

SIMONE ANGELINI

UX, UI designer

simone.angelini23@gmail.com

portfolio 2018

Su di me

Sono una persona dinamica e riflessiva.

Adoro mangiare, ascoltare musica e andare al cinema.

Nei progetti ricerco ordine e pulizia puntando al giusto equilibrio tra forma e funzione.

Mi piace lavorare con le persone per le persone: comunicazione e collaborazione sono elementi che vorrei facessero sempre parte del progetto.

Sono interessato a temi che riguardano democrazia e tecnologia, specialmente come questi influenzano la vita delle persone, spingendomi a ricercare quali sono le opportunità e punti critici da affrontare durante la progettazione.

Per questo motivo sogno di diventare un bravo facilitatore.

Momentum

Corso

Tecnologie e processi

Docente

Pietro Costa

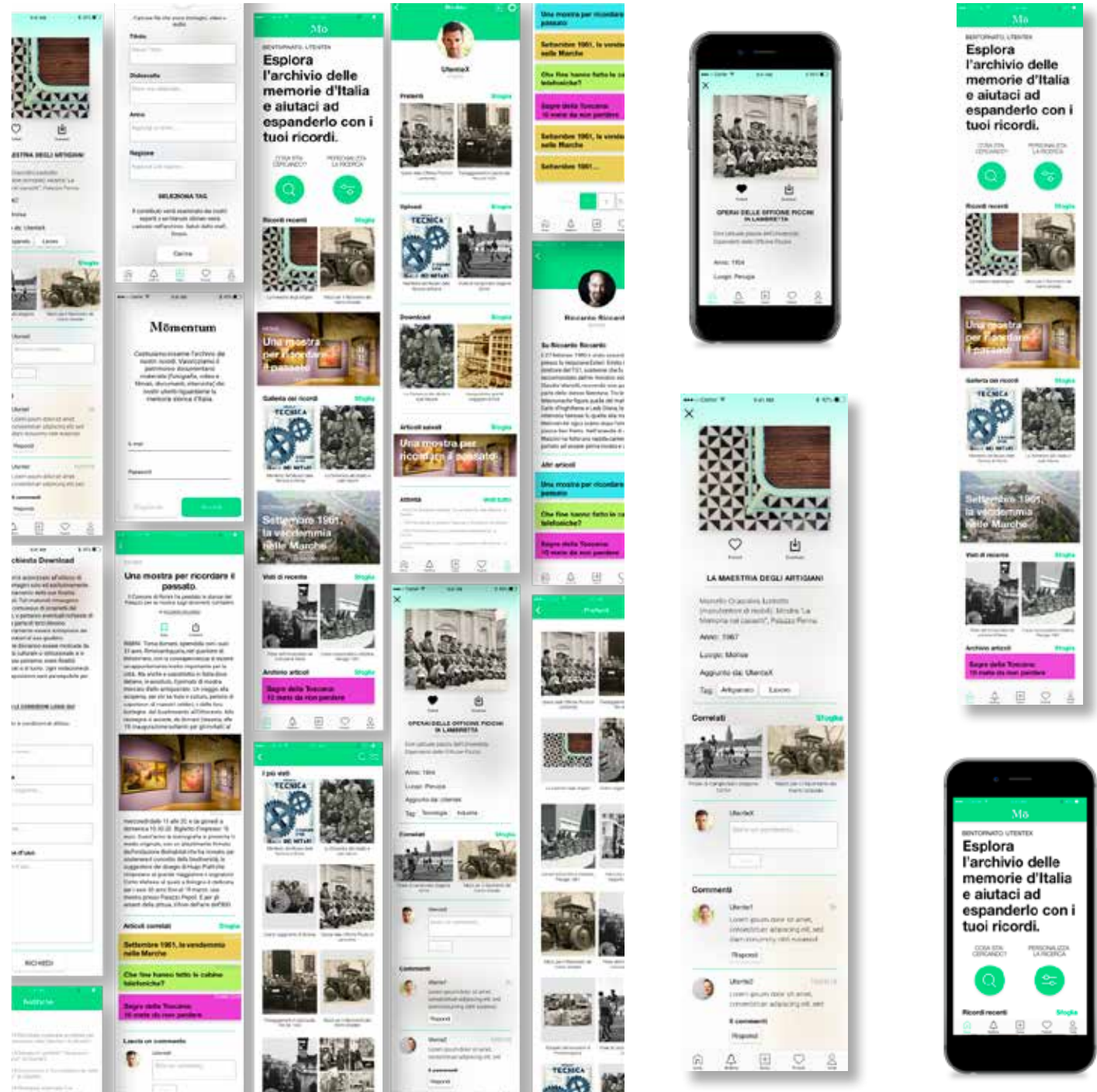
Categoria

UX/UI design

Anno

2016

Momentum è una infrastruttura culturale permanente che ha il compito di raccogliere, catalogare, digitalizzare e valorizzare il patrimonio documentario materiale (fotografie, video e filmati, documenti, interviste) riguardante la memoria storica italiana. Caratteristica principale del progetto è quella di basarsi sull'apporto attivo e costante degli utenti. Oltre ai documenti, l'utente potrà condividere anche il ricordo legato al materiale caricato, così da poterlo fissare nell'archivio della memoria condivisa. L'infrastruttura è stata concepita per essere sia un archivio ma anche un luogo in cui celebrare le tradizioni delle regioni italiane.



Data visualization

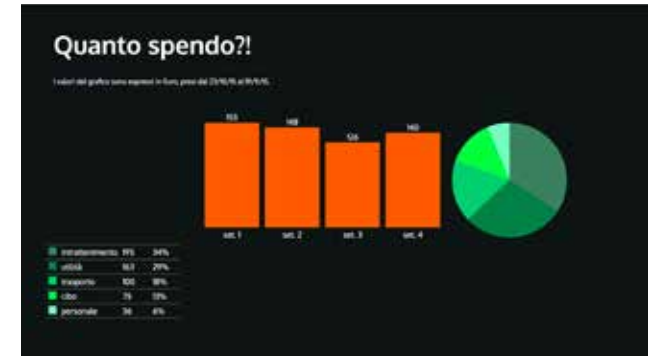
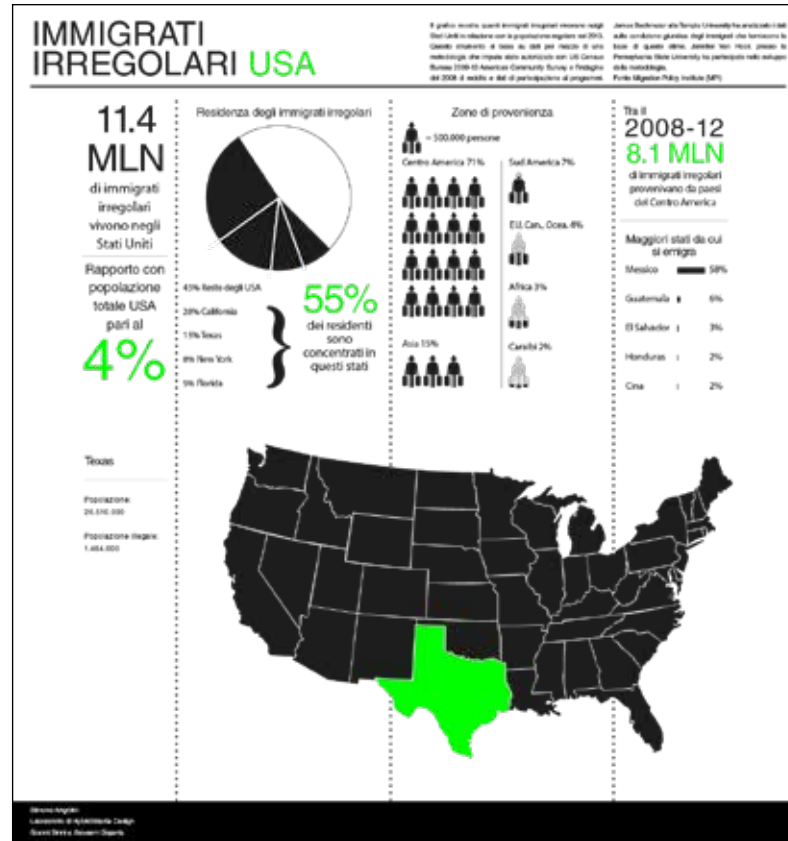
Corso
Hybrid Media Design + Lab.
Design di Sistemi Interattivi per
l'Informazione

Docenti
Gianni Sinni, Daniele Tabellini

Categoria
Web design

Anno
2015 - 2017

Le seguenti infografiche sono state realizzate con linguaggi di programmazione differenti; nello specifico D3.js e P5.js. Queste librerie combinate con un archivio di dati di dominio pubblico, hanno permesso la progettazione di infografiche interattive dalle quali si sono potuti affrontare i temi esposti in maniera più comprensibile e diretta per i fruitori finali.



Terrae Motus Project

Corso

Laboratorio di Interaction Design

Docente

Roberto Paci Dalò

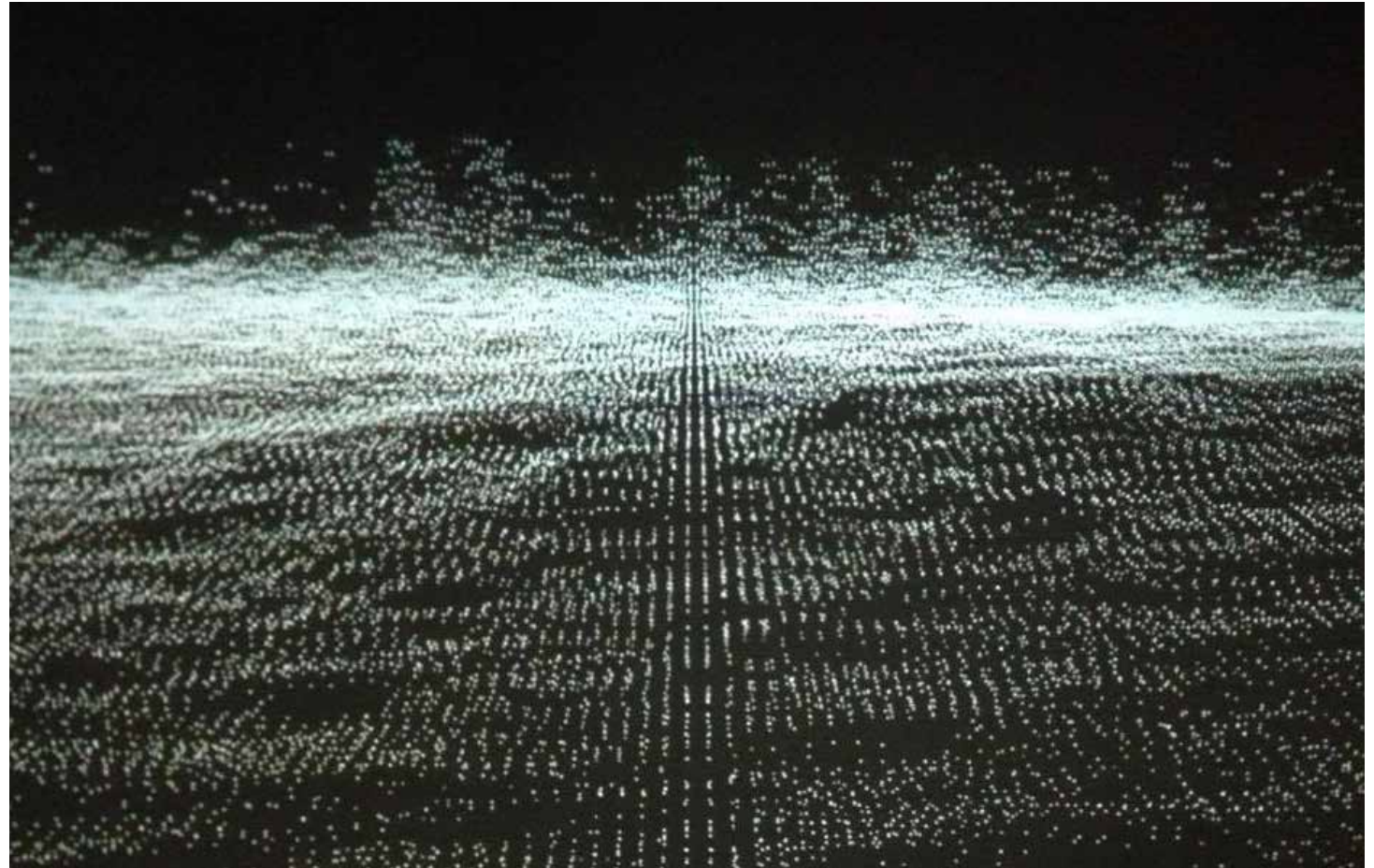
Categoria

Istallazione museale

Anno

2016

Il Dipartimento di Design dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino e la Reggia di Caserta hanno dato vita a un nuovo progetto incentrato sulla mostra di arte contemporanea Terrae Motus all'interno della Reggia. Il progetto unisce l'arte contemporanea all'interaction design attraverso spazi sensoriali e progettazione museale. Gli studenti, elaborando in una chiave interattiva la mostra, hanno voluto sensibilizzare i visitatori al tema che ha dato vita a Terrae Motus. A supporto dell'installazione, è stata creata una piattaforma on-line dove è possibile trovare l'archivio delle opere presenti nella collezione.



Conductive Farm

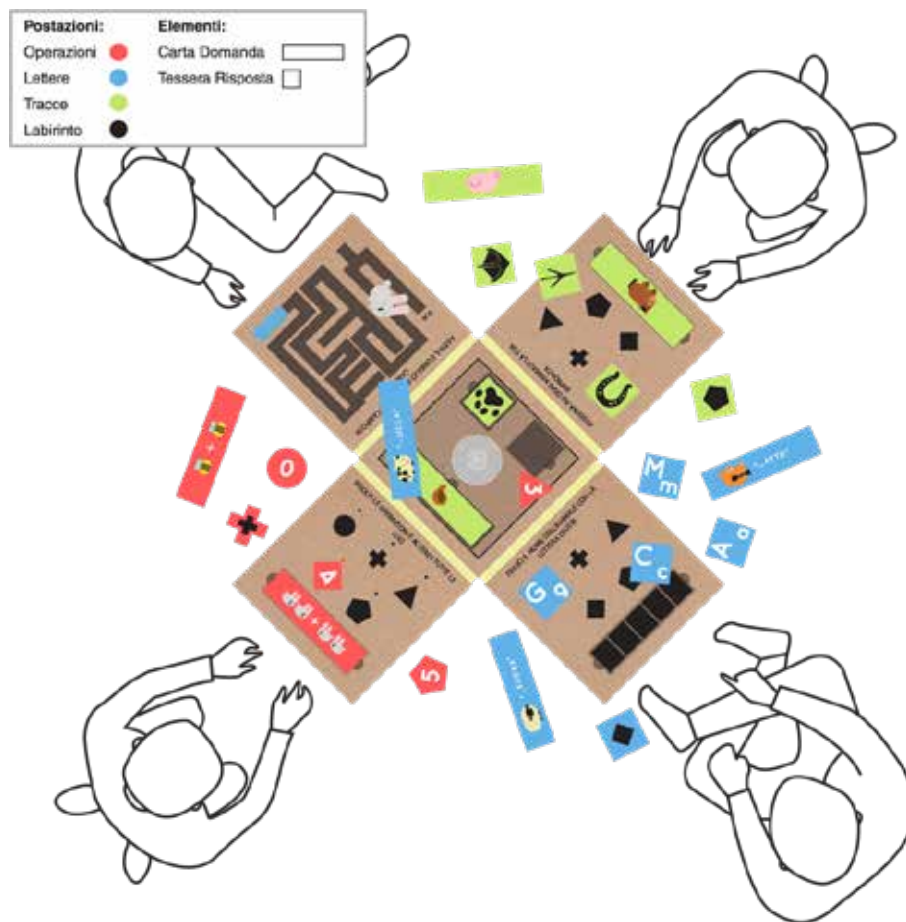
Corso
Teorie e Tecniche di Interazione

Docente
Michele Zannoni

Categoria
UX/UI design

Anno
2015

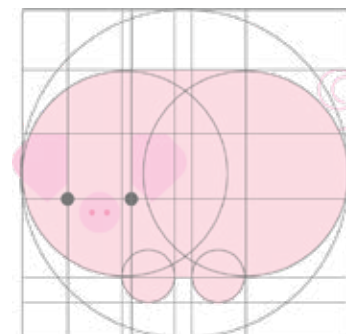
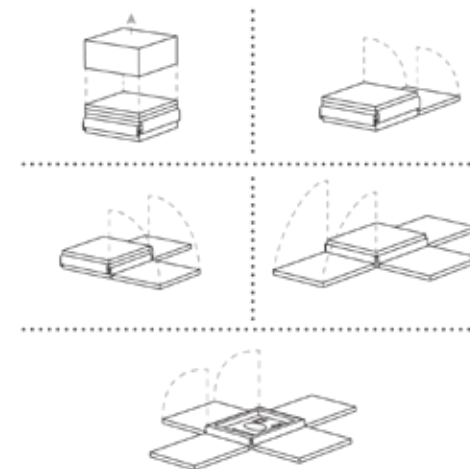
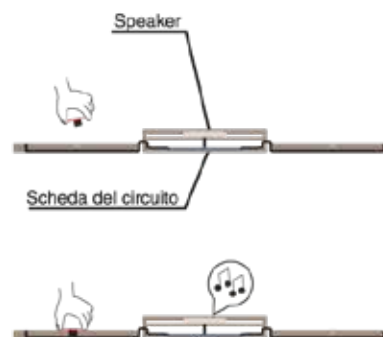
Conductive Farm è un gioco interattivo per bambini. Il progetto stimola l'attività dei piccoli utenti con degli esercizi di logica ispirato alla filosofia di Bruno Munari sul tema dell'imparare giocando. Principalmente l'oggetto è composto da materiali di recupero, come il corpo di cartone, con l'eccezione di una scheda programmata e lo speaker centrale. L'interattività è data dal circuito interno ottenuto con l'inchiostro conduttivo che i bambini possono creare e disporre loro stessi. Conductive Farm avvicina i bambini a quelle che sono le tematiche del "do it yourself", della programmazione e del riciclo.



Piste del circuito



Sez. A-A



Holy

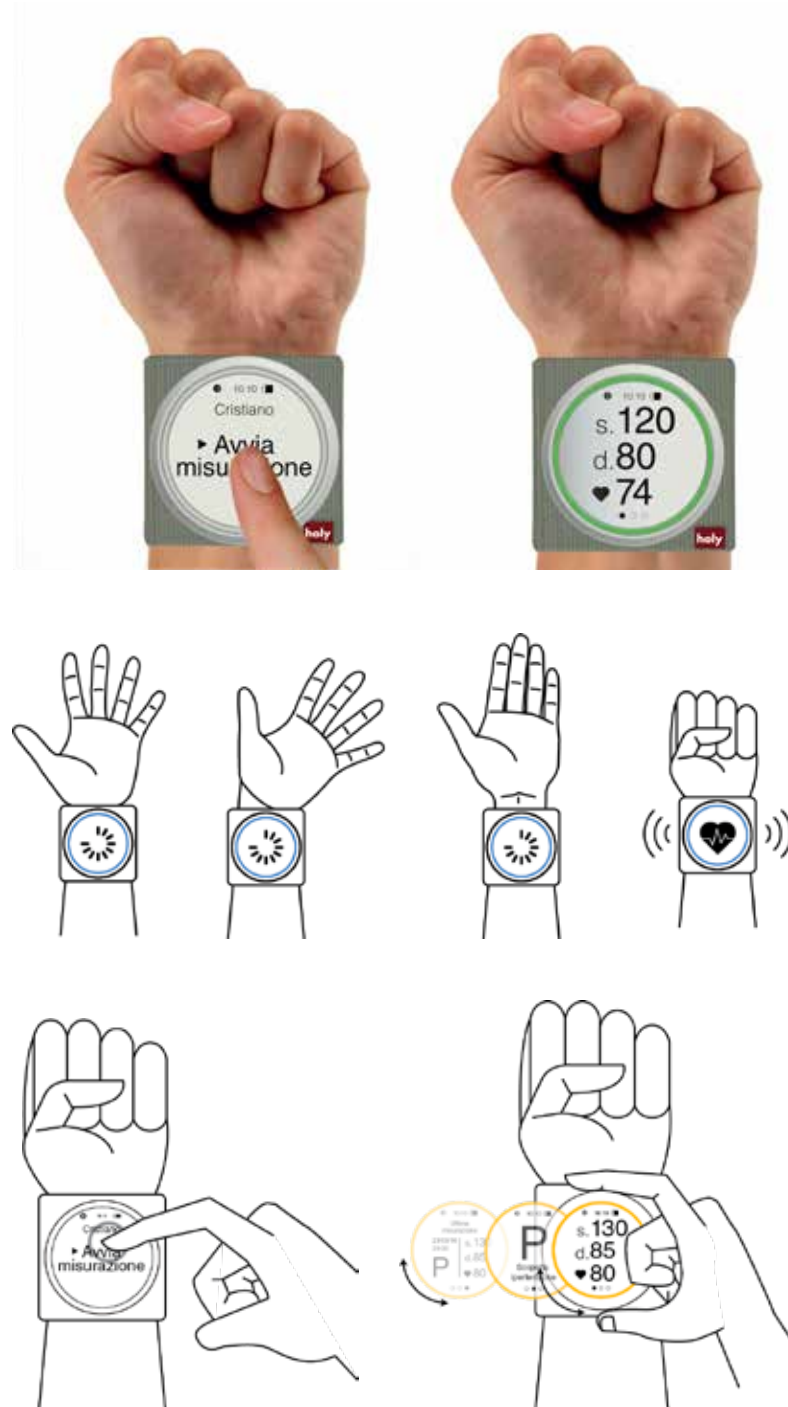
Corso
Laboratorio Interaction 1

Docente
Bruce Fifield

Categoria
UX/UI design

Anno
2016

Holy è uno sfigmomanometro da polso progettato per ridurre gli errori durante le rilevazioni. In un'intervista svolta su un gruppo di utenti, la maggior parte dichiarava di dover ripetere più volte la misurazione per via degli errori commessi da loro stessi durante le rilevazioni. L'entità di questi errori erano dovuti sia alla scorretta posizione del braccio durante la misurazione, sia alla lettura delle informazioni sul dispositivo. Holy dispone nel manicotto dei sensori capaci di rilevare la tensione di muscoli e nervi, guidandoti nella corretta sistemazione del polso. Le informazioni vengono visualizzate sul quadrante tramite la rotazione della ghiera esterna mentre i led indicano lo stato della rilevazione.



The News Bubble

Corso

Tecnologie e processi

Docente

Pietro Costa, Marco Brizzi

Categoria

UX/UI design

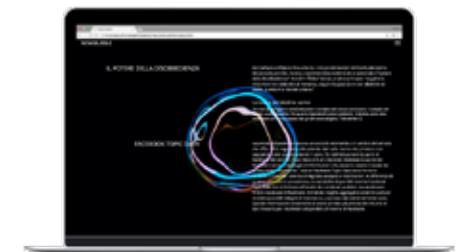
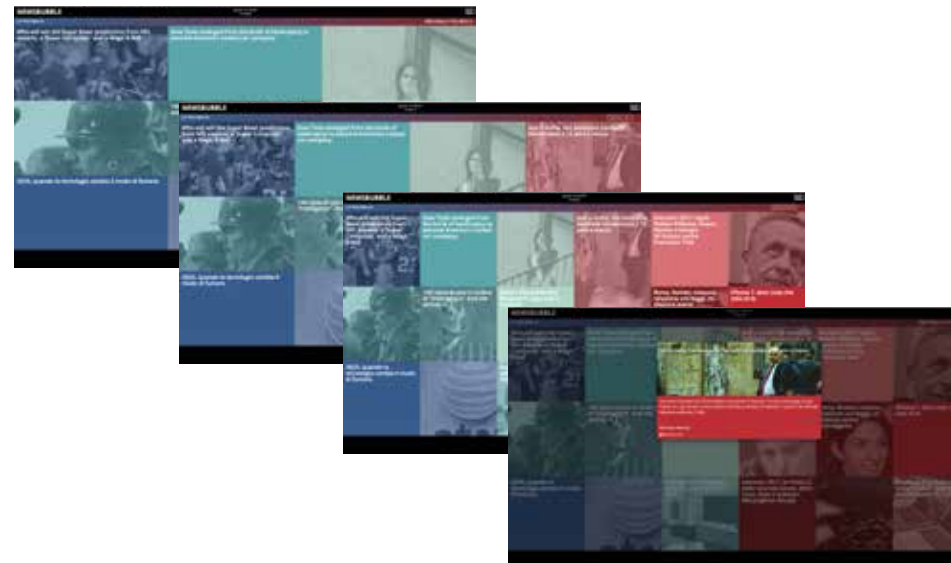
Anno

2016

Lo scopo del progetto è stimolare l'utente ad essere onnivoro nel consumo di notizie. Piattaforme come Facebook non offrono una visione di insieme, sono aggregatori sociali, e in quanto tali mettono in relazione persone con ideologie simili creando delle bolle dentro le quali entrano informazioni affini all'orientamento ideologico di determinati utenti.

Questo concetto è stato espresso per la prima volta da Eli Pariser nel suo libro "Il filtro".

News Bubble confronta le notizie più recenti fornite dalle pagine Facebook presenti nei feed degli utenti, con le notizie di attualità più recenti di Google News offrendo agli utenti l'opportunità di confrontarsi esplorare quello che succede fuori dalla bolla.



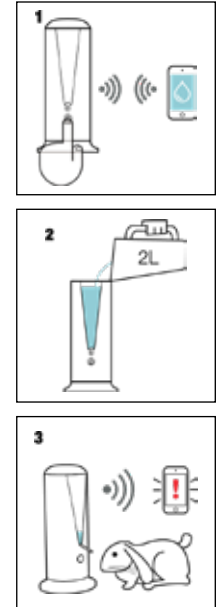
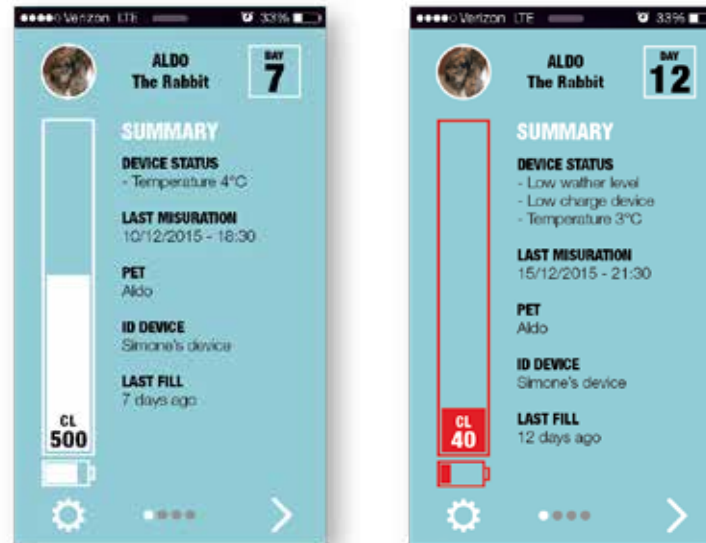
Drop

Corso
Teorie e Tecniche di Interazione

Docente
Michele Zannoni

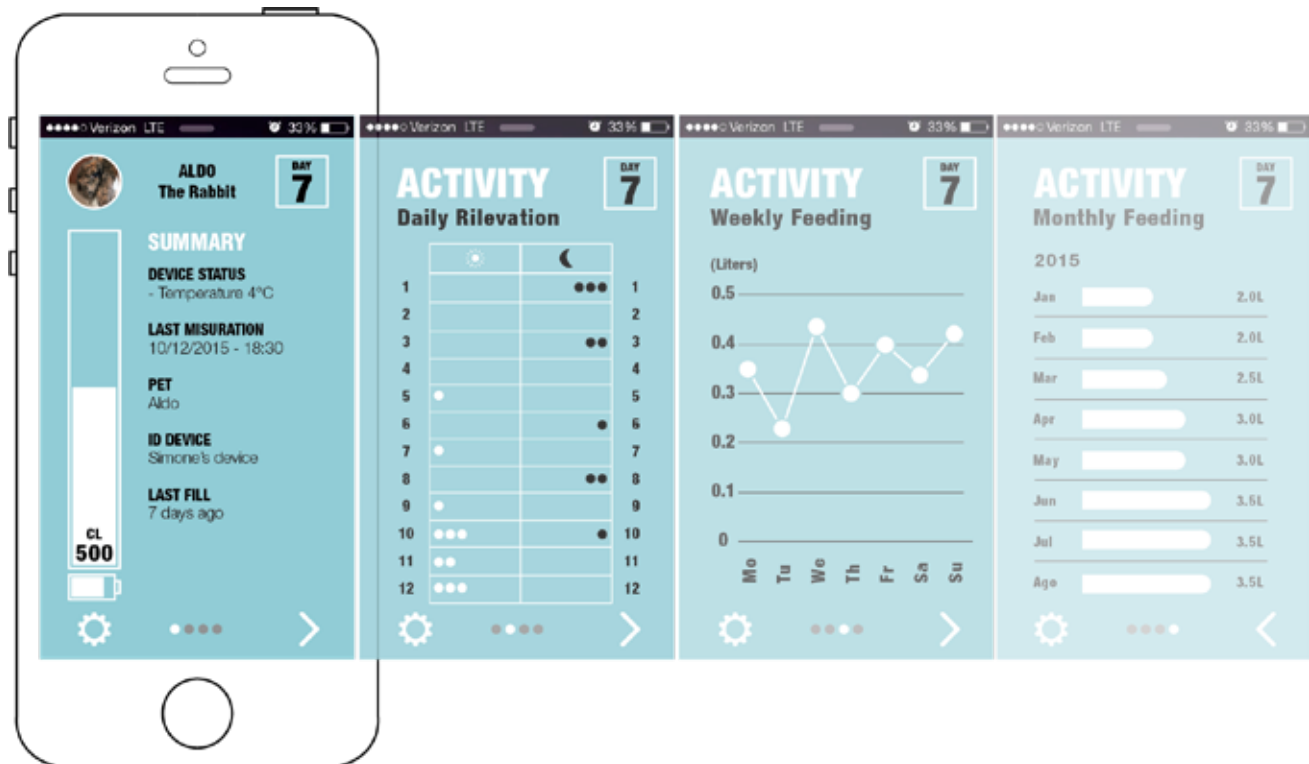
Categoria
UX/UI design

Anno
2015



Lasciare a casa il proprio amico per andare al lavoro o per svolgere delle commissioni è problematico.

Gli impegni quotidiani possono togliere tempo alla cura dei nostri animali domestici e dove l'uomo fatica ad arrivare la tecnologia può venirgli in soccorso. Il progetto ha come tema centrale l'IOT. Nello specifico Drop è un sistema composto da un applicazione collegata ad un device che fornisce acqua agli animali domestici. Il feeder monitora e registra il consumo d'acqua dell'animale domestico e invia le informazioni al dispositivo mobile dell'utente in modo da permettergli di controllare l'attività del proprio animale durante il giorno.



Téra

Corso

Laboratorio prodotto 2

Docente

Lorenzo Palmeri

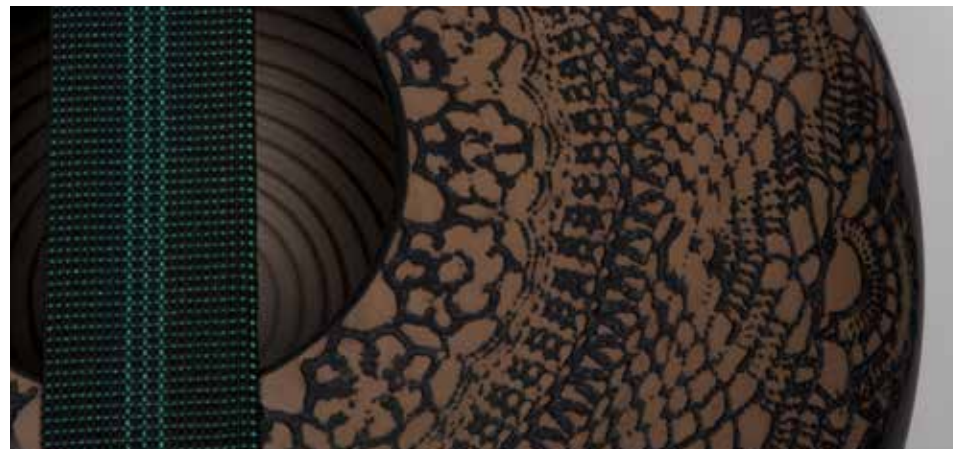
Categoria

Product design

Anno

2017

Téra intende raccontare l'identità del tipico borgo marchigiano, contenitore di tradizioni e saperi, in cui la figura dell'artigiano spicca come maestranza locale. Tutte le parti dello strumento sono state realizzate collaborando proprio con artigiani locali. La matericità e il calore trasmessi dal borgo si rispecchiano nell'elemento terra, di cui è composto l'oggetto. La superficie decorativa impressa sulla parte superiore dello strumento, oltre ad omaggiare i merletti marchigiani, cela la funzione di superficie di strofinamento per battenti e anelli abrasivi.



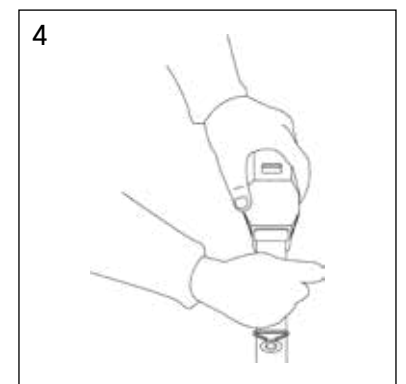
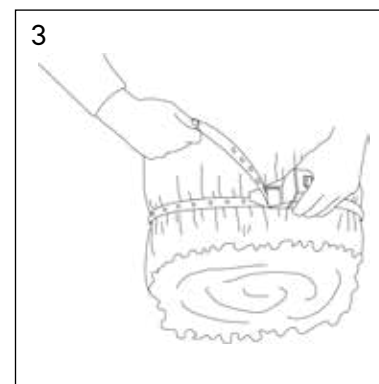
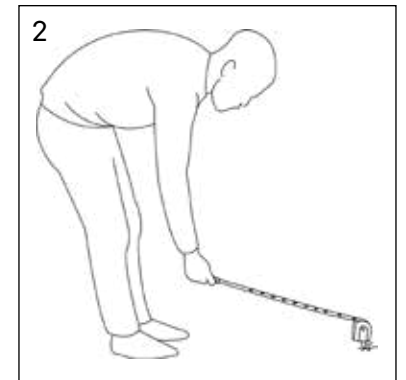
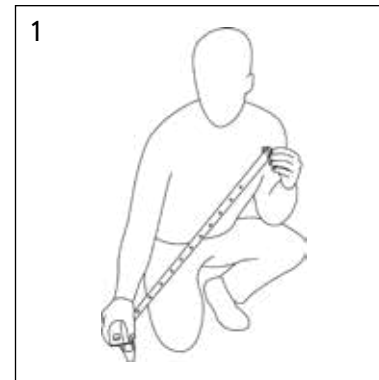
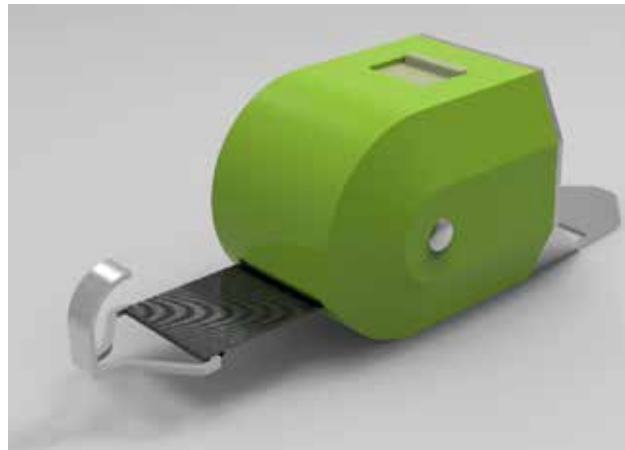
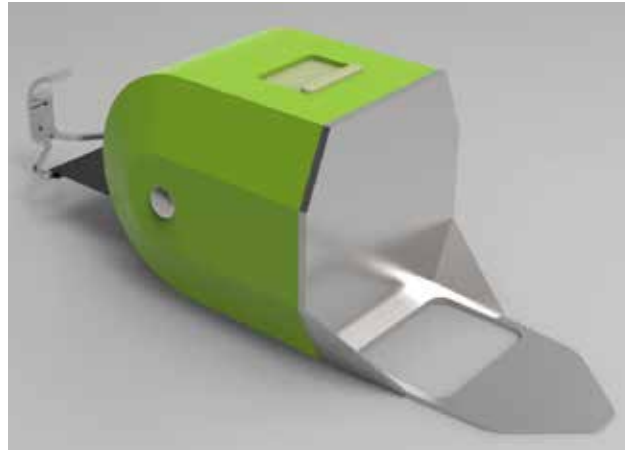
Lumaca

Progetto di Tesi Triennale

Categoria
Product design

Anno
2015

Il progetto analizza a fondo la cultura contadina. Una cultura che concilia l'uomo con la natura. Un rapporto che tiene conto del ciclo naturale grazie all'organizzazione del lavoro in attività agricole rotative che l'uomo svolgeva in base alla stagione. Il progetto rielabora in chiave moderna uno strumento utilizzato dai contadini piemontesi per raccogliere e trasportare legna o fieno dal punto di raccolta alle loro abitazioni. Lumaca è un prodotto ideato per la raccolta di rifiuti verdi. Questi, se raccolti e riciclati possono diventare una risorsa per chi gli utilizza in campo agricolo.



Life

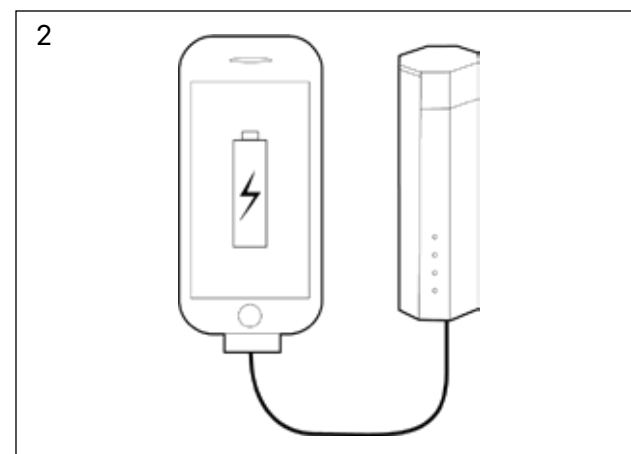
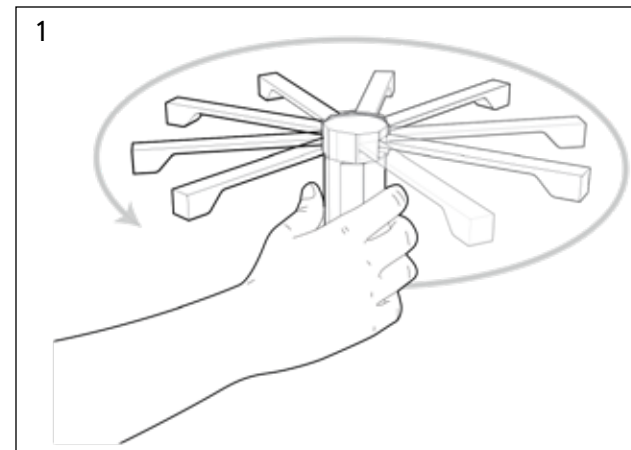
Corso
Laboratorio prodotto 2

Docente
Luigi Mascheroni

Categoria
Product design

Anno
2014

Life da "vita" a ciò che non ne ha.
È un oggetto compatto, dalle linee semplici e pulite che sfrutta gli ultracondensatori per accumulare energia attraverso un movimento rotatorio e restituirla ad una vasta gamma di oggetti grazie all'ingresso USB sul fondo. L'uso dell'ultracondensatore per l'accumulo di energia permette di ottenerne una notevole quantità con pochi minuti di rotazione; un indicatore LED a scomparsa informa sullo stato di carica. La gamma life si compone anche di accessori dedicati, a partire da un motore elettrico che regola il voltaggio permettendogli di essere collegato ad una piccola famiglia di elettrodomestici.



Able

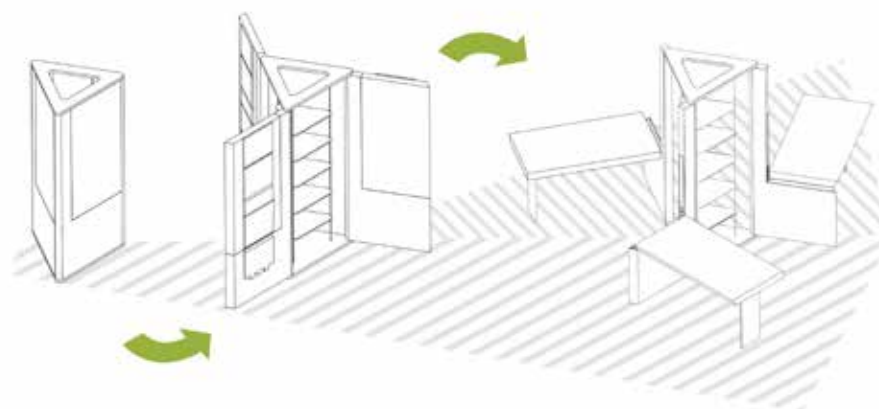
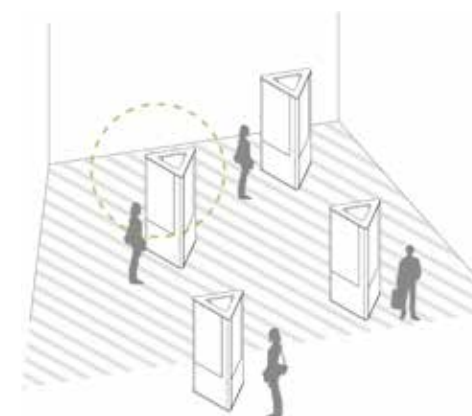
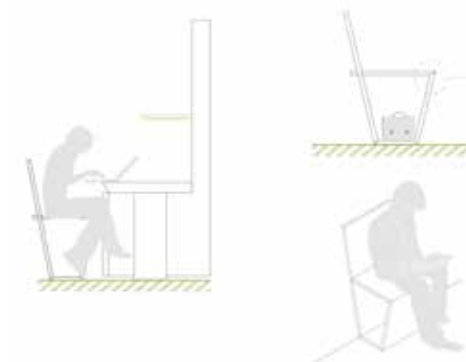
Corso
Laboratorio prodotto

Docente
Luigi Mascheroni

Categoria
Product design

Anno
2013

Able è un sistema a postazione multipla per coworking. Il progetto mira all'ottimizzazione di uno spazio comune pur mantenendo criteri di privacy personale. Nel momento del working off, ovvero la situazione di completa chiusura del prodotto, Able svela il suo duplice utilizzo, presentandosi in forma di totem, utile nell'allestimento di esposizioni che si ipotizza possano avvenire all'interno di un ambiente di coworking.



Tre collane

Corso
Laboratorio di Comunicazione

Docente
Sergio Menichelli

Categoria
Graphic design

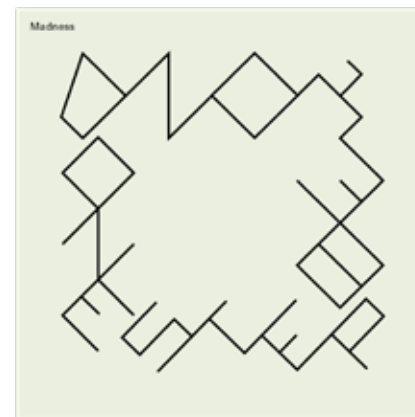
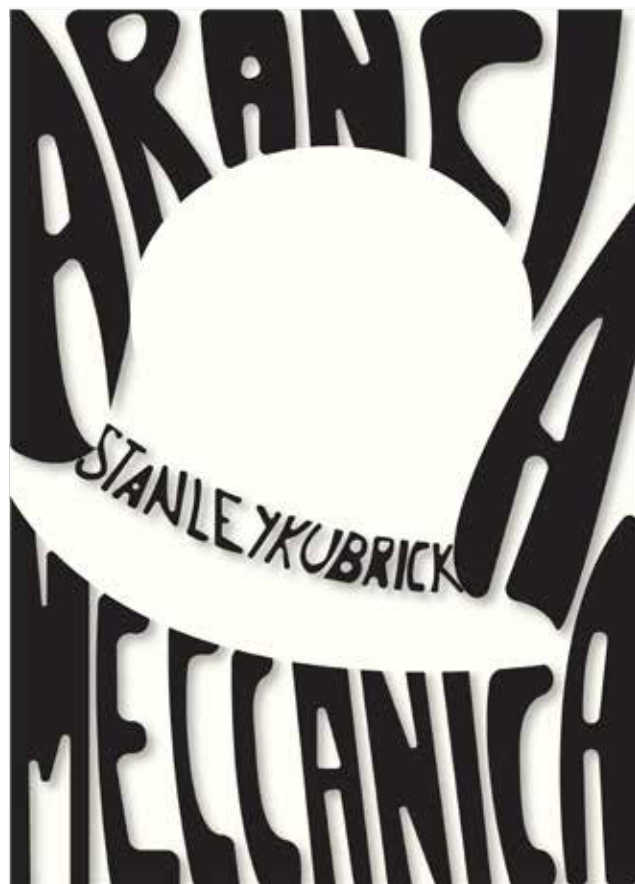
Anno
2013

Progetto in cui sono state realizzate tre
serie di tre elaborati ciascuna utilizzando
unicamente la tipografia come elemento
visivo:

3 manifesti

3 copertine di libri

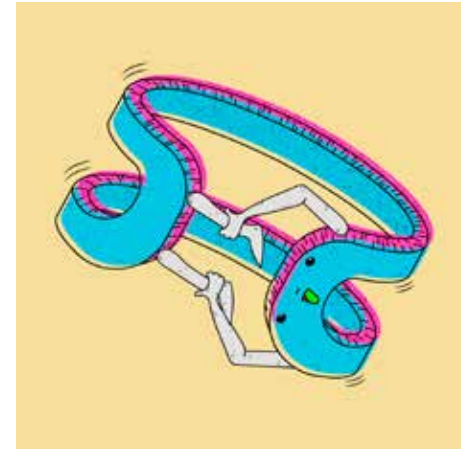
3 copertine di vinili



Progettazione grafica

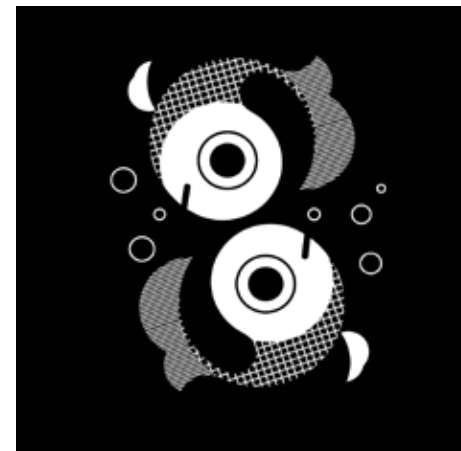


scuola di
radiofonia
**the school
of radio**



•ALVINO•

www.alvinoitalia.it



•ALVINO•



Modellazione e render



Grazie per l'attenzione