

—

simone
tomase||o

PRODUCT AND SERVICE DESIGNER



PORTFOLIO

X

—

About Me

00

I miei siti:

<https://www.simonetomaselldesign.com>

<https://www.simonetomaselloph.com>

Chi sono?

Designer del prodotto.
Voglio affrontare nuove sfide

PORTFOLIO



Sono Simone, ho 25 anni

Ciao,

Ho terminato la mia laurea triennale nel luglio del 2018. Dopo due internship in studi differenti e alcune esperienze fatte nel settore del Design, decido di affrontare una nuova sfida, il biennio al Politecnico di Milano. Alle porte del 2021 ho quasi terminato i miei corsi di laurea magistrale e sono a dir poco euforico di scoprire cosa mi aspetterà nel futuro prossimo.

Vi invito a scoprire i lavori fatti durante gli ultimi anni, le mie esperienze e le passioni coltivate.

Buona visione!

A B O U T M E

00

Summary

00

GRUPPO

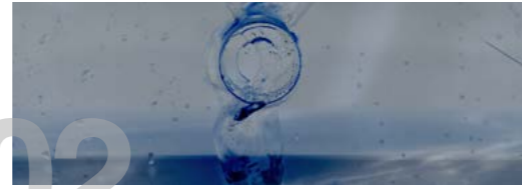


01

Moove

○ agilità urbana ○

PERSONALE



02

Roraima

○ luce dal tepui ○

GRUPPO



03

Dose

○ gioca, shakera e bevi ○

PERSONALE

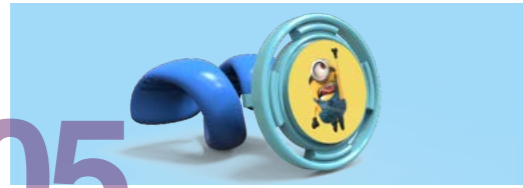


04

Luari

○ sospensione risolutiva ○

GRUPPO



05

Bru-up!

○ la sorpresa del sorriso ○

GRUPPO



06

Ripple

○ la magia della semplicità ○

GRUPPO



07

Yogurt

○ modularità dei sapori ○

GRUPPO

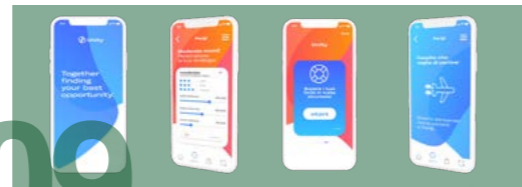


08

Robin

○ your personal hero ○

GRUPPO



09

Unity

○ Together to finding your best opportunity ○

GRUPPO



10

Otto

○ soluzioni per la catena alimentare milanese ○

Cosa?

8 progetti

Design del prodotto e strategico

Mo
ove

0
1

P R O D U C T D E S I G N 3

M O V E

A G I L I T Á U R B A N A

3 M E S I

Muoversi facilmente in una metropoli

La nostra ricerca progettuale si basa
sullo studio dei principali movimenti
fatti durante una giornata con
il proprio zaino.

Progetto

Gruppo 

Agilità urbana

PORTFOLIO

M O O V E

01
01

Problemi principali

- Spazi organizzati male all'interno dello zaino: disordine
- Dimensioni spesso eccessive in spazi urbani affollati
- Movimenti rallentati dettati dall'assenza di specifici scomparti





Progetto

Gruppo

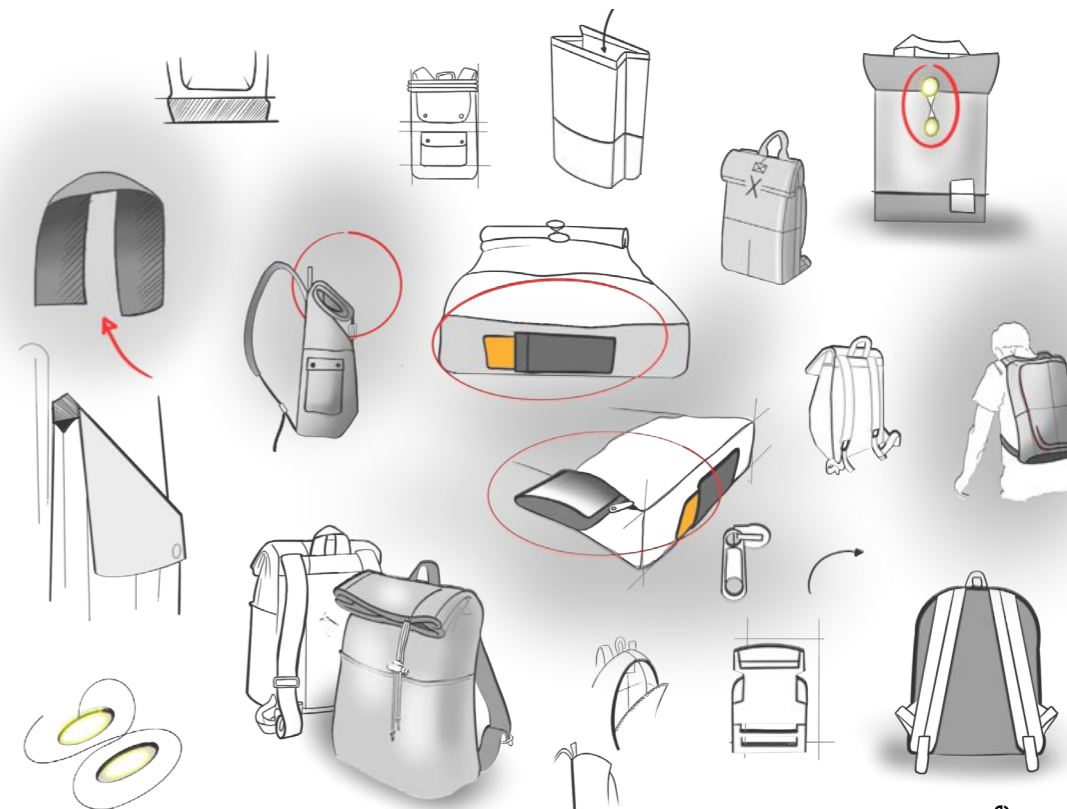


Agilità urbana

Altro punto importante per la ricerca è stata l'osservazione del comportamento delle persone in metropolitana, ovvero la difficoltà nel trovare la tessera elettronica che, se posta in un'apposita tasca, può semplificare la vita di tutti i giorni.



Schizzi



Concorso

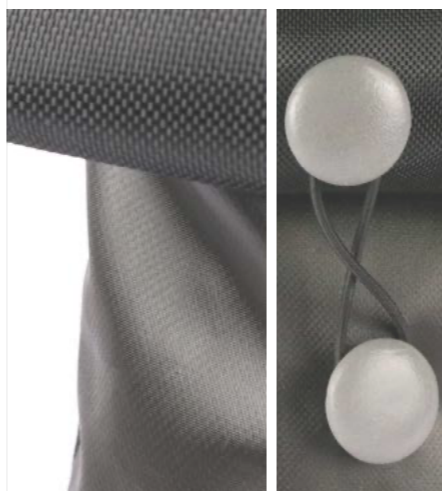
Tucano affida agli studenti NABA il design e l'interpretazione di uno zaino inteso come "contenitore" da utilizzare presso l'Università ma ispirato alla città. Se la città è movimento, caos, degrado urbano, studio, lavoro e gioco, questo zaino deve essere la proiezione di tutto ciò, sviluppando il concetto di agilità e multifunzionalità. Per raggiungere questo obiettivo, Tucano ha posto una serie di domande specifiche agli studenti: Qual è lo zaino ideale per muoversi in un ambiente urbano? Quali sarebbero le caratteristiche chiave di quel prodotto?

Descrizione

La ricerca progettuale si basa sullo studio dei principali movimenti fatti durante una giornata con il proprio zaino. Salta subito all'occhio che la stragrande maggioranza delle persone non toglie completamente lo zaino per accedere alla tasca esterna, ma sfilare soltanto una bretella facendo ruotare lo zaino dalla schiena al petto, trovando così impedimenti nell'accesso alle tasche desiderate.

È stata una progettazione a quattro mani con una mia particolare attenzione verso la fase di produzione: ho seguito da vicino ogni fase di lavorazione migliorando ed elaborando nuovi dettagli per lo zaino dal punto di vista sartoriale. Oltre che sull'aspetto di produzione, il mio lavoro si è basato sulla ricerca marketing e sulla produzione fotografica.

C O M P A T T O M A C C A P I E N T E



Dettagli

Abbiamo pensato add un'apposita tasca, posta sul lato della cucitura nascosta, per agevolare il movimento, rendendo quindi più facile l'azione e mantenendo comunque nascosti eventuali oggetti preziosi



A S T U C C I O

Un altro focus fondamentale per il nostro progetto è stato l'integrazione di un **astuccio** porta matite, per avere sempre **a portata di mano** gli strumenti fondamentali per un **creativo**.



T A S C A T E S S E R A

Progetto

Gruppo



Agilità urbana

PORTFOLIO

Roraima

02

L I G H T
D E S I G N

02

RORAIMA

L U C E D A L T E P U I


2 M E S I

Dove tutto ebbe inizio

Lampada che traduce la nascita della vita nel mondo, acqua e luce da cui tutto ebbe inizio.

R o r a i m a

Progetto

Personale 



Luce dal Tepui

PORTFOLIO

02

02

Roraima

02

.2

approfondimenti su:
<https://www.behance.net/gallery/82575147/Roraima>



2 0 0 0 0 0 0 0 0 **DI ANNI FA**
Tutto ebbe inizio



E S S E N Z I A L I T Á

Step1:

Individuazione del tema da seguire

R o r a i m a

Progetto

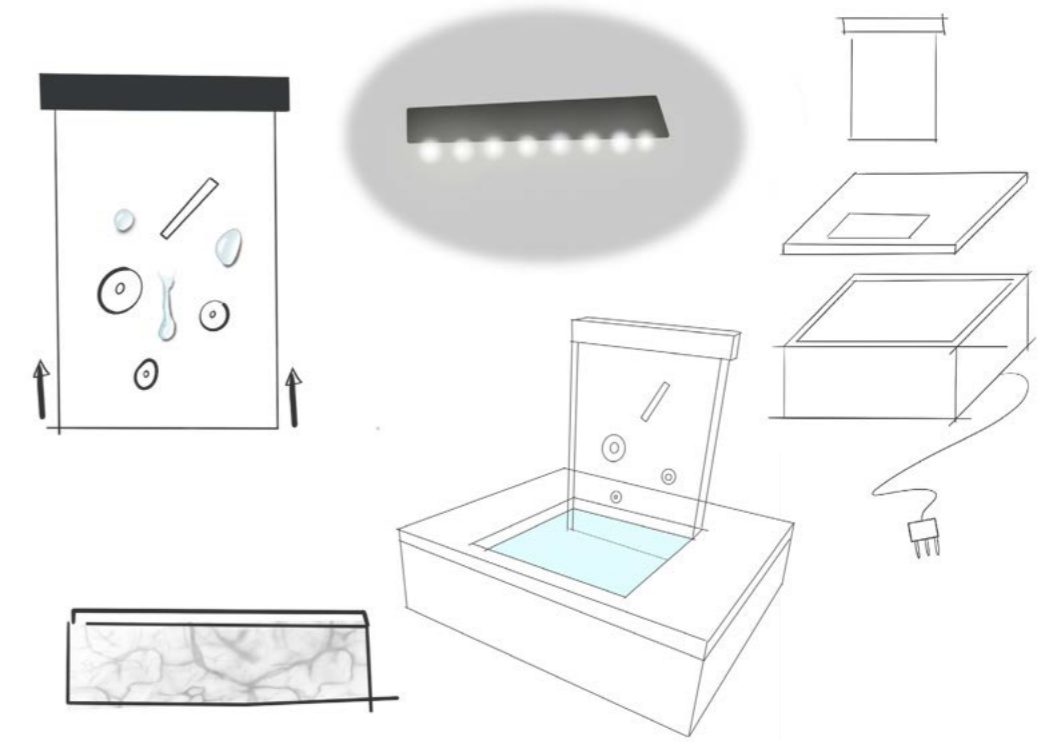
Personale 



Luce dal Tepui

PORTFOLIO

02



Più di **due miliardi** di anni fa nascevano le prime forme di vita ad un'altezza di quasi tremila metri dal mare.

R o r a i m a

Descrizione

La luce e l'acqua sono i due elementi che hanno reso possibile tutto ciò che noi oggi diamo per scontato e tocchiamo con mano; è proprio con questa premessa che ha inizio il mio lavoro, uno studio attento e minuzioso che rende **omaggio a questi due elementi**, fondamentali per la vita sulla terra, e ne risalta diversi aspetti.

Questo viaggio inizia con un grande salto nel passato. Il tepui in questione si estende in tre stati, Venezuela, Brasile e Guyana e risulta essere il più famoso ed il più anziano con tante storie da raccontare: **il monte Roraima**.

Progetto
Personale



Luce dal Tepui



Do
se

3
0

3



D O S E

G I O C A , S H A K E R A E B E V I

3 M E S I

Creiamo aggregazione

Uno shaker in acciaio ad effetto rame, un anello in legno che tiene uniti i due pezzi, un mazzo di carte e una shopper.

D E S I G N S Y S T E M 2

D o s e

Progetto

Gruppo 

Gioca, shakera e bevi

PORTFOLIO

03

03

approfondimenti su:
<https://www.behance.net/gallery/82591845/Dose>

Progetto

Gruppo 



Gioca, shakera e bevi

PORTFOLIO

03

S H A K E R A E D I V E R T I T T I



Alla scoperta del Bartending, uno dei settori maggiormente in crescita negli ultimi anni.



A G G R E G A Z I O N E

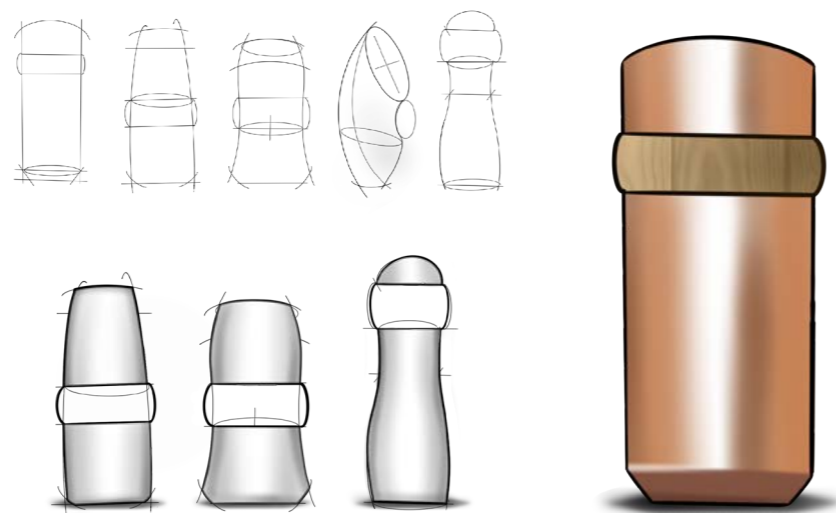
Il gioco di carte DOSE invita amici e conoscenti ad avvicinarsi al mondo del Bartending con modalità tutte da scoprire!



Oltre allo shaker è presente un mazzo di carte, essenziale per la buona riuscita del **gioco**.

D o s e

Schizzi



Concorso

Il brief presentato, dal nome "SOONER OR LATER", è dedicato al tema delle cucine e del food in partnership con CARGO-HIGHTECH, attraverso la progettazione e realizzazione di prodotti vendibili da esporre in un evento nella sede di Cargo a Milano.

Progetto

Gruppo 



Gioca, shakera e bevi

Descrizione

Un contenitore da poco meno di un litro, un coperchio a forma di bicchiere che chiude lo shaker ed un anello in legno che tiene uniti i due pezzi. Ogni carta presenta diverse icone con dei simboli che suggeriscono l'azione che ogni giocatore deve compiere.

In questo progetto mi sono concentrato sulla produzione dei singoli oggetti: lo shaker in torneria, la shopper e la bag in sartoria, le carte e i packaging in stamperia. Mi sono occupato maggiormente della progettazione del gioco di carte, inventandone le regole e disegnandone le grafiche che si distinguono attraverso i vari personaggi.

Lu
ari

0
4

P
R
O
V
A
F
I
N
A
L
E
/
T
E
S
I

4

LUARI


S O S P E N S I O N E R I S O L U T I V A

6 M E S I

**La portabilità è finalmente dietro
l'angolo, bisogna scoprirla
ed impiegarla.**

Luari è un sistema composto da
una famiglia di oggetti. Agevola
e semplifica le azioni di vita
quotidiana e libera gli spazi.

Progetto

Personale 

Sospensione
risolutiva

PORTFOLIO

Luari

04
04

Problemi principali

- Disordine dei cavi sul posto di lavoro
- Piano cottura ingombrante
- Impossibilità di svolgere molteplici azioni



4

Cappa

Il modulo si ripete sette volte. L'oggetto diventa fondamentale dal momento che al di sotto della struttura è possibile cucinare e i fumi verranno convogliati e filtrati dentro la struttura cilindrica, attraverso una ventola standard e un filtro antigrasso e uno zeolite, il quale assorbe le impurità e rilascia aria ripulita. La cappa presenta dei fori sull'estremità superiore per la fuoriuscita dell'aria già purificata ed un fondo smontabile contenente i filtri, così da poterli sostituire o pulire.



Piastra

Unico pezzo del progetto in cui il modulo cambia nelle sue dimensioni e curve così da rendere l'oggetto maneggevole. Pentole e padelle, adatte per l'induzione, potranno svolgere il loro compito grazie alla bobina ricevente nascosta all'interno. L'energia verrà ricevuta attraverso le onde generate dal campo elettromagnetico. Degli anelli di colore graduale, dal giallo al rosso, si accenderanno in base alla potenza dell'induzione. Grazie a quest'oggetto cucinare sarà semplice, divertente e portatile.

Lampada

Il modulo è presente solo nel primo anello della base, la quale si restringe verso l'alto ed è composta da un totale di sei anelli concentrici. La lampada completa il sistema offrendo un'illuminazione d'ambiente calda e accogliente.

Il led montato sull'oggetto funziona con un gioco di riflessi tra il metacrilato forato e la sua luce proiettata sul metacrilato satinato, così che i led non propaghino la loro luce con i soliti sgradevoli punti, ma con un'ampio raggio che vada ad illuminare buona parte della stanza.

Vassoio

Si integra con l'ambiente fungendo da appoggio per oggetti come piante cadenti, vasetti o utensili da cucina. Al suo interno si nasconde il fulcro del progetto: la bobina Witricity, che diffonde energia sul piano sottostante e accende, così, il piano ad induzione portatile. Così facendo si ha portabilità all'interno di questo piccolo oggetto, composto da un modulo che si ripete per due volte, permettendo che tutto il sistema funzioni senza cavi in mezzo alla stanza.

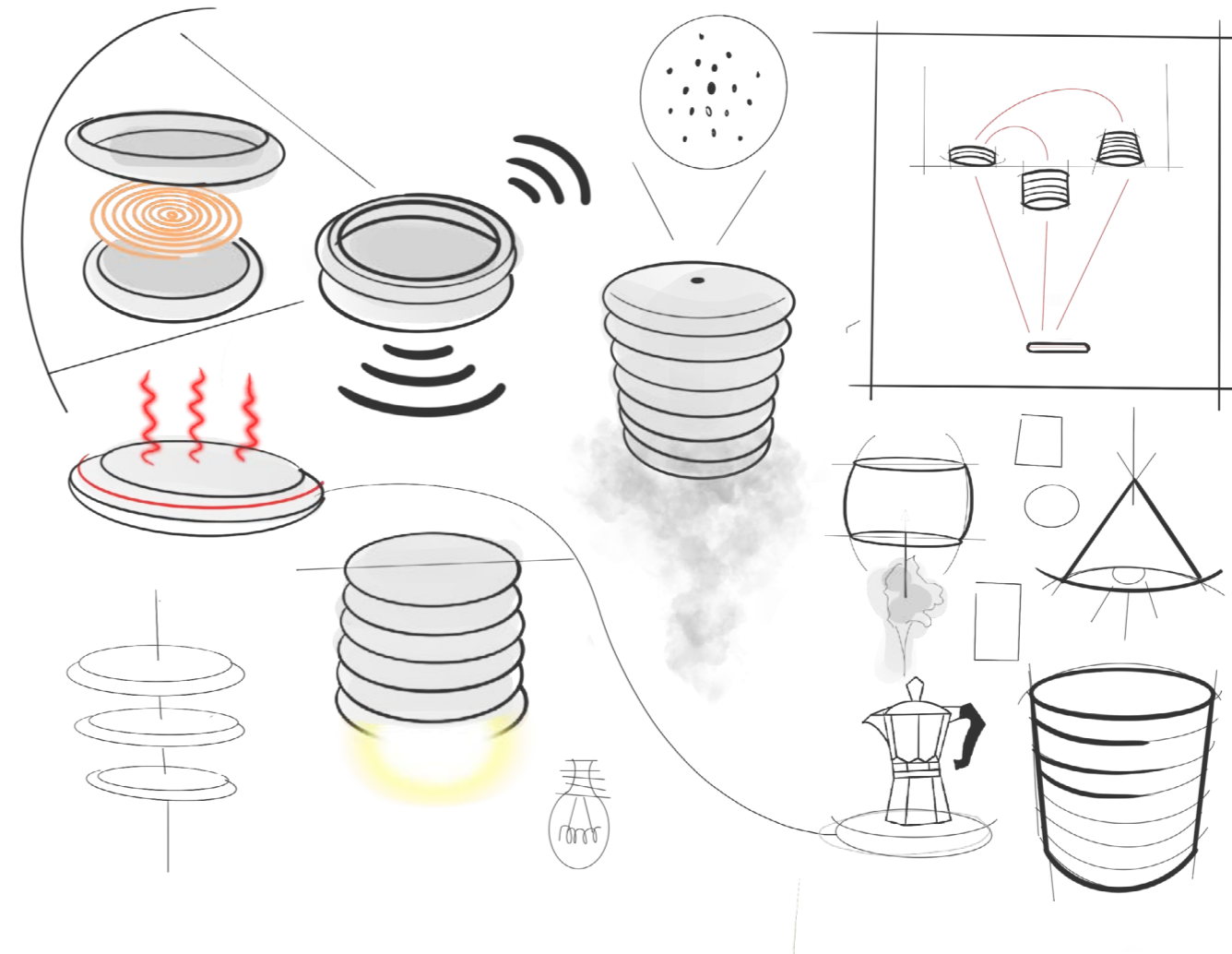
Progetto
Personale 

Sospensione
risolutiva

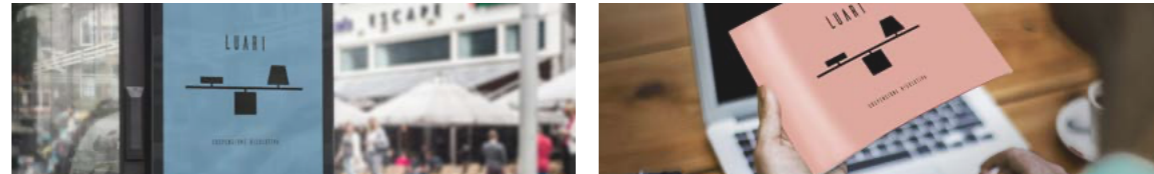
PORTFOLIO

Descrizione

Luari è un sistema composto da una famiglia di oggetti. **Agevola e semplifica** le azioni di vita quotidiana e libera spazi. Si colloca nell'abitazione, più specificatamente nella zona living. Il sistema fa convergere le funzioni di cappa aspirante, sospensione luminosa e soprattutto fonte di energia wireless, centro del mio progetto. Ho dato alla tecnologia "Witricity" un nuovo campo d'azione, mettendola in contatto con una base ad induzione traslabile. Luari stravolge totalmente il sistema cucina e living, trasforma le azioni e i movimenti che hanno contraddistinto l'abitare fino ad oggi. Tutti potranno cucinare sul proprio tavolo da pranzo, comodamente seduti, mentre svolgono diverse azioni e senza alcun cavo tra i piedi. **La portabilità è finalmente dietro l'angolo, bisogna scoprirla ed impiegarla.**



Prototipi



Progetto
Personale




Sospensione
risolutiva

video approfondimento:

<https://www.youtube.com/watch?v=5MgUVxj919c&feature=youtu.be>

Progetto

Personale 

Sospensione
risolutiva

PORTFOLIO



Innovazione

In un futuro non lontano la tecnologia sviluppata da Witricity troverà milioni di impieghi che risolveranno altrettanti problemi ed impedimenti.

Ho provato a raccoglierne alcuni ed inserirli nel mio prodotto. Luari, senza alcuna difficoltà, sarà capace di svolgere più azioni contemporaneamente, riuscirà ad attivare più dispositivi contemporaneamente, sarà in grado di ampliare il suo raggio d'azione e allora la portabilità massima finalmente sarà raggiunta.

L'esempio di buon utilizzo dell'innovazione è contenuto in questo libro, è stato fantastico potervene parlare.

Bru -
up!

50

L A B P R O D D O T T O

5

Kinder

L A S O R P R E S A D E L S O R R I S O

2 M E S I

La libertà nel crearsi una propria storia

Un gioco semplice che porta il bambino ad interagire in modo spontaneo con l'oggetto trasformandone l'interazione e la concezione.

Progetto

Gruppo 

La sorpresa del sorriso

PORTFOLIO

Bru - up!

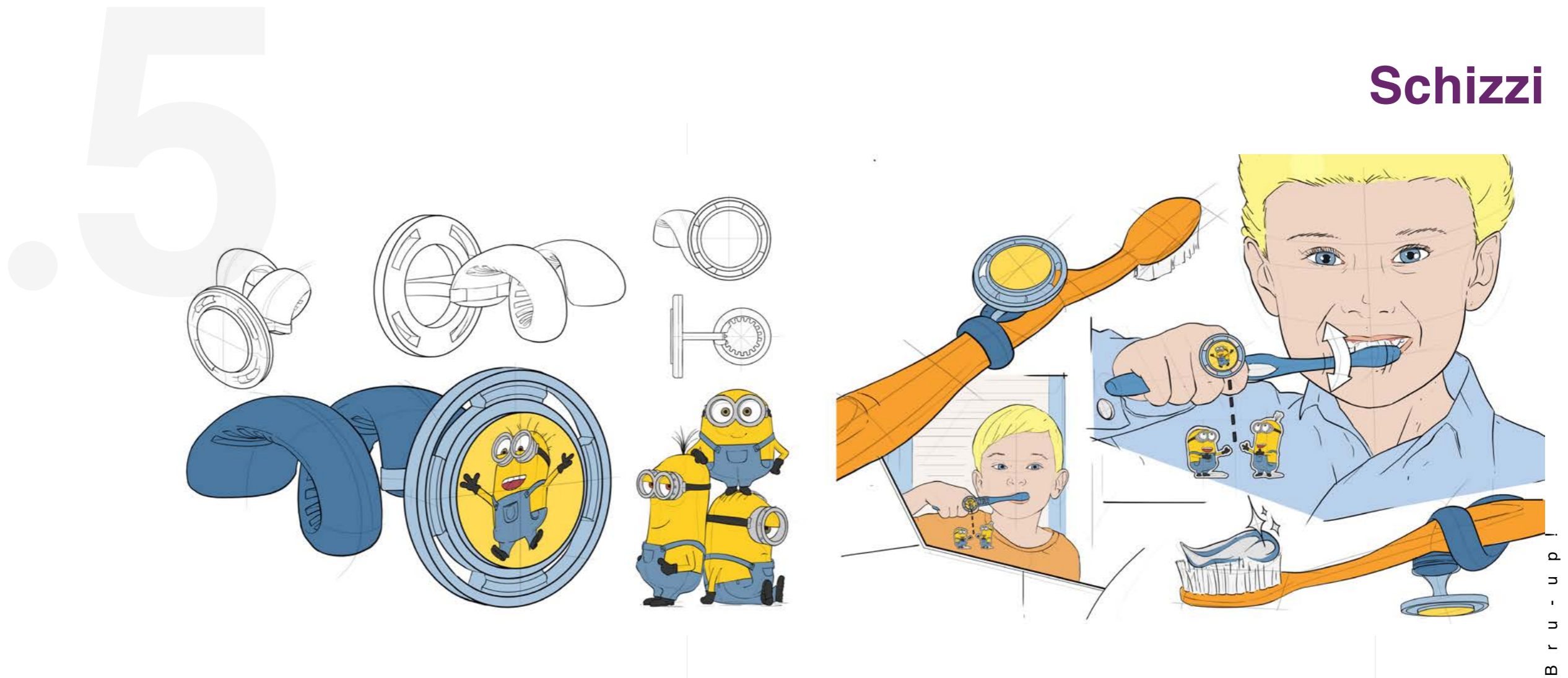
05

05

Bru -
up!

0
5

Schizzi




forma e funzione si fondono in quest'oggetto semplice ma capace di **insegnare** al bambino ad utilizzare nel modo corretto lo spazzolino

Descrizione

I bambini tra i 3 e i 6 anni non hanno una chiara idea dei corretti movimenti da fare per una buona pulizia dei denti. Con Bru-up! i bambini verranno attratti spontaneamente e con gesti naturali verso un corretto utilizzo con interazioni giocose che renderanno l'esperienza molto più interessante ed educativa. La corretta posizione della mano che impugna lo spazzolino e il giusto movimento di pulizia sono i principali punti su cui si concentra la progettazione.



Progetto

Gruppo 

La sorpresa del sorriso

PORTFOLIO

05

Ripple


L A M A G I A D E L L A S E M P L I C I T À

2 M E S I

Il tatto: senso fondamentale

Il design for all è ciò su cui ci siamo concentrati, ogni persona deve poter utilizzare questo oggetto tramite il tatto: senso fondamentale per l'essere umano

Progetto

Gruppo 

La magia della
semplicità



Descrizione

Dopo una lunga analisi e **studi sul campo** abbiamo progettato questo dispositivo con lancette nascoste sotto il tessuto superiore del quadrante. **Al tocco** le lancette si sollevano grazie alla tecnologia SMA dell'azienda **SAES di Milano**, una **lega a memoria di forma** che in questo caso impiegheremo sul movimento delle lancette. Per ogni volta in cui si vorrà sapere l'orario basterà **toccare il quadrante** interno per far emergere la lancetta delle ore e quello esterno per la lancetta dei minuti venendo a conoscenza così dell'orario tramite il **tatto**.

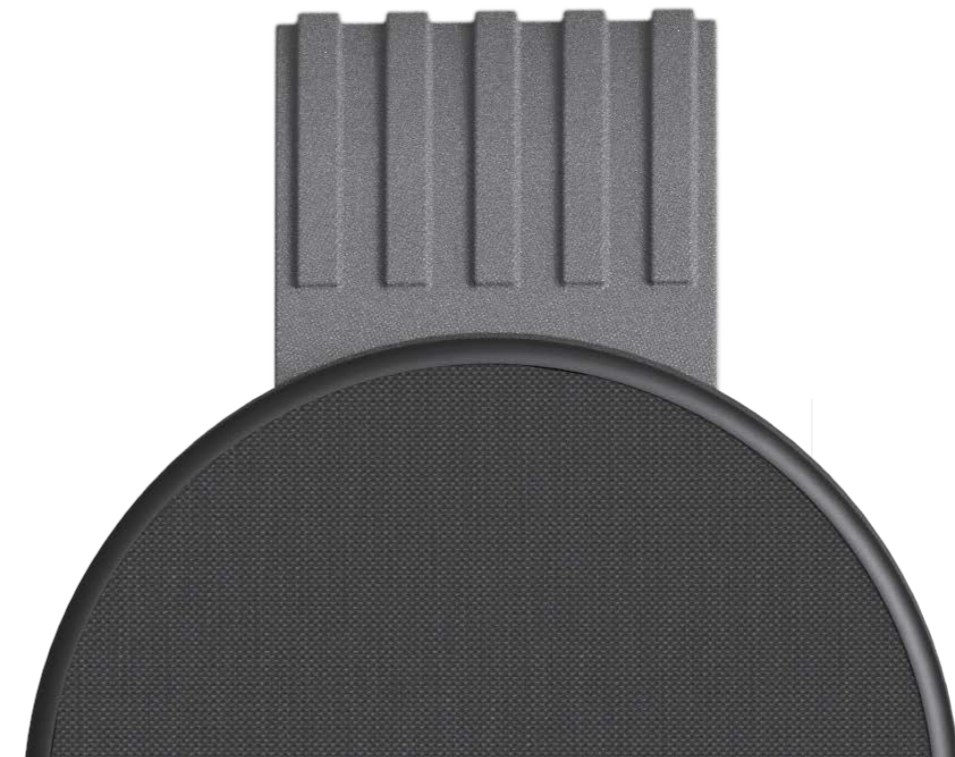
Design for all.

Progetto

Gruppo 



La magia della
semplicità



La **SMA** (lega a memoria di forma) è il centro di questo progetto. Ne permette il **movimento** e dunque il funzionamento



Progetto

Gruppo 



Modularità dei sapori





L'interazione digitale mira a sensibilizzare e rendere più consapevole il consumatore durante l'acquisto. **Veicolare le informazioni** in maniera coerente con le caratteristiche del consumatore è stato il nostro obiettivo principale.

Descrizione

Abbiamo scelto di concentrarci sul concetto della **forma concava** che facilita la raccolta del prodotto e sull'idea di inserire un utensile adatto al consumo, sfruttando il **materiale strutturale**. Da questi i principi che ha preso forma e si è concretizzata l'idea. La scelta del materiale ricade sulla cellulosa addizionata con **bioplastica** perchè resiste perfettamente ai liquidi, permette di essere impiegato in diverse tecnologie come l'estrusione, utilizzata per produrre il corpo del packaging, e lo **stampaggio a iniezione**, usata per la realizzazione del tappo. Infine la **possibilità di compostarlo** alla fine del suo utilizzo ci permette di mantenere un basso impatto ambientale. La grammatura selezionata è 170 gr/cm.

Progetto

Gruppo 

Modularità dei sapori

PORTFOLIO



Yogurt

Robin

08

08

C O N C E P T
D E S I G N



Y O U R P E R S O N A L H E R O

2 M E S I

Sistema di sicurezza per la viabilità urbana

Il sistema servizio prodotto prevede un'applicazione finalizzata al coinvolgimento attivo dei cittadini nel mantenimento della sicurezza stradale.

Progetto

Gruppo 



Your personal hero

PORTFOLIO

R o b i n

08

08

Problemi principali

Emergenza sanitaria

Mobilità a basso impatto ambientale poco incentivata

Ambiente urbano non adatto, pieno di pericoli





Attraverso l'applicazione l'utente può **configurare** il sistema Robin sfruttando la possibilità di poter ottenere le **singole componenti**. L'API permette di scegliere i **tragitti più sicuri**, segnalare i pericoli e ottenere feedback degli **utenti della community**.

R o b i n

Descrizione

Hacking di accessori per biciclette attraverso l'inserimento di un sensore in grado di **identificare** eventuali **pericoli** presenti nel manto stradale. Collegando il sensore a degli **auricolari** che si integrano al casco, si avvisa il ciclista del pericolo attraverso un **feedback sonoro**. Il sistema servizio prodotto prevede un'**applicazione** finalizzata al **coinvolgimento attivo** dei cittadini nel mantenimento della **sicurezza stradale**.



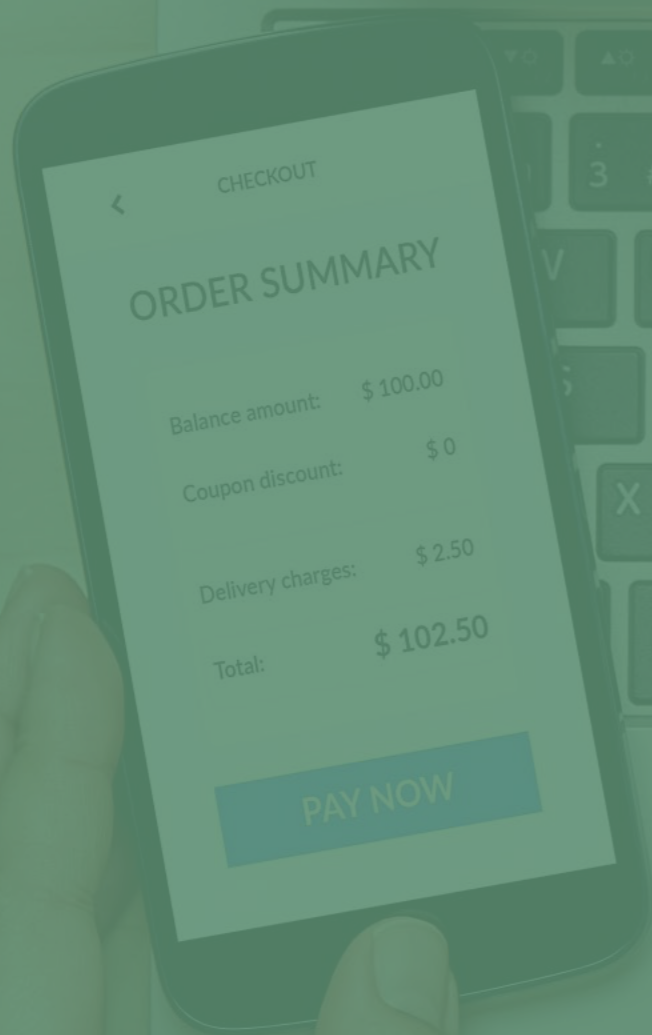
Progetto

Gruppo 



Your personal hero

09



U N I T Y
2 M E S I

Togheter to finding your best opportunity

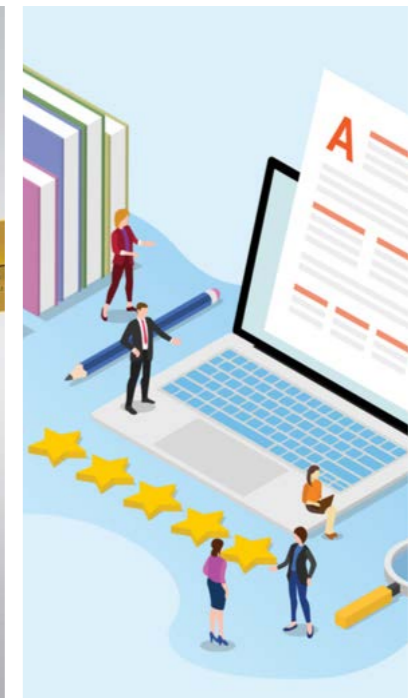
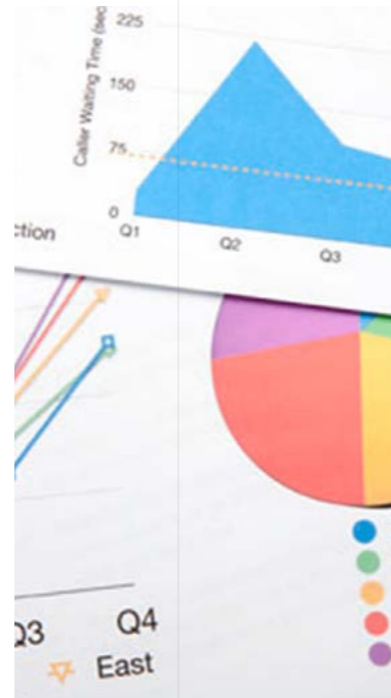
L'idea mira ad aiutarti nel raggiungere i tuoi obiettivi a breve e lungo termine ed accedere alle migliori opportunità pensate per te

09
09


approfondimenti su:
<https://www.behance.net/gallery/82592619/ICharge>

Il nostro target

- Tutto sotto controllo
- Attitudine super digital
- Acquista spesso online
- Fa molta ricerca strategica



Progetto

Gruppo 



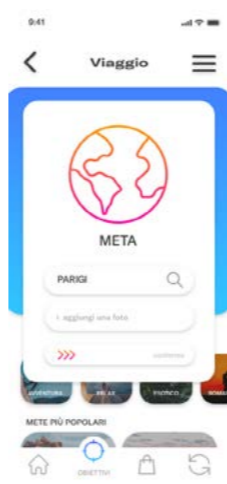
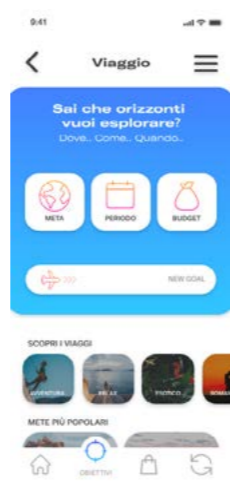
Togheter to finding
your best opportunity



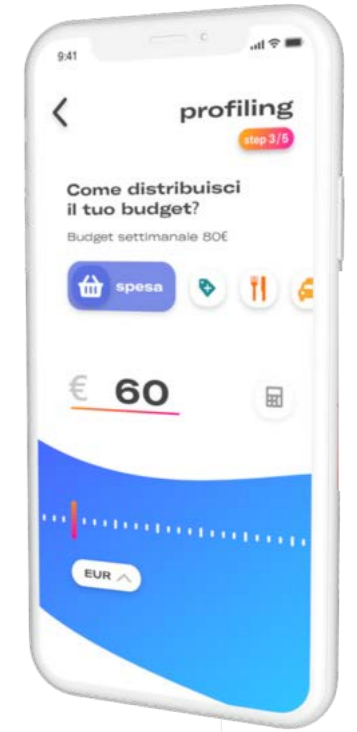
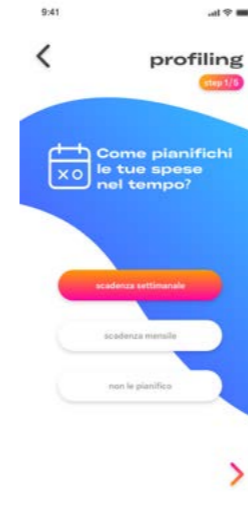
UNITY X ILLIMITY

09

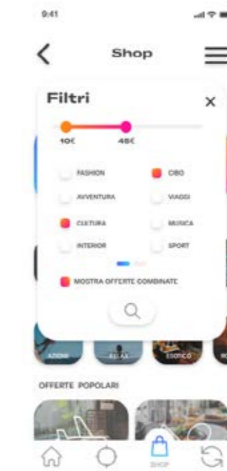
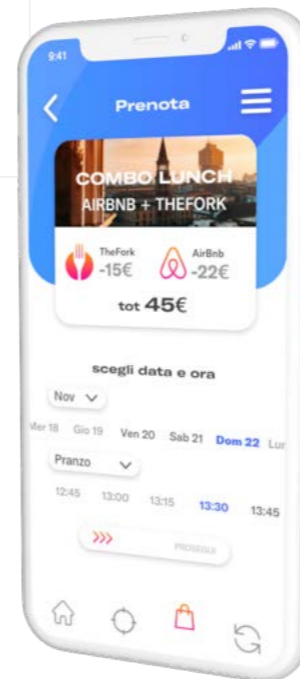
OBIETTIVI



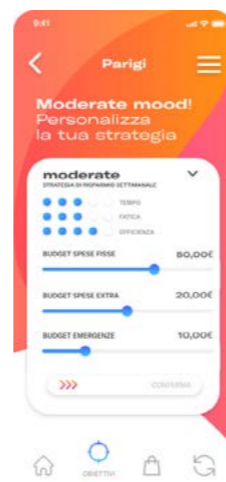
PROFILING



SHOP



RISPARMIO



Progetto
Gruppo 

Togther to finding
your best opportunity

PORTFOLIO

Descrizione

No-Limity ti permette di impostare obiettivi sia a breve che lungo termine e ti segue passo passo finché non li avrai raggiunti. Ti basterà seguire i suggerimenti di spesa definiti in base alle tue esigenze. Potrai anche approfittare di offerte e sconti pensati apposta per te.

09

Otto
system

10

L A B O R A T O R I O D I S I N T E S I



C I R C U L A R D E S I G N L A B

3 M E S I

Un nuovo modo di vivere il mercato

Una famiglia di 8 oggetti in grado di trasformare l'esperienza del cliente e del mercante stesso all'interno degli spazi di vendita e logistica



O t t o s y s t e m

Progetto

Gruppo 

Circular design lab

PORTFOLIO

10

10

approfondimenti su:
<https://www.behance.net/gallery/82576087/Scotch-dispenser>

Problemi principali

- Logistica
- Esposizione
- Conservazione
- Vendita



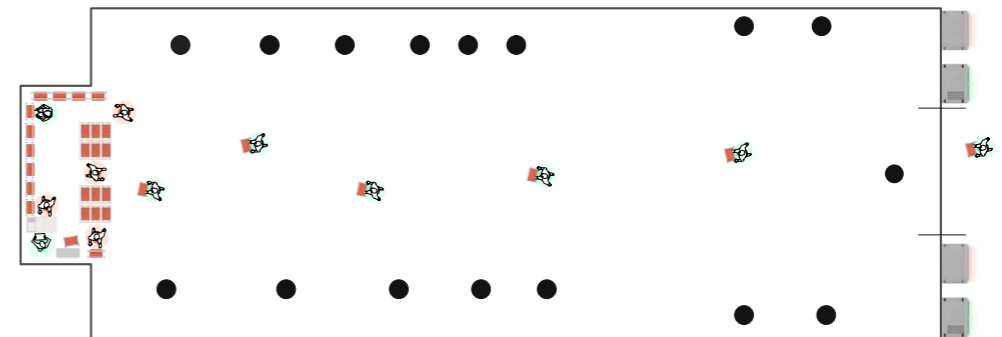
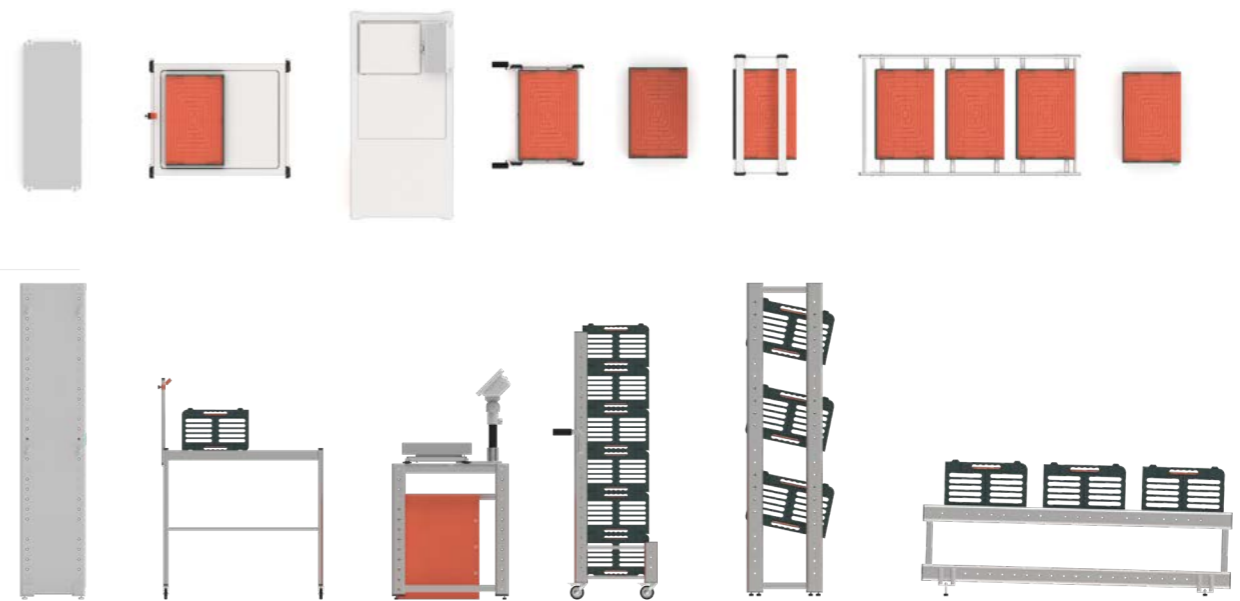
Progetto

Gruppo 



Circular design lab

10



Setting di prova presso il mercato coperto di Morsenchio, Milano

O t t o s y s t e m

Interfacce mercante



Progetto

Gruppo

Circular design lab

PORTFOLIO



Lavorazioni

Tecnologie di produzione
 Profilo estruso, saldato, unito con bulloni M8
 Stampaggio ad iniezione
 Lavorazione della lamiera

Materiali
 Acciaio AISI 316
 polipropilene riciclato (PP) da cassette
 usa e getta dei mercati attuali

Descrizione

Agire nella fase commerciale della filiera agroalimentare, concentrata sui mercati comunali coperti di Milano.
 - Digitalizzazione delle vendite
 - Riduzione degli sprechi nella fase di vendita - Riduzione degli sprechi di materiale organico
 - Sfruttamento delle eccedenze alimentari e materiche

10

Ex
tra
E.

E



Stage

esperienze lavorative



Extracurricolari

lavori esterni



Personali

progetti personali

Work

Una selezione di lavori fatti durante e dopo il triennio

Cosa?

3 macrogruppi

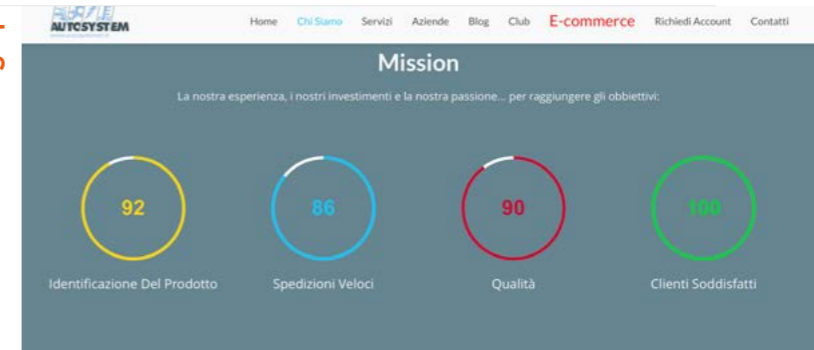


Esperienze lavorative

PORTFOLIO

E
X
T
R
A

E
X
E.



Studio Viviana Maggiolini per Sansone pavimenti
 durante lo stage il lavoro più intenso e gratificante è stato quello per Sansone Pavimenti, azienda di Comiso, con la progettazione di cementine e lavelli con esposizione finale in Via Solferino a Milano durante la Design Week 2019.



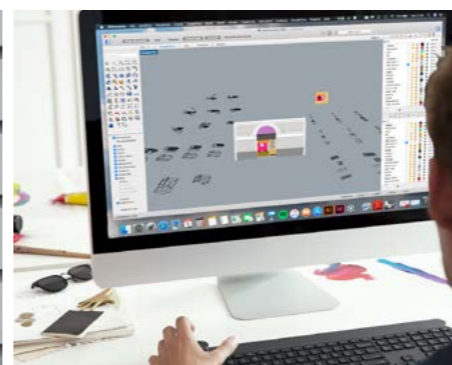
Business planning e site management

alcune istantanee dei lavori prodotti per Autosystem srl, azienda del settore automobilistico, che riguardavano il sito, le grafiche e la parte di business planning con piano marketing e pianificazione campagne vendita.

E S P O S I Z I O N E

Stage

Alcuni dei lavori finiti durante i periodi di stage



M O D E L L A Z I O N I 3 D

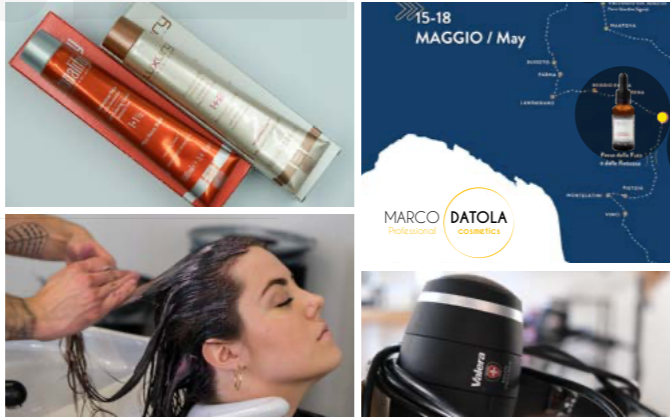
Esperienze lavorative

PORTFOLIO

thanks to **NEVE**
COLLABORAZIONE

Extra curricolari E.

MARCO DATOLA
cosmetics
Professional

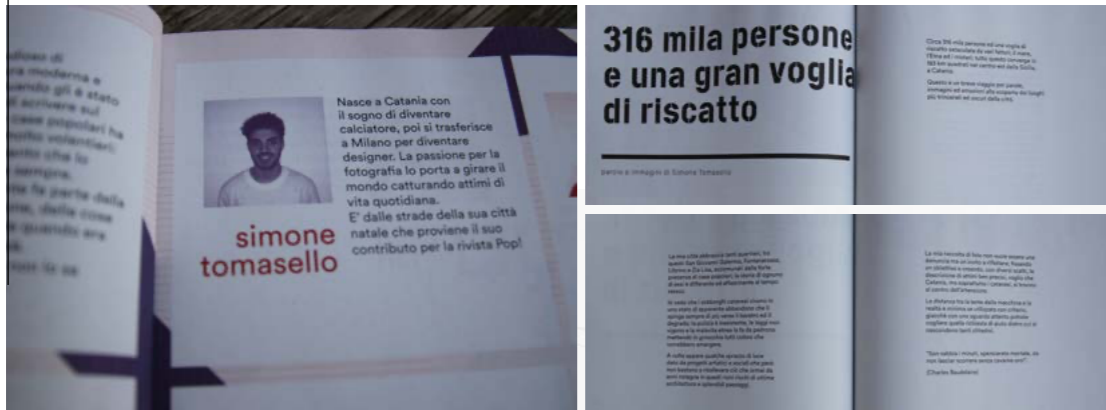


Social media management

gestione social, vendita online e produzione di materiale grafico e pubblicitario per un'azienda milanese di prodotti cosmetici, Marco Datola professional cosmetics.

M A R K E T I N G

R I V I S T A



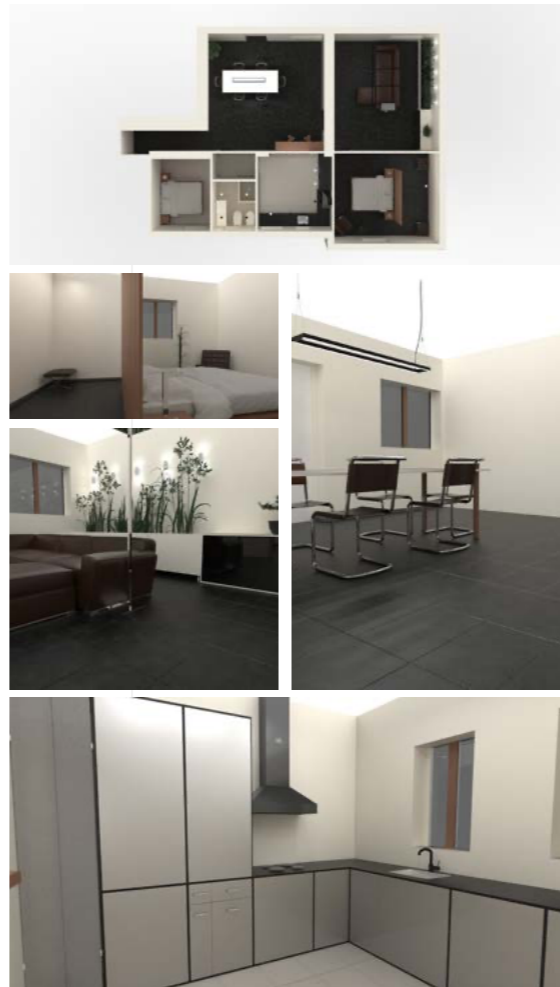
POP! voce del verbo abitare

produzione fotografica e storytelling per la rivista POP!, distribuita in tutti i quartieri popolari di Milano con la collaborazione del Comune di Milano.

Esperienze lavorative

PORTFOLIO

I N T E R N I



Appartamento

Lavoro di ristrutturazione più progettazione e sistemazione interni. Lavoro di progettazione 2D e 3D più cantiere.

Cartiera improvvisata

un lavoro di storytelling in cui la frutta fa da padrone della scena e prende vita. Stampa ed editoriale online.

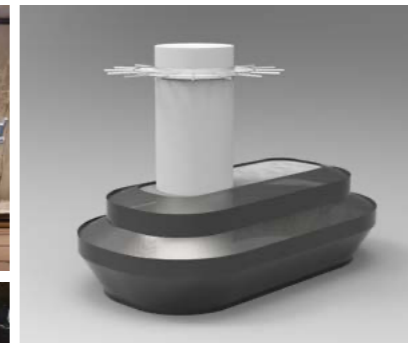
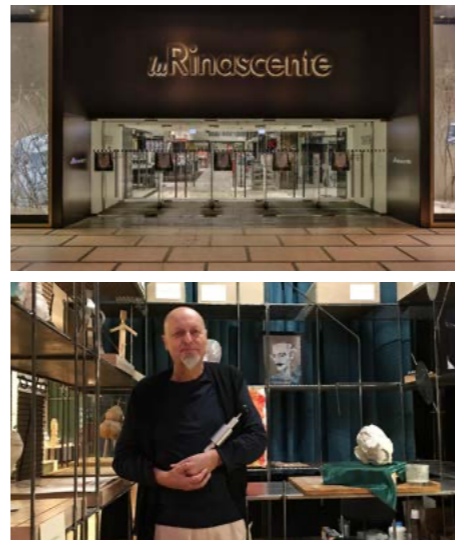
cartiera improvvisata fascicolo /01



Collaborazione con Alessandro Guerriero

progettazione e realizzazione di uno spazio espositivo per MGM alimentari presso La Rinascente, Milano.

S P A Z I O E S P O S I T I V O



MGM
ALIMENTARI



Benedetta Dalla Costa
Antonio Simone Tommasello
Matteo Amerio

cartiera
fascicolo /01
fascicolo /02
fascicolo /03

C A R T I E R A

E X T R A C U R R I C U L A R I

cartiera improvvisata

abecedario della carta

cartiera improvvisata

fascicolo /03

banana

ananad



banana brain
un catalogo fruitato

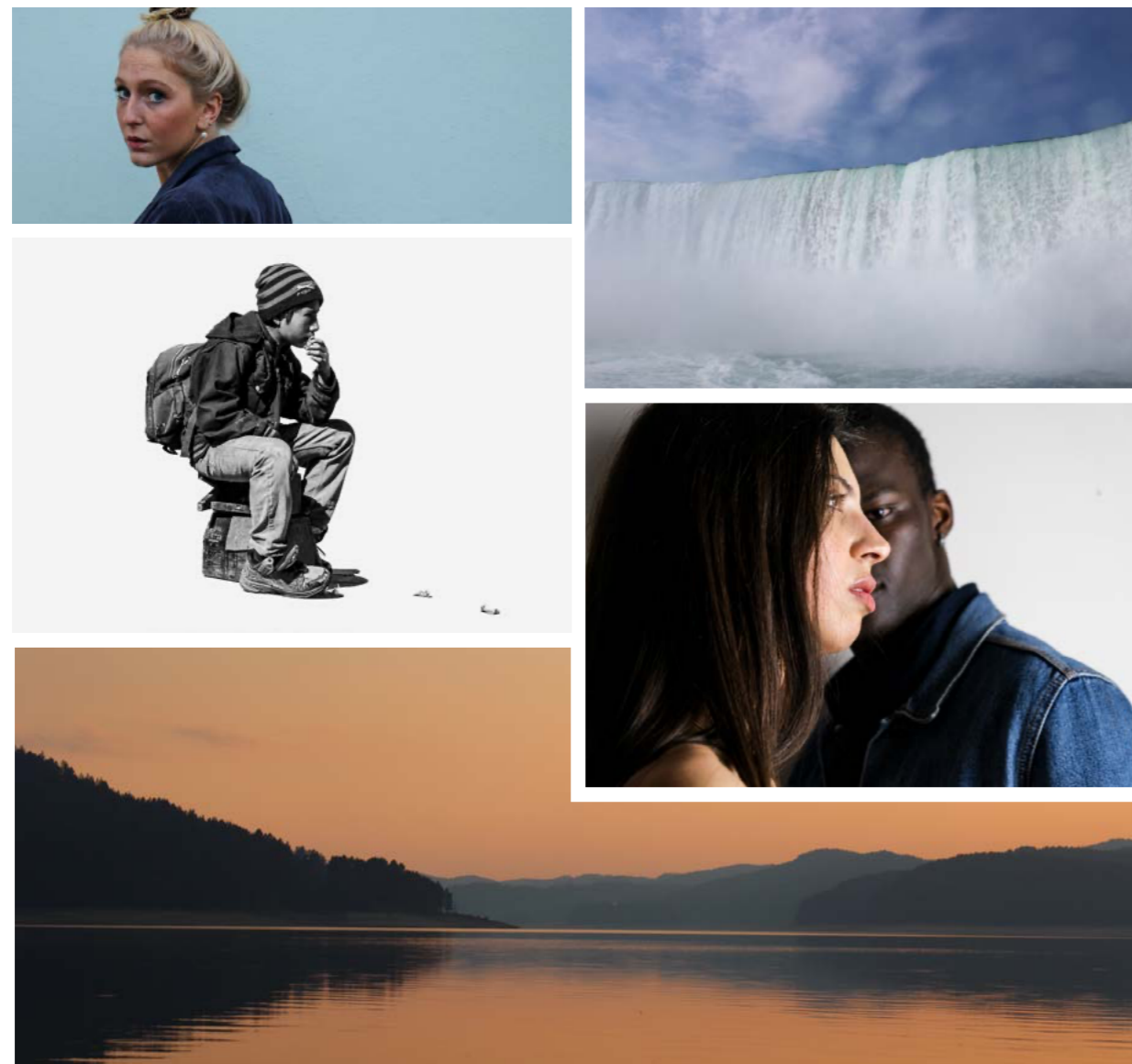
Fruito del banana, di forma allungata e colore giallo, dalla polpa tenera e bianca.

colore giallo, dalla polpa tenera e bianca.



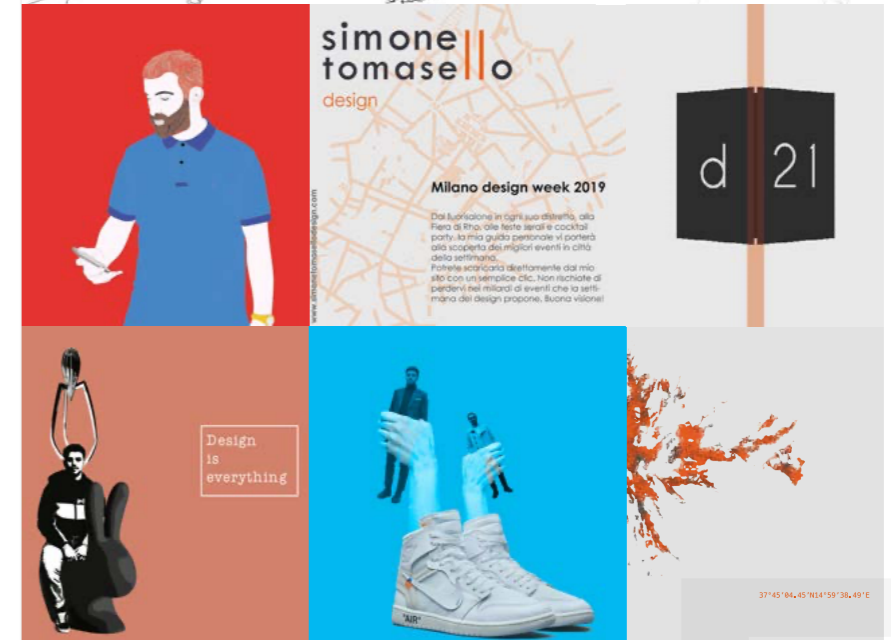
E

simone || PH
tomase || o



FOTOGRAFIA

VECTOR è la mia collezione di disegni vettoriali che creo e stampo su diverse superfici



ILLUSTRAZIONI

Illustrazioni e locandine su commissione.

www.simonetomaselloph.com

La fotografia è per me una grande passione oltre che, a volte, un lavoro. Porto avanti questo progetto personale aggiornandomi con corsi di formazione e masterclass. Credo la fotografia sia fondamentale per saper guardare le cose con occhi diversi.

Esperienze lavorative



In ogni progetto precedentemente mostrato
ho lasciato un link di reindirizzo Behance
o sul mio sito per poterli approfondire.



A pagina 19 e 31 vi sono dei link
a video approfondimento creati
da me ed il mio team



simone ||
tomase || o

PRODUCT AND SERVICE DESIGNER

simonetomasellodesign@gmail.com

0039 3937611588

