'estero creando nuove amicizie con altri italiani.
- **Younit** è ottenere subito **informazioni utili** riguardo la vita all'estero.
- **Younit** è **scambio di esperienze** fra connazionali.



Ricerca



Concept



Branding



Interaction

# Costruzione logo

Il pittogramma rappresenta la sintesi di tre concetti chiave del brand:

- **comunità**
- **amichevolezza**
- **italianità**

tutti ricordati nella "y" del naming.

Disegnato a partire da una **griglia circolare**, il logo segue forme arrotondate per ispirare accoglienza.

Lo spessore del tracciato invece conferisce al logo un forte senso di affidabilità e solidità del servizio.



Ricerca



Concept



Branding



Interaction

# Logotipo



Ricerca



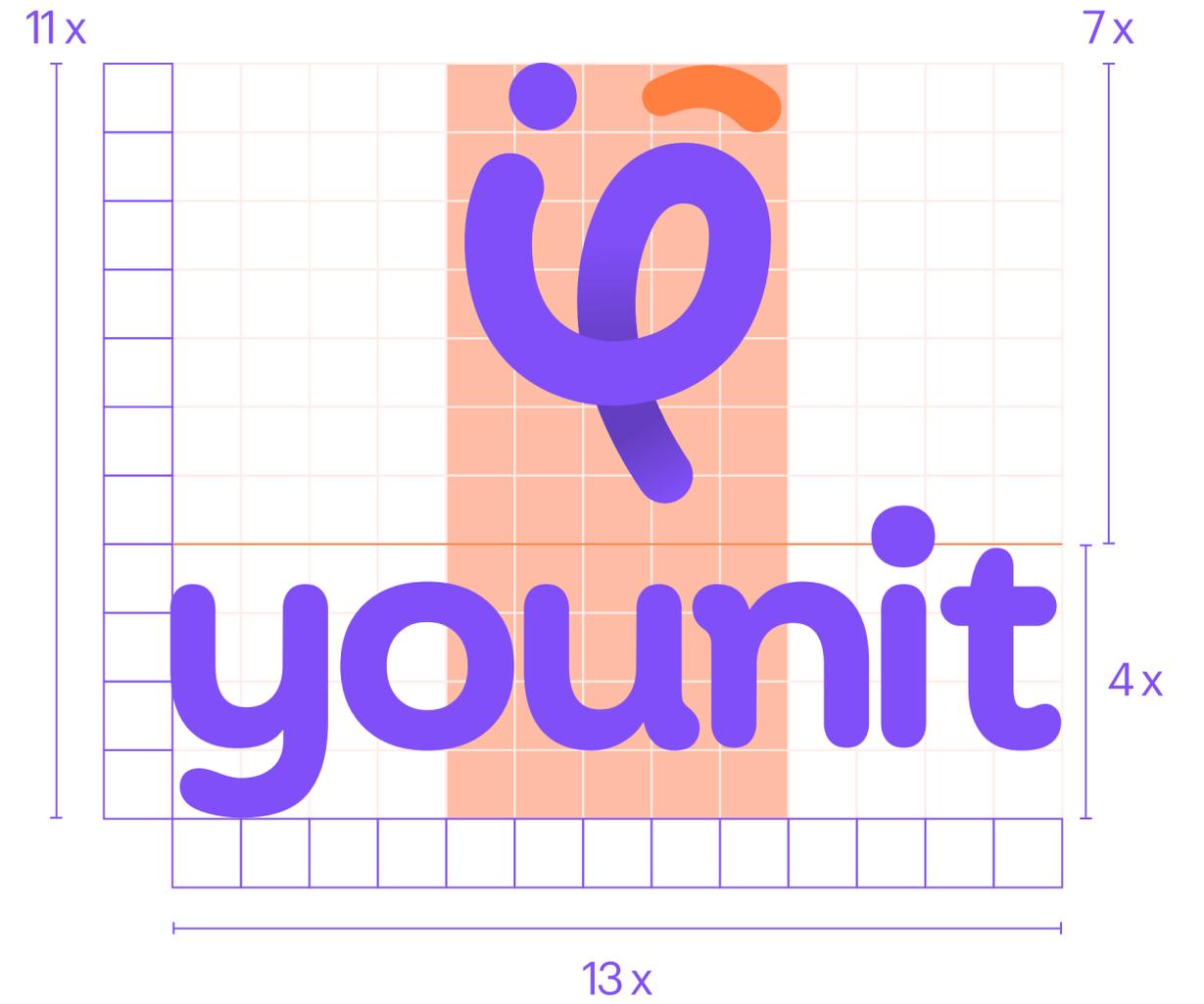
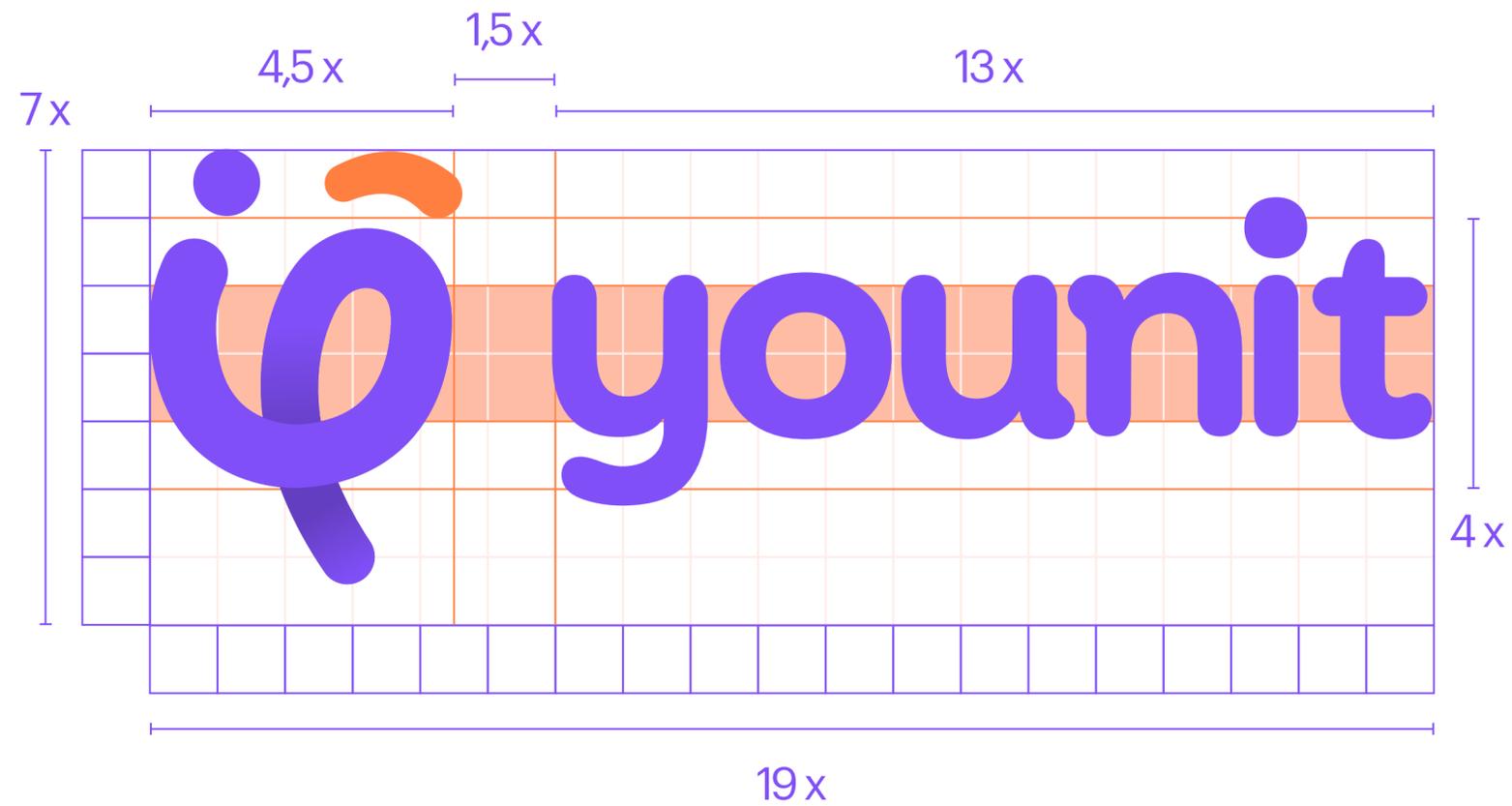
Concept



Branding



Interaction



# Declinazioni logo



Ricerca



Concept



Branding

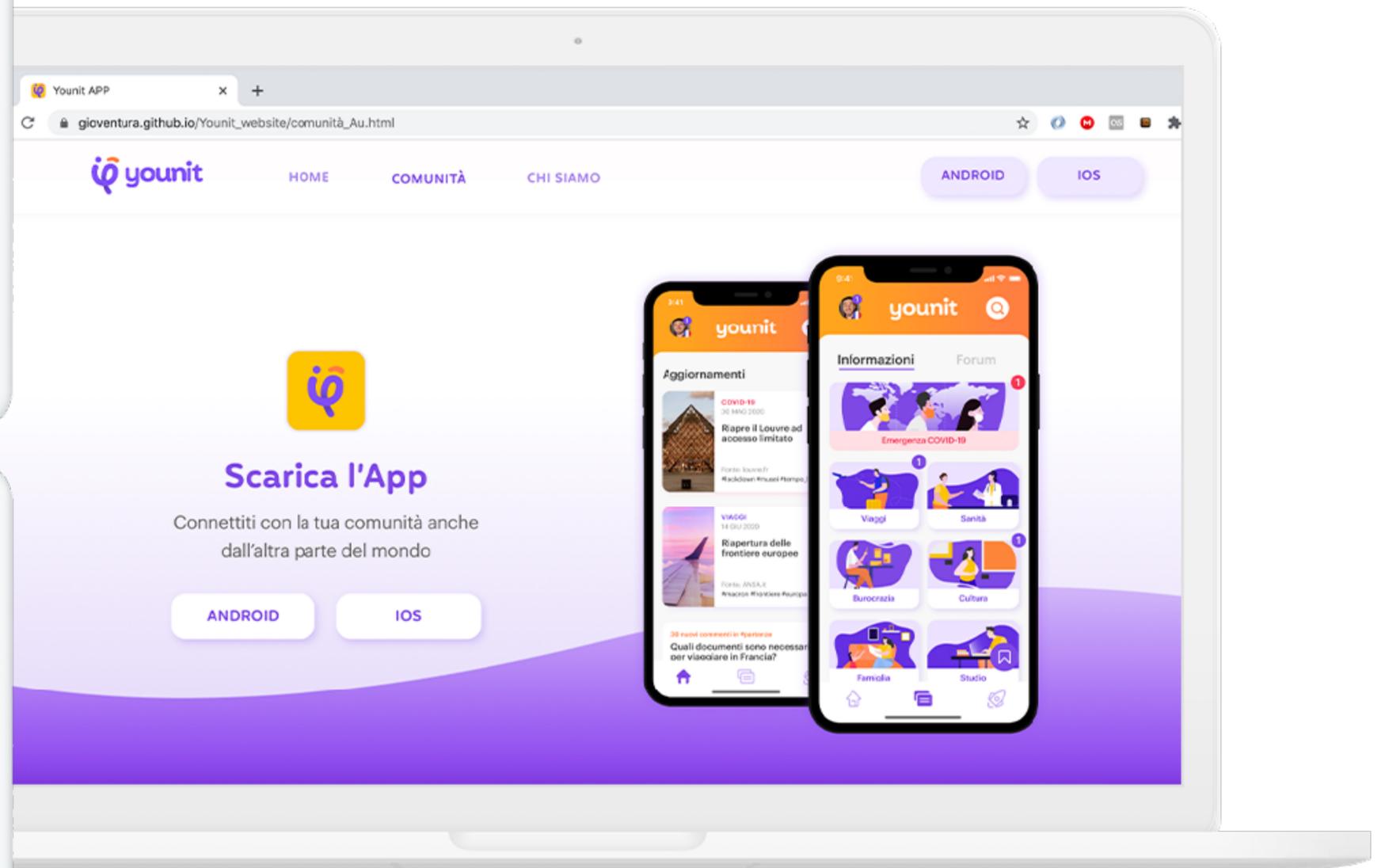
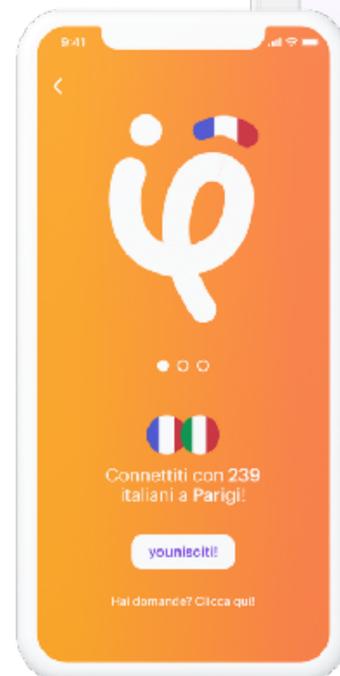
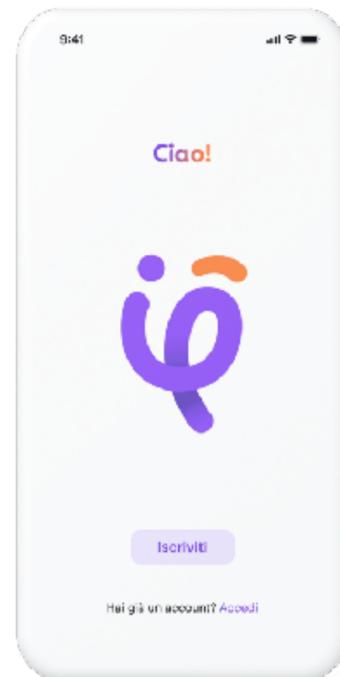


Interaction

La **versione su sfondo giallo** è usata come icona dell'app e dei social e come favicon del sito web.

La **versione viola** su sfondo bianco è presente nelle piattaforme in tutte le applicazioni su sfondo neutro.

Le **versioni in bianco e in negativo** vengono utilizzate quando è presente uno sfondo colorato per rendere il logo chiaro e identificabile.



# Animazioni logo



Ricerca



Concept



Branding



Interaction

Il logo presenta anche una **declinazione animata** per rendere più dinamico e versatile il servizio, sia quando è solo pittogramma che quando è accompagnato dal logotipo.

È inserito nell'app appena questa viene aperta per dare il **benvenuto all'utente** e nei social sui format di grafica animata.

Elementi principali dell'animazione:

- il tratto della **y segue una spirale** per formare il pittogramma;
- l'occhio chiuso arancione si compone di **diverse bandiere** del mondo per esplicitare il claim del brand "**Italiani nel mondo**"



# Palette cromatica



Ricerca



Concept



Branding



Interaction

La palette si compone di differenti cromie per **porre enfasi sull'inclusività**.

La **saturatione è molto accentuata** e rimanda a un'atmosfera di **partecipazione** in cui i membri dell'app sono **intraprendenti** e curiosi.

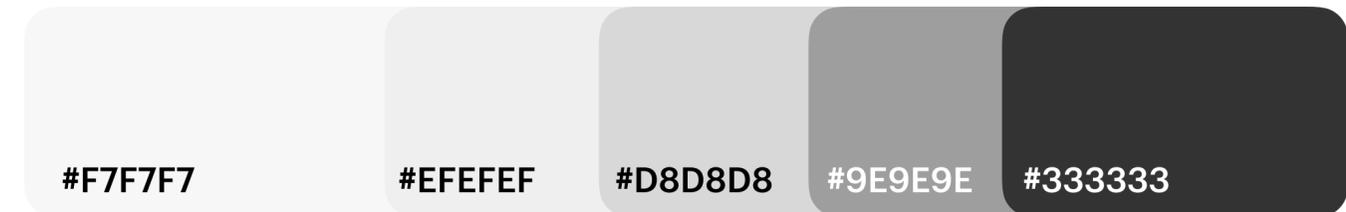
Declinazione di utilizzo:

- Il **viola** per le sezioni principali e quelle più formali in cui l'utente può reperire informazioni ufficiali dall'app;
- L'**arancione** per le sezioni di attività, legate all'atmosfera di svago e di interazione fra altri utenti dell'applicazione.
- Il **rosso** per gli elementi che indicano situazioni di emergenza o di avviso importante;
- Il **giallo** per gli elementi di dettaglio.

## Colori principali



## Scala di grigi



# Tipografia



Ricerca



Concept



Branding



Interaction

**Mohr Rounded** è il font utilizzato nelle **titolazioni** e in tutti gli **elementi visivi connessi al marchio** Yunit. È contraddistinto da forme geometriche dai raccordi arrotondati sia per veicolare **affidabilità** legata alla parte più informativa del servizio sia per sottolineare il **carattere di svago** più informale delle attività.

**Graphik** è il font geometrico che viene utilizzato invece in tutti i restanti testi del servizio, nei pulsanti e nei banner degli artefatti digitali.

Aa

**Mohr Rounded Alt**

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

**Semibold**    **Black**

Aa

**Graphik**

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

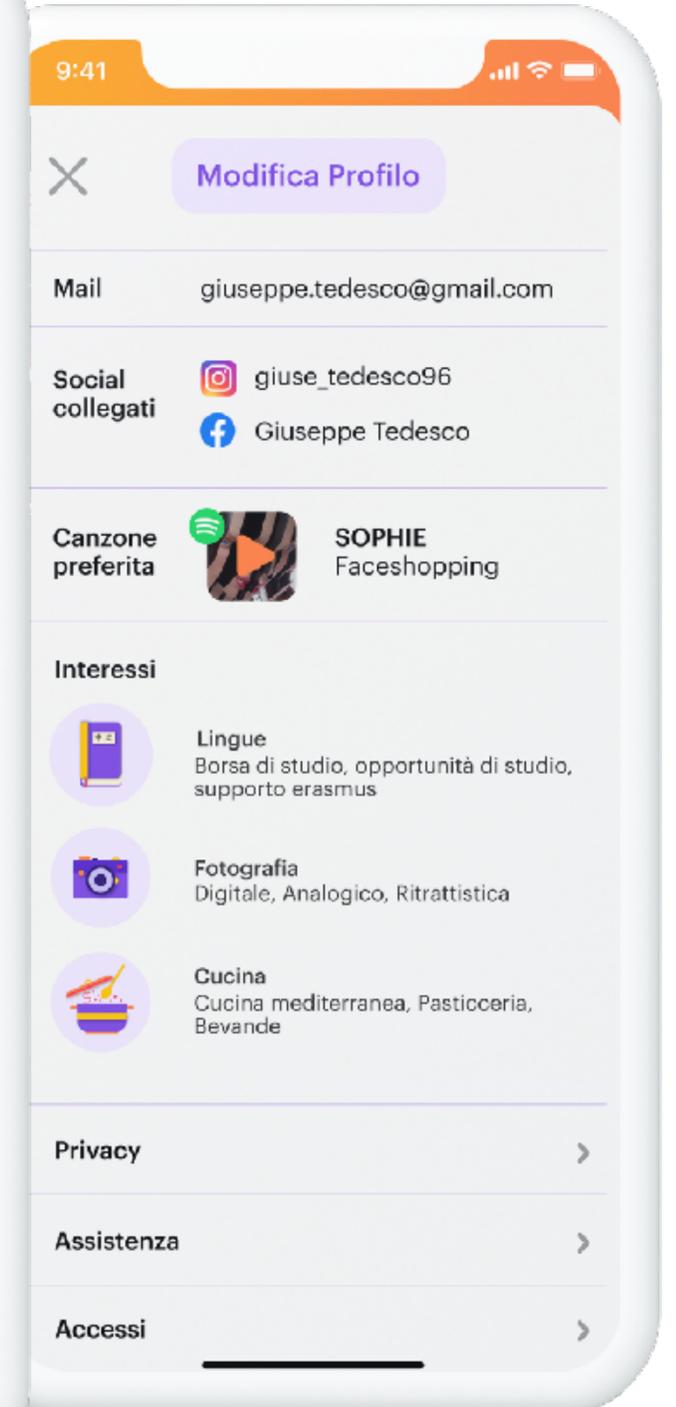
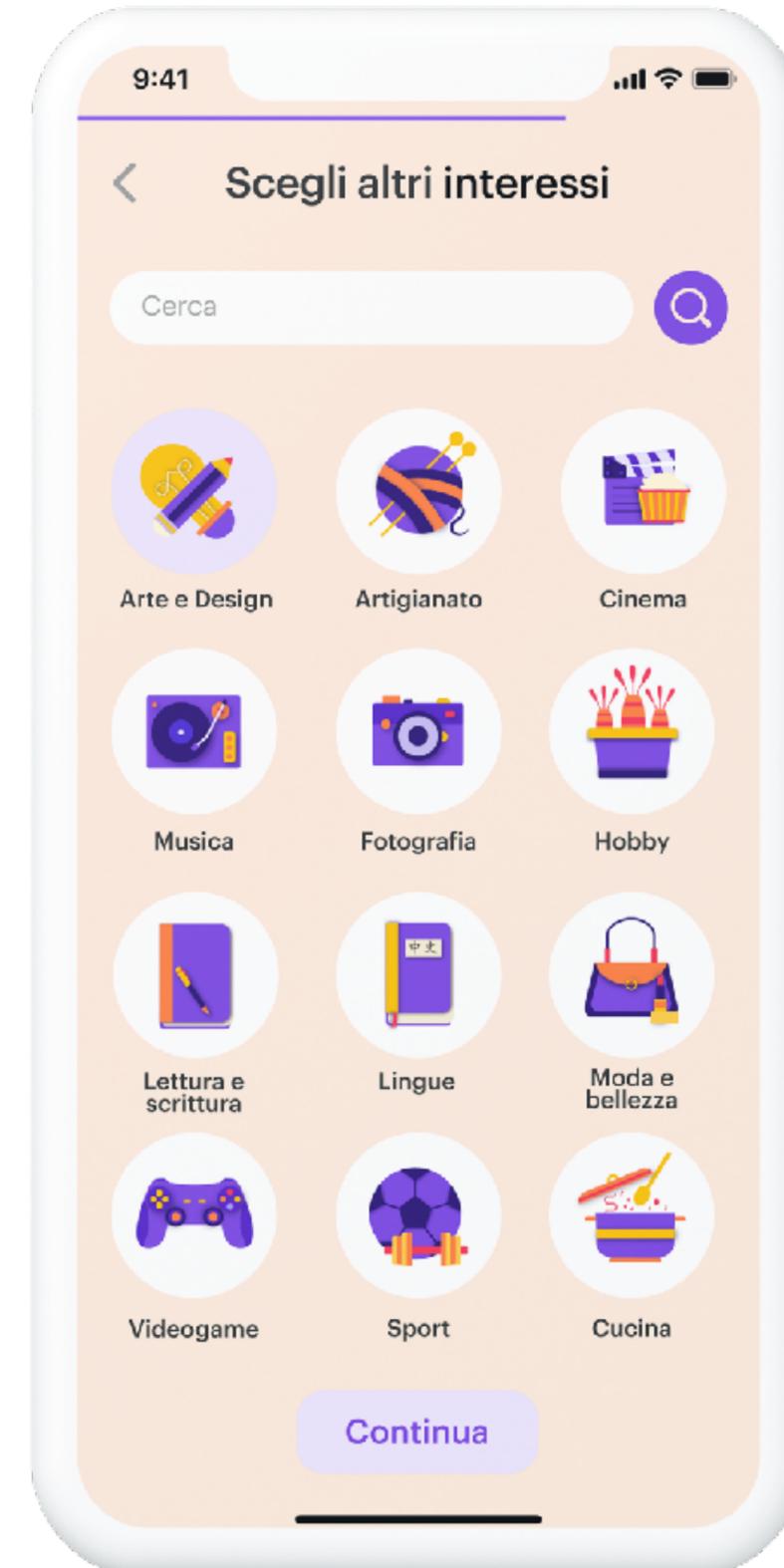
Light            Regular  
**Medium**      **Bold**

# Icone

Per identificare le singole categorie di interessi, da selezionare all'interno dell'app, sono state disegnate **dodici icone**.

Si compongono di **forme semplici** per risultare facilmente identificabili per un maggior numero di persone; allo stesso tempo seguono l'identità di brand modellandosi su **figure arrotondate**.

La **palette cromatica** utilizzata è la stessa scelta per l'immagine coordinata di Yunit: in particolare viene utilizzato il **viola** che contrasta lo sfondo bianco/arancione in modo da far risaltare maggiormente le icone all'interno del prototipo.



Ricerca



Concept



Branding

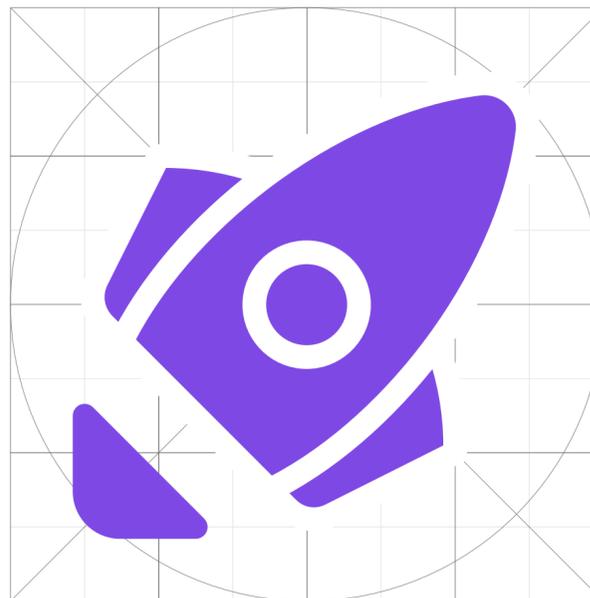
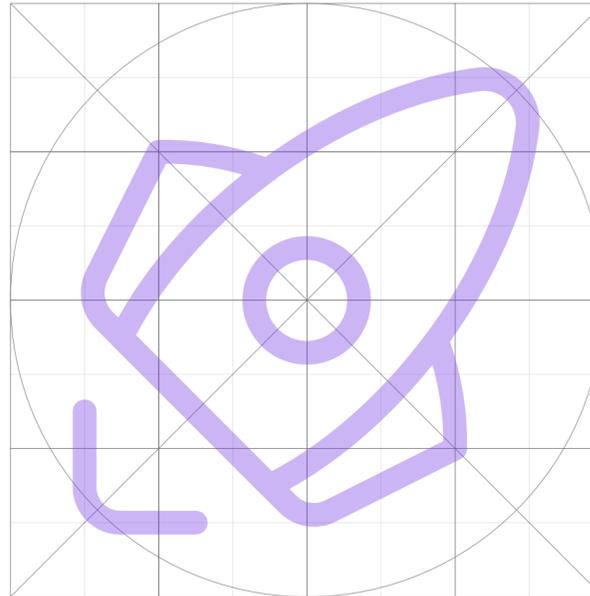


Interaction

# Pittogrammi

Sono stati progettati quattro differenti tipologie di pittogrammi:

- **Footer:** guidano l'utente nelle tre macro-sezioni dell'app. Una volta toccati la loro forma si colora a tinta piatta viola.
- **Cliccabili:** servono a completare l'azione dell'utente.
- **Funzionali:** una volta toccati aprono altre finestre per svolgere funzioni di ricerca più specifiche.
- **Descrittive:** fungono da supporto accompagnando visivamente il testo. Non necessitano di essere premuti.



## Footer



## Cliccabili



## Funzionali



## Descrittive



Ricerca



Concept



Branding



Interaction

# Visual App



Ricerca



Concept



Branding

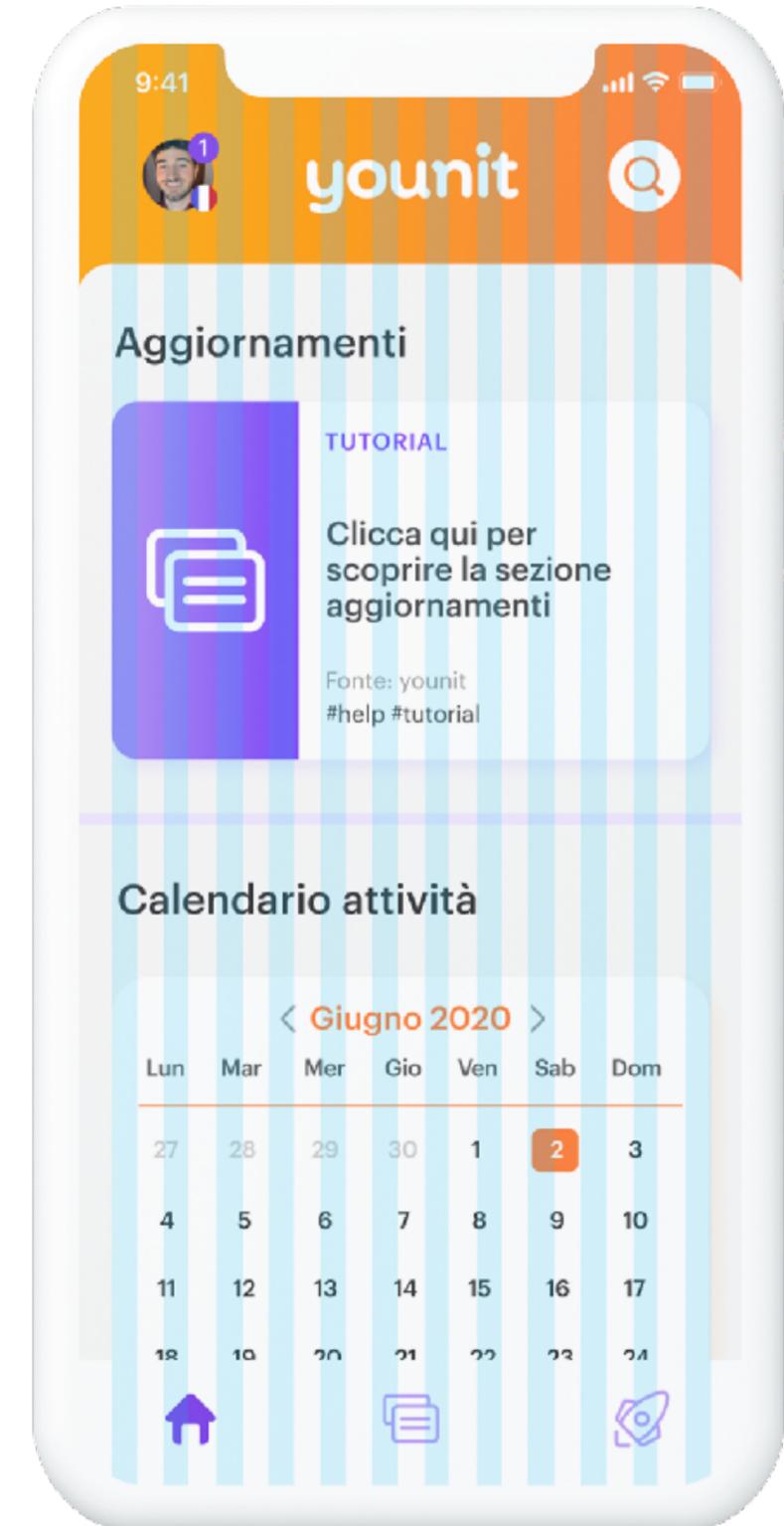
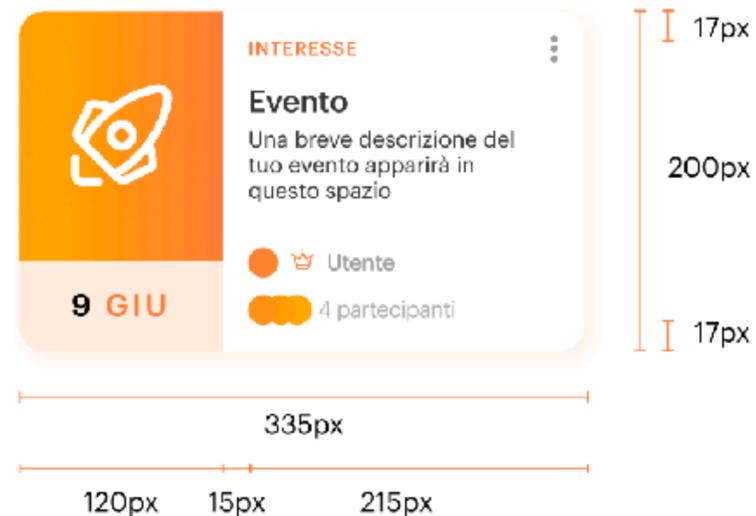
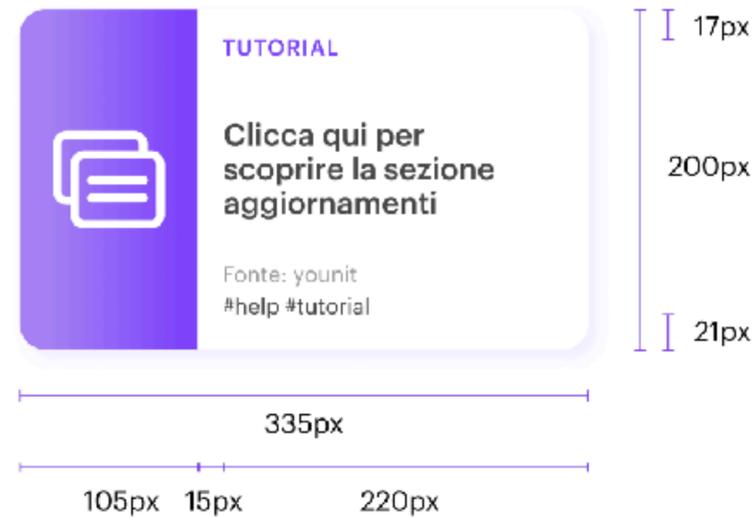
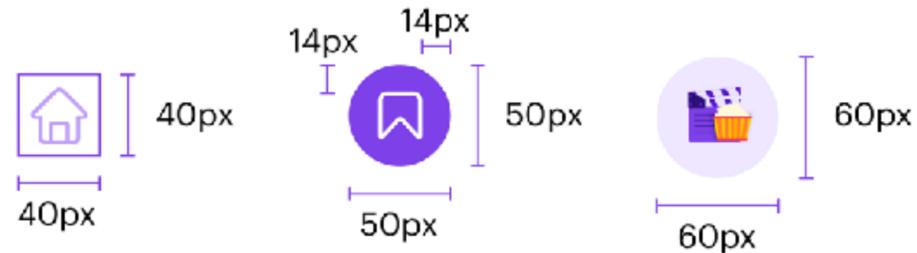


Interaction

I visual sono declinati su iPhone 11 Pro seguendo una **griglia a 12 colonne**.

Ogni **pittogramma** è contenuto in un bottone 40x40px, ad eccezione delle **icone degli interessi** di 60x60px.

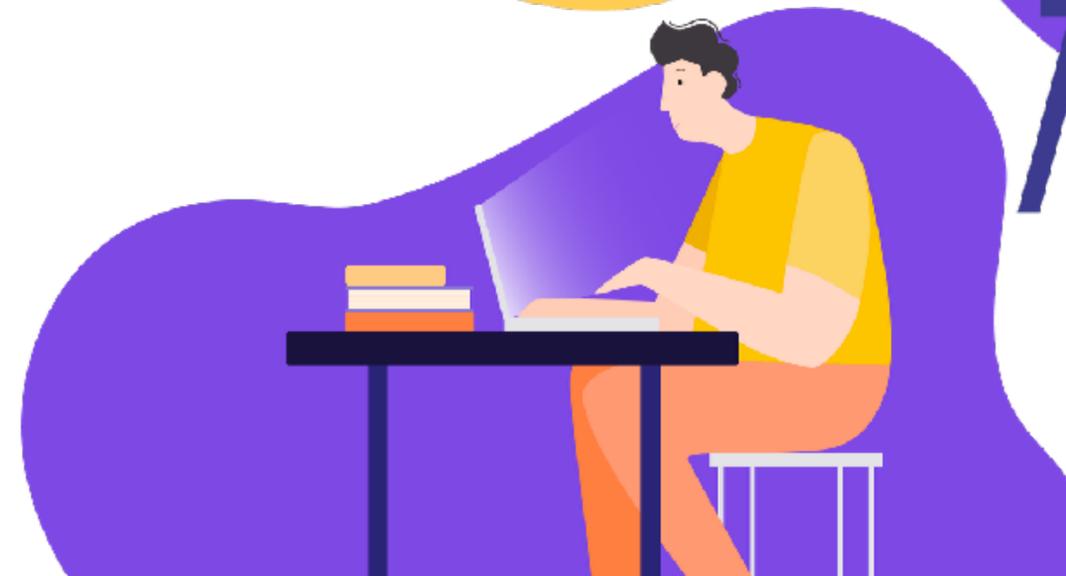
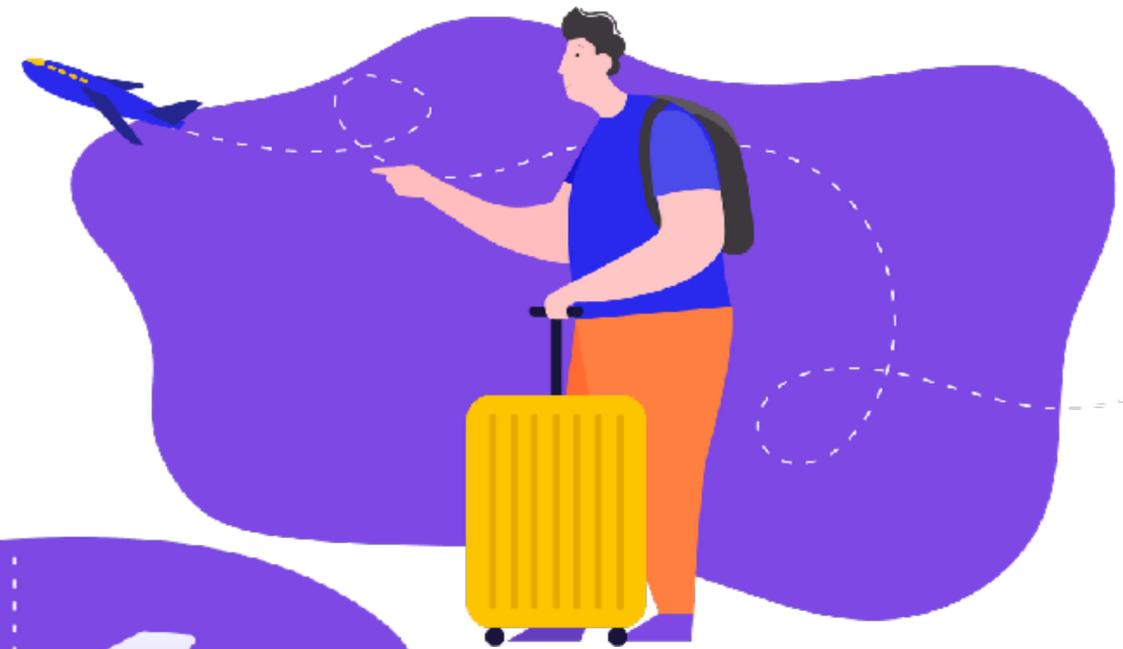
Le **card di guide ed eventi** presentano la stessa forma rettangolare stondata in linea con la grafica del brand: si distinguono per la prevalenza del viola e dell'arancione in base alla loro funzione.



# Illustrazioni

L'identità del servizio comprende **illustrazioni** che fungono da accompagnamento alle sezioni di solo testo e presentano una specifica funzione per ogni piattaforma:

- nell'**app** identificano le **sezioni** in cui sono divise le **guide**;
- nel **sito** web contestualizzano il **servizio** offerto da Yunit;
- nei **social** accompagnano i motion graphics nei format dei **post** e delle **stories**.



Ricerca



Concept



Branding

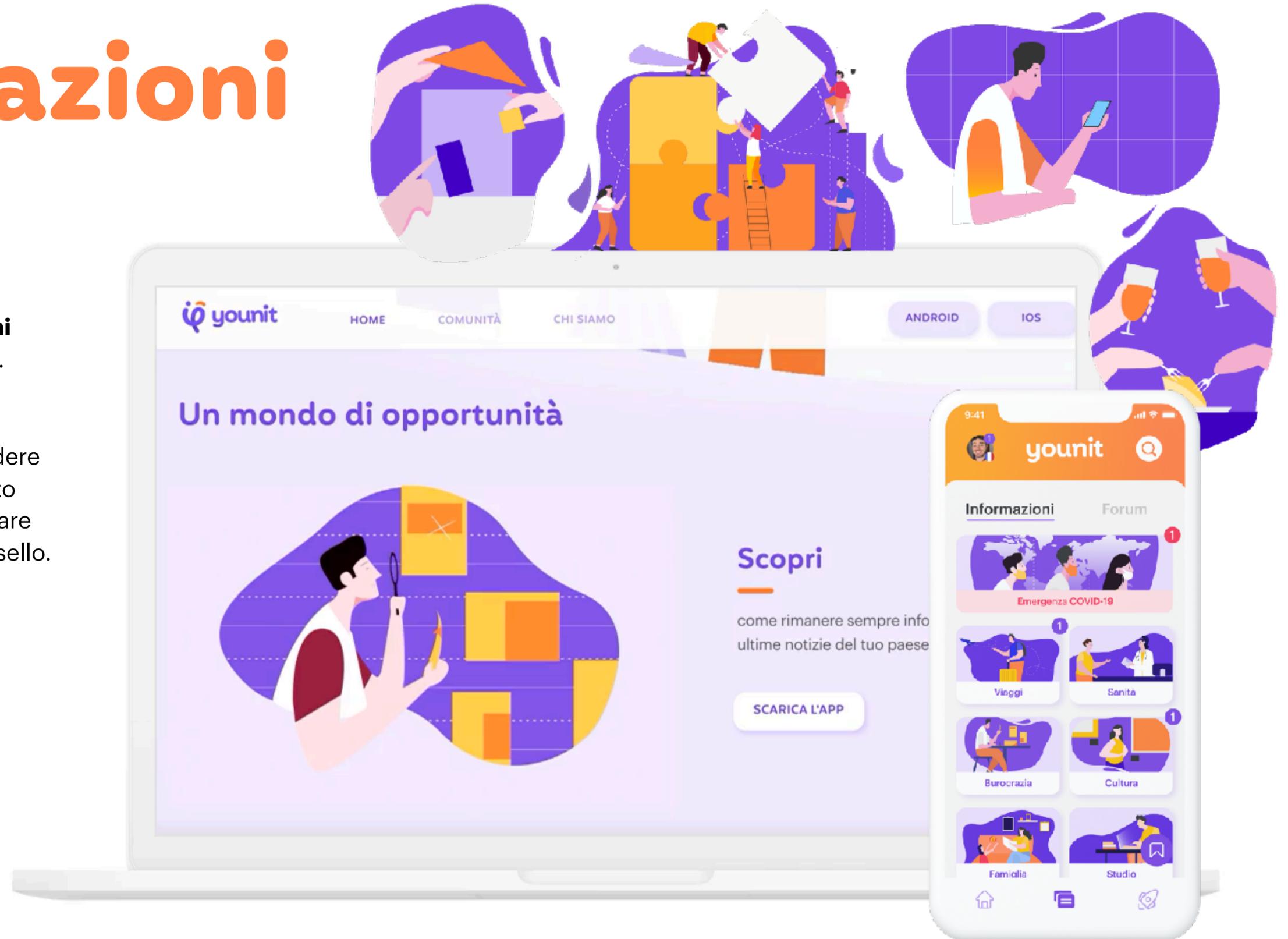


Interaction

# Illustrazioni

Il sistema di illustrazioni prevede un **set di immagini statiche** per l'applicazione.

Sul sito web invece **esse vengono animate** per rendere più dinamico lo scorrimento della pagina e accompagnare il testo nelle sezioni a carosello.



Ricerca



Concept



Branding



Interaction