



PROGETTO ONGCOIN

ELEONORA TURCHI SASSI
PROGETTO ONGCOIN

DICEMBRE 2018

TEL. +39 3405555635
MAIL: e.turchisassi@gmail.com

www.eleonoraturchisassi.com



MARCHIO ONGCOIN



FONT SCELTO:

SYNCOPATE BOLD

Glyph

S

Characters

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
FGHIJKLMNOPQRSTU
vwxyz1234567890'?"
!“(%)[#]{@}/&\<-++x=>®
©\$€£¥¢;,:*.



CROMIE SCELTE



Rosso

R=158 G=42 B=43

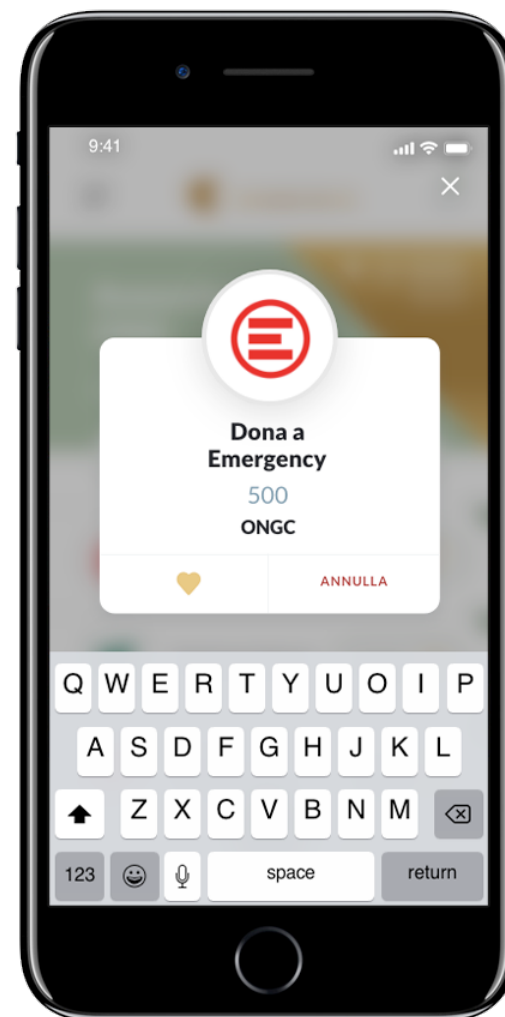


Oro (linear gradient)

R=226 G=190 B=111 R=175 G=134 B=67



APP ONGCOIN SCREENSHOT



VERSIONE INTERATTIVA: www.appongcoin.com
Clicca sulle aree sensibili per vederne le funzionalità.

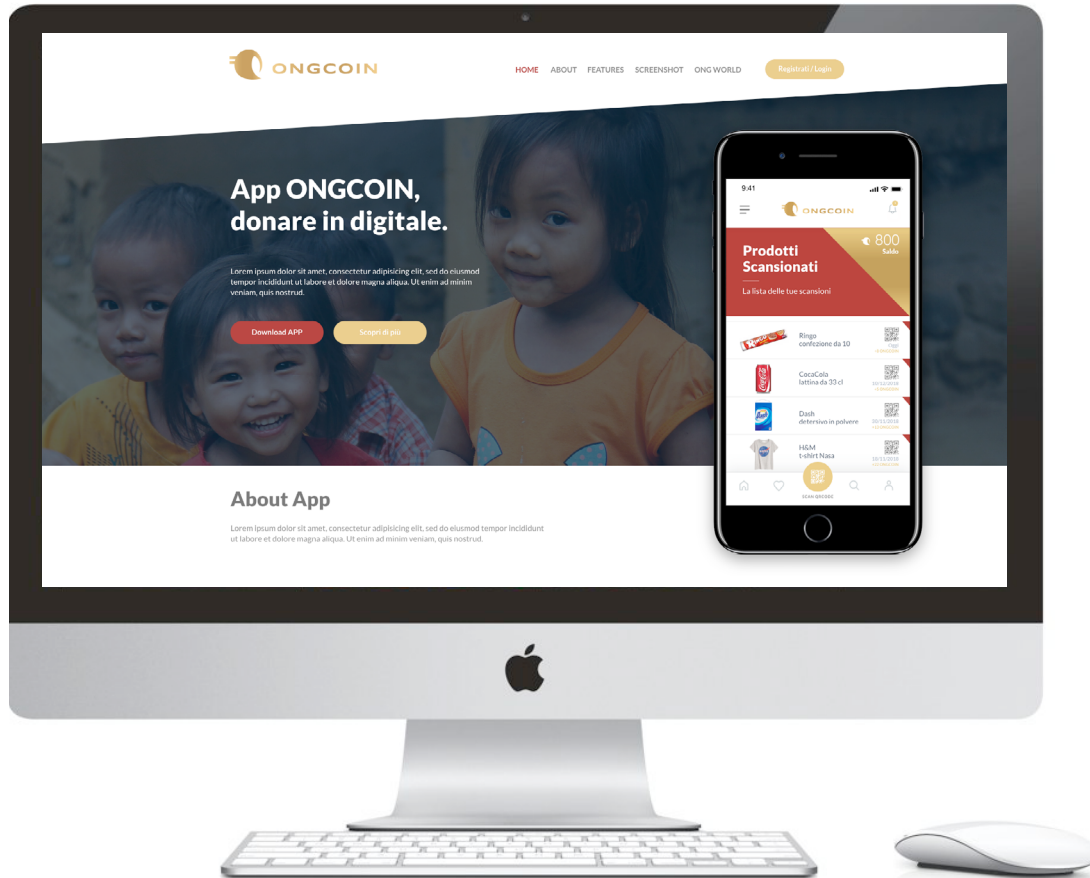


APP ONGCOIN SCREENSHOT

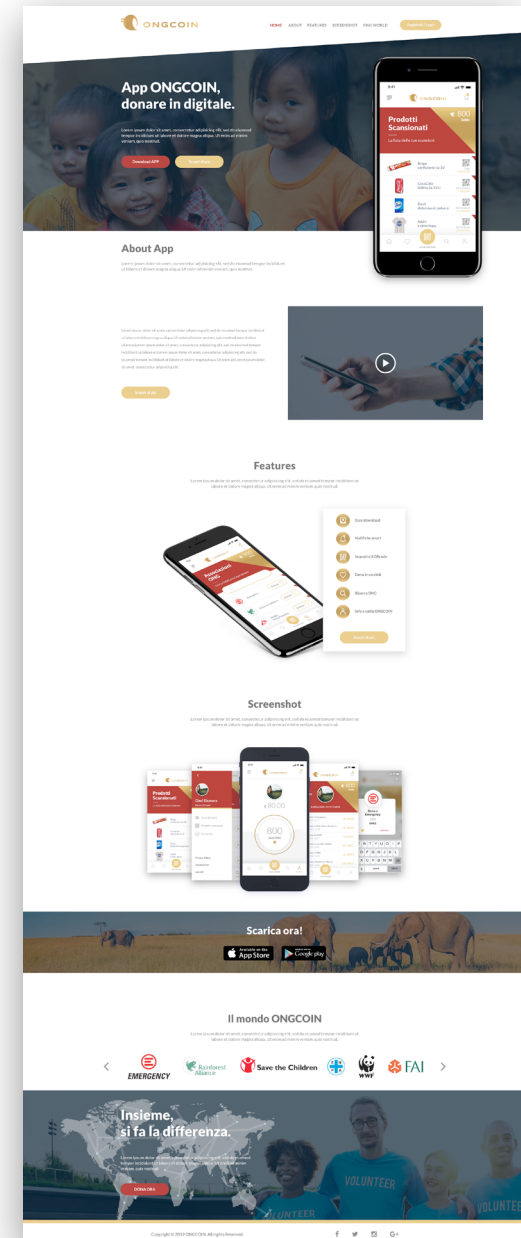




LANDING PAGE ONGCOIN LAYOUT



VERSIONE INTERATTIVA: www.ongcoin.com
Clicca sulle aree sensibili per vederne le funzionalità.





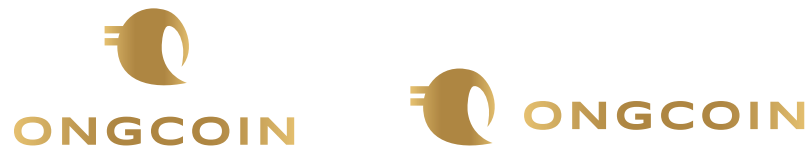
01. INTRODUZIONE

Il progetto grafico è stato pensato per porre in evidenza i punti di forza dell'iniziativa e la sua novità rispetto ad altri piani benefici.

L'aspetto elegante ed essenziale che si è cercato di dare all'immagine di ONGCOIN, all'App e alla Landing Page vuole incontrare il gusto e le aspettative di un target specifico di utenti: consumatori tra i 25-45 anni, informatizzati, lavorativamente attivi, sensibili ai temi etici e attenti alle emergenze sociali e ambientali.

02. IL MARCHIO

Il marchio disegnato per ONGCOIN vuole richiamare l'identità delle monete virtuali mediante la doppia linetta che interseca una forma circolare: essa a sua volta è duplice sintesi simbolica della prima lettera del nome del progetto ONGCOIN e della classica moneta reale.



Questo logo è stato pensato in primo luogo per mettere in evidenza la natura reale dello scambio virtuale su cui si basa il nuovo concetto di beneficenza proposto da ONGCOIN: uno scambio che parte dunque dall'esperienza diretta del consumatore che attraverso uno strumento innovativo si rende attivo e incisivo socialmente, grazie alla sua libera e consapevole scelta.

In quest'ottica va anche collocata la scelta di movimentare il colore del marchio utilizzando un gradient oro anzichè una tinta piatta, per ottenere un effetto tridimensionale.

Si è cercato di svincolare il logo dalle simbologie usuali per le Associazioni benefiche e no profit, per evitare sovrapposizioni fuorvianti o facili analogie che condizionino l'utente finale.



03. CROMIE DEL PROGETTO

Il progetto grafico si basa sull'alternanza di due dominanti di colore:

- **il rosso** (■ R=158 G=42 B=43), usato soprattutto in background, contestualizza l'accumulo di moneta virtuale in una prospettiva umanitaria e di attenzione verso situazioni di bisogno. Da una breve indagine sui loghi delle Associazioni attive socialmente si evince l'utilizzo prevalente di tonalità calde, tra cui soprattutto quelle del rosso: la cromia scelta qui, vuole evocare questa associazione di colore/contesto e tenta anche di chiamare in causa il concetto di aiuto; basti pensare ai simboli della Croce Rossa, dell'AVIS o di Emergency, Associazioni impegnate a fornire aiuto attivo in situazioni di necessità.
- **l'oro** (■ R=226 G=190 B=111), anche se usato in proporzione minore, ha una funzione pregnante: sia nel logo che nei dettagli grafici, l'oro contribuisce ad incrementare la percezione della serietà dell'iniziativa. Il valore di una donazione può essere elevato anche in piccola quantità: si è tentato dunque di accostare idealmente la preziosità del colore al piccolo gesto dell'utente.



04. STRUTTURA DELL'APP

L'App è stata progettata con un'interfaccia utente semplice ed intuitiva.

- La **Splashpage** in apertura vuole impattare l'attenzione dell'utente, mediante l'uso del colore rosso a pagina intera e una grafica essenziale per i pulsanti. Tutte le altre pagine dell'App seguiranno la medesima impostazione, con fondo bianco e testata rossa, sopra la quale è riportato il marchio ben visibile e nella quale campeggia il titolo della sezione a fianco di un label in color oro in cui è sempre presente il proprio saldo ONGCOIN.
- L'**Hamburger Menu**, oltre al profilo utente, fornisce un accesso rapido alle donazioni già effettuate, ai prodotti scansionati e alla sezione "Invita gli amici", pensata per ampliare il target degli utilizzatori e condividere la bontà del progetto.
- La **sezione Profilo** permette all'utente di visualizzare sinteticamente l'accumulo di ONGCOIN e il corrispettivo importo in valuta reale.
- La **sezione Cerca** ospita l'elenco delle ONG presenti. Questa è l'unica sezione che ha un campo di ricerca dove è possibile digitare manualmente il nome dell'Associazione senza bisogno di consultare l'intera lista ordinata alfabeticamente. Successivamente vi è la possibilità di donare ONGCOIN in un click all'ONG scelta.
- La **pagina delle donazioni** raccoglie lo storico delle donazioni già effettuate, con specificazione di data, ora, quantità di ONGCOIN donati e nome dell'Associazione beneficiaria.
- Un'ulteriore pagina permette inoltre di visualizzare l'elenco dei **prodotti scansionati**, recante thumbnails, brand di riferimento e nome prodotto. Nella parte destra della schermata, in corrispondenza di ogni voce, si trova il QRcode scansionato e i relativi ONGCOIN accumulati per la scansione di quel prodotto.



05. LANDING PAGE

La **Onepage** del progetto ONGCOIN è costituita in maniera coerente con le scelte grafiche che sono state fatte per il marchio e per l'App e si propone di promuoverla, mostrandone le funzionalità e le informazioni principali:

- La **Startpage** presenta un'immagine in trasparenza con taglio obliquo che riprende ma non copia il layout grafico dell'App.
- La landing è strutturata in sezioni che riprendono le voci di menu: **Home, About, Features, Screenshot, ONGWorld**. Per ciascuna voce, la sezione in oggetto specifica informazioni o fornisce immagini esemplificative.
- Le **Features** dell'App sono sintetizzate con semplici icone tonde, bianco su oro, per rendere evidente all'utente interessato i plus e l'identità del progetto.
- Il blocco dedicato al **mondo ONG** raccoglie i marchi delle Associazioni senza scopo di lucro che sono immediatamente riconoscibili dall'utente.