

* Portfolio

* communication
editorial
web
visual
interaction
motion
sound
exhibit



* Sono Martina Ugolini, nasco il 31 Maggio 2000 a Rimini. Da piccola, la mia aspirazione era diventare un'illustratrice di libri, così ho deciso di intraprendere un percorso artistico al Liceo Federico Fellini a Riccione. In questo periodo sono venuta a contatto con i libri di Bruno Munari, avvicinandomi al campo della progettazione delle comunicazioni visive. Pertanto mi sono iscritta all'Università di Design di San Marino. Questo corso mi ha permesso di approfondire ciò che mi ha incuriosita, senza però frenare la voglia di scoprire nuovi ambiti.

Anagrafica

- ↳ Martina Ugolini
- ↳ Rimini
- ↳ 31/05/2000
- ↳ Via Circ. Occidentale 132 (RN) 47923
- ↳ Italiana

Contatti

- ↳ 3703269038
- ↳ martina.ugolini31@gmail.com
- ↳ martina.ugolini@isiadesign.fi.it

Formazione

- ↳ diploma artistico
95 su 100/2018-2019/Federico Fellini
- ↳ laurea Triennale
110 su 110/2022-2023/UNIRSM Design
- ↳ certificazione inglese B2 nel 2018

Esperienze professionali

- ↳ marzo - giugno/2019
Gruppo Società Gas Rimini S.p.A./
ufficio comunicazione/ tirocinante
(alternanza scuola lavoro)
- ↳ marzo - giugno/2022
Struchel Communication/
ufficio comunicazione/ tirocinante
(stage universitario)

Conoscenze professionali

- ↳ Software
- Adobe Photoshop * * * * *
- Adobe Illustrator * * * * *
- Adobe Indesign * * * * *
- Adobe After Effects * * * * *
- Adobe Premiere * * * * *
- Adobe Dimension * * * * *
- Blender * * * * *
- Visual Studio Code * * * * *
- Rhinoceros * * * * *

Altre informazioni

- ↳ conoscenze linguistiche
inglese * * * * *
- ↳ automunita
- ↳ disponibile al trasferimento
- ↳ attività varie:
2020/corso di fotografia/San Marino/
partecipante all'attività
2021/ workshop strumentali OFFICINA>
UNIRSM/San Marino/ partecipante all'attività
2022/workshop fotografico VEDERE OLTRE
con George Tatge/San Marino/ partecipante
all'attività
2022/workshop strumentali CONTAMINAZIONI/
San Marino/ partecipante all'attività
2023/workshop videomaking/ISIA Firenze/
partecipante all'attività

* Indice

* **Inizia a respirare** pag.4
↳ graphic design/
editorial design

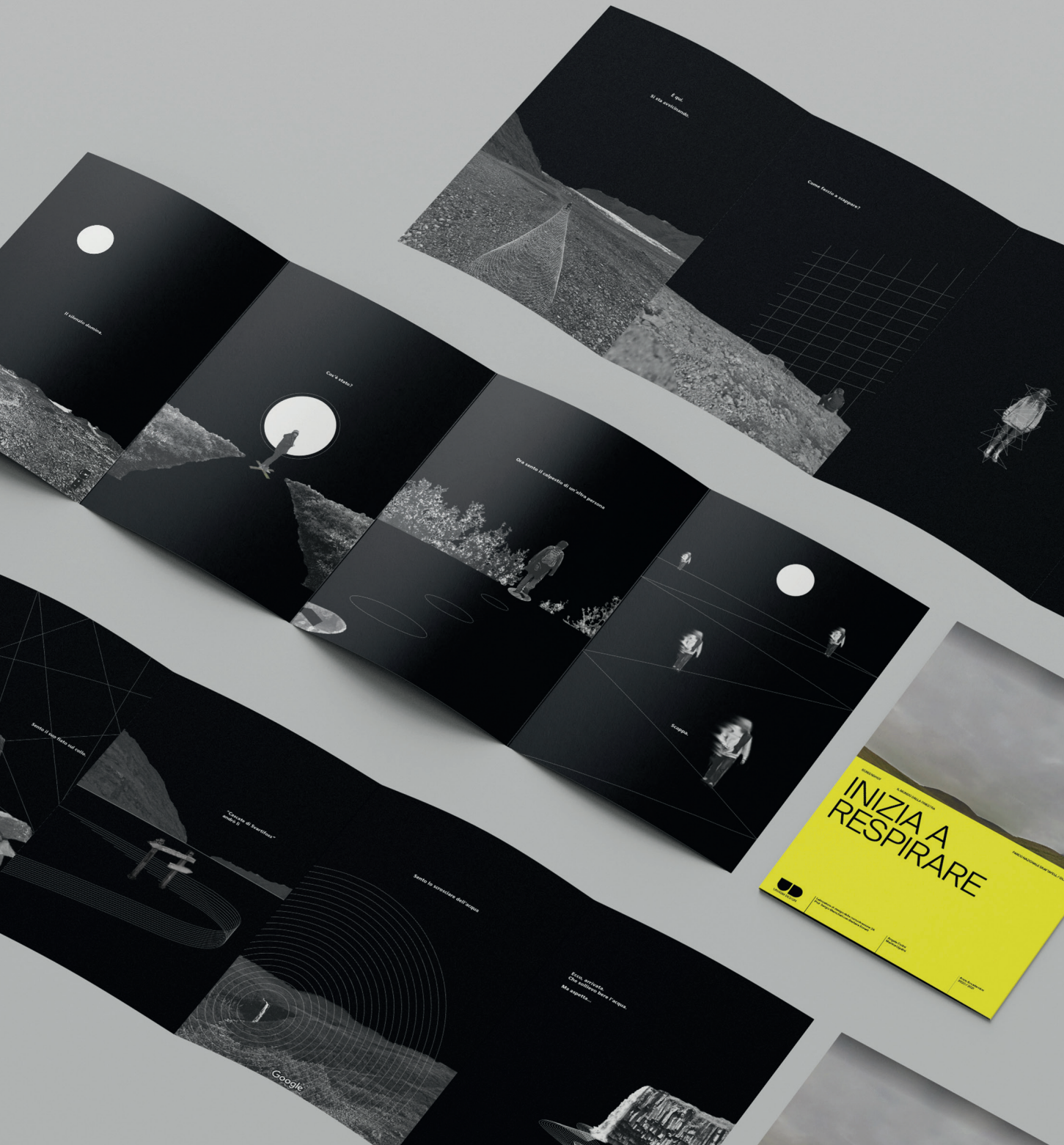
* **Taxi driver** pag.6
↳ web design

* **The MMM bookstore** pag.7
↳ web design

* **Io sono traccia** pag.8
↳ editorial design/
exhibition design

* **Orto Botanico** pag.13
↳ brand identity/
visual design

* **Ricordi** pag.20
↳ interaction design/
exhibition design



Inizia a respirare

“Inizia a respirare” nasce durante il lockdown, periodo in cui ci siamo spostati e messi in relazione con gli altri, attraverso dispositivi diversi dai nostri occhi. In quest’ottica, il progetto prevede la stesura di una storia e l’elaborazione di un racconto grafico, composto da immagini prese da “street-view”.

Il progetto è un lavoro intimistico che narra la storia di un’escursionista che cammina nel parco del Vatnajökull, situato in Islanda. La storia è un flusso di pensieri del protagonista mentre procede con il viaggio. L’elaborato grafico, dominato dal bianco e il nero, aiuta a raccontare le sensazioni che il protagonista prova: solitudine, paura, angoscia.

↳ graphic design/editorial design

↳ leporello

↳ opuscolo

↳ A3

↳ 170x240 mm

↳ tiratura: 3/
n.tavole: 16

↳ n.pagine: 28

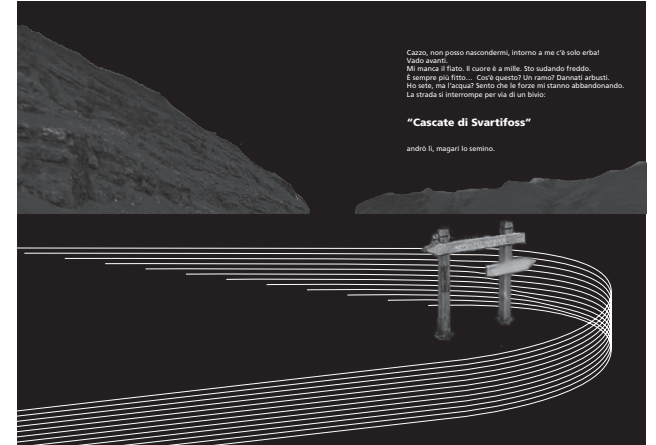
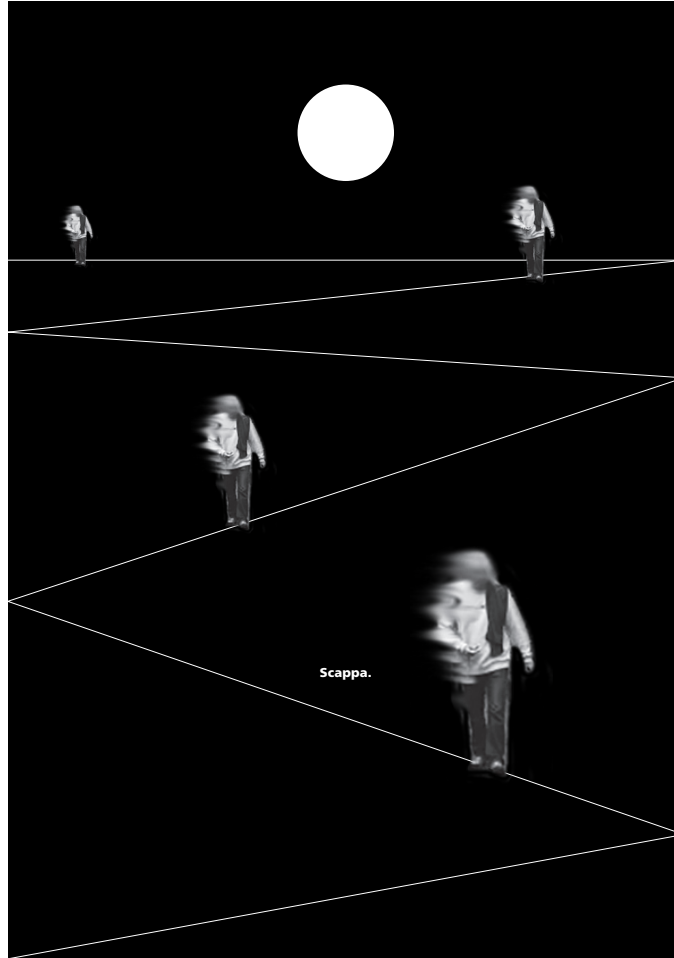
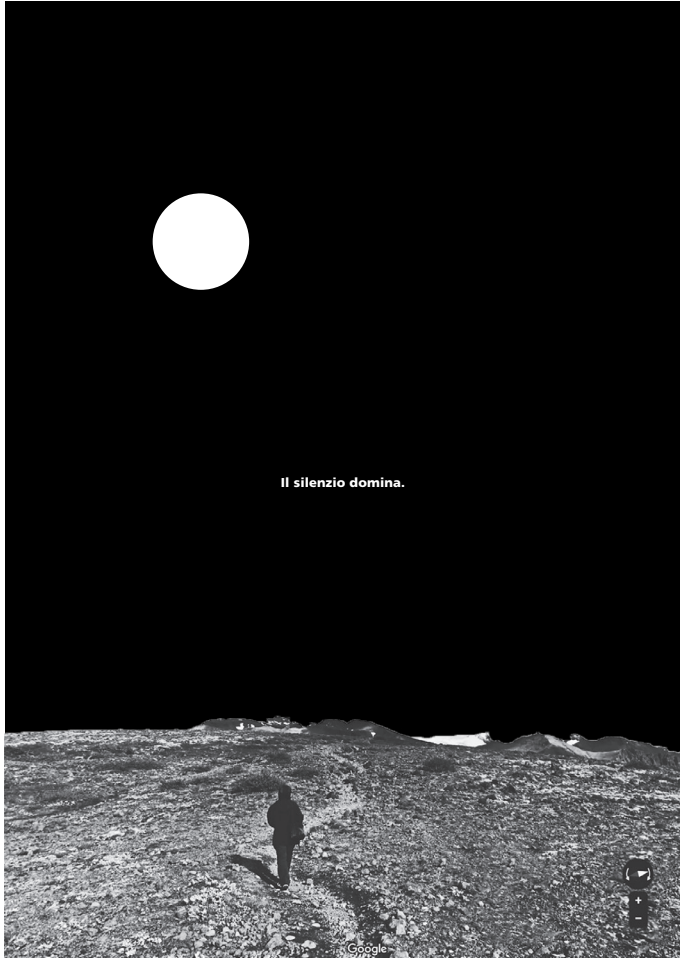
↳ scala di grigi

↳ punto metallico

↳ carta usomano 100gr

↳ scala di grigi Ivory

↳ carta usomano 120gr



Cazzo, non posso nascondermi, intorno a me c'è solo erbat
Vado avanti.
Mi manca il fieno, il fieno è a mille. Sto sudando freddo.
E sempre più fritto... C'è questo? Un ramo? Darnati arbusti.
Ho sete, ma l'acqua? Sento che le forze mi stanno abbandonando.
La strada si interrompe per via di un buio.
"Cascate di Svartfoss"
andò lì, magari lo semino.

Sento lo scrosciare dell'acqua,
mi sto avvicinando alla cascata.
Mi fermerò un attimo a bere, la presenza la sento lontana.



Taxi Driver

“Taxi Driver” cerca di simulare la realtà del 2030, un futuro in cui il mercato del lavoro cambia, poiché i robot e le macchine sostituiranno gli umani. L’obiettivo è la realizzazione di un dialogo di un’ipotetica intelligenza artificiale che cerca di aiutare l’utente a risolvere i suoi problemi.

Il progetto (realizzato con il codice html) simula la conversazione di un tassista, non propriamente conforme alla legge, e un suo ipotetico cliente. Durante il tragitto in taxi, accadono una serie di imprevisti per cui l’utente deve prendere delle decisioni drastiche per sfuggire alla pessima situazione.

↳ web design

↳ chatbot

↳ risoluzione 1440x820px



Scan me!



The MMM bookstore

Il progetto prevede l'elaborazione di un bookstore online nei suoi molteplici aspetti (identità, struttura, definizione dei contenuti) fino alla realizzazione di un prototipo interattivo in formato desktop e mobile.

“The MMM bookstore” è un sito web specializzato nella vendita di libri di haute couture. Tutti gli elementi dell'identità del sito richiamano il mondo della moda: dalla font, che ricorda l'eleganza delle riviste del settore, allo sfondo, che simula i cartamodelli utilizzati dagli stilisti.

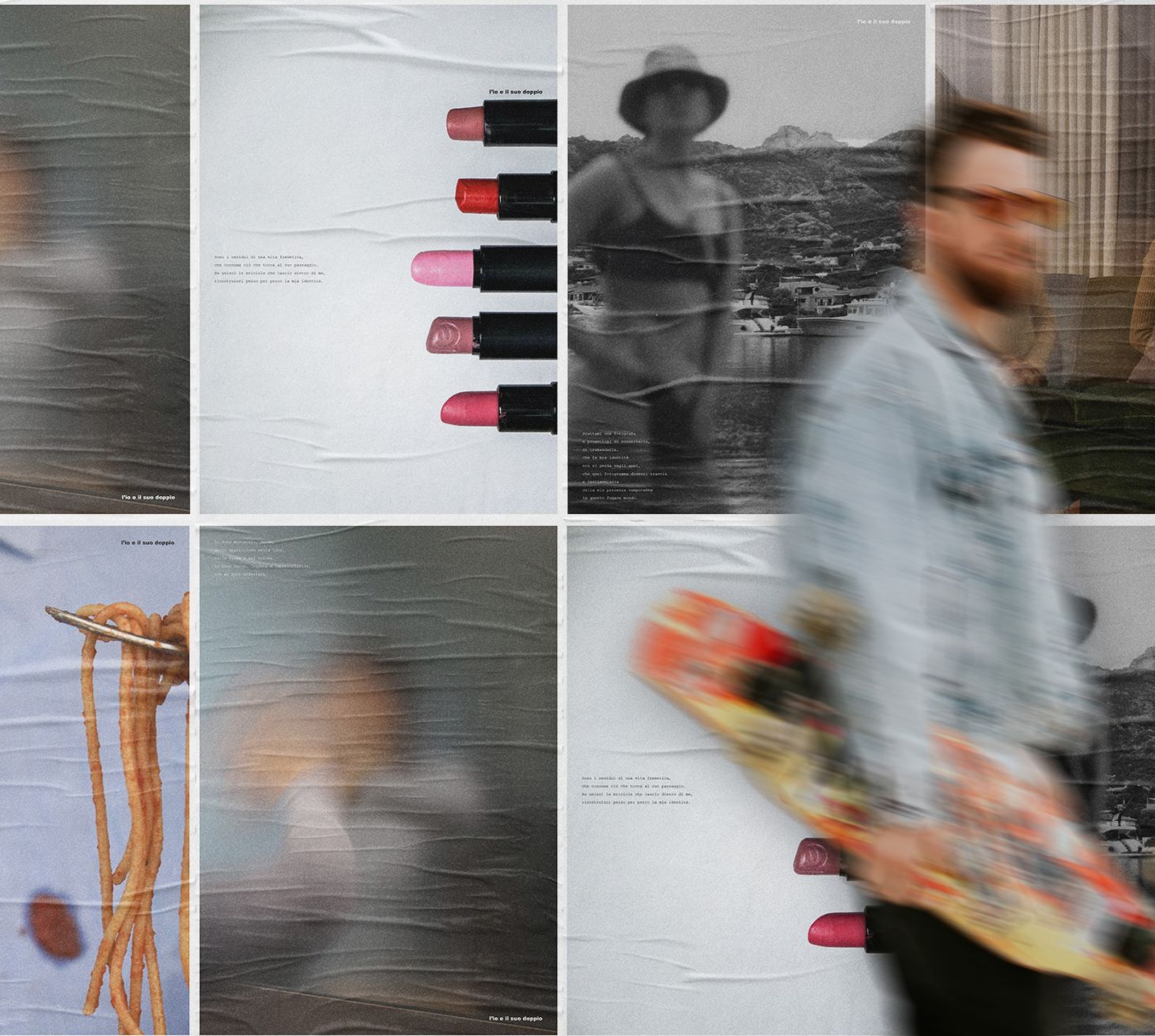


↳ web design

↳ risoluzione desktop: 1440×820px/
risoluzione mobile: 375×667px



Scan me!



Io sono traccia

“Io sono traccia” racconta il concetto di identità, il suo scopo è mostrare l'altra metà che compone un essere umano: ciò che lascia dietro di sé, il suo segno, la sua testimonianza, la sua traccia.

Il progetto è suddiviso in quattro atti, i quali scandiscono e descrivono i modi in cui un individuo può essere riconosciuto e identificato. Gli atti si chiamano: “io sono Macchia”, “io sono Scarto”, “io sono Memoria”, “io sono Presenza”, quest'ultimi narrano i diversi segni che ognuno di noi lascia dietro di sé durante il corso della propria vita.

- ↳ editorial design
- ↳ editoriale
- ↳ io sono macchia
 - ↳ 190x277mm
 - ↳ n.pagine: 44
 - ↳ brossura
 - ↳ CMYK
 - ↳ Carta Flora 80gr
- ↳ io sono memoria
 - ↳ 105x148mm
 - ↳ n.pagine: 80
 - ↳ brossura
 - ↳ CMYK
 - ↳ Carta Flora 80gr
- ↳ io sono scarto
 - ↳ 140x140mm
 - ↳ n.pagine: 34
 - ↳ brossura
 - ↳ CMYK
 - ↳ Carta Flora 80gr
- ↳ io sono presenza
 - ↳ A4
 - ↳ n.tavole: 28
 - ↳ CMYK
 - ↳ Carta Flora 80gr
- ↳ poster
- ↳ 700x1000 mm
- ↳ Carta patinata



I Atto: Io sono Macchia

Le immagini proposte
rappresentano la scia
lasciata da un individuo
quando accidentalmente
fa cadere o sporca
qualcosa.



Il Atto: Io sono Scarto

La seconda parte simula un catalogo in cui sono rappresentati con foto still life oggetti usati durante la quotidianità.



Portarmi una ricchezza
e protezione di consistenza
di trasparenza,
che in sua durezza
non si fonda negli anni,
che non ricordi di eventi
ricordi e trasformazioni
della mia presenza temporanea
in questo spazio-tempo.
Filippi e sostituisco i miei diazi,
La mia lettera,
che il diazi perdersi
non significa ma questa prima,
ma che ricomincia in
Io sono l'immagine della anima,
questa immagine di una
suo il diazi o lo scabbocchio.
Ricordi.
Io sono memoria.

III Atto: Io sono Memoria

In questa sezione le immagini sono biografiche e l'editoriale simula un diario in cui vengono raccolte immagini, oggetti, pensieri.



IV Atto: lo sono Presenza

L'ultimo tema tratta di come l'individuo lascia la propria traccia tramite la sola presenza.

La sezione diventa un leporello per mostrare la consequenzialità delle immagini. Le fotografie hanno tempi di scatto lunghi.

IV ATTO



Orto Botanico

L'orto botanico dell'Università di Urbino è un luogo nascosto e sconosciuto ai frequentatori e abitanti della città. Il progetto vuole dare una nuova voce all'orto, ideando una comunicazione fresca e alternativa.

L'atmosfera misteriosa e fiabesca, la luce che illumina l'orto, la varietà di piante sono i punti chiave che si vogliono trasmettere con la nuova comunicazione. Dal logo, ai poster, all'editoriale si è utilizzata una palette alternata da colori scuri e cupi, ad altri chiari e raggianti, affiancati a una font progettata ad hoc e l'illustrazione grafica delle piante.

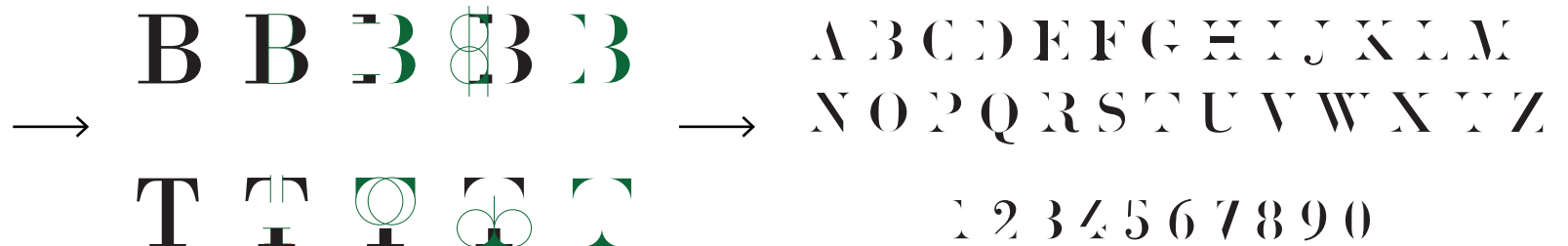
↳ brand identity/ visual design

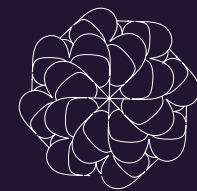
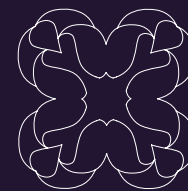
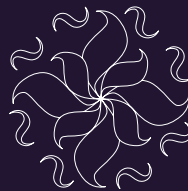
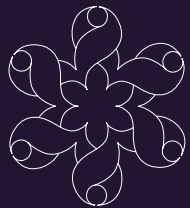
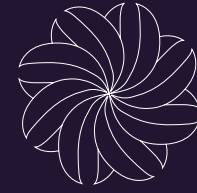
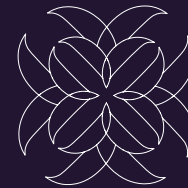
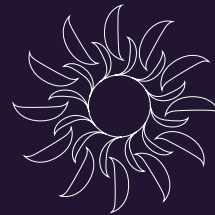
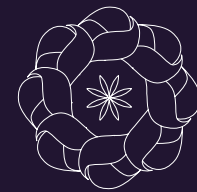
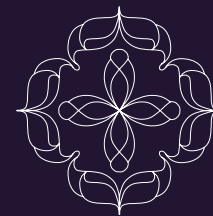
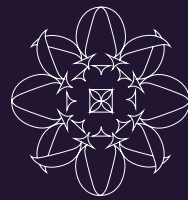
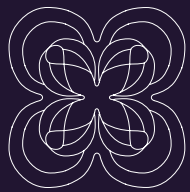
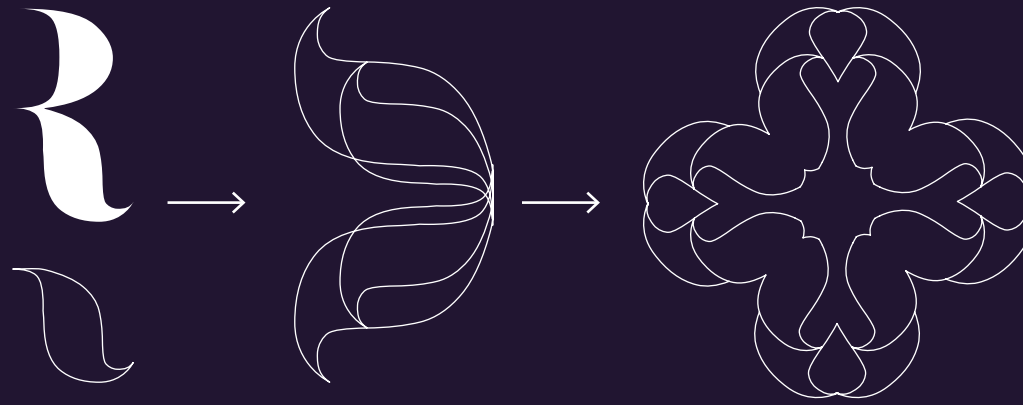
Logo

L'Orto Botanico di Urbino è un luogo nascosto ma pieno di tanta luce. Quest'ultima diventa dunque l'elemento caratterizzante del logo, la quale nasconde parti delle lettere.

ORTO BOTANICO

SOTTO LO STESSO CIELO





GARDEN MAP



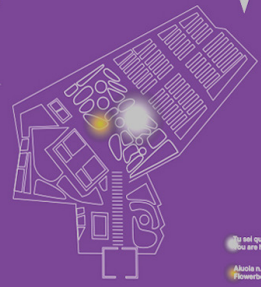
- Santo Spirito
- Orto dei Ripari
- Orto dei Semplici
- Orto dei Simboli
- Orto dei Lincei

AIUOLA N.7

APPARATO DIGERENTE
In questa aiuola sono presenti piante che hanno un'azione amaro-eupeptica.

FLOWERBER N.7

DIGESTIVE SYSTEM
The plants growing in this flowerbed have amarus-eupeptic activity.



U nel qd
du are here
Aiuola n.8
Flowerber n.8

DIPSACACEAE

Diffuse nella regione del Mediterraneo e Asia occidentale



Progetto editoriale

“Leggendo Leggende”
è un libro che vuole
raccontare le piante
dell’Orto Botanico
attraverso miti e
leggende.



Komorebi è
una parola che
si legge tra gli alberi.

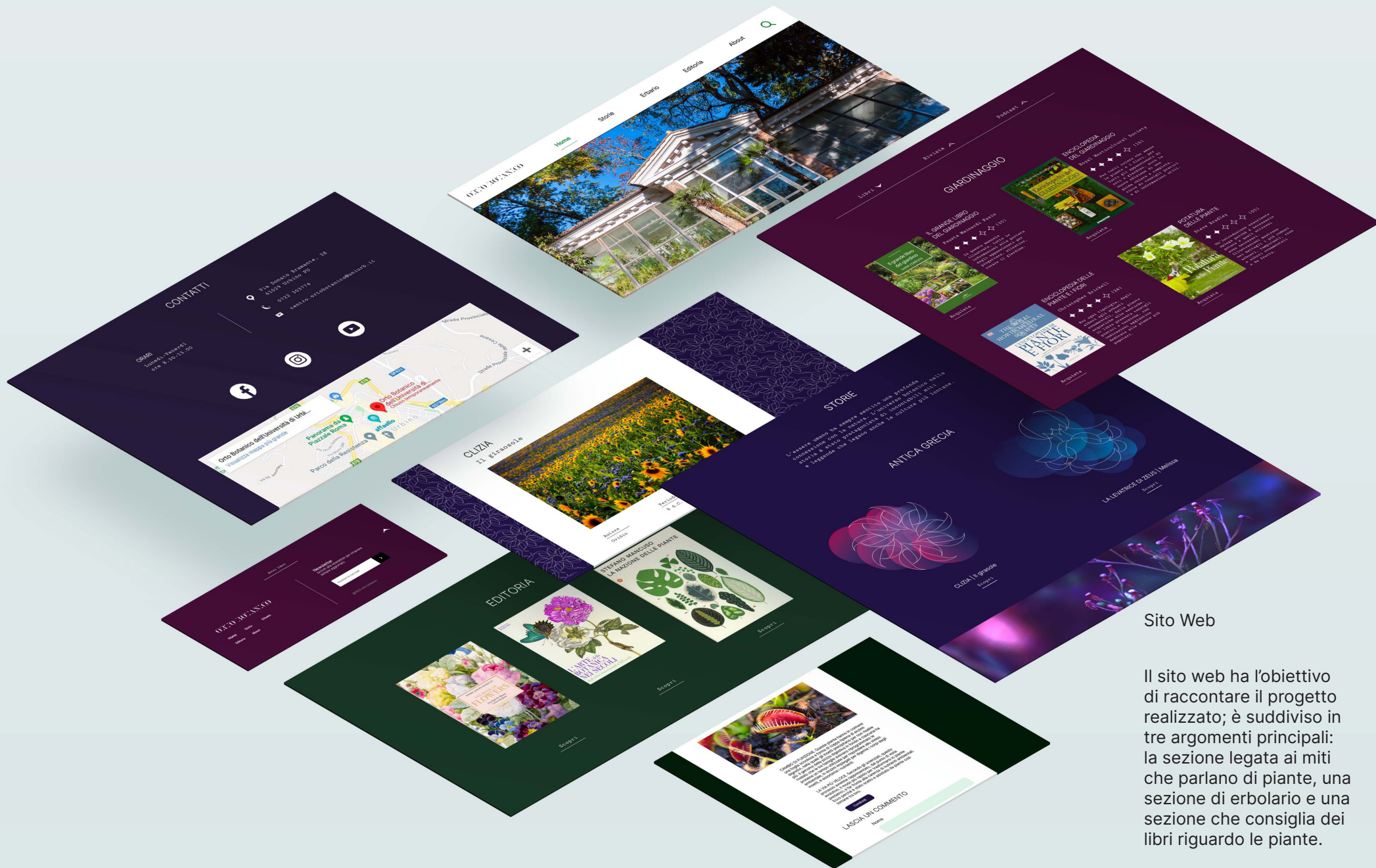
È quella luce smorzata che filtra tra le foglie degli alberi, è uno stato d'animo, un'atmosfera. Il termine komorebi, appunto, è una parola che indica un momento in cui l'animo, e permetta dalla pace e dalla rinascita, dà un cambiamento quindi, in positivo per colui che lo sperimenta. Il komorebi è anche un concetto che invita ad accogliere la natura nel proprio esotismo: un invito a connettersi con le proprie primordiali radici. La natura e infatti, tali che scarta ad accogliere e ad assimilare il cambiamento: l'inizio di un processo naturale. L'alternarsi delle stagioni, così come la sua fine, sono parte di un ciclo di vita intero, tutto e parte di un quadro naturale in quanto tutto ciò che determina cambiamento indica l'esistenza.

Brochure

La brochure vuole raccontare l'Orto Botanico attraverso il concetto di komorebi: una parola giapponese che sta a indicare la luce filtrata dalle chiome degli alberi, ma anche uno stato di quiete, che caratterizza il luogo.

木漏れ日

木漏



Sito Web

Il sito web ha l'obiettivo di raccontare il progetto realizzato; è suddiviso in tre argomenti principali: la sezione legata ai miti che parlano di piante, una sezione di erbolario e una sezione che consiglia dei libri riguardo le piante.



Ricordi.

Ciò che rimarrà dell'essere umano.

“Ricordi. Ciò che rimarrà dell'essere umano” si propone come uno strumento per le nuove generazioni, il cui obiettivo si traduce in una installazione interattiva situata all'interno della Biblioteca Gambalunga a Rimini.

“Ricordi” vuole raccontare il patrimonio fotografico dell'istituzione attraverso le testimonianze di chi ha vissuto direttamente il passato, ovvero i cittadini di Rimini. La sua identità visiva prende spunto dal concetto di memoria d'abitudine, il quale racchiude tutte le immagini mentali che si riconducono solitamente ai ricordi, teorizzato da Henri Bergson. La memoria non è, come disse Sant'Agostino ai suoi tempi, un magazzino, da cui noi traiamo sistematicamente i ricordi, ma è qualcosa di più simile a un'insieme di funzioni che rendono il passato malleabile, i ricordi sono realtà e costruzioni soggette a cambiamenti e reinterpretazioni, come descrive il filosofo francese. L'installazione visivamente vuole rispecchiare questa definizione, che rende la memoria qualcosa di fluido, indefinito e morbido.

↳ interaction design/exhibition design

↳ installazione

↳ risoluzione video simulazione 1920x1080px



Scan me!



App

L'intera mostra è gestita da un'applicazione. L'utente, se scansiona i Qr Code presenti, potrà vedere i video inerenti alle immagini dell'Archivio Fotografico, raccontate attraverso infografiche e testimonianze degli abitanti di Rimini.



Comunicazione

Per la parte comunicativa della mostra sono stati progettati dei poster, un catalogo, dei totem e un pannello esplicativo che spiega il funzionamento della mostra all'utente.

