

NICOLÒ
GHIRIMOLDI

about me

Nicolò Ghirimoldi

contatti



+39 3319283277



n.ghirimoldi@gmail.com



@nicoghirimoldi

Nato a Segrate (MI) il 08/10/1997
Residente a Gerenzano (VA)
Formazione presso il Liceo Scientifico
Talasio Tirinnanzi di Legnano
2012 - 2017
Laurea triennale in Design del Prodotto
Industriale presso il Politecnico di
Milano
2017 - 2020

INDEX

projects

01 sharedo

pag. 5

02 twogether

pag. 7

03 box

pag. 10

04 irene

pag. 13

05 pitch

pag. 16

06 tuk

pag. 18

07 duo

pag. 21

projects

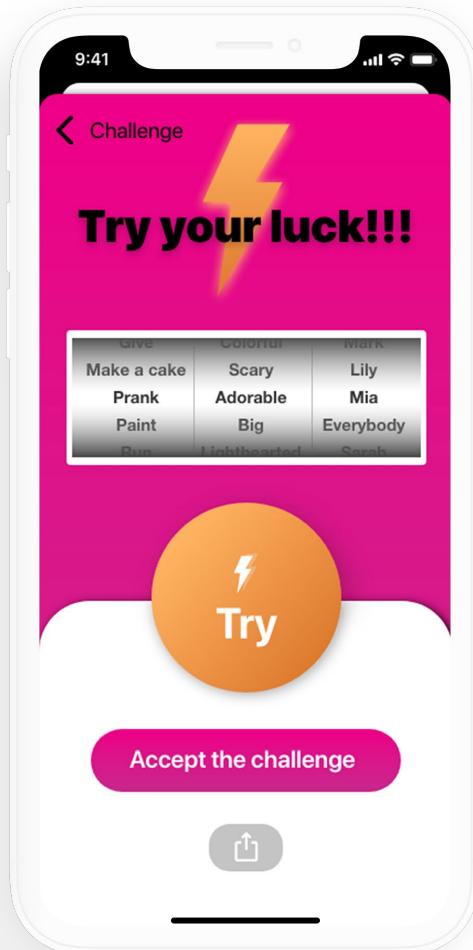
SHAREDО

Sharedo è un gioco interattivo che coinvolge i diversi inquilini in sfide avvincenti, al fine di migliorare i rapporti sociali. Un login iniziale consente di adattare Sharedo a ogni abitazione, impostando le mansioni previste e gli intervalli di tempo desiderati. La principale conseguenza dell'applicazione è quella di organizzare in maniera efficace la vita degli inquilini.

01



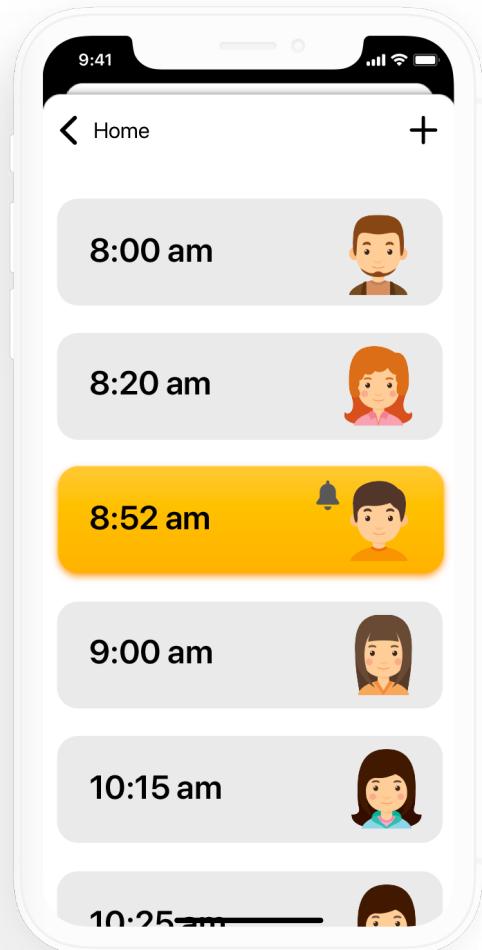
challenge slot



shared calendar

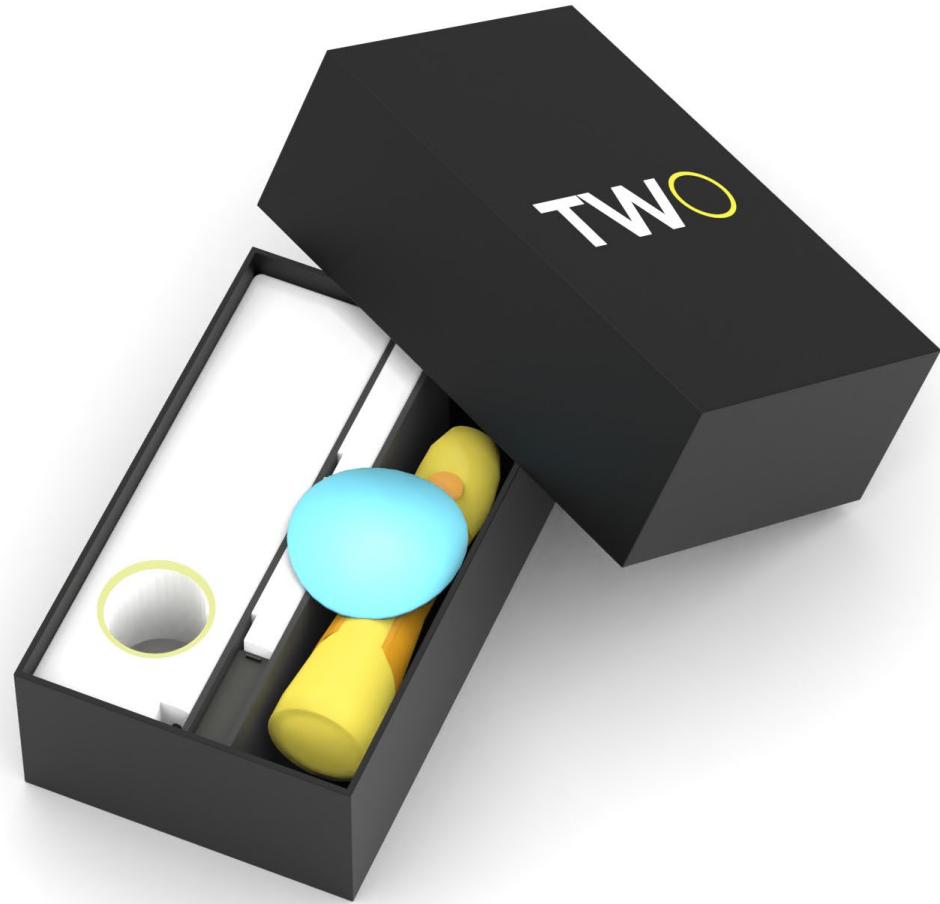


shared alarm



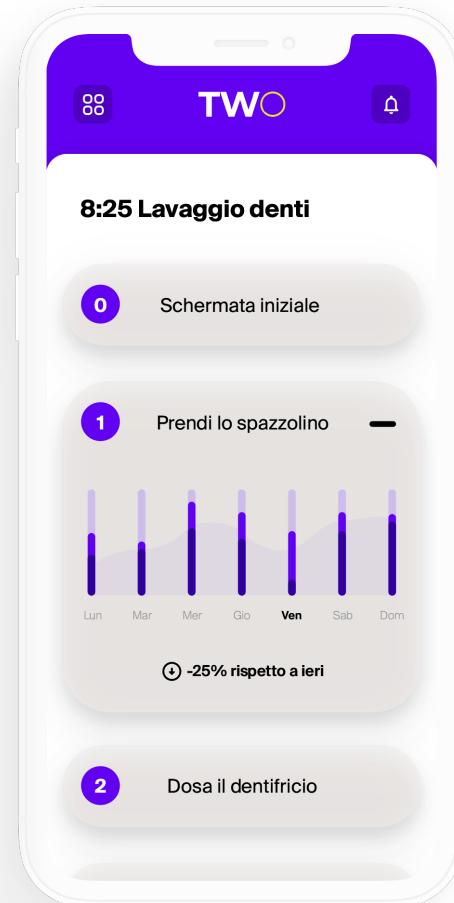
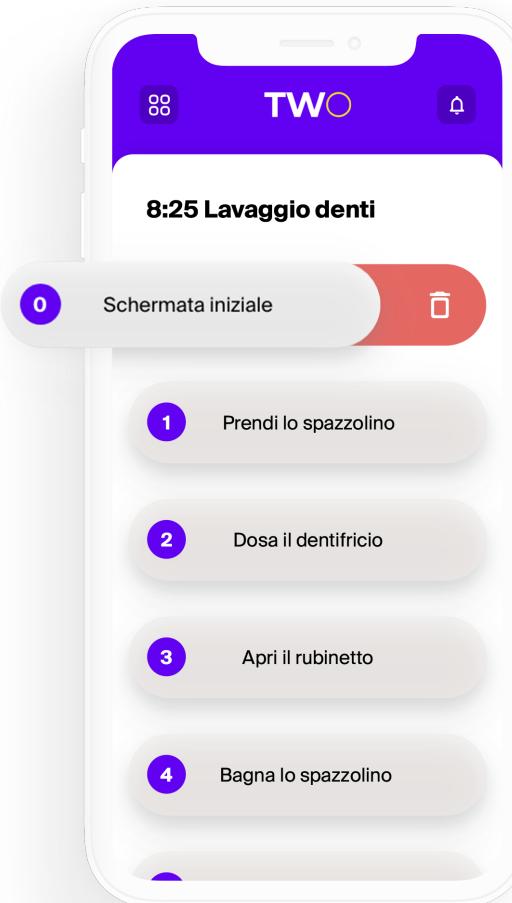
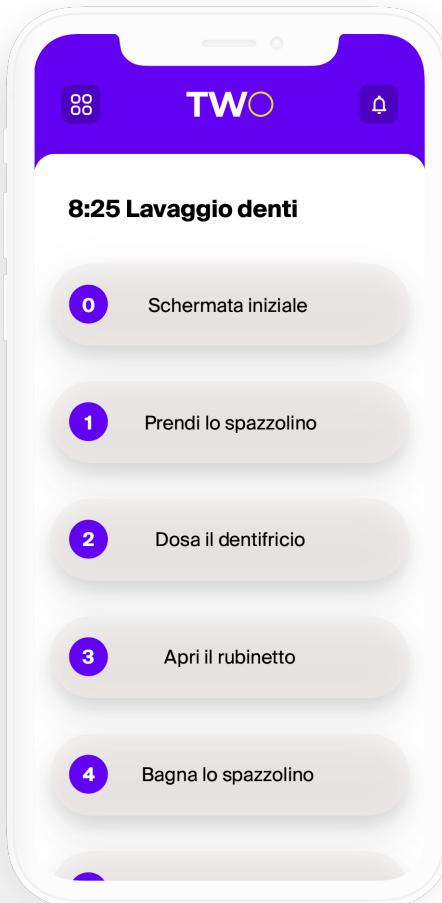
TWOGETHER

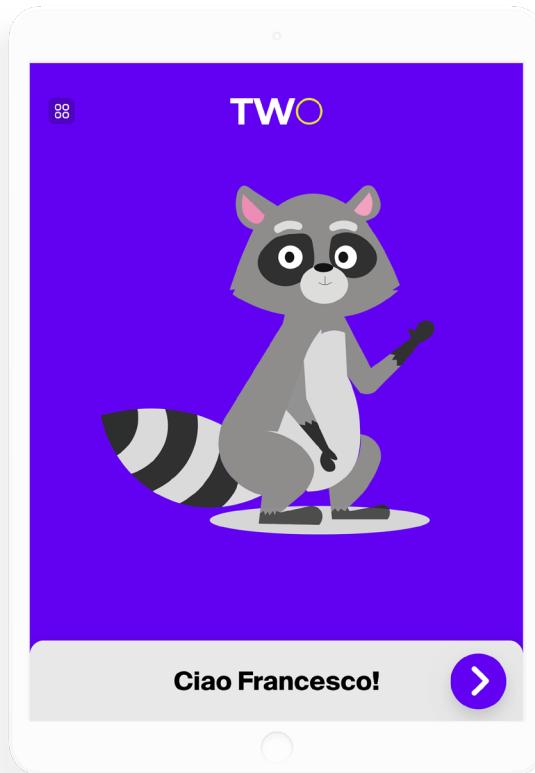
Twogether è un sistema prodotto per l'igiene dentale di un ragazzo autistico. Il prodotto è formato da una base con dosatore per dentifrici, una cover per spazzolini e un app avente due funzioni: dare la possibilità di monitorare l'igiene, e aiutare l'utente nell'azione.



O2

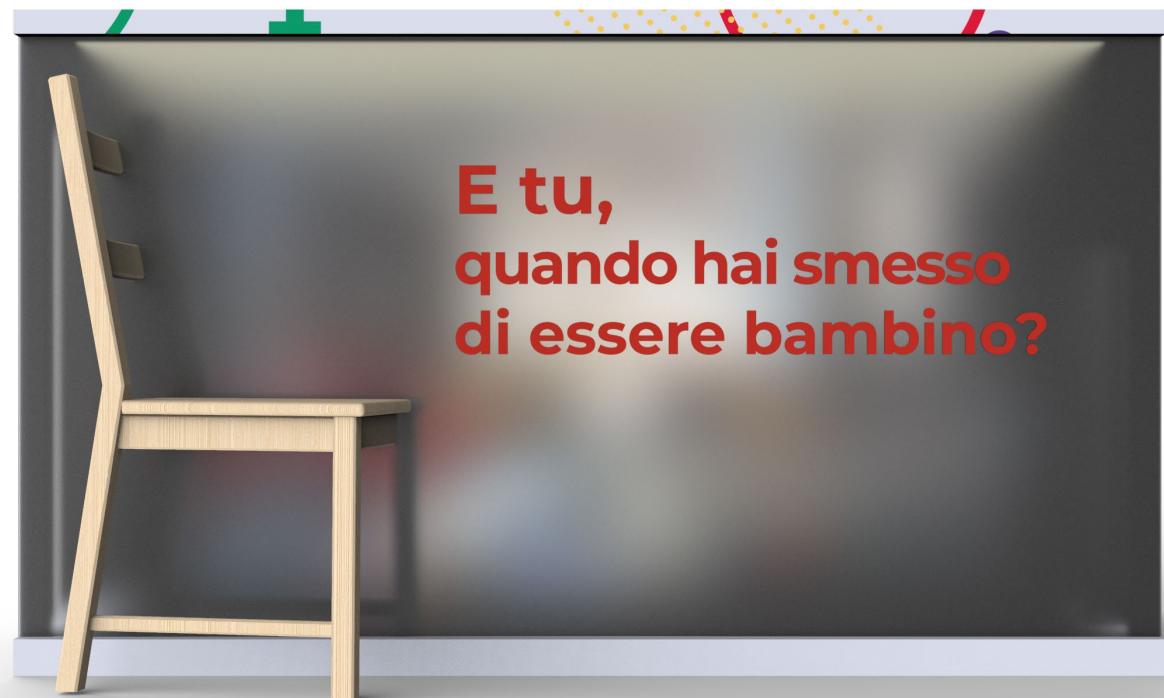
control app



user app

BOX

Questo box nasce nel workshop del laboratorio di sintesi del terzo anno. Ci è stato chiesto di portare un concept di un allestimento di un box 2 m x 4 m situato in Bovisa, legato all'azienda The Playful Living, che per la Design Week di Milano ha affittato un appartamento in zona Tortona.



03

1 attrarre

Il box funge da attrattore, **deve colpire l'utente** ed invogliarlo ad entrare. Egli deve incuriosirsi. La stessa curiosità è ciò che invoglia il bambino a scoprire la realtà.

2 cambiare prospettiva

L'utente deve avere l'impressione che qualcosa sia cambiato nel modo in cui percepisce la realtà. Perciò abbiamo lavorato sul **fuori scala**.

3 tortona

L'obbiettivo del box è portare nuovi visitatori nella casa di The Playful Living a Tortona. Perciò abbiamo deciso di portare un pezzo di questa stessa casa in Bovisa e **farla vivere ad ogni visitatore**.



interaction

Abbiamo pensato a un **video immersivo** con cui il visitatore potesse **interagire**. Toccando su un oggetto evidenziato il video si anima e parte una clip di un'interazione visiva dal **punto di vista di un bambino**. Questa interazione aiuta il visitatore ad immergersi ancora di più nel **cambio di prospettiva**.



IRENE

Fin dai primi momenti di progettazione, esaminando il catalogo Porada abbiamo notato l'assenza di una sedia visivamente e strutturalmente leggera. Volevamo che questa fosse la principale delle nostre caratteristiche per poter adattarla ad ambienti.

04

apr 2020-june 2020



04 irene

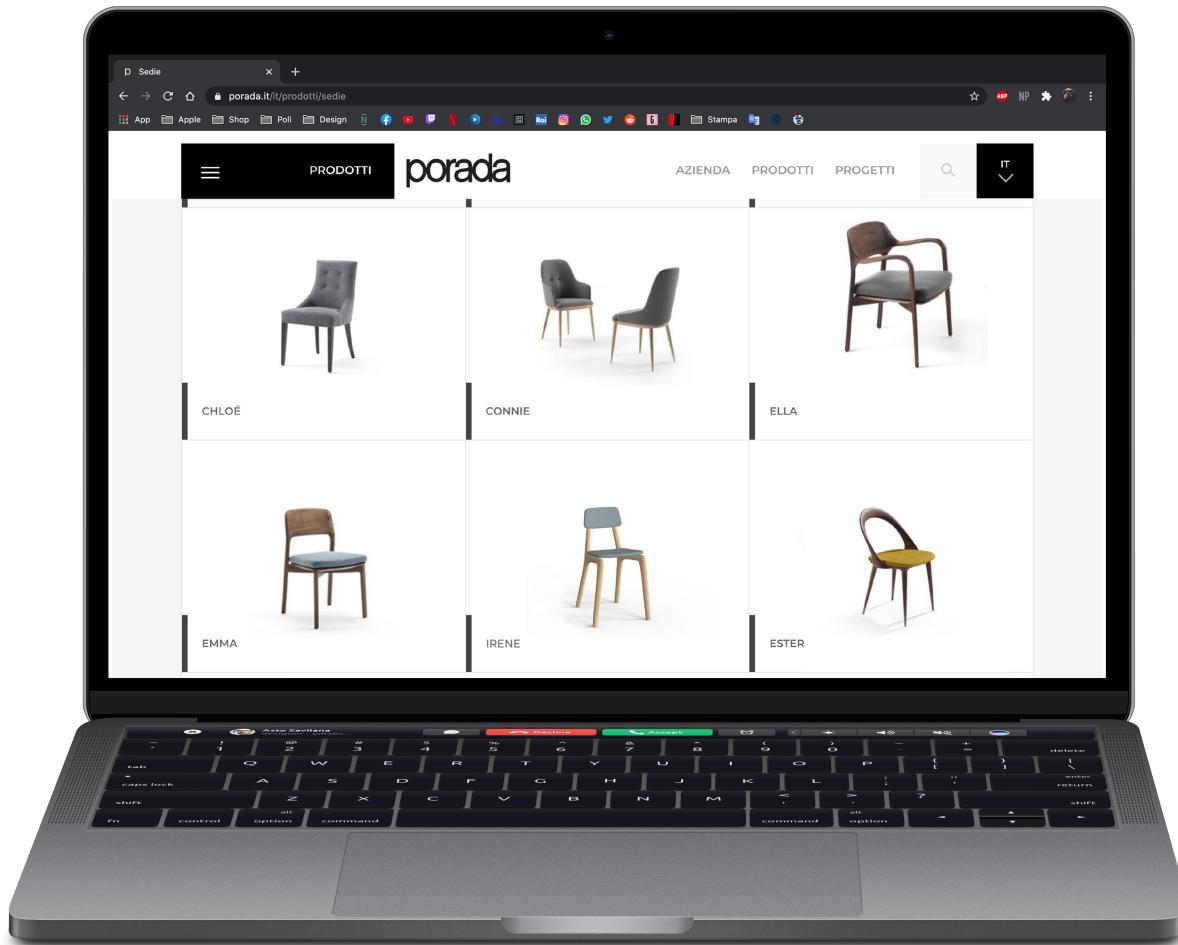
wood design team project

exploded view



In assenza dei traversi dovevamo studiare una soluzione di irrigidimento che fosse interna al sedile interamente rivestito. Per questo abbiamo pensato a dei traversini di acciaio che si avvitano, con un sistema a doppio filetto pensato su misura, al montante della gamba e al supporto interno in multistrato del sedile senza mostrare in alcun modo viti o dadi.

website



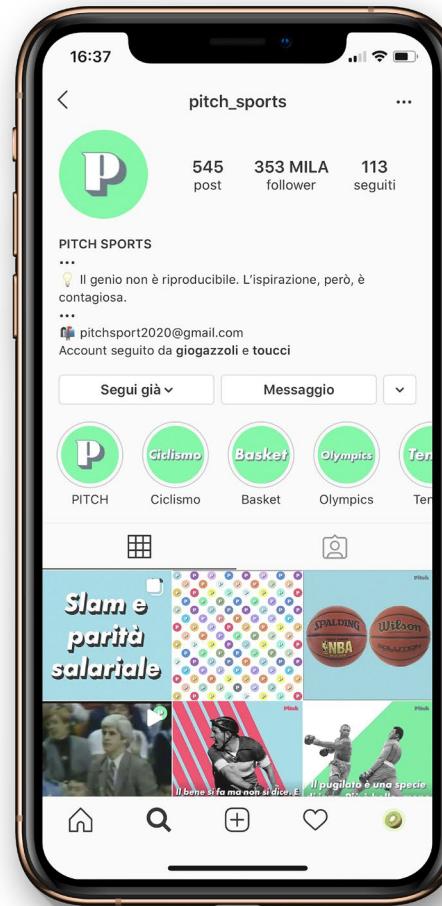
porada

Abbiamo inserito Irene nel catalogo di Porada per capire che si sposa perfettamente con le linee dell'azienda.

PITCH

Pitch è una pagina di informazione sportiva creata da un gruppo di amici con questa passione. Dopo aver organizzato una mostra sullo sport si sono chiesti se fosse possibile avere una vetrina più grande per esporre la loro passione per lo sport e per la scrittura. Così nell'aprile 2020 v della pagina Instagram.

05



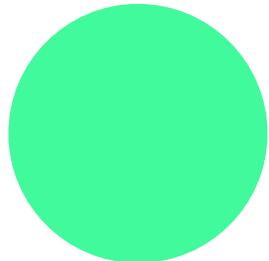
visual identity

Blenny Black

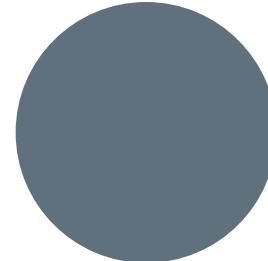
AaBbCc

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abedefghijklmnopqrstuvwxyz

Pitch



40F99B

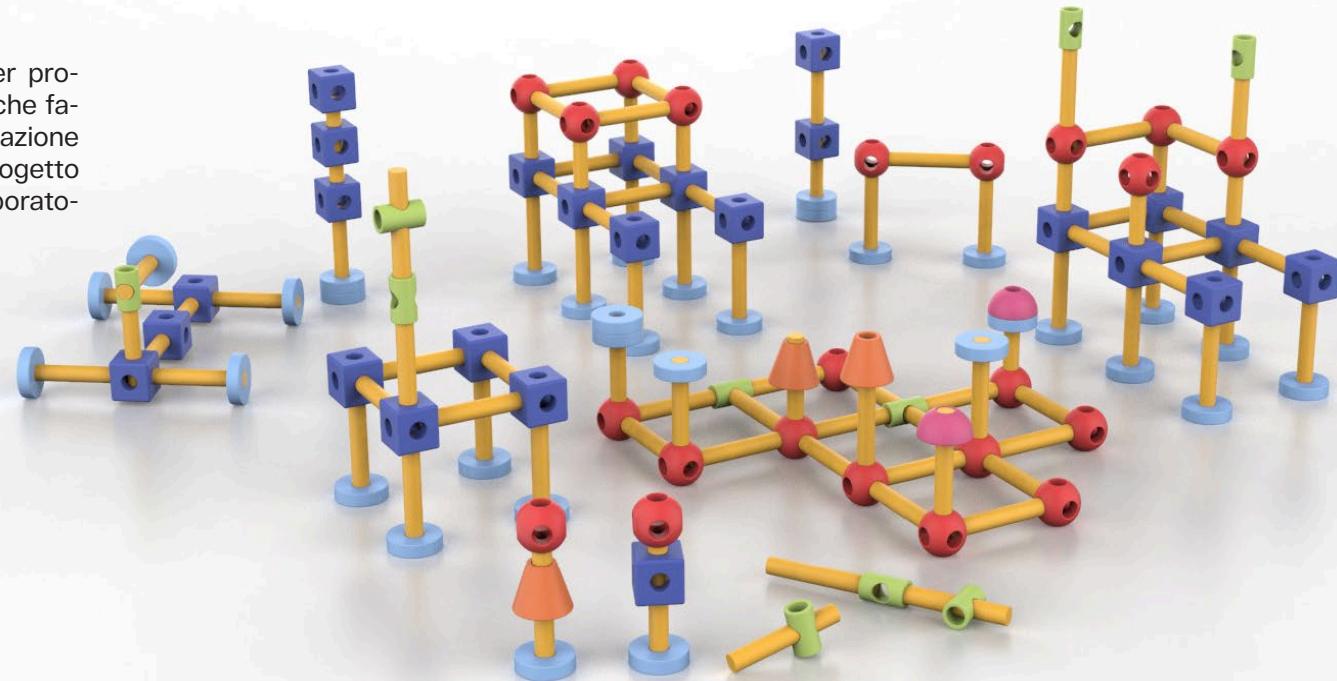


61707D

TUK

Tuk nasce dalla volontà di voler progettare un gioco per asili nido che favorisca la cooperazione, la narrazione e il movimento fisico. Questo progetto è stato realizzato durante il Laboratorio di Sintesi Finale.

06



storytelling and movement

Abbiamo visto che il modo più divertente per far giocare i bambini all'interno di una narrazione è di farli muovere nello spazio. In questo modo abbiamo **unito il momento dell'esercizio psicomotorio a quello dell'ascolto di una storia**. Ne è nato un nuovo modo di giocare, di ascoltare e di raccontare.

target

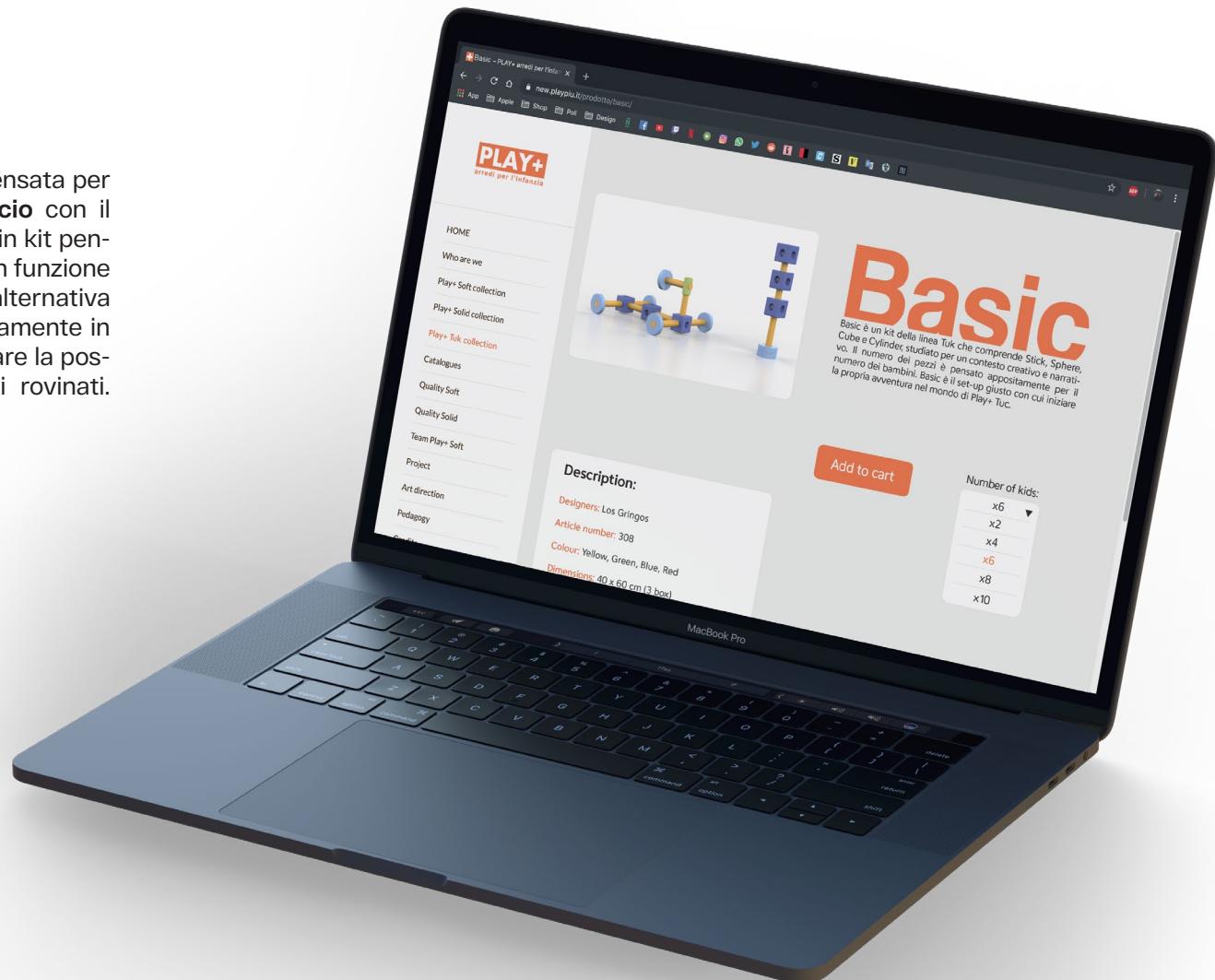
Il target di età è di **24-36 mesi** principalmente perchè un bambino di quest'età ha una buona motricità fine, segue attentamente una storia, è in grado di immedesimarsi. Con i diversi playtest che abbiamo fatto ci siamo resi conto che è molto versatile anche in fasce di età più piccole e più grandi, semplicemente **cambia il modo di giocare** e la complessità della narrazione.



CREDITS: Andrea Ruggeri

website

La vendita online è stata pensata per **facilitare il primo approccio** con il prodotto. Il sito è suddiviso in kit pensati con i numeri dei **pezzi** in funzione dei numeri dei **bambini**. In alternativa si possono comprare direttamente in pezzi singoli in stock, per dare la possibilità di sostituire i pezzi rovinati.



DUO

Questo progetto è nato per il corso di wood design e il contest di Rilegno, ci è stato chiesto di pensare ad un prodotto in legno per prodotti biologici.

07



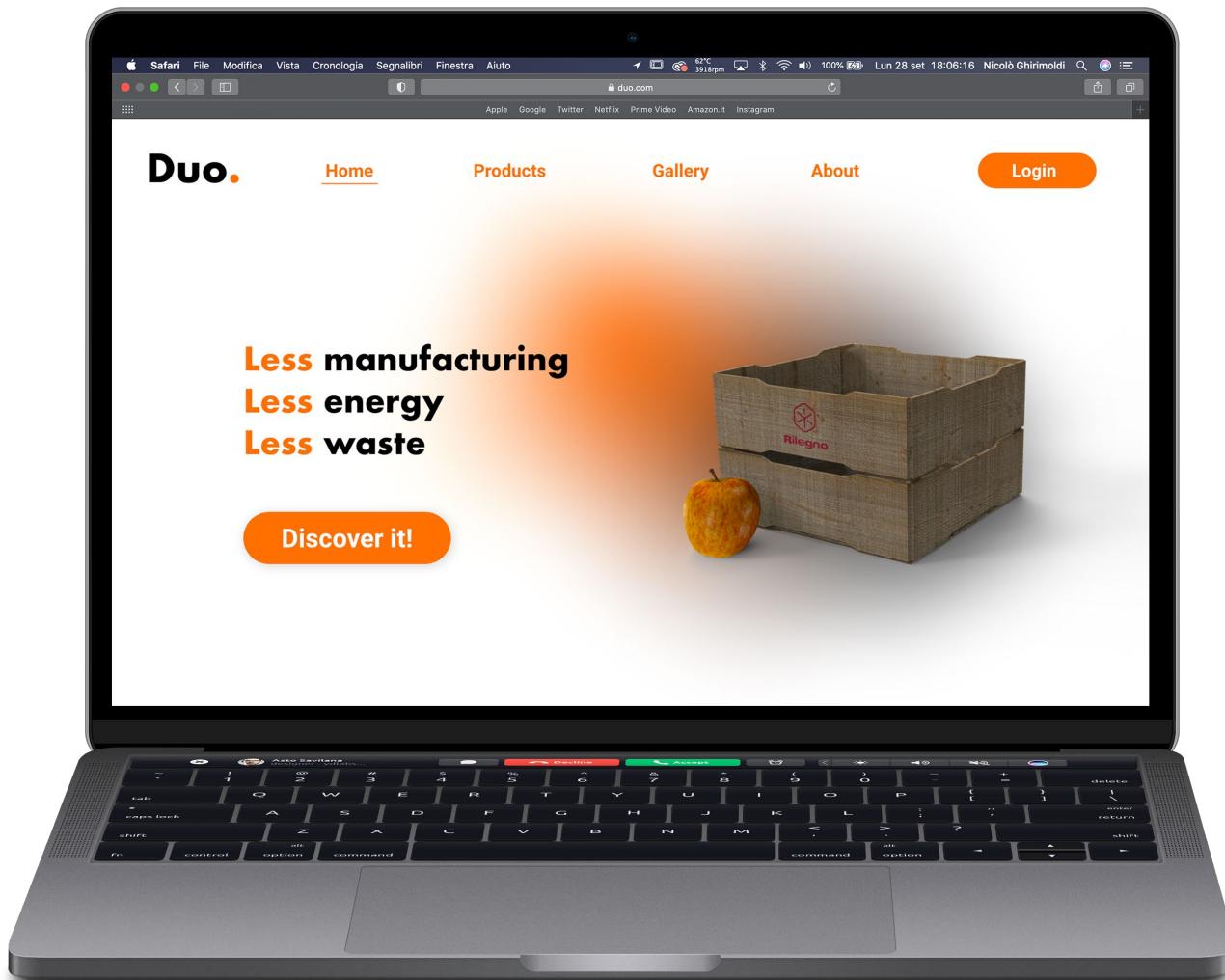
two pieces, a world to carry around.



Duo è una cassetta di legno composta da soli **due moduli**, pensata per essere quanto più possibile semplice, economica ed ecosostenibile.



website



Nicolò Ghirimoldi

contatti

 +39 3319283277

 n.ghirimoldi@gmail.com

 @nicoghirimoldi