

Anna Turco

Visual Designer
work.annaturco@gmail.com
+39 3384847283

Portfolio

Anna Turco

Visual Designer



Roma, Italia
+39 3384847283
work.annaturco@gmail.com
anna.turco@uniroma1.it

chi sono

Mi occupo di **Design** in maniera trasversale e multidisciplinare.

Curiosità, passione e ambizione sono alla base della mia identità.

In ogni progetto metto massimo impegno. Sono alla continua ricerca di **opportunità** e di **connessioni**.

Credo nella **ricerca**, nella **semplicità** e nei **dettagli** come base del processo creativo e progettuale.

formazione

2022 - In corso

Dottorato di ricerca - Design

Dipartimento di Pianificazione,

Design e Tecnologie dell'Architettura

Sapienza Università di Roma

2019 - 2022

Laurea Magistrale in Design,

Comunicazione Visiva e Multimediale

Sapienza Università di Roma

110 e lode

2015 - 2018

Laurea Triennale in

Scienze della Comunicazione

Università della Calabria

2012

Viaggio studio all'estero

Avec Wesley College

esperienze lavorative

2022

Borsa di ricerca

Borsa di studio Junior per attività di ricerca dal titolo: "Design della Comunicazione Visiva per il Capitale Naturale e per il Patrimonio Culturale Materiale e Immateriale" nell'ambito del Programma di ricerca "Borse di studio su Concorso La casa delle idee 2021" - SSD ICAR/13 presso il Dipartimento PDTA con responsabile scientifico Prof. Carlo Martino.

Sapienza Università di Roma

2022

Conferenza sul futuro dell'Europa - Varsavia

Attività di lavoro relativa ai seguenti temi: cambiamento climatico, ambiente e salute. Partecipazione attiva ai gruppi di lavoro con l'obiettivo di fare delle raccomandazioni proposte poi in Parlamento.

College of Europe - Natolin

2021

Conferenze sul futuro dell'Europa - Strasburgo

Attività di lavoro relativa ai seguenti temi: cambiamento climatico, ambiente e salute. Partecipazione attiva ai gruppi di lavoro con l'obiettivo di fare delle raccomandazioni proposte poi in Parlamento.

Parlamento Europeo

2021

Visual Designer

Le attività svolte riguardano la produzione e la progettazione di materiale grafico-visivo per la comunicazione digitale e l'editoria, i processi di progettazione e curatela delle attività, la ricerca e l'approfondimento di nozioni di communication strategy sia in ambito culturale che commerciale.

TWM Factory - Roma Smistamento

2021

Borsa di collaborazione - Biblioteca Ludovico Quaroni

Assistenza utenti distribuzione libri/periodici

Sorveglianza patrimonio librario dislocato nelle diverse sale

Reperimento di informazioni bibliografiche attraverso

l'utilizzo di risorse di rete

Assistenza utenti in cartoteca

Sapienza Università di Roma

lingue

Italiano - madrelingua

Inglese - B2

software

Adobe

Photoshop

Illustrator

InDesign

Premiere

After Effects

Lightroom

XD

Office

Power Point

Word

Excel

Modellazione 3D

MagicaWoxel

2018

Assistente e curatrice dell'evento/mostra

CAP - Comunicare al presente

Assistente per l'organizzazione dell'evento.

Le attività svolte si riferiscono all'allestimento di numerose mostre, alla produzione di materiale fotografico, all'elaborazione del materiale grafico, alla cura dei social network e degli eventi.

2017

Visual Designer

Le attività svolte riguardano la realizzazione di progetti grafico-visivi pertinenti alla dimensione istituzionale ed alla progettazione della campagna di comunicazione d'Ateneo per l'immatricolazione 2017/2018. Le attività hanno riguardato, inoltre, la promozione per la conoscenza di eventi, servizi ed, in particolare, l'offerta didattica.

Ufficio Identità Visiva d'Ateneo - Università della Calabria

competenze

Predisposizione al lavoro in team ed individuale; problem solver; buone capacità organizzative e di comunicazione. Mi occupo nello specifico di:

Graphic Design / Visual Communication / Exhibition Design / Environmental Graphics / Social Campaign / Art Direction / Book Design / Brand Identity / Corporate Identity / Packaging Design / Editorial Design / Illustration / Information Design / Data Visualization / Interaction Design / User Interface / Wayfinding Design

workshop e corsi di formazione

- Partecipazione al workshop "Signs&Design | Passeggiata tipografica" con Francesco Manocchio Paciola;
- Partecipazione al workshop di dattologia e di comunicazione visivo/gestuale "Parole da segnare" a cura della professoressa Donata Chiricò;
- Partecipazione al workshop "La fotografia nella comunicazione" a cura di Andrea Bianco;
- Socia dell'associazione Culturale Fotografica "Ladri di Luce", con riconoscimento FIAF 2017;
- Frequentazione del corso base di fotografia presso l'associazione Culturale Fotografica "Ladri di Luce";
- Frequentazione del corso di photoshop presso l'associazione Culturale Fotografica "Ladri di Luce";
- Partecipazione al concorso fotografico nazionale "La scrittura con la luce, storia e memoria del paesaggio artistico/architettonico".
- Partecipazione al corso di formazione "Come guadagnare da un sito internet" a cura della Legge per tutti e Salvatore Aranzulla.

Indice

Ecosistema Urbano	5
Editorial Design	15
Visual Identity/Social Media	20
Exhibit Design	37

Ecosistema urbano

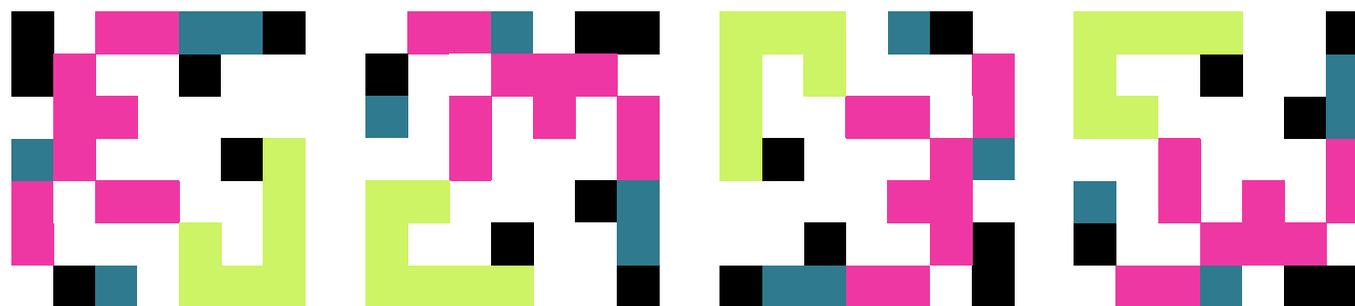
Ecosistema Urbano

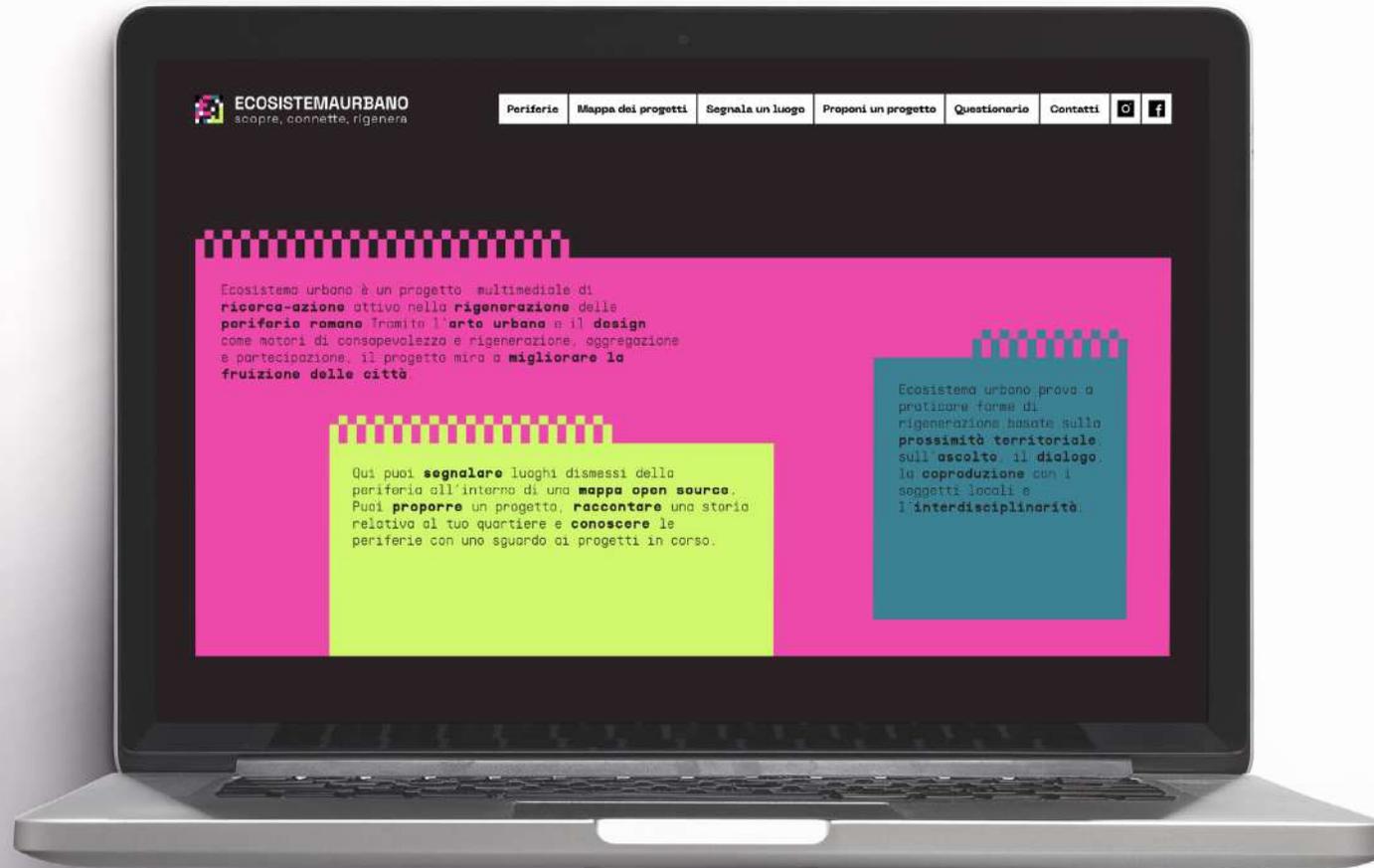
Ecosistema urbano è una piattaforma multimediale, un progetto di **ricerca-azione** attivo nella **rigenerazione** delle **periferie romane**. L'esperienza si caratterizza per la sua natura sperimentale, posizionandosi tra **didattica, ricerca**

ed **azione locale**. Tramite l'**arte urbana** ed il **design** come motori di consapevolezza e rigenerazione, aggregazione e partecipazione, il progetto mira a **migliorare la fruizione delle città**.

2022

Logo dinamico





QUARTICCIOLO



PRIMAVALLE



PIETRALATA



SAN BASILIO



TUFELLO



TRULLO



VAL MELAINA



GORDIANI



TOR MARANCIA



QUADRARO



Le periferie sono luoghi caratterizzati da forme di fragilità plurime, sovrapposte ed intrecciate, di tipo sociale ed economico.

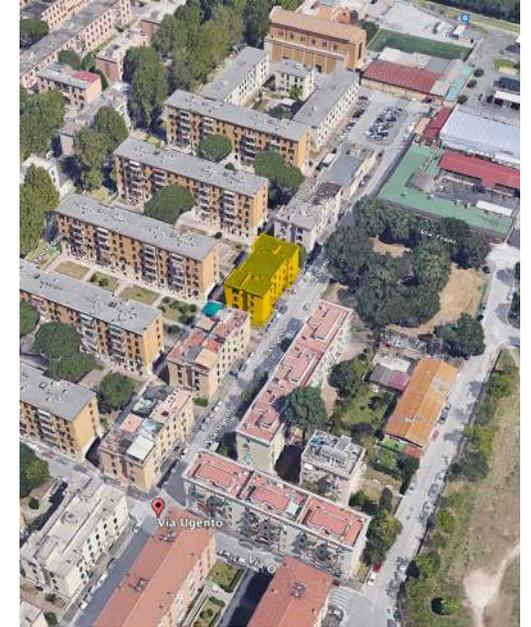
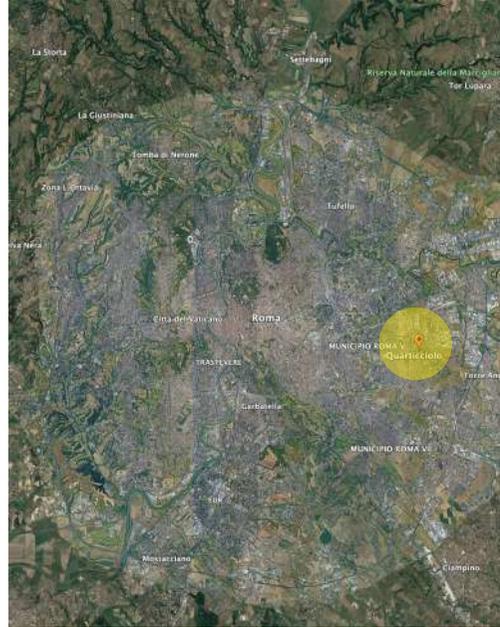
Clicca sul luogo che intendi approfondire!





Il **Quarticciole** è una **borgata** storica. La sua progettazione fu affidata all'architetto **Roberto Nicolini**, che progettò una borgata improntata sullo stile schematico dell'**Antica Roma**, con il **cardo** in

Via Manfredonia e il **decumano** in Via Ostuni, mentre nell'intersezione delle due strade vi è una grande **piazza giardino**.



Il progetto propone la realizzazione di un intervento di **rigenerazione urbana** basata su un approccio **didattico** nel contesto del quartiere **Quarticciole**. Il tema proposto è incentrato sulla **scienza** ed in

particolare su tre materie specifiche: **biologia**, **fisica** ed **astronomia**. Questi tre temi sono sviluppati a partire dalle principali scoperte dal **600 a.C** al **1700**.



La grafica del progetto si basa sulla realizzazione di **illustrazioni** suddivise per materia scientifica. Esse rappresentano una **simbologia** legata al titolo della relativa **scoperta**. I numeri servono per orientarsi all'interno del progetto e sono legati ad

una visualizzazione tramite i **QR code**, posizionati in basso. Inquadrandoli, infatti, si apriranno delle schede tecniche per approfondire la scoperta. Il progetto comprende, inoltre, la visualizzazione delle schede tramite la **realtà aumentata**.

LA NASCITA E LA MORTE DELLA SCIENZA

1. BIOLOGIA

Tutti gli esseri viventi sono formati da cellule



2. Gli organismi si sviluppano in fasi successive

3. Una specie non si origina mai dal seme di un'altra

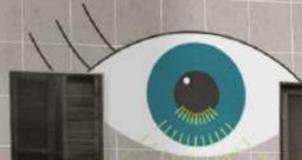


4. L'uomo è in relazione con gli altri esseri viventi



FISICA

1. La luce colpisce i nostri occhi viaggiando in linea retta



2. Il moto di un corpo in caduta è uniformemente accelerato



3. L'elasticità dell'aria



4. Un oggetto galleggiante sposta una quantità di liquido pari al suo volume



5. La gravità agisce su ogni cosa nell'universo?



ASTRONOMIA

1. Misurare la velocità della luce



2. L'orbita di ogni pianeta è un'ellisse



3. Al centro di ogni cosa c'è il sole



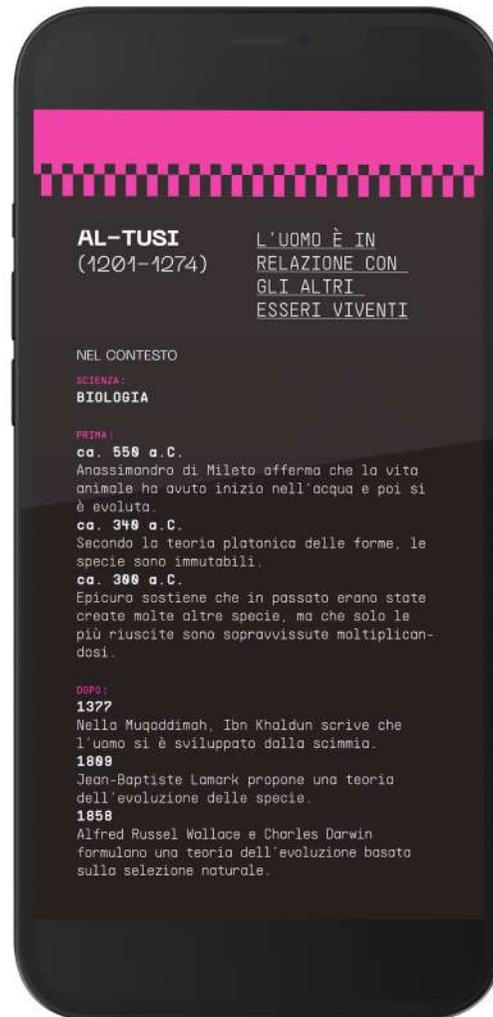
4. Misurare la



ASTRONOMIA
Misurare la
velocità della
luce

Tramite la scansione dei **QR Code** sarà possibile approfondire le scoperte scientifiche attraverso delle **schede tecniche**. La visualizzazione di **approfondimento** prevede, inoltre, un'ulteriore modalità di apparizione tramite la **realtà aumentata**. Inquadrando ogni singola illustrazione, infatti, verrà

mostrata la scheda relativa. Per la realizzazione è stata utilizzata la piattaforma **Artivive**. Essa è uno strumento **AR** che consente ad artisti e progettisti di creare nuove dimensioni dell'arte collegando la classica con l'arte digitale.



Editorial Design

Il progetto consiste nell'elaborazione di un **editoriale indipendente** sul tema della **musica punk**.

La Fanzine, in particolare, propone una **mini guida** per giovani che vogliono avvicinarsi al genere.





Confini Aperti

Confini Aperti racchiude il lavoro di parole e immagini di **TWM Magazine**. All'interno contiene una serie di articoli e riflessioni fatte durante la **pandemia**, ma anche visioni frutto del lavoro

creativo di **grafici, illustratori e fotografi**, che hanno risposto alle call lanciate e promosse da TWM Factory nel corso del 2020.

2021



Visual Identity/ Social Media

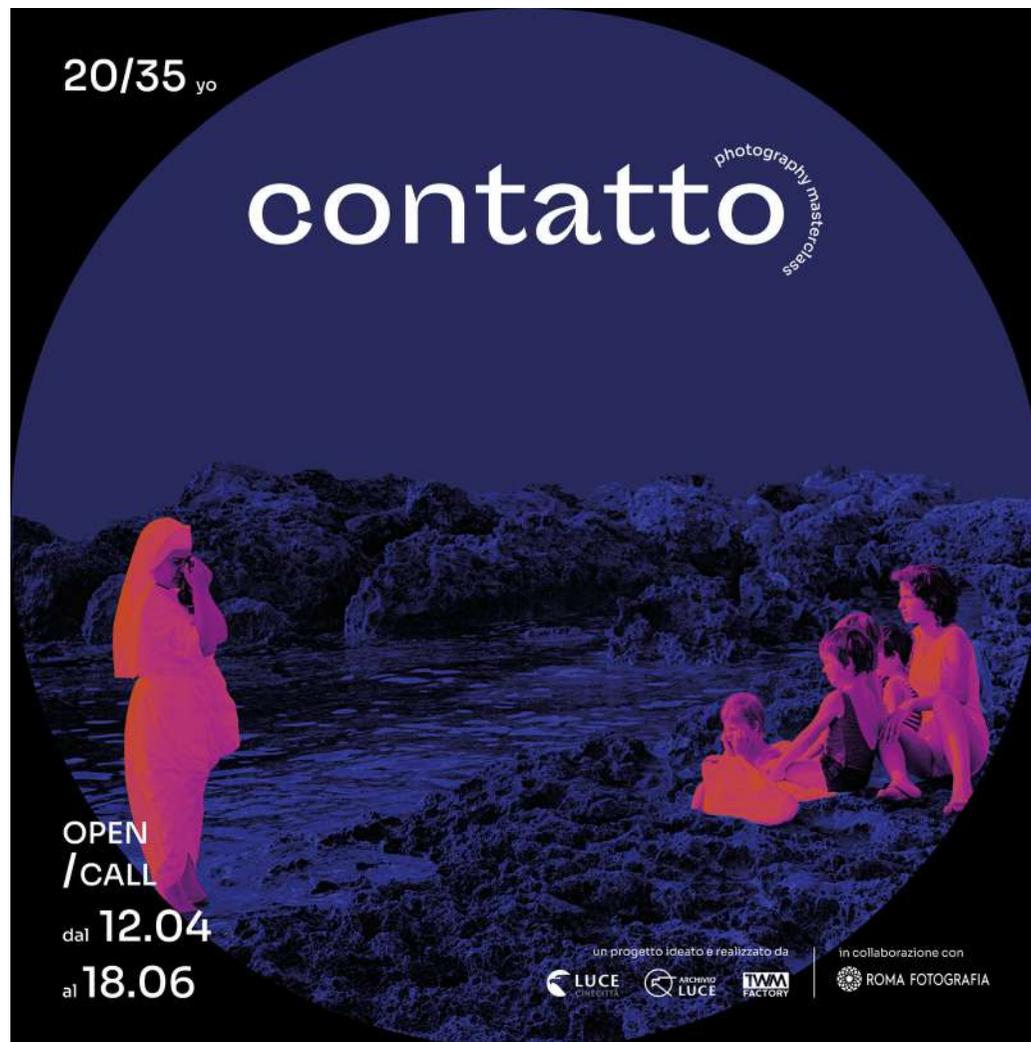
Contatto Photography Masterclass

Contatto Photography Masterclass è un bando fotografico lanciato dall'**Istituto Luce Cinecittà** e **TWM Factory**. Il contest vuole promuovere, mettendo in relazione istituzioni storiche con giovani realtà, uno scambio inedito tra le metodologie

consolidate e i nuovi linguaggi espressivi, facendo **dialogare** i professionisti dell'Istituto Luce Cinecittà con giovani **fotografi** italiani. Il progetto consiste nella creazione di un'identità visiva e nella realizzazione dei contenuti social.

2021

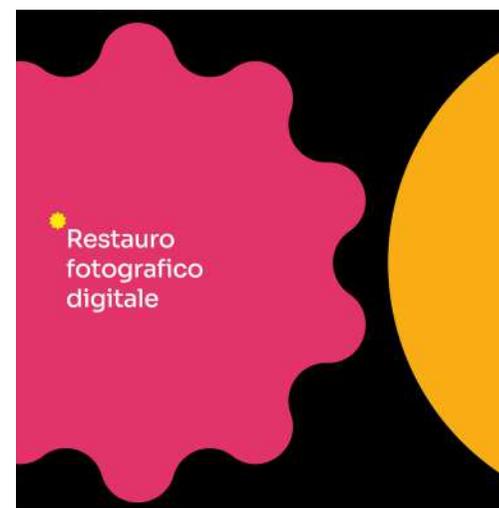
Post per social network

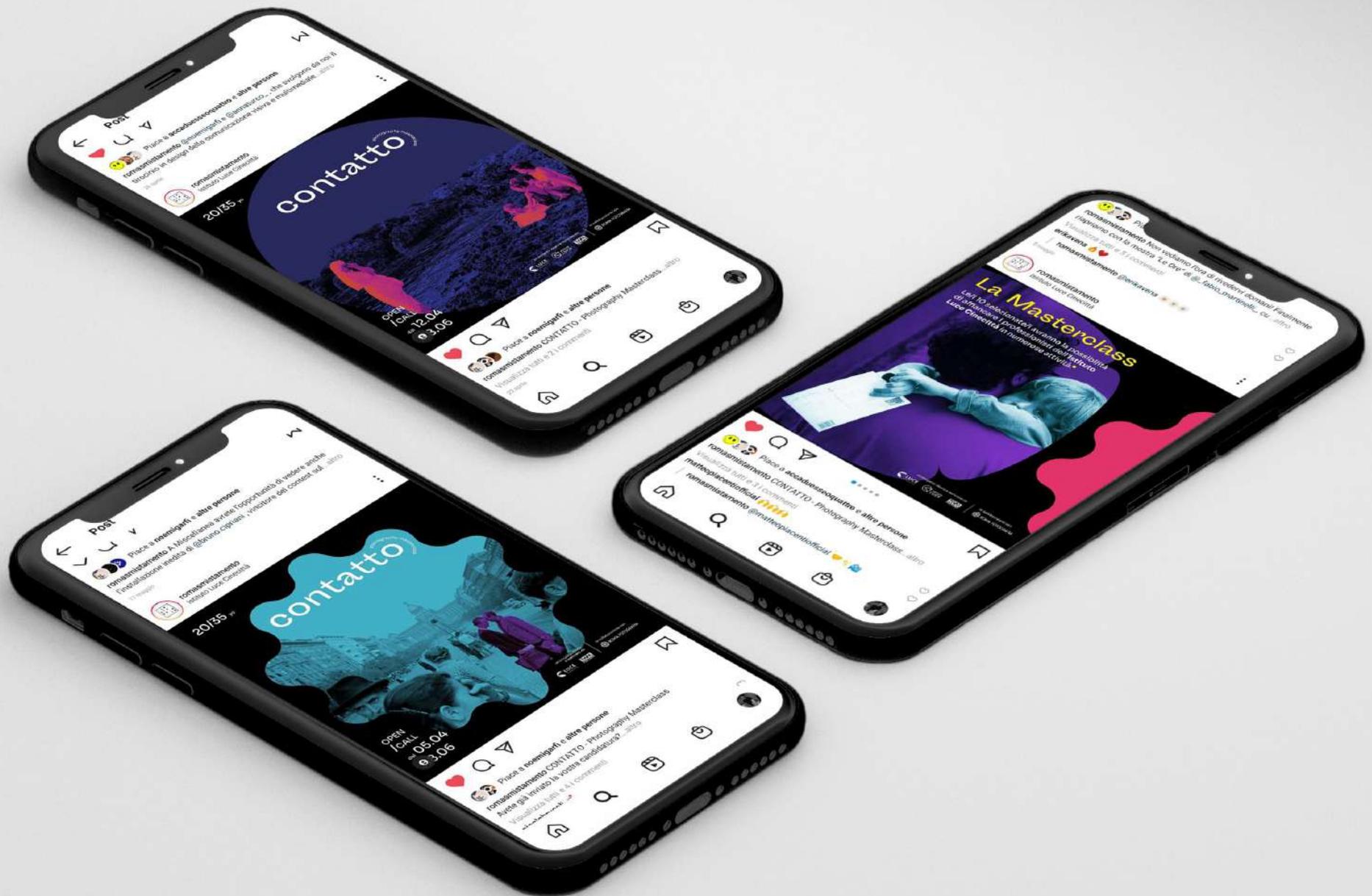


Visual Identity - Social Communication

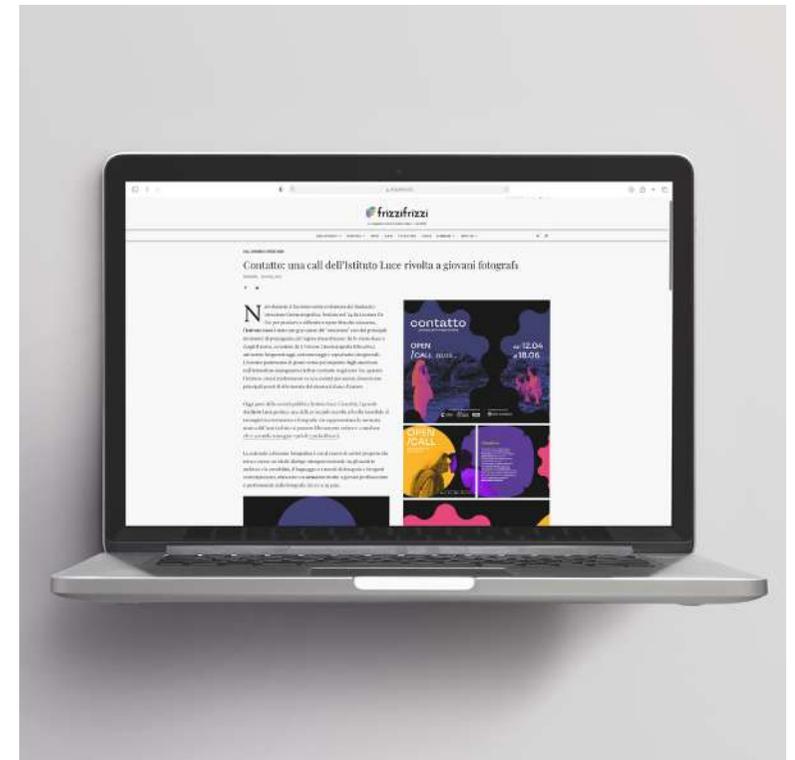
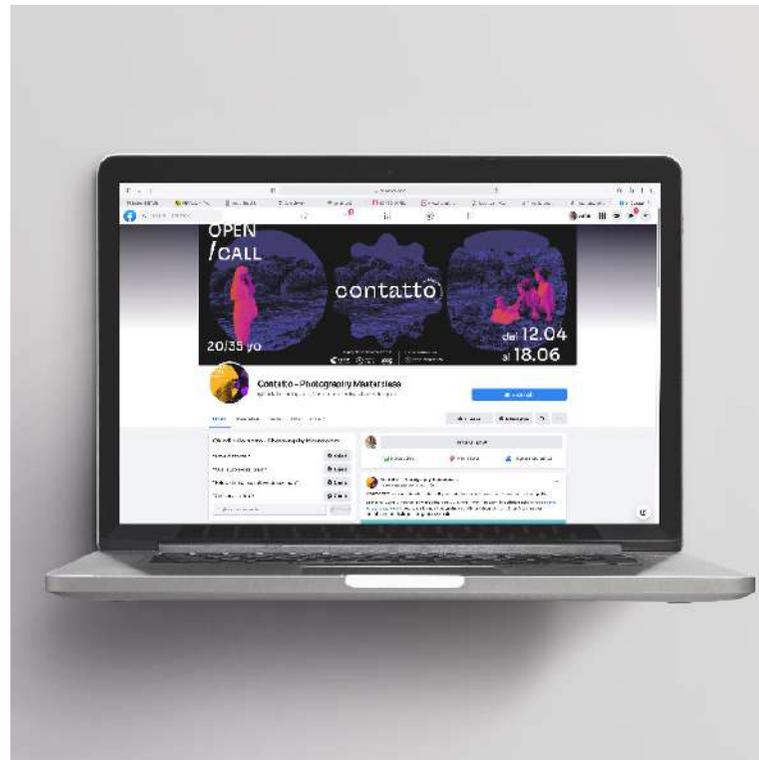
Con questa iniziativa l'Istituto Luce Cinecittà punta ancora una volta a diffondere il suo **immenso patrimonio culturale**, mirando alle nuove generazioni con un obiettivo inedito: lasciarsi **contaminare** dai linguaggi che contraddistinguono le giovani contemporaneità italiane, sollecitando una

sinergia tra **Millennials, Generazione Z** e i loro **metodi innovativi** con i professionisti più esperti. CONTATTO si pone quindi come **ponte**, punto di congiunzione creato per rendere possibile lo scambio di competenze e il passaggio di testimone tra i grandi **maestri** e le **nuove leve**.





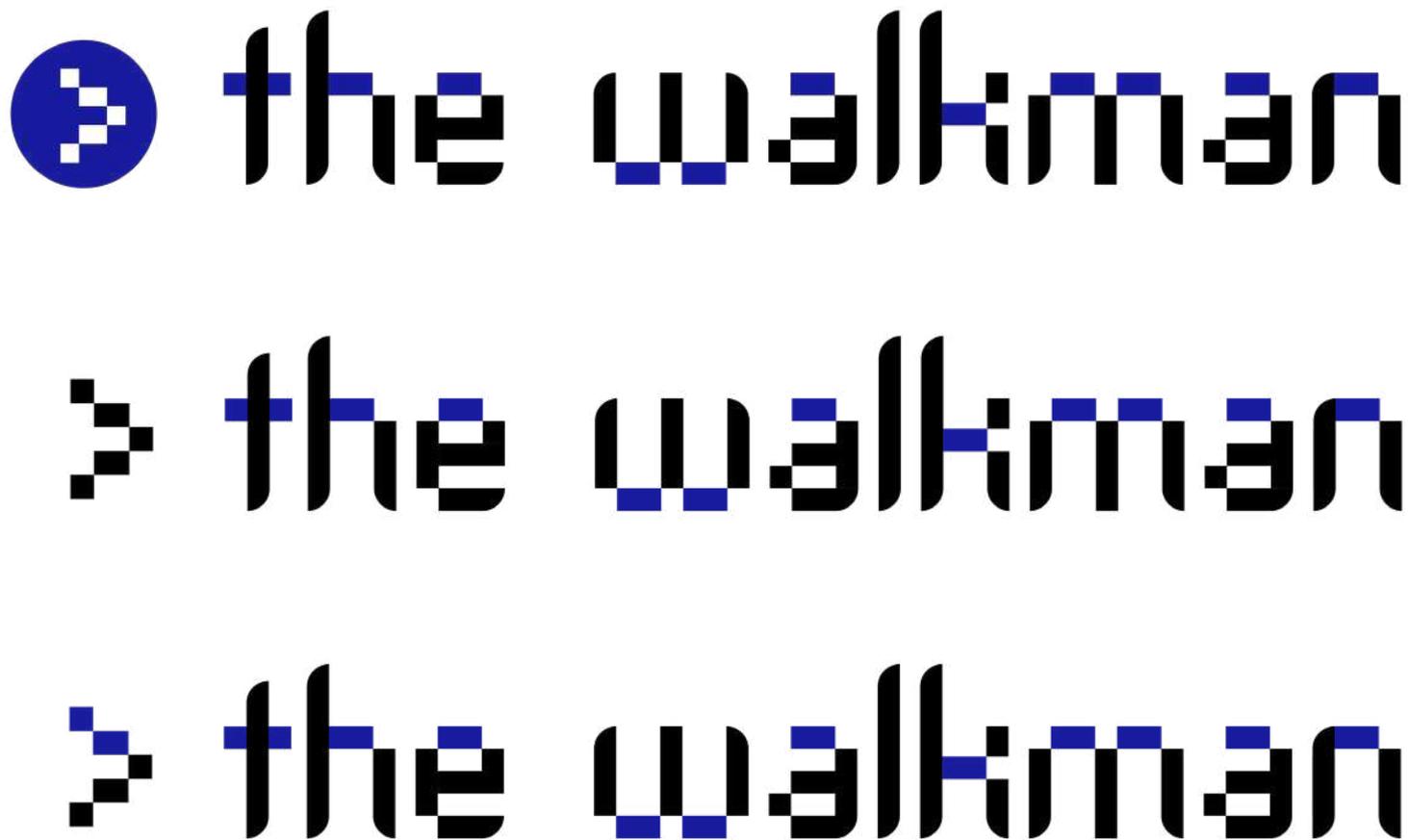




The Walkman è una **web magazine** che svolge un costante lavoro di ricerca permettendo di offrire approfondimenti sulle **realità artistiche** più significative, **interviste** ai personaggi che animano

il **fermento creativo** contemporaneo, focus tematici, **autoproduzioni** e **lifestyle**. Il progetto ha previsto un'operazione di rebranding del **logo** e della **comunicazione social**.

Rebranding del logo





Miscellanea

Progetto di **identità visiva e comunicazione social** per la mostra **Miscellanea**: una raccolta di **installazioni e fotografie** dai progetti di TWM Factory degli ultimi anni, **frammenti** di format che

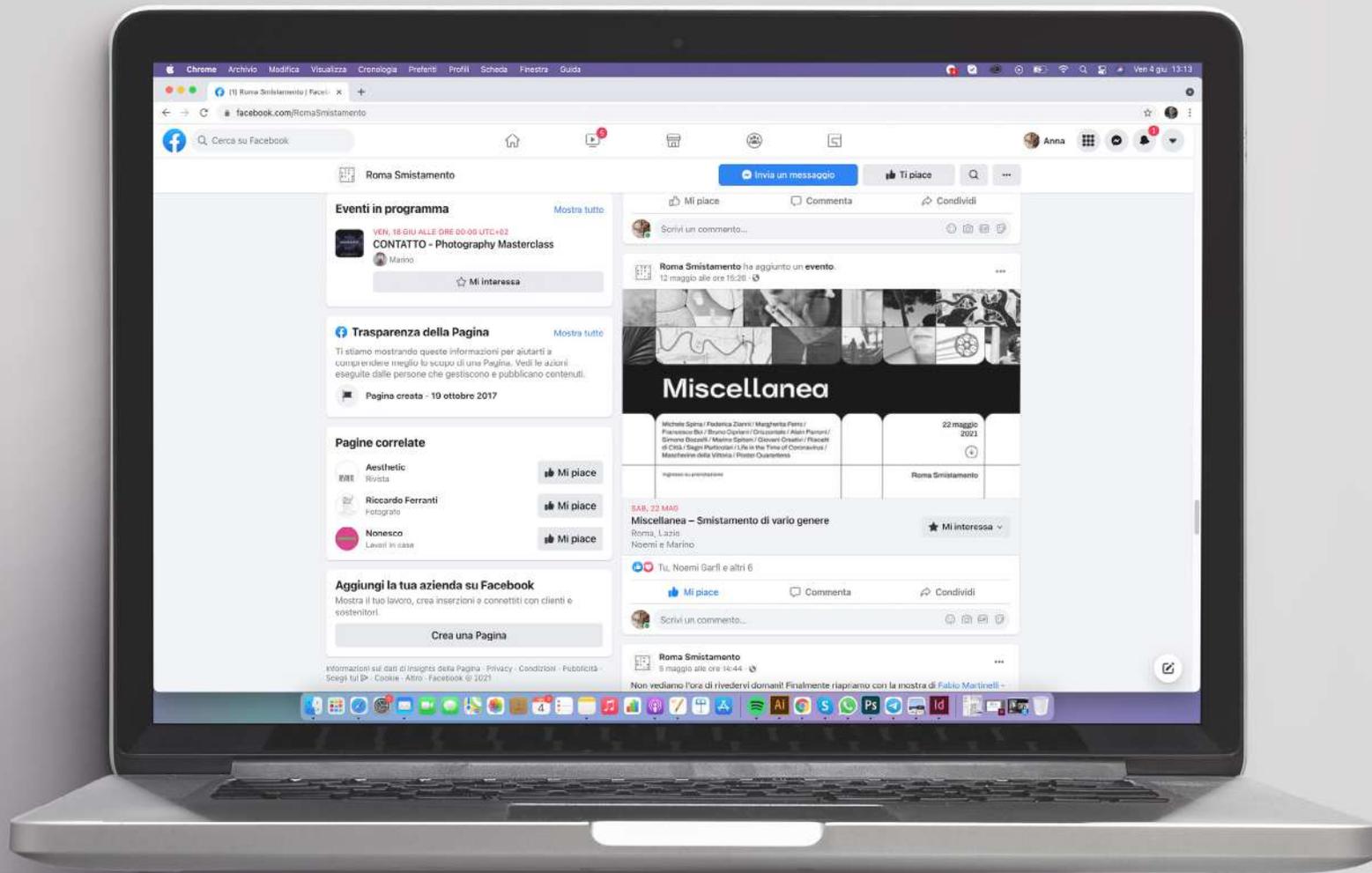
descrivono le infinite direzioni dell'**industria creativa e culturale**. In questo **collage** disparato trovano posto opere e installazioni di **giovani artisti**.

2021

Storyboard post animato







Chrome Archivio Modifica Visualizza Cronologia Preferiti Profili Scheda Finestra Guida

facebook.com/RomaSmistamento

Cerca su Facebook

Roma Smistamento

Invia un messaggio Ti piace

Eventi in programma

VEN, 18 GIU ALLE ORE 00:00 UTC+02
CONTATTO - Photography Masterclass
Marino
Mi interessa

Trasparenza della Pagina

Ti stiamo mostrando queste informazioni per aiutarti a comprendere meglio lo scopo di una Pagina. Vedi le azioni eseguite dalle persone che gestiscono e pubblicano contenuti.
Pagina creata - 19 ottobre 2017

Pagine correlate

- Aesthetic Rivista Mi piace
- Riccardo Ferranti Fotografo Mi piace
- Nonesco Leveti in casa Mi piace

Aggiungi la tua azienda su Facebook

Mostra il tuo lavoro, crea inserzioni e connetti con clienti e sostenitori.
Crea una Pagina

informazioni sui dati di insight della Pagina - Privacy - Condizioni - Pubblicità - Scegli i tuoi Cookie - Altro - Facebook © 2021

Mi piace Commenta Condividi

Scrivi un commento...

Roma Smistamento ha aggiunto un evento.
12 maggio alle ore 15:28

Miscellanea

Michele Spina / Federica Zanni / Margherita Piana / Francesco Bui / Bruno Ciapani / Elisabetta / Alessia Pansini / Simone Diacchi / Massimo Spinesi / Giovanni Craxini / Pascale / Di Carlo / Diego Pizzarello / Life in the Time of Coronavirus / Manifesto della Vittoria / Pazzo Quarantena

Ingresso su prenotazione Roma Smistamento

22 maggio 2021

BAR, 22 MAG

Miscellanea - Smistamento di vario genere

Roma, Lazio
Noemi e Marino

Tu, Noemi Garfi e altri 6

Mi piace Commenta Condividi

Scrivi un commento...

Roma Smistamento
5 maggio alle ore 14:44

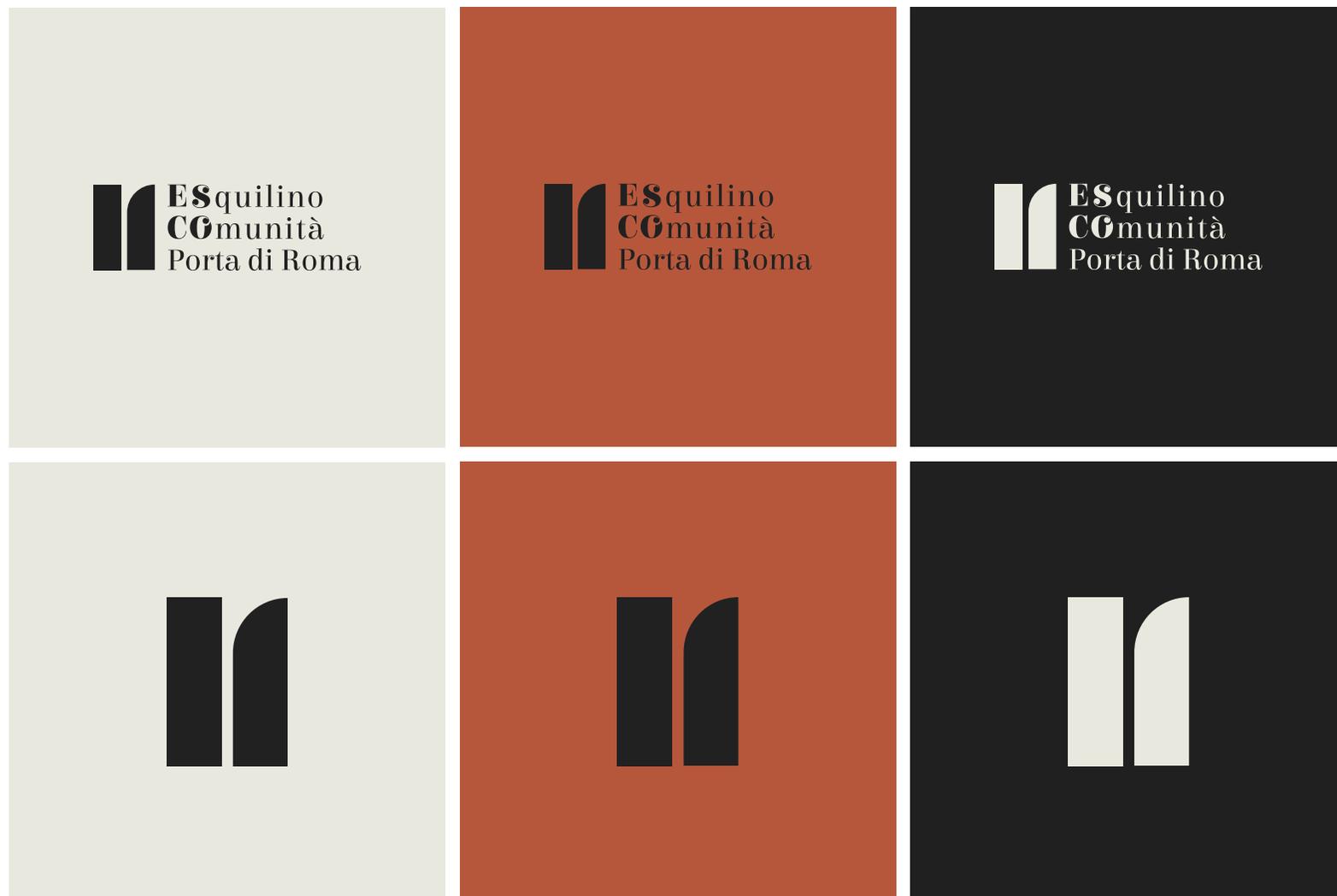
Non vediamo l'ora di rivedervi domani! Finalmente riapriamo con la mostra di Fabio Martelli -

Es.co Esquilino Comunità Porta di Roma

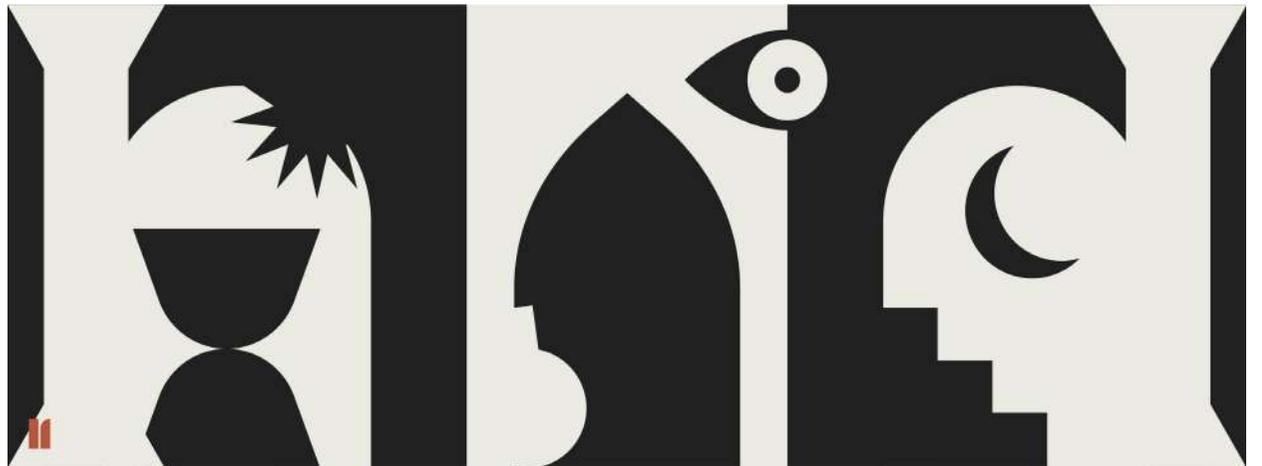
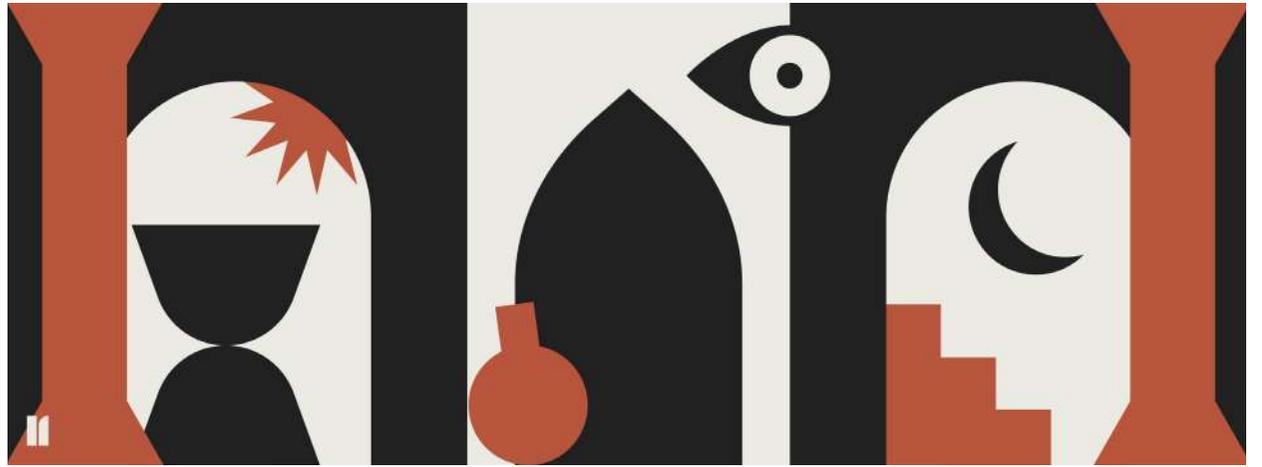
Costruzione della Visual Identity per
l'associazione culturale **Es.co Esquilino**
Comunità Porta di Roma.

2022

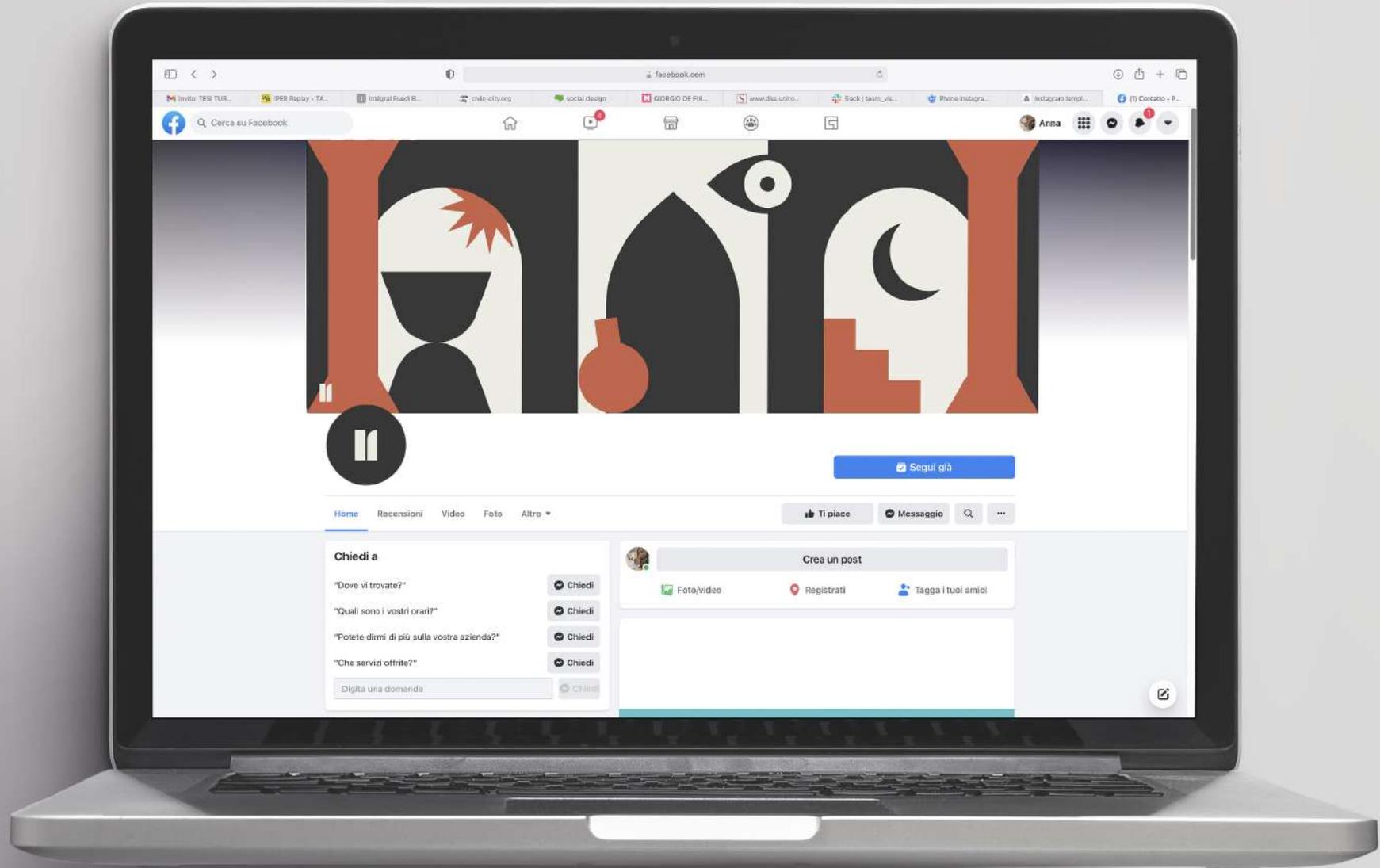
Logo e variazioni



Visual Identity - Social Communication



Banner





Hoop The Game

Hoop the Game è un progetto interdisciplinare che prevede la creazione di una **creative box** di **giochi** per **bambini**, l'elaborazione della **brand identity** e la comunicazione **social**.

2021





Exhibit Design

African World Heritage Sites

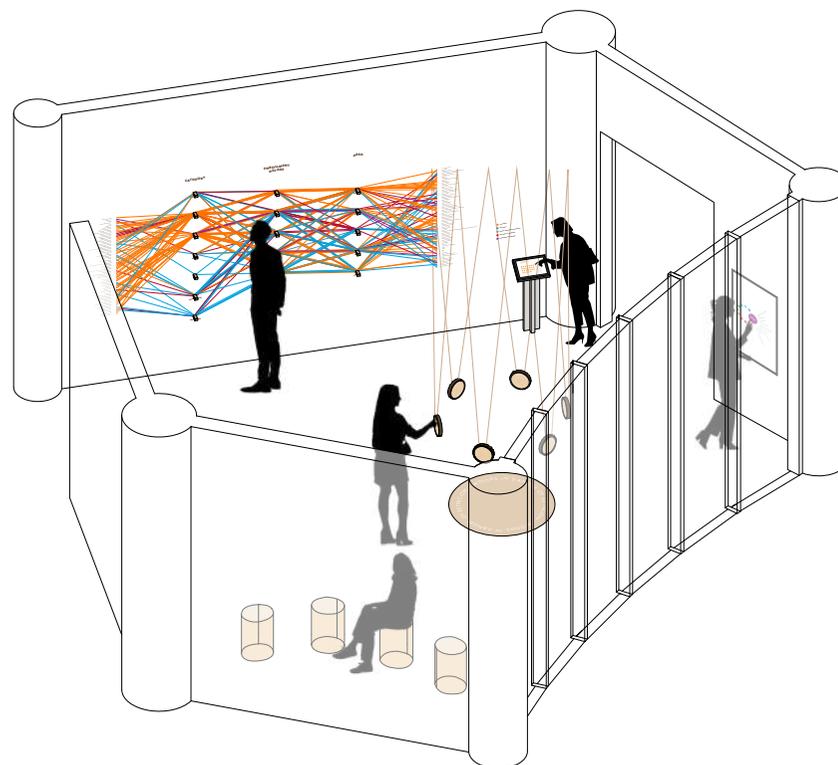
Progetto realizzato per l'**Unesco**. Quest'ultimo parteciperà alla **mostra permanente** nella sede delle Nazioni Unite di **Addis Abeba** attraverso una sala dedicata a Siti del **patrimonio culturale africano**. In

vista della ristrutturazione dell'**Africa Hall**, progettato dall'architetto italiano **Arturo Mezzedimi** nel 1959, è stato richiesto di progettare le **pareti**, delle **postazioni interattive** e un **video loop**.

2020

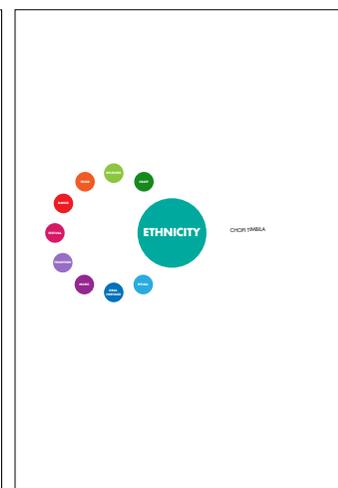
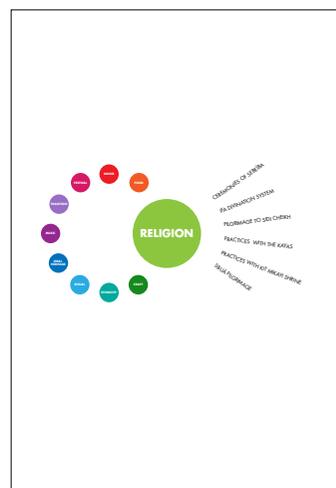
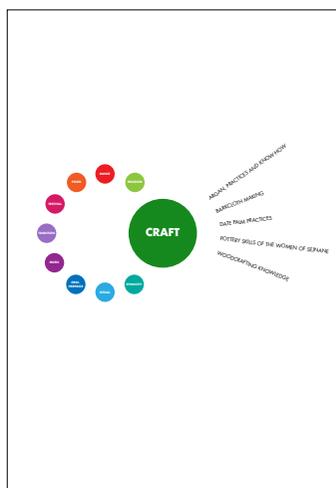
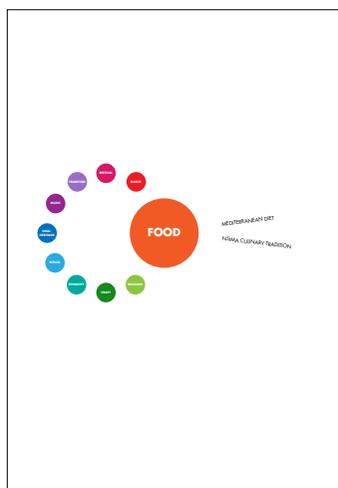
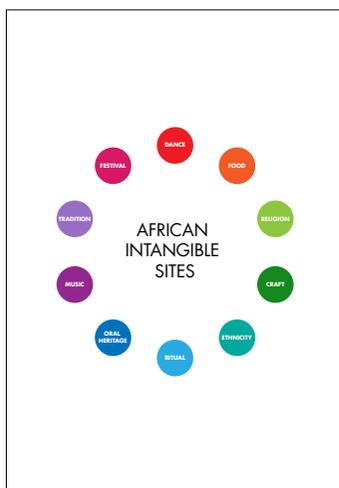
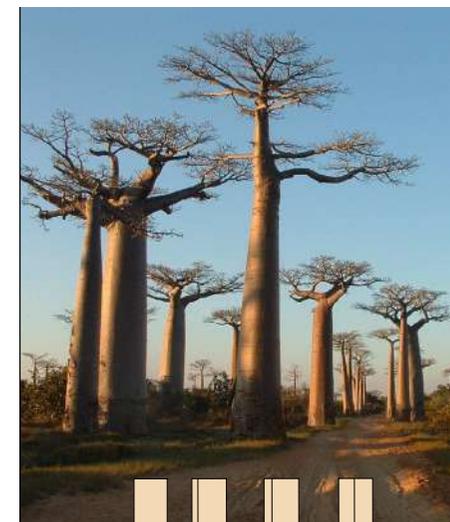
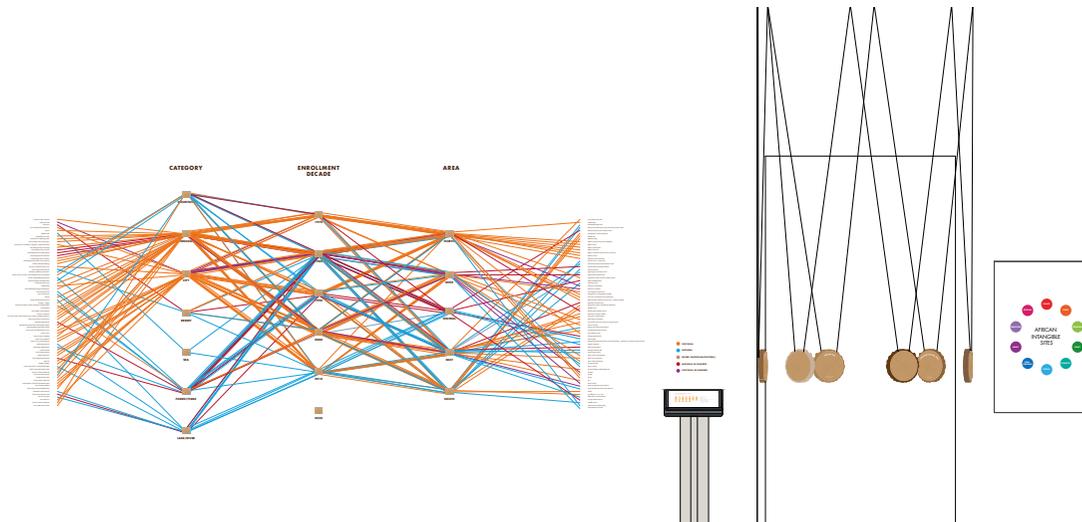
Identità visiva e
assonometria della mostra

AFRICAN
WORLD
HERITAGE
SITES



Attraverso un complesso sistema di raccolta **dati**, creato tramite l'utilizzo di una **parete a fili**, vengono messe in evidenza le caratteristiche fondamentali di ogni sito materiale. Per la parte centrale della stanza è stata pensata un'**installazione sensoriale** nella quale sono presenti **legni africani** in via di

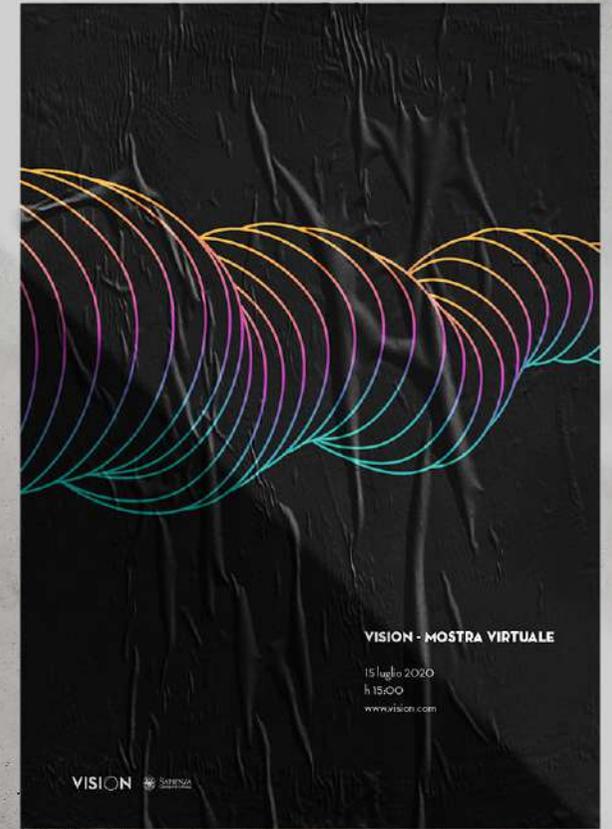
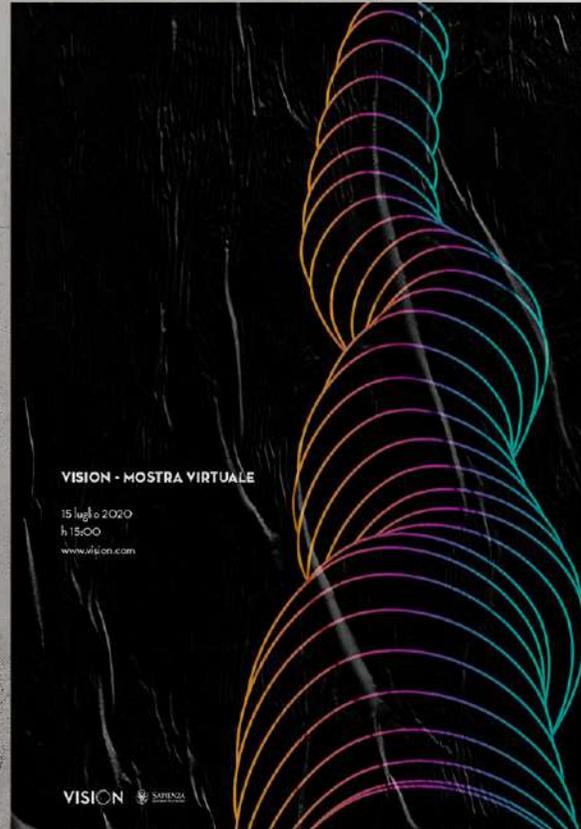
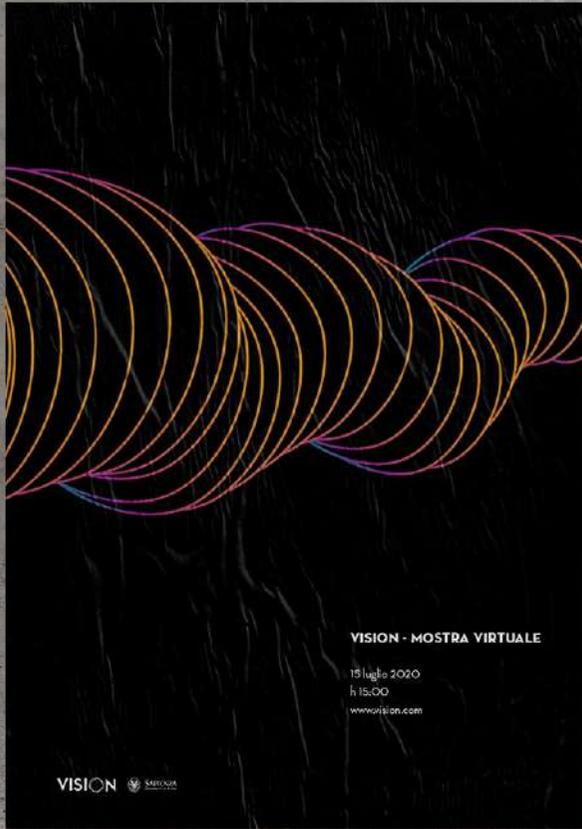
estinzione per vivere un'esperienza **olfattiva** e **tattile**. Inoltre, sul lato destro della porta, vi è una **postazione interattiva** dove sarà possibile scoprire il **patrimonio immateriale** africano. Lo **schermo touch** mostrerà le varie categorie dei beni immateriali, differenziate per colore.



Il progetto consiste nella realizzazione dell'**identità visiva** di una **mostra virtuale** sul tema delle **installazioni** e della **videoarte**.

Identità visiva, interfacce web e merchandising





Seecret

La **mostra** prende ispirazione dal celebre testo **La vita segreta delle piante**, un testo di Peter Tompkins e Christopher Bird del **1973** ed in particolare sulle loro ricerche nel mondo dei **vegetali**, riguardo alla possibilità che le piante non siano soltanto organismi passivi simili ad

automi, ma al contrario che abbiano la capacità di **comunicare**, di **percepire** gli eventi, di **memorizzarli**, e persino di provare emozioni. Il concept sviluppato consiste nella creazione di tre **terrari** in scala, all'interno della sala espositiva del **MACRO** di Roma.

2021

Identità visiva
e merchandising



Exhibition Design - Visual Identity





come and discover the
Secret
life of plants

12 Feb-12 Jul 2021
from 9:30am
to 22:00pm
every day

MACRO
museum of
contemporary art

Via Nizza, 138, RM



come and discover the
Secret
life of plants

12 Feb-12 Jul 2021
from 9:30am
to 22:00pm
every day

MACRO
museum of
contemporary art

Via Nizza, 138, RM



come and discover the
Secret
life of plants

12 Feb-12 Jul 2021
from 9:30am
to 22:00pm
every day

MACRO
museum of
contemporary art

Via Nizza, 138, RM

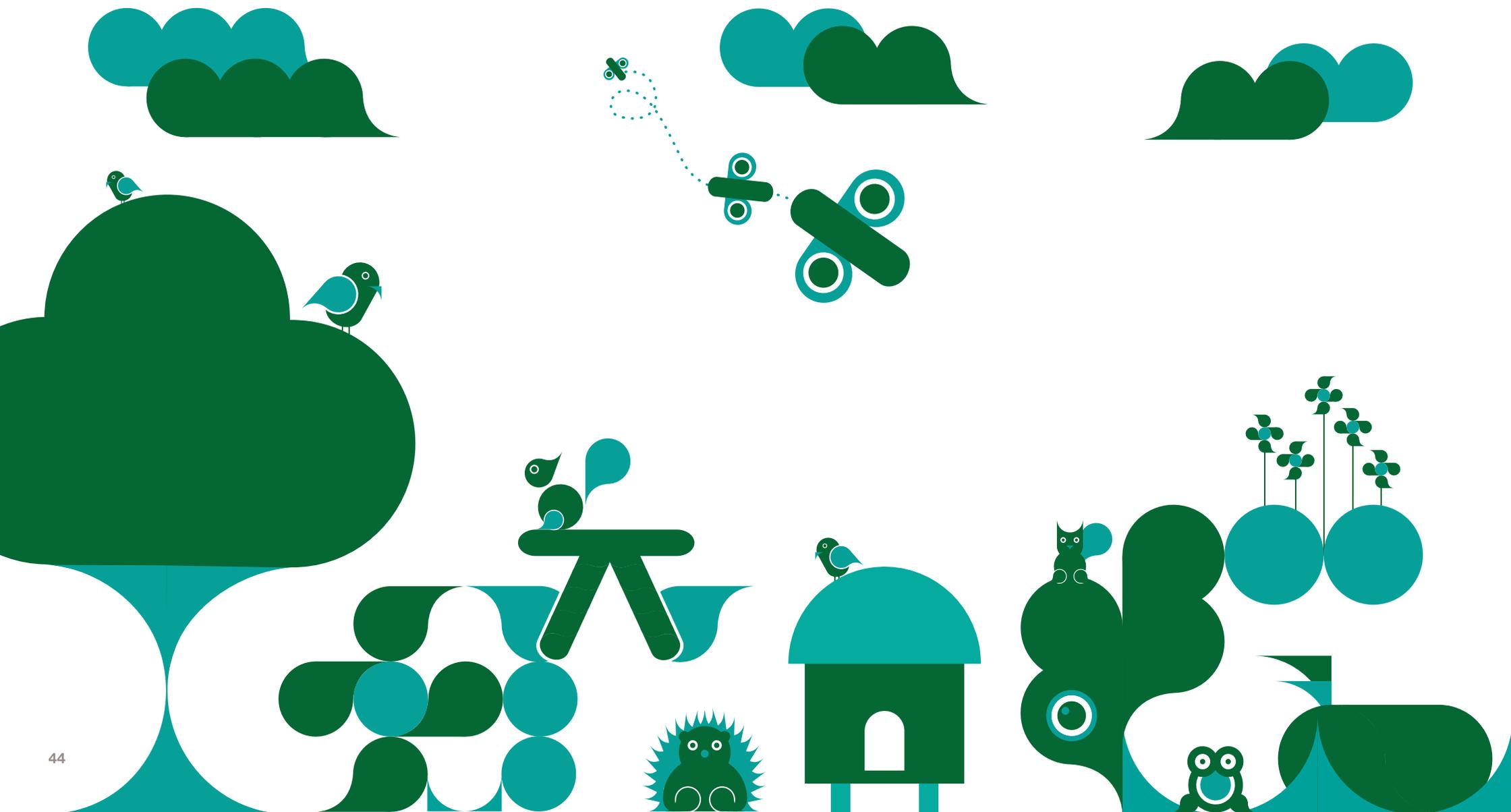


Vivere Farfa

Progetto realizzato per la riqualificazione della **Riserva naturale** regionale di **Nazzano Tevere Farfa**. La proposta consiste in un'**installazione** costituita da

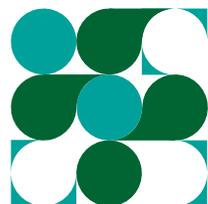
esperienze pedagogiche e didattiche, dalla riqualificazione dei **pannelli** e della **segnaletica**, del **logo** (in questo caso multiforme) e di tutta l'**identità visiva**.

2021



Dallo studio della zona, e della presenza del **Museo del Fiume**, il progetto ha come obiettivo di diffondere conoscenze all'interno della riserva stessa, oltre che **riqualificare** la

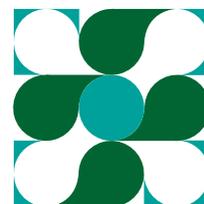
zona attraverso l'omogeneizzazione della segnaletica dei percorsi. L'utilizzo di **moduli** componibili garantisce ampia accessibilità e facilità di utilizzo e posizionamento.



VIVERE FARFA



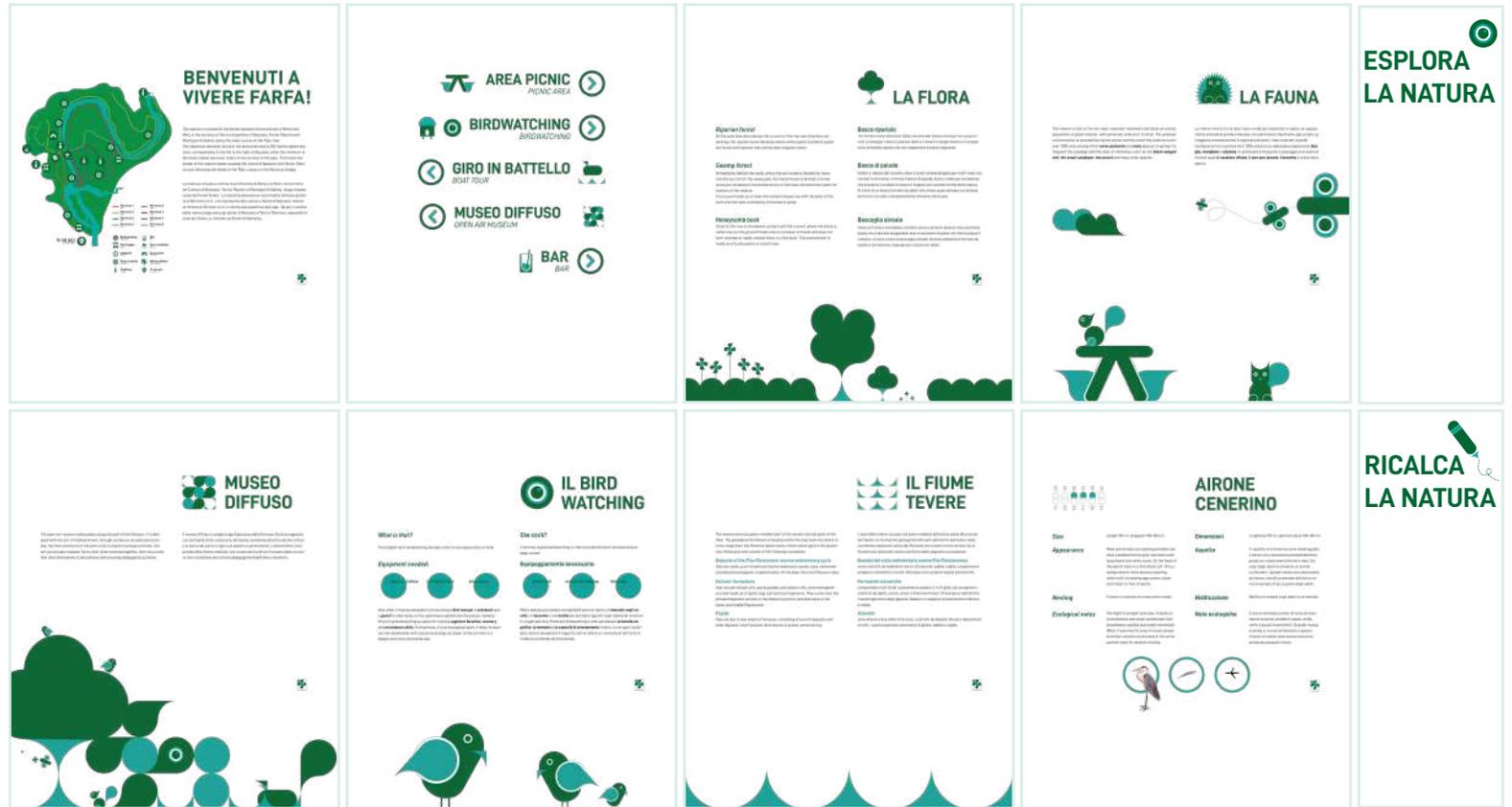
VIVERE FARFA



VIVERE FARFA

-  PANNELLO INFORMATIVO
-  PIANTA LA NATURA
-  NATURA AL TATTO
-  RICALCA LA NATURA
-  BIRDWATCHING
-  ESPLORA LA NATURA
-  MUSEO DIFFUSO





SALTA E SCOPRI CHE ANIMALE SEI

