

PORTFOLIO



Forse a volte prendiamo il lavoro fin troppo sul serio.

Ho la fortuna di svolgere il lavoro dei miei sogni e quello per cui ho studiato e continuo a studiare. Per questo motivo credo possa essere stimolante scoprire le capacità lavorative e il portfolio di un designer, divertendosi con un gioco da tavolo, liberamente e palesemente ispirato ad un classico senza tempo. Le mansioni svolte, i ruoli ricoperti, gli skills e i software maggiormente utilizzati sono parte integrante del gioco. Per approfondire è presente, sul folder nero che indica la soluzione, un codice QR collegato al mio sito web personale, dove è possibile visualizzare, in maniera più dettagliata, curriculum e portfolio.

Si invita a giocare e divertirsi per scoprire l'artwork realizzato più bello, sperando comunque che siano tutti di gradimento e in linea con le aspettative aziendali. Si può scegliere l'artwork migliore e l'area di competenza ritenuta più appropriata anche al di fuori del gioco. La mia proposta contiene il gioco da tavolo completo, in versione pocket, da ritagliare. Le foto mostrano tutto il lavoro svolto e stampato.

Gli artwork del portfolio inseriti sul tabellone e sulle carte sono, al momento, a solo scopo esemplificativo e rappresentano mockup generici. Anche il QR code è esemplificativo e sarà sostituito con quello relativo al sito web personale, al momento opportuno.



PRESENTAZIONE PORTFOLIO LAVORI PERSONALI
(i lavori inseriti al momento sono mockup generici a titolo di esempio)

Scatola giochi (da ritagliare) comprensiva di:

- 1 tabellone
- 1 folder per soluzione finale
- 10 schede blocchetto per appunti
- 6 icone software
- 2 carte dorso
- 6 carte ruolo
- 6 carte software
- 9 carte area
- 6 pedine da piegare a triangolo
- 2 dadi da allestire

PORTFOLIO



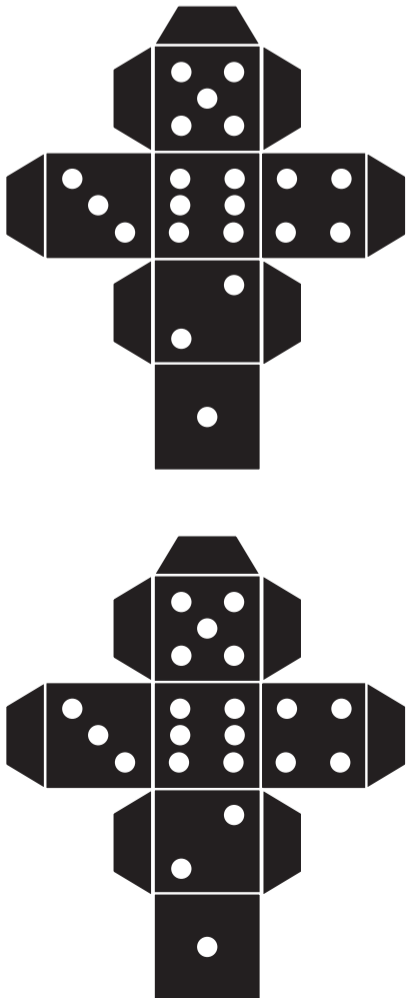
PORTFOLIO

POCKET EDITION

da ritagliare



PORTFOLIO				
BLOCCHETTO PER APPUNTI/VALUTAZIONI	RUOLO			
	ART DIRECTOR			
	GRAPHIC DESIGNER			
	USER INTERFACE DESIGNER			
	BRAND MANAGER			
	FRONT END DEVELOPER			
	TYPE DESIGNER			
	SOFTWARE			
	PHOTOSHOP			
	ILLUSTRATOR			
	INDESIGN			
	DREAMWEAVER			
	MUSE			
	EXPERIENCE DESIGN			
	AREA			
	LOGOS			
	CORPORATE IDENTITY			
	TYPE & LETTERING			
	ADVERTISING			
	PACKAGING			
	EDITORIAL DESIGN			
	ILLUSTRATIONS			
	UI/UX			
	WEB DESIGN			





PORTFOLIO

POCKET EDITION

da ritagliare

PORTFOLIO

BLOCCHETTO PER APPUNTI/VALUTAZIONI

RUOLO

ART DIRECTOR				
GRAPHIC DESIGNER				
USER INTERFACE DESIGNER				
BRAND MANAGER				
FRONT END DEVELOPER				
TYPE DESIGNER				

SOFTWARE

PHOTOSHOP				
ILLUSTRATOR				
INDESIGN				
DREAMWEAVER				
MUSE				
EXPERIENCE DESIGN				

AREA

LOGOS				
CORPORATE IDENTITY				
TYPE & LETTERING				
ADVERTISING				
PACKAGING				
EDITORIAL DESIGN				
ILLUSTRATIONS				
UI/UX				
WEB DESIGN				

PORTFOLIO

BLOCCHETTO PER APPUNTI/VALUTAZIONI

RUOLO

ART DIRECTOR				
GRAPHIC DESIGNER				
USER INTERFACE DESIGNER				
BRAND MANAGER				
FRONT END DEVELOPER				
TYPE DESIGNER				

SOFTWARE

PHOTOSHOP				
ILLUSTRATOR				
INDESIGN				
DREAMWEAVER				
MUSE				
EXPERIENCE DESIGN				

AREA

LOGOS				
CORPORATE IDENTITY				
TYPE & LETTERING				
ADVERTISING				
PACKAGING				
EDITORIAL DESIGN				
ILLUSTRATIONS				
UI/UX				
WEB DESIGN				

PORTFOLIO

BLOCCHETTO PER APPUNTI/VALUTAZIONI

RUOLO

ART DIRECTOR				
GRAPHIC DESIGNER				
USER INTERFACE DESIGNER				
BRAND MANAGER				
FRONT END DEVELOPER				
TYPE DESIGNER				

SOFTWARE

PHOTOSHOP				
ILLUSTRATOR				
INDESIGN				
DREAMWEAVER				
MUSE				
EXPERIENCE DESIGN				

AREA

LOGOS				
CORPORATE IDENTITY				
TYPE & LETTERING				
ADVERTISING				
PACKAGING				
EDITORIAL DESIGN				
ILLUSTRATIONS				
UI/UX				
WEB DESIGN				

PORTFOLIO

BLOCCHETTO PER APPUNTI/VALUTAZIONI

RUOLO

ART DIRECTOR				
GRAPHIC DESIGNER				
USER INTERFACE DESIGNER				
BRAND MANAGER				
FRONT END DEVELOPER				
TYPE DESIGNER				

SOFTWARE

PHOTOSHOP				
ILLUSTRATOR				
INDESIGN				
DREAMWEAVER				
MUSE				
EXPERIENCE DESIGN				

AREA

LOGOS				
CORPORATE IDENTITY				
TYPE & LETTERING				
ADVERTISING				
PACKAGING				
EDITORIAL DESIGN				
ILLUSTRATIONS				
UI/UX				
WEB DESIGN				

PORTFOLIO

BLOCCHETTO PER APPUNTI/VALUTAZIONI

RUOLO

ART DIRECTOR				
GRAPHIC DESIGNER				
USER INTERFACE DESIGNER				
BRAND MANAGER				
FRONT END DEVELOPER				
TYPE DESIGNER				

SOFTWARE

PHOTOSHOP				
ILLUSTRATOR				
INDESIGN				
DREAMWEAVER				
MUSE				
EXPERIENCE DESIGN				

AREA

LOGOS				
CORPORATE IDENTITY				
TYPE & LETTERING				
ADVERTISING				
PACKAGING				
EDITORIAL DESIGN				
ILLUSTRATIONS				
UI/UX				
WEB DESIGN				

PORTFOLIO

BLOCCHETTO PER APPUNTI/VALUTAZIONI

RUOLO

ART DIRECTOR				
GRAPHIC DESIGNER				
USER INTERFACE DESIGNER				
BRAND MANAGER				
FRONT END DEVELOPER				
TYPE DESIGNER				

SOFTWARE

PHOTOSHOP				
ILLUSTRATOR				
INDESIGN				
DREAMWEAVER				
MUSE				
EXPERIENCE DESIGN				

AREA

LOGOS				
CORPORATE IDENTITY				
TYPE & LETTERING				
ADVERTISING				
PACKAGING				
EDITORIAL DESIGN				
ILLUSTRATIONS				
UI/UX				
WEB DESIGN				

PORTFOLIO

BLOCCHETTO PER APPUNTI/VALUTAZIONI

RUOLO

ART DIRECTOR				
GRAPHIC DESIGNER				
USER INTERFACE DESIGNER				
BRAND MANAGER				
FRONT END DEVELOPER				
TYPE DESIGNER				

SOFTWARE

PHOTOSHOP				
ILLUSTRATOR				
INDESIGN				
DREAMWEAVER				
MUSE				
EXPERIENCE DESIGN				

AREA

LOGOS				
CORPORATE IDENTITY				
TYPE & LETTERING				
ADVERTISING				
PACKAGING				
EDITORIAL DESIGN				
ILLUSTRATIONS				
UI/UX				
WEB DESIGN				

PORTFOLIO

BLOCCHETTO PER APPUNTI/VALUTAZIONI

RUOLO

ART DIRECTOR				
GRAPHIC DESIGNER				
USER INTERFACE DESIGNER				
BRAND MANAGER				
FRONT END DEVELOPER				
TYPE DESIGNER				

SOFTWARE

PHOTOSHOP				
ILLUSTRATOR				
INDESIGN				
DREAMWEAVER				
MUSE				
EXPERIENCE DESIGN				

AREA

LOGOS				
CORPORATE IDENTITY				
TYPE & LETTERING				
ADVERTISING				
PACKAGING				
EDITORIAL DESIGN				
ILLUSTRATIONS				
UI/UX				
WEB DESIGN				

PORTFOLIO

BLOCCHETTO PER APPUNTI/VALUTAZIONI

RUOLO

ART DIRECTOR				
GRAPHIC DESIGNER				
USER INTERFACE DESIGNER				
BRAND MANAGER				
FRONT END DEVELOPER				
TYPE DESIGNER				

SOFTWARE

PHOTOSHOP				
ILLUSTRATOR				
INDESIGN				
DREAMWEAVER				
MUSE				
EXPERIENCE DESIGN				

AREA

LOGOS				
CORPORATE IDENTITY				
TYPE & LETTERING				
ADVERTISING				
PACKAGING				
EDITORIAL DESIGN				
ILLUSTRATIONS				
UI/UX				
WEB DESIGN				

VITTORIA

Se l'ipotesi è fondata il giocatore ha vinto e ha scoperto quale è l'artwork migliore, in che ruolo è stato svolto e con quale software. Se l'ipotesi è sbagliata, anche solo per una carta, il giocatore è eliminato e dovrà scoprire la proprie carte, che saranno quindi visibili a tutti gli altri. Il gioco continua fino alla prossima formulazione di ipotesi definitiva.

CONCLUSIONE

Forse a volte prendiamo il lavoro fin troppo sul serio. Si invita a giocare e divertirsi per scoprire l'artwork realizzato più bello, sperando comunque che siano tutti di gradimento e in linea con le aspettative aziendali. Si è liberi di scegliere il lavoro migliore e l'area di competenza ritenuta più appropriata anche al di fuori del gioco.

*gli artwork del portfolio inseriti sul tabellone e sulle carte sono, al momento, a solo scopo esemplificativo e rappresentano mockup generici. Anche il QR code è esemplificativo e sarà sostituito con quello relativo al sito web personale, al momento opportuno.

PORTFOLIO



PORTFOLIO

REGOLAMENTO



Scopri l'artwork migliore!

Con quale ruolo è stato svolto, in quale area e con quale software?

I ruoli riguardano le posizioni occupate finora in ambito lavorativo, le aree sono inerenti le capacità creative, i software quelli comunemente utilizzati.

DA 2 a 6 giocatori

PREMESSA

Ho la fortuna di svolgere il lavoro dei miei sogni e quello per cui ho studiato e continuo a studiare. Per questo motivo credo possa essere stimolante scoprire le capacità lavorative e il portfolio di un designer, divertendosi con un gioco da tavolo, liberamente e palesemente ispirato ad un classico senza tempo. Le mansioni svolte, i ruoli ricoperti, gli skills e i software maggiormente utilizzati sono parte integrante del gioco. Per approfondire è presente, sul folder nero che indica la soluzione, un codice QR collegato al mio sito web personale, dove è possibile visualizzare, in maniera più dettagliata, curriculum e portfolio.

PREPARAZIONE

Ritagliate il tabellone, le carte, i foglietti del blocchetto, il folder soluzione, le icone dei software. È possibile eventualmente servirsi anche del retro delle carte. Occorrono, se non disponibili (nella versione pdf), due dadi classici a 6 facce, un massimo di 6 pedine, meglio se nei colori identificativi dei ruoli. Mischiare separatamente le carte ruolo, quelle software e quelle area. Senza che nessuno possa vedere (nemmeno chi mischia), sceglietene una per ogni mazzo e riponetela nel folder soluzione, che va posizionato al centro del tabellone, nello spazio identificato da ?. Mischiate per bene, tra loro, tutte le carte restanti e distribuitele una per volta a tutti i giocatori, in modo tale che ognuno abbia lo stesso numero di carte. Le carte rimaste vanno scoperte alla vista di tutti. Ciascun giocatore prende un foglio dal blocchetto degli appunti, per eliminare le carte visualizzate che verranno via via mostrate o intuite, o per appuntare qualsiasi cosa ritengano utile, lontano da sguardi indiscreti.

SVOLGIMENTO

Ciascun giocatore sceglie un personaggio da interpretare (o magari è proprio il ruolo che ricopre nella vita) e prende la pedina corrispondente, posizionandola sulla casella colorata di partenza a lui relativa. Ognuno lancia un dado e chi ottiene il punteggio più alto inizia il gioco, che proseguirà in senso orario.

PORTFOLIO

Al vostro turno lanciate entrambi i dadi e, muovendo la pedina del numero corrispondente di caselle sul tabellone, cercate di raggiungere un'area per formulare delle ipotesi. La pedina può avanzare in orizzontale o verticale, ma non in diagonale. Non si può passare da una casella occupata da un'altra pedina. Si può entrare in una stanza, che può contenere un numero qualsiasi di pedine o di icone software, solo dal vano per le entrate. Le aree poste ai quattro angoli contengono dei passaggi segreti che portano con una mossa (rinunciando al lancio dei dadi) all'area dell'angolo opposto.

IPOTESI

Quando entrate in una stanza potete formulare un'ipotesi, portando nell'area la pedina corrispondente al ruolo e l'icona del software dichiarato. L'ipotesi sarà del tipo: "Credo che il lavoro migliore sia stato svolto da Art Director, nel web design con Photoshop". Bisogna necessariamente dichiarare come area, quella in cui ci si trova. Non è possibile richiamare un'icona eventualmente situata nell'area opposta in diagonale, se ci si trova in una delle quattro aree agli angoli. A questo punto se il giocatore situato alla sinistra dispone di almeno una delle carte nominate dovrà mostrarla solo a chi ha formulato l'accusa. Se dispone di più carte dovrà mostrarne comunque solo una; se non dispone di carte nominate dall'ipotesi, la richiesta passa al giocatore successivo sempre in senso orario, e così via. A questo punto è possibile fare tutte le valutazioni dal caso servendosi del blocchetto degli appunti. Il turno finisce quando vi è stata mostrata una carta.

FORMULAZIONE DEFINITIVA

Il gioco andrà avanti in questo modo. Qualora un giocatore decide di formulare l'ipotesi definitiva, può farlo presente, prendendo (ma non visualizzandone il contenuto) il folder nero. Quindi dopo la formulazione della sua ipotesi, nessuno dovrà mostrargli carte e lui potrà vedere, di nascosto, se corrisponde esattamente.



