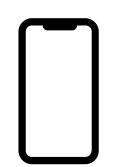


Nicolò Ghirimoldi

Portfolio 2021

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
Talisio Tirinnanzi di Legnano
2012 - 2017
Laurea triennale in Design del Prodotto
Industriale presso il Politecnico di Milano
2017 - 2020
UX Master presso Talent Garden Milano
2021
User Experience Designer presso Accenture
giugno 2021 -

Index

Projects

01 Sharedo	pag.4
02 ChatBank	9
03 Fortheplanet	13
04 Disruptive	17
05 Box	20
06 Irene	25
07 Tuk	30

Sharedo

Sharedo è un'applicazione che nasce per aiutare la convivenza e l'organizzazione tra coinvilini in ambito universitario. È un gioco interattivo che coinvolge i diversi inquilini in sfide avvincenti, al fine di migliorarne i rapporti sociali. Un login iniziale consente di adattare Sharedo a ogni abitazione, impostando le mansioni previste e gli intervalli di tempo desiderati.



Metodi di ricerca

Obiettivo di ricerca

Ci siamo concentrati sull'esperienza della convivenza fra studenti fuori sede in ambito domestico privato. L'obiettivo è scoprire le problematiche più frequenti che si sono presentate nella condivisione degli spazi della casa, per tentare di porvi rimedio con una proposta stimolante, divertente, ma al contempo efficace.

Metodologia

Osservazione passiva di 4 appartamenti

La maggior parte dei problemi deriva da una poca organizzazione tra i coinvilgini

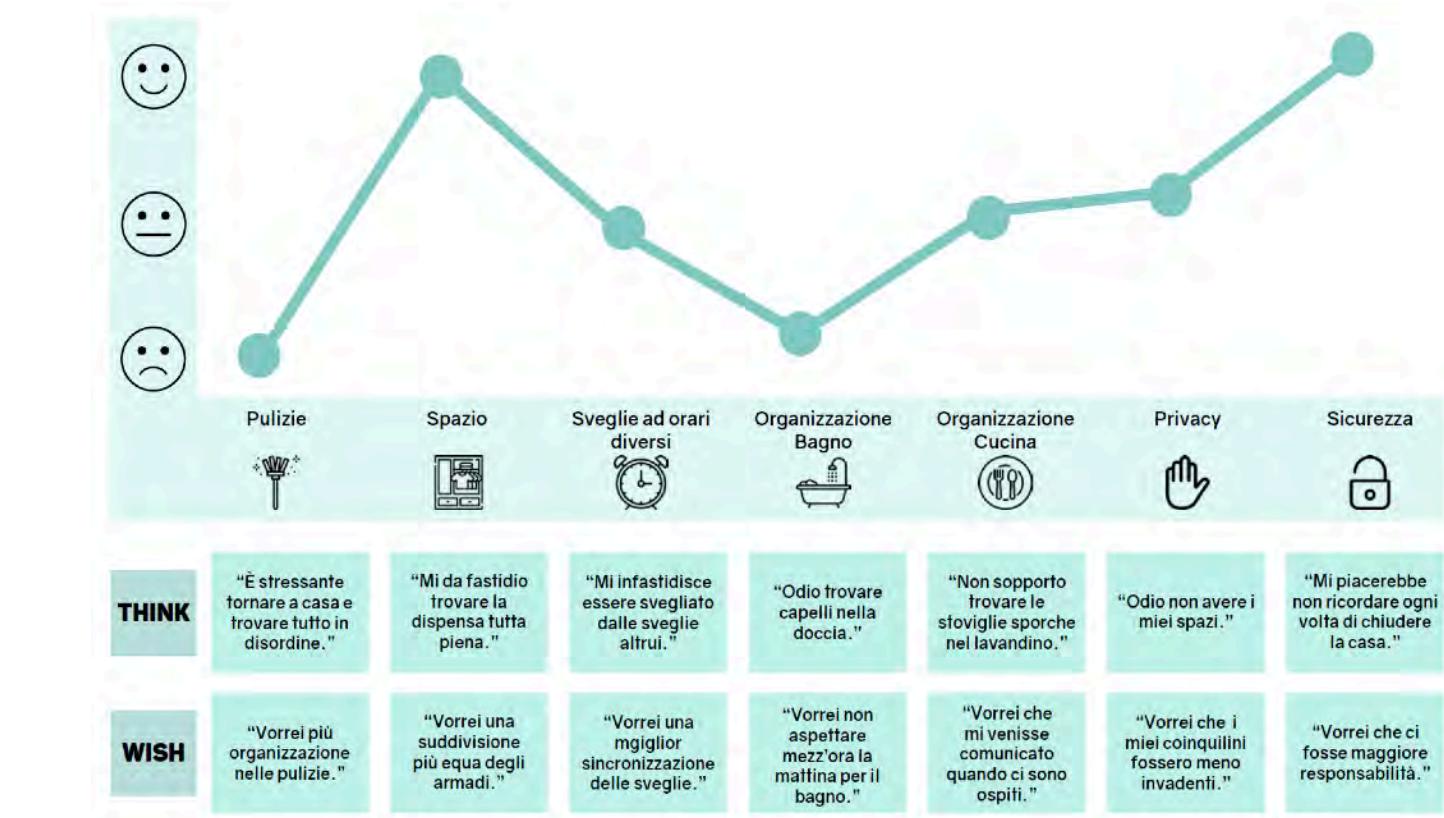
Pain points:

- Gestione dell'uso della cucina
- Turni di utilizzo del bagno
- Pulizie

Interviste di 8 studenti

Durata di circa 10/15 minuti. Seguendo una serie di domande, si cercava di rendere fluida la conversazione e far sentire libero l'utente di raccontare della propria esperienza di convivenza all'interno della casa.

Journey map



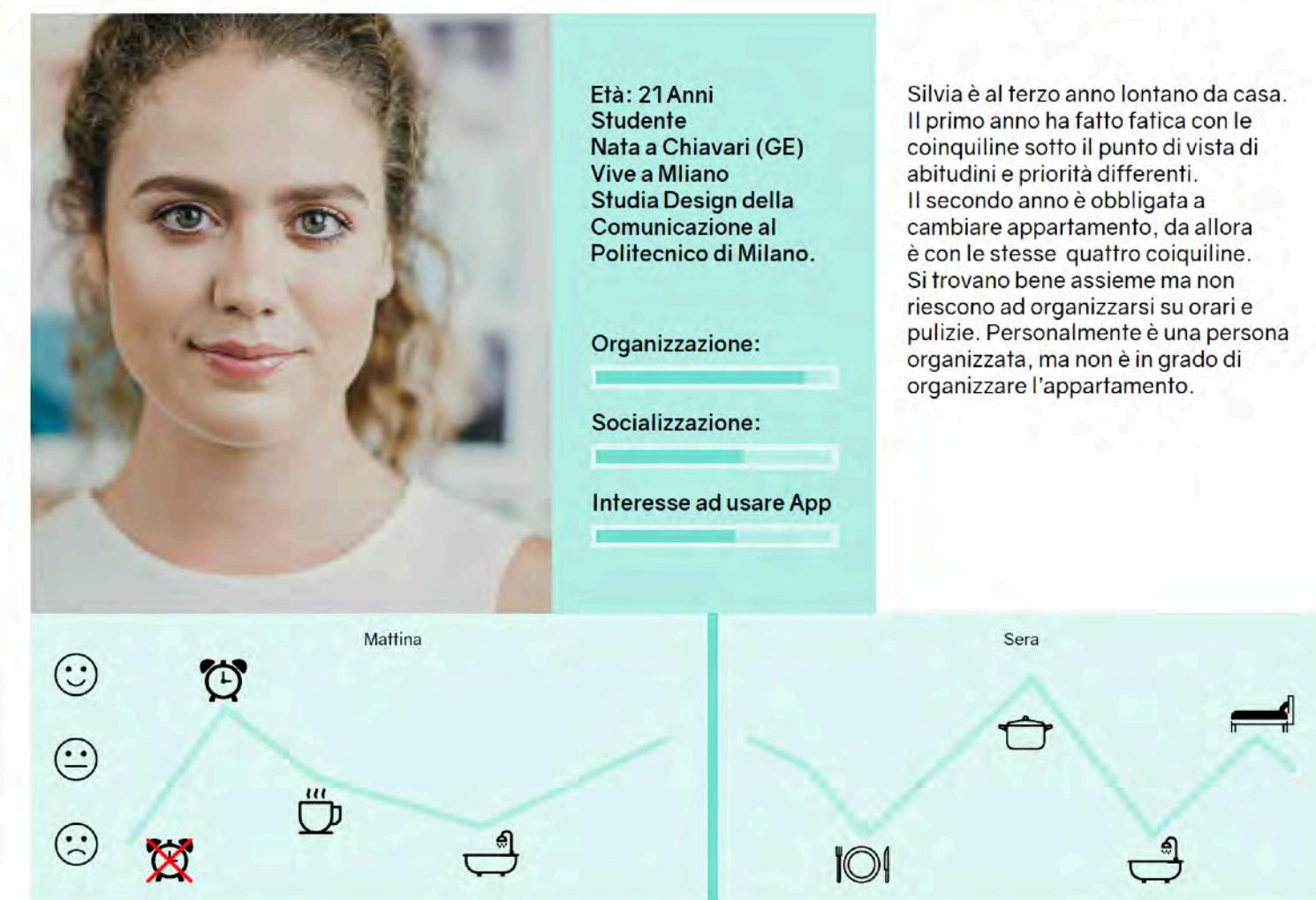
Dal problema alla soluzione

Problem scenario



Co-Design

Personas



Concept



Riguardo al Co-Design abbiamo organizzato tre workshop da cui abbiamo ricavato diversi spunti progettuali.

Applicazione

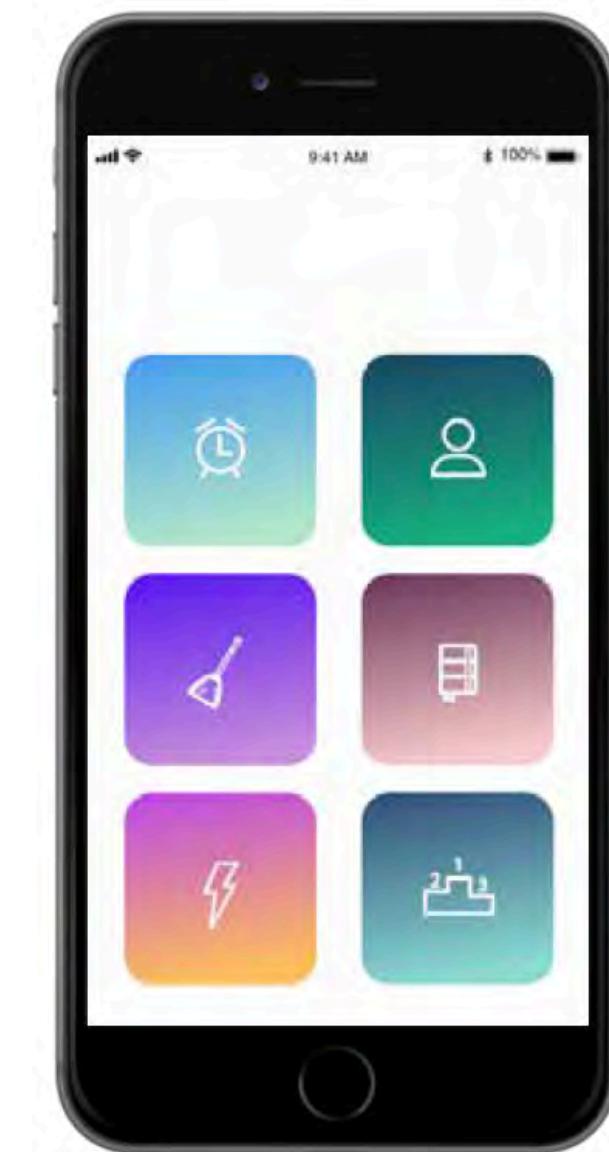


Applicazione

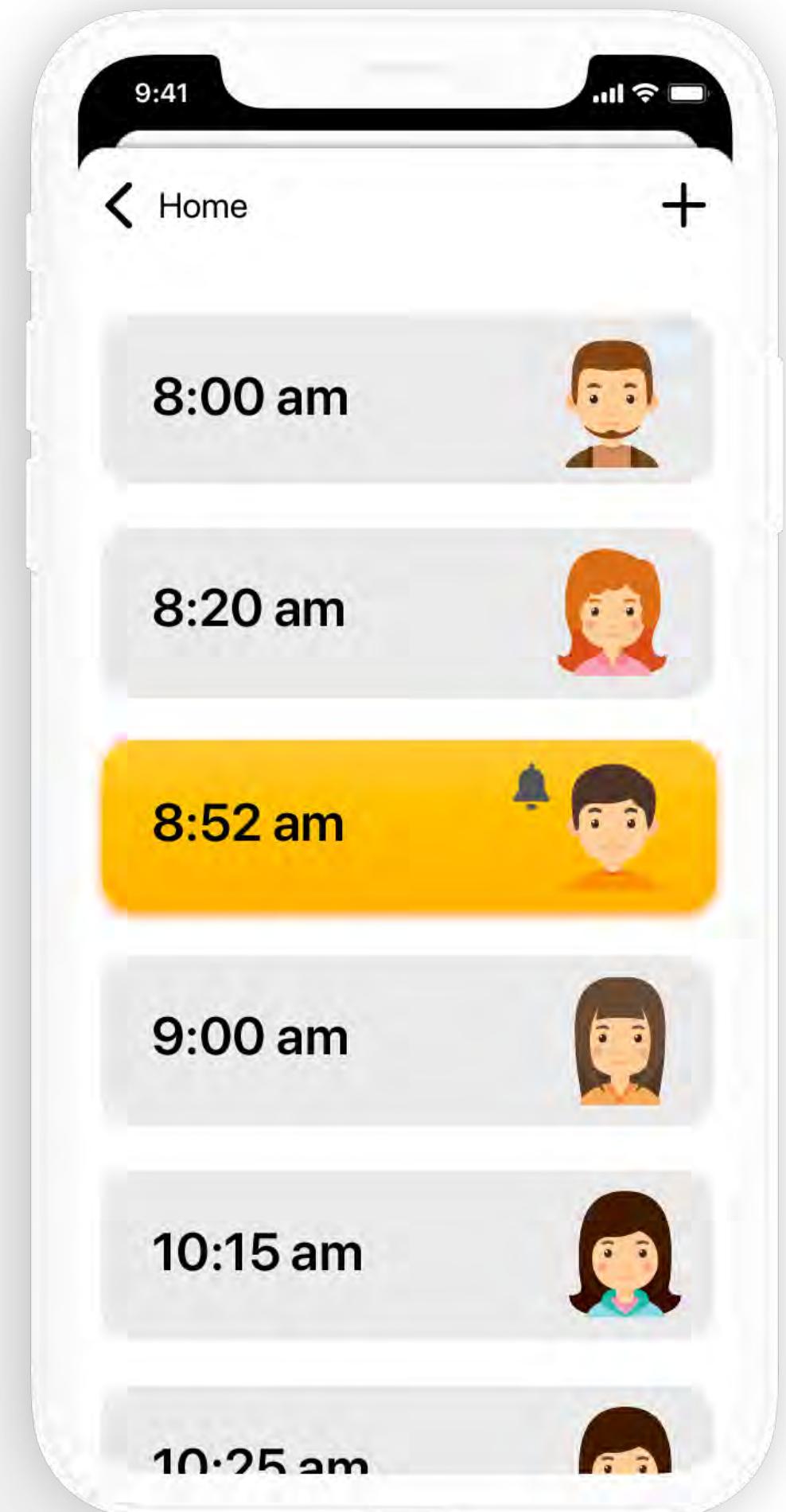
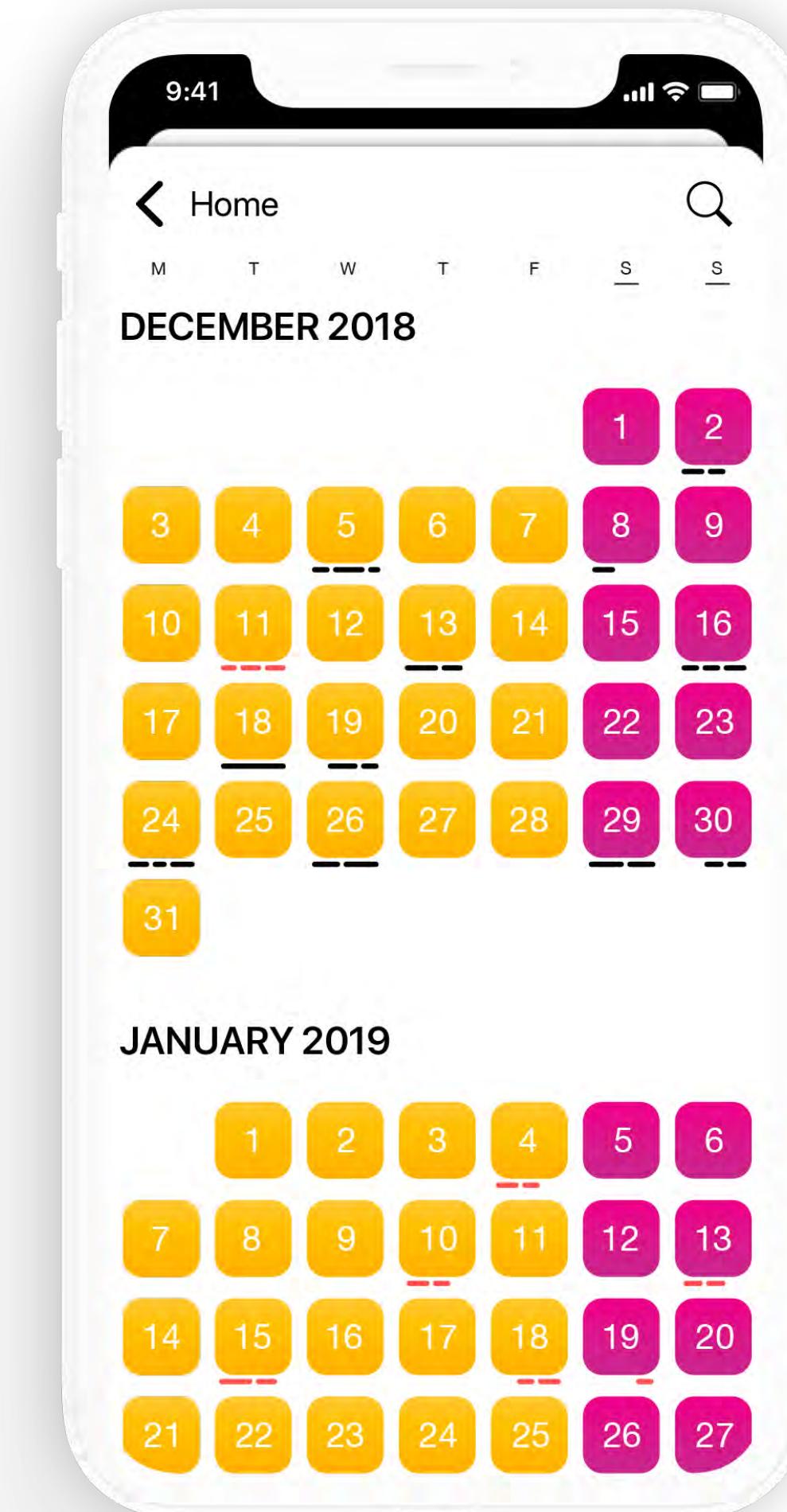
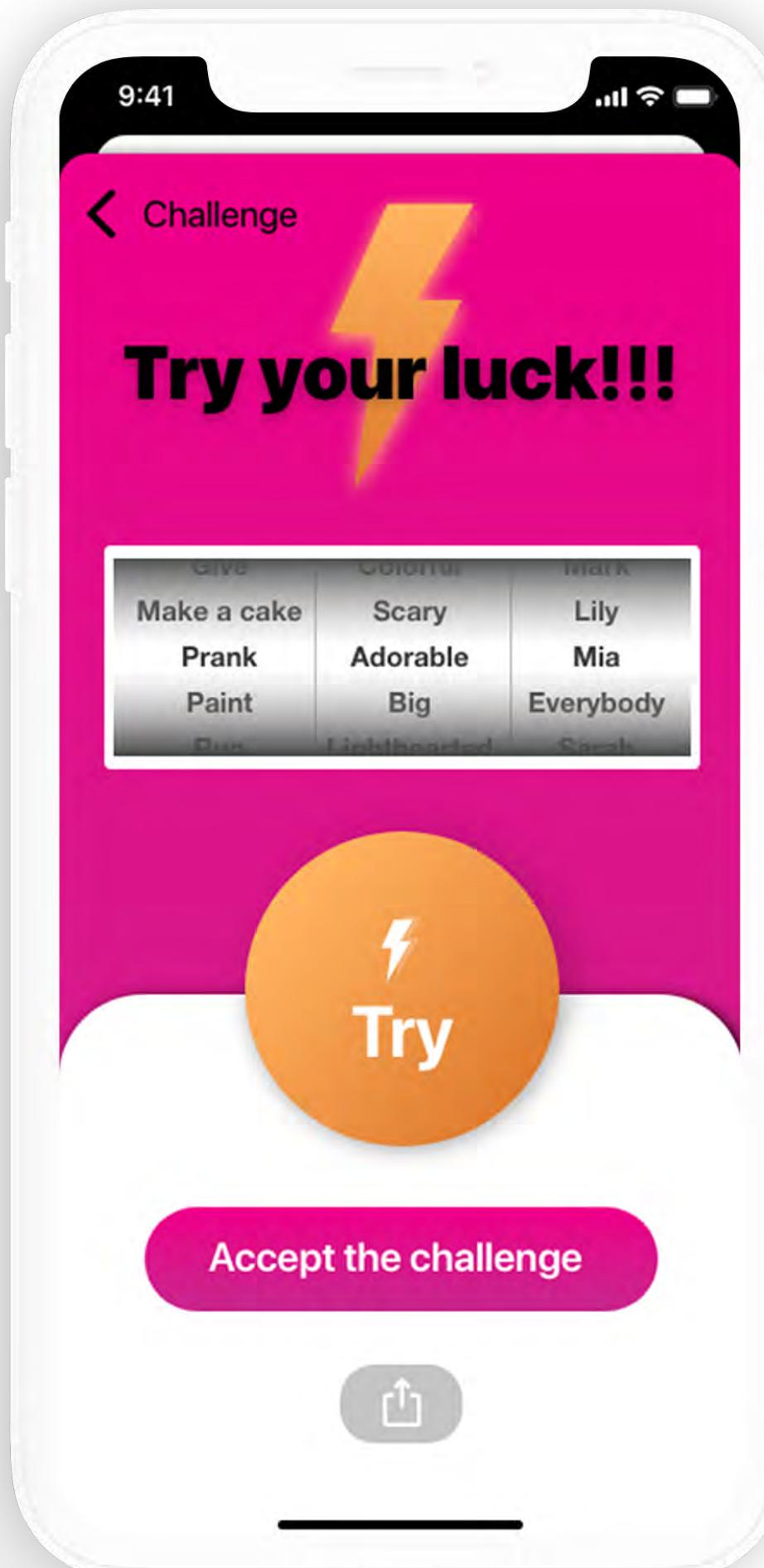
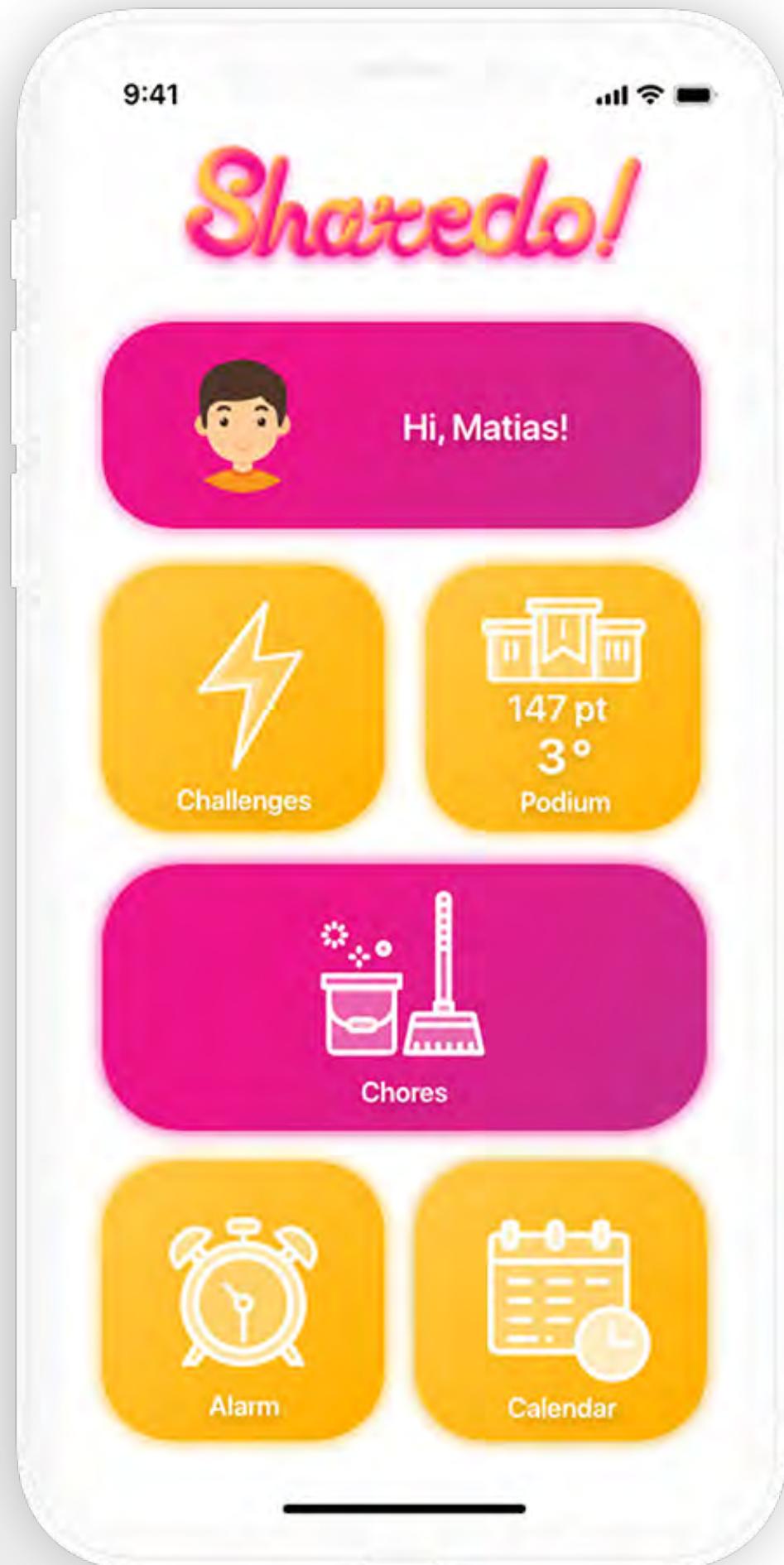
User testing

Modifiche

Per l'user testing abbiamo prototipato l'applicazione con Adobe XD, in questo modo è stato possibile scaricare Sharedo su un cellulare per farla testare direttamente agli utenti. Grazie a questo metodo è stato possibile modificare e migliorare alcuni aspetti dell'applicazione, per renderla più accessibile all'utente.



Re-Design



ChatBank

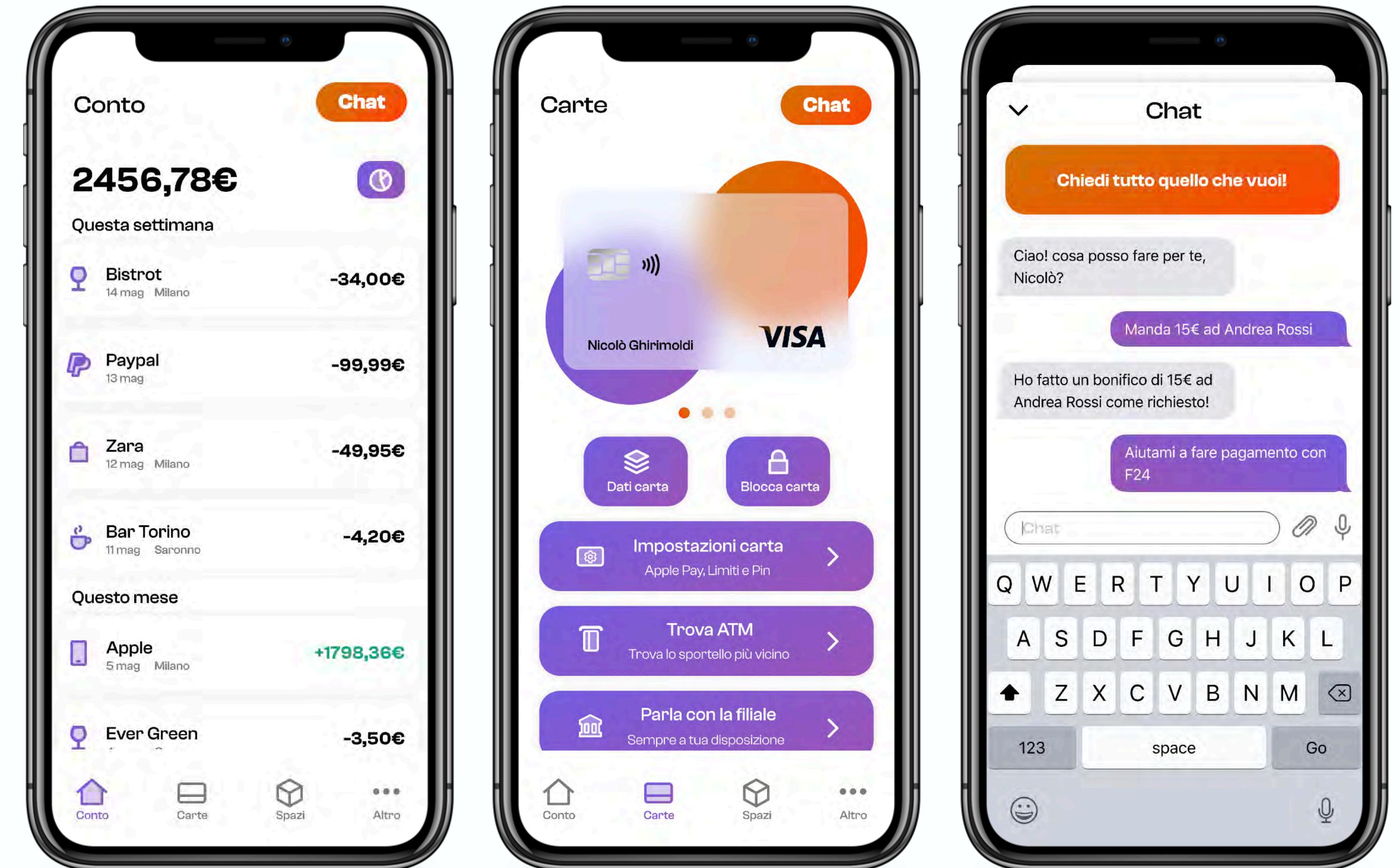
ChatBank è una banca diretta che nasce per facilitare e riorganizzare operazioni bancarie tramite chatbot. Dopo una fase di ricerca ho riscontrato complessità nelle operazioni e transazioni in app bancarie, soprattutto quando bisogna parlare con la filiale. In parallelo i chatbot non vengono utilizzati e applicati ottimamente.



Prototipo

La Chat è stata posizionata sulla nav bar per poter essere presente in tutte le interfacce.

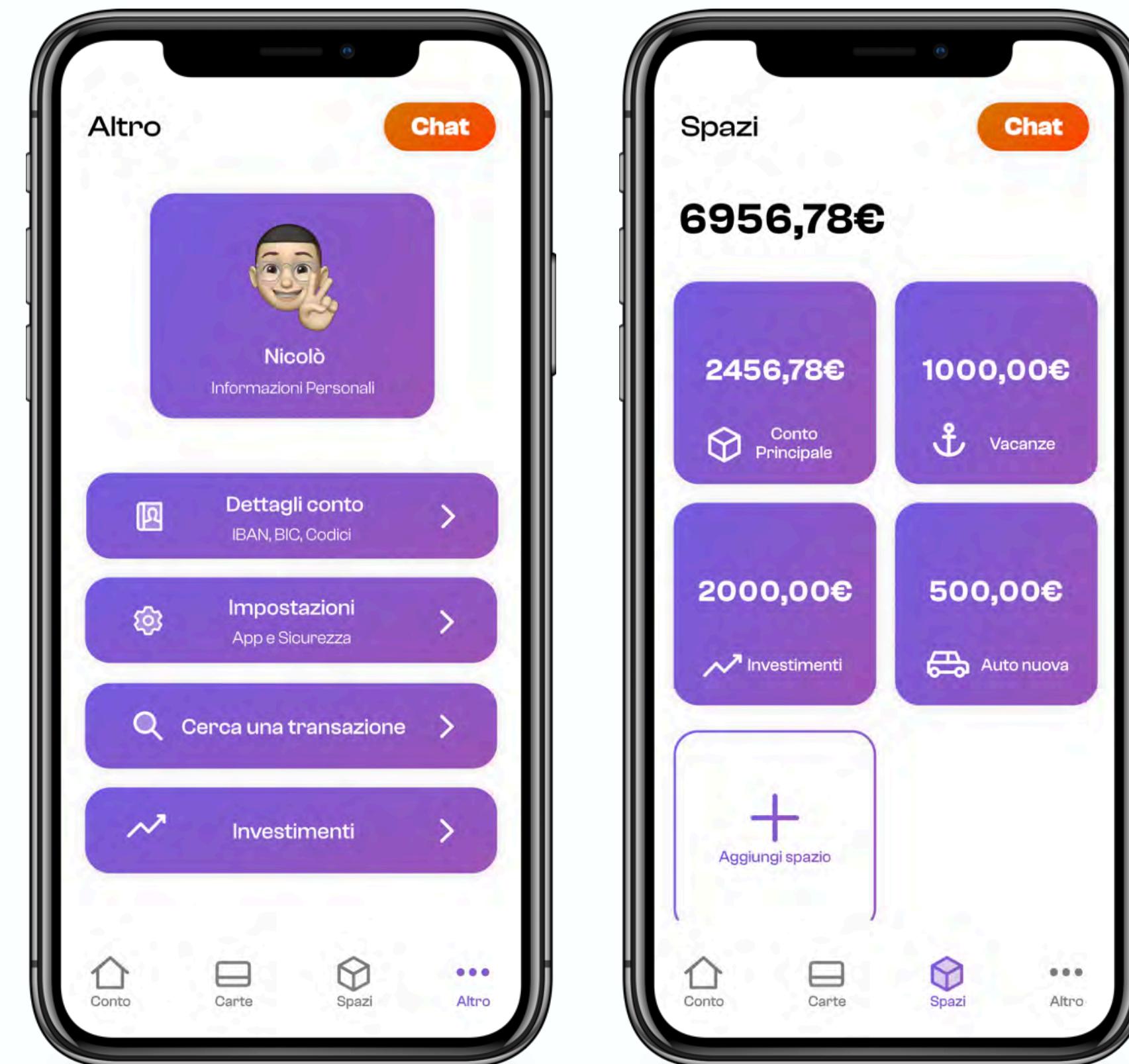
ChatBank è suddiviso in 4 interfacce nella tab bar: Conto dove sono presenti tutte le transazioni e il resoconto, Carte dove si possono controllare appunto le carte, Spazi dove si possono suddividere i soldi all'interno del conto e infine Altro dove sono presenti tutte le impostazioni.



UI

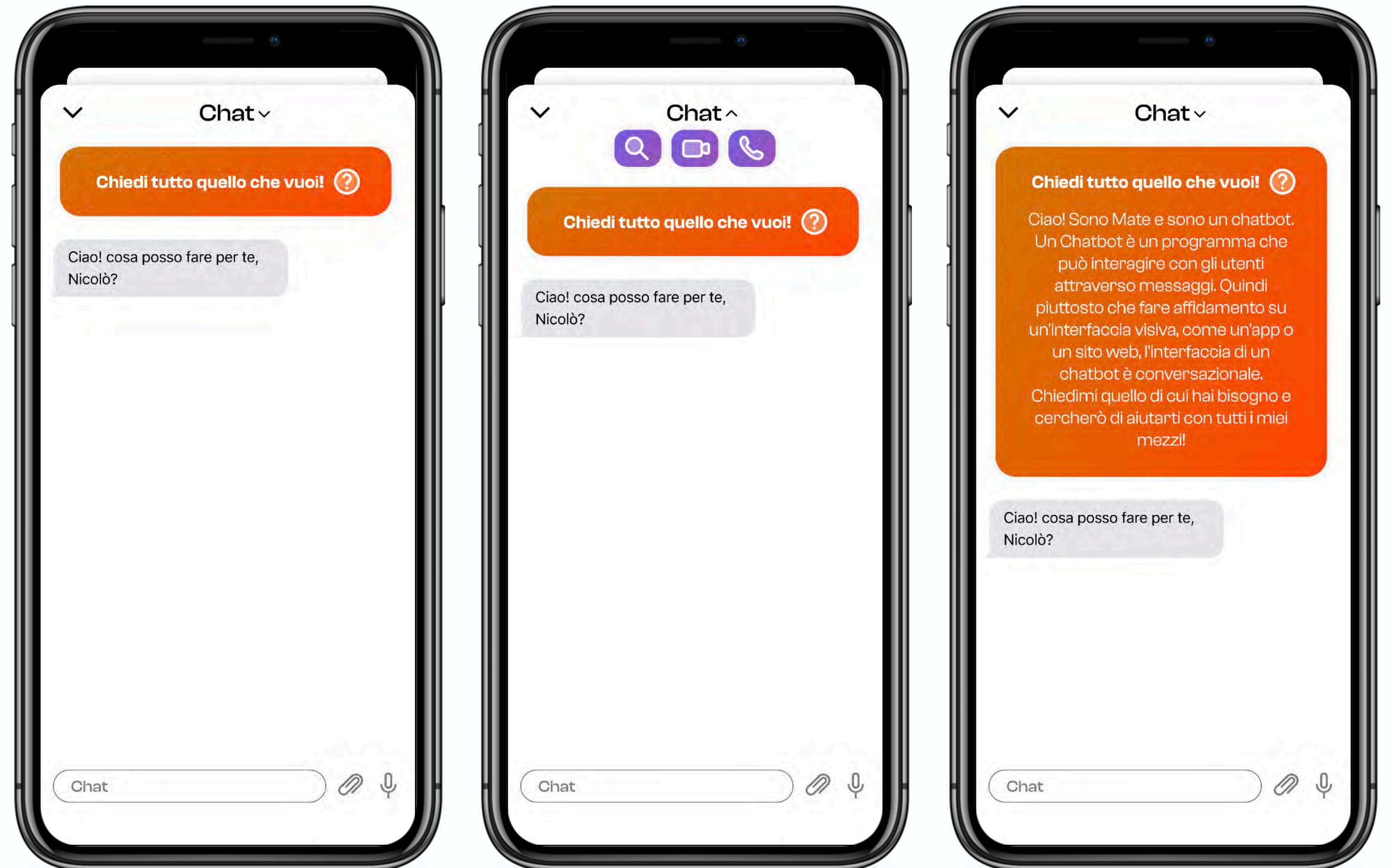
La chat è sulla nav bar, l'unico posto accessibile in tutte le interfacce; Ho creato un Design System per aiutare l'utente a capire dov'erano le CTA.

Utilizzando il contrast checker WebAIM, ho scoperto che i colori iniziali del progetto non erano accessibili. Con colorsafe.co ho trovato le nuove palette.



User test

Sono state fatte molte modifiche sul lato chat: il pulsante arancione una volta cliccato aiuta a capire cos'è un chatbot, mentre i tre pulsanti viola cerca nella chat, la chiamata e la videochiamata sono un aiuto in più all'utente quando il chatbot non è in grado di rispondere.



Fortheplanet

Fortheplanet è un servizio innovativo creato per le aziende CPG (Consumer Packaged Goods), per i clienti HoReCa e per i consumatori finali per aiutare la ripartenza nel post pandemia

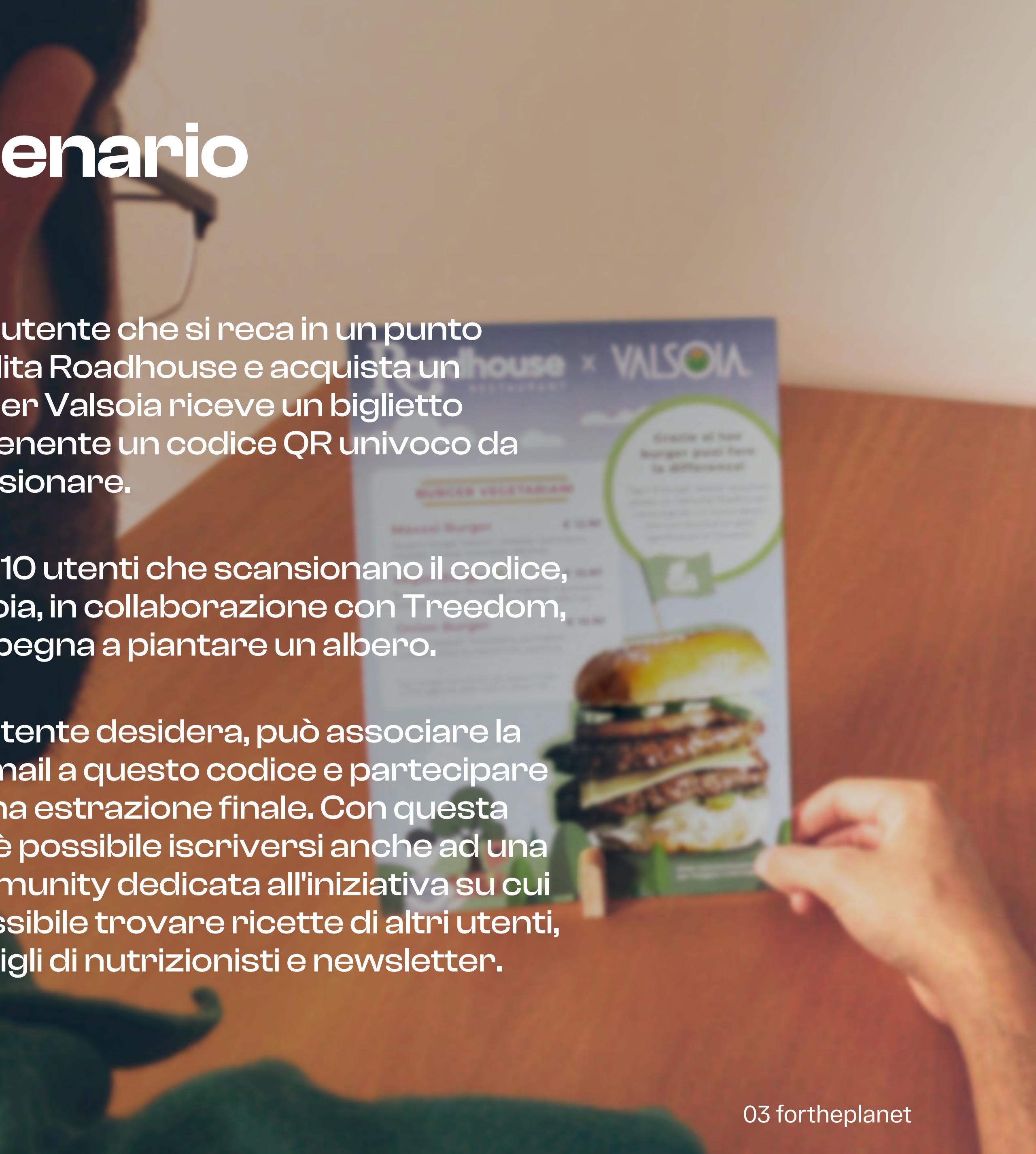


Scenario

Ogni utente che si reca in un punto vendita Roadhouse e acquista un burger Valsoia riceve un biglietto contenente un codice QR univoco da scansionare.

Ogni 10 utenti che scansionano il codice, Valsoia, in collaborazione con Treedom, si impegna a piantare un albero.

Se l'utente desidera, può associare la sua mail a questo codice e partecipare ad una estrazione finale. Con questa mail è possibile iscriversi anche ad una community dedicata all'iniziativa su cui è possibile trovare ricette di altri utenti, consigli di nutrizionisti e newsletter.



Roadhouse RESTAURANT x VALSOIA

BURGER VEGETARIANI

Maxxi Burger € 12,90
Doppio burger Valsoia®, cheddar, pomodoro, insalata, cipolla, maionese, ketchup

Vegan Burger € 10,90
Burger Valsoia®, formaggio vegetale / gustosino Valsoia®, pomodoro, insalata, cipolla, ketchup

Onion Burger € 10,90
Burger Valsoia®, mozzarella, pomodoro, insalata, anelli di cipolla fritti, ketchup

Ogni burger viene servito con patatine fritte +1,50€ aggiungi degli anelli di cipolla fritti

POWERED BY treedom let's green the planet

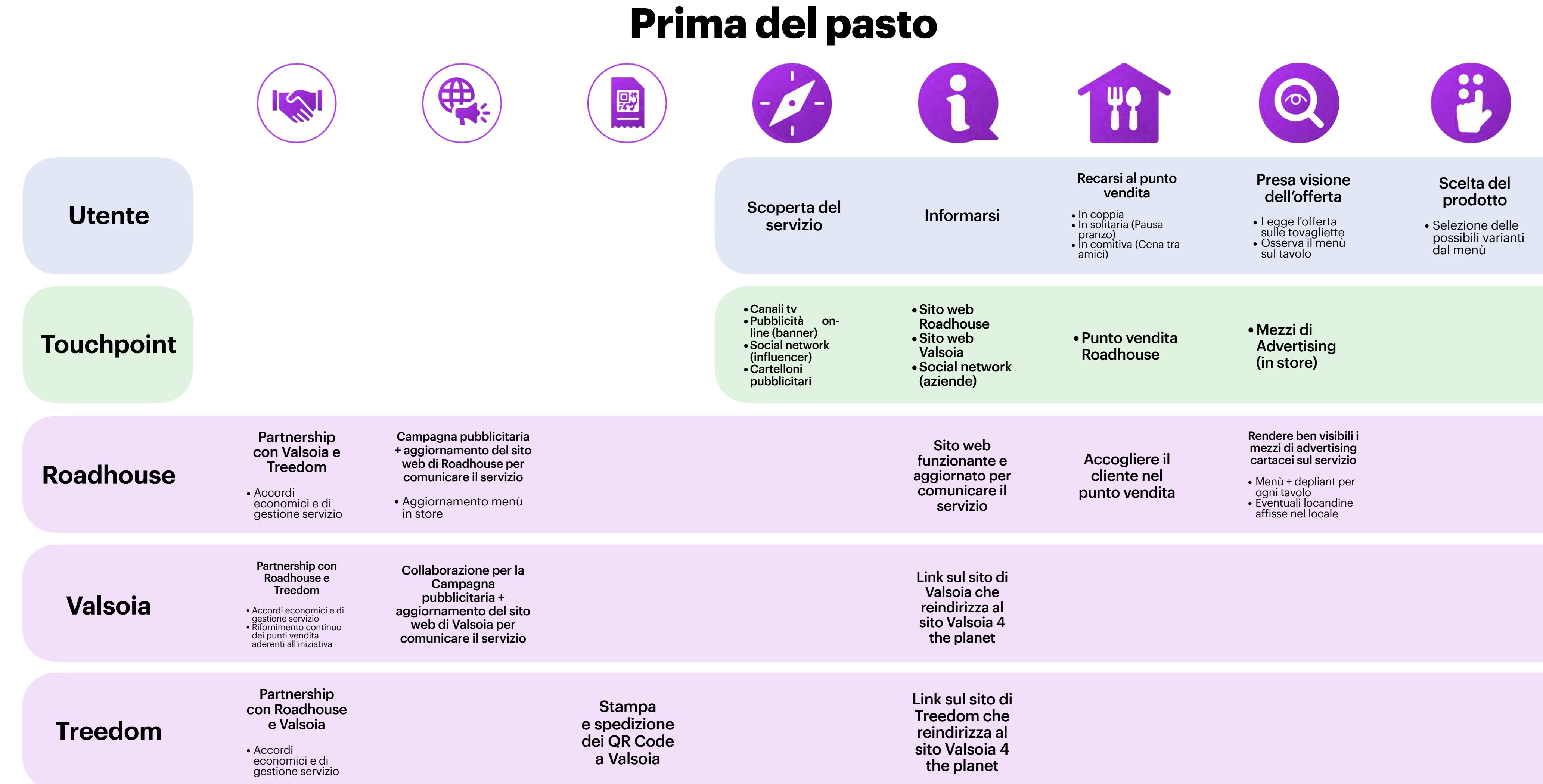
Grazie al tuo burger puoi fare la differenza!

Ogni 10 burger Valsoia® acquistati presso un ristorante Roadhouse® verrà piantato un nuovo albero che contribuirà ai progetti agroforestali di Treedom®

VEGAN

Visita valsoia4theplanet.it per maggiori informazioni

Service Blueprint



Service Blueprint

Durante il pasto



Attesa del prodotto

- Visione del sito dell'iniziativa (link sul menu / deppliant)
- Iscrizione alla community di Valsoria
- Iscrizione alla newsletter
- Visione di un video sul sito di Roadhouse



Mangiare il pasto



Scansionare il QR Code dal biglietto

- Togliere il sigillo ai biglietti e scansionare il QR Code con lo smartphone



Attivando il QR Code arriverà la richiesta di Partecipare alla lotteria (annuale)

- Inserire il proprio indirizzo e-mail
- Accettare la policy sulla privacy



Dopo il pasto



Entrare a far parte della community

- Iscrizione alla newsletter
- Visionare le ricette degli altri utenti
- Accedere ai consigli/linee guida per una alimentazione veg stilate da nutrizionisti



Parlare del servizio

- Coinvolgere amici, parenti, colleghi...

Sito web

- Fotocamera / App di QR Code Scanner

QR Code

Preparazione del prodotto scelto

- Cucinare il prodotto scelto dall'utente
- Aggiungere per ogni burger Valsoria un bigliettino cartaceo con QR Code

Arrivo al tavolo dell'ordine

- Il cameriere porta al tavolo l'ordine assicurandosi di aver incluso per ogni hamburger di Valsoria un QR Code

Tenere traccia del numero di QR Code scansionati

- Counter real time sul sito di Roadhouse
- Link al sito di Treedom

Raccogliere le iscrizioni via mail

- Continua variazione dell'offerta di servizi/attività/iniziative
- Partnership con terzi (es. esperti di nutrizione)
- Partnership con altre aziende

Management e supporto della community

- Management/organizzazione e supporto della community

Tenere traccia del numero di QR Code scansionati

- Counter real time (numero QR Code scansionati) sul sito di Treedom
- Counter real time (num. alberi piantati) sul sito di Treedom

Presenza nella community con varie iniziative

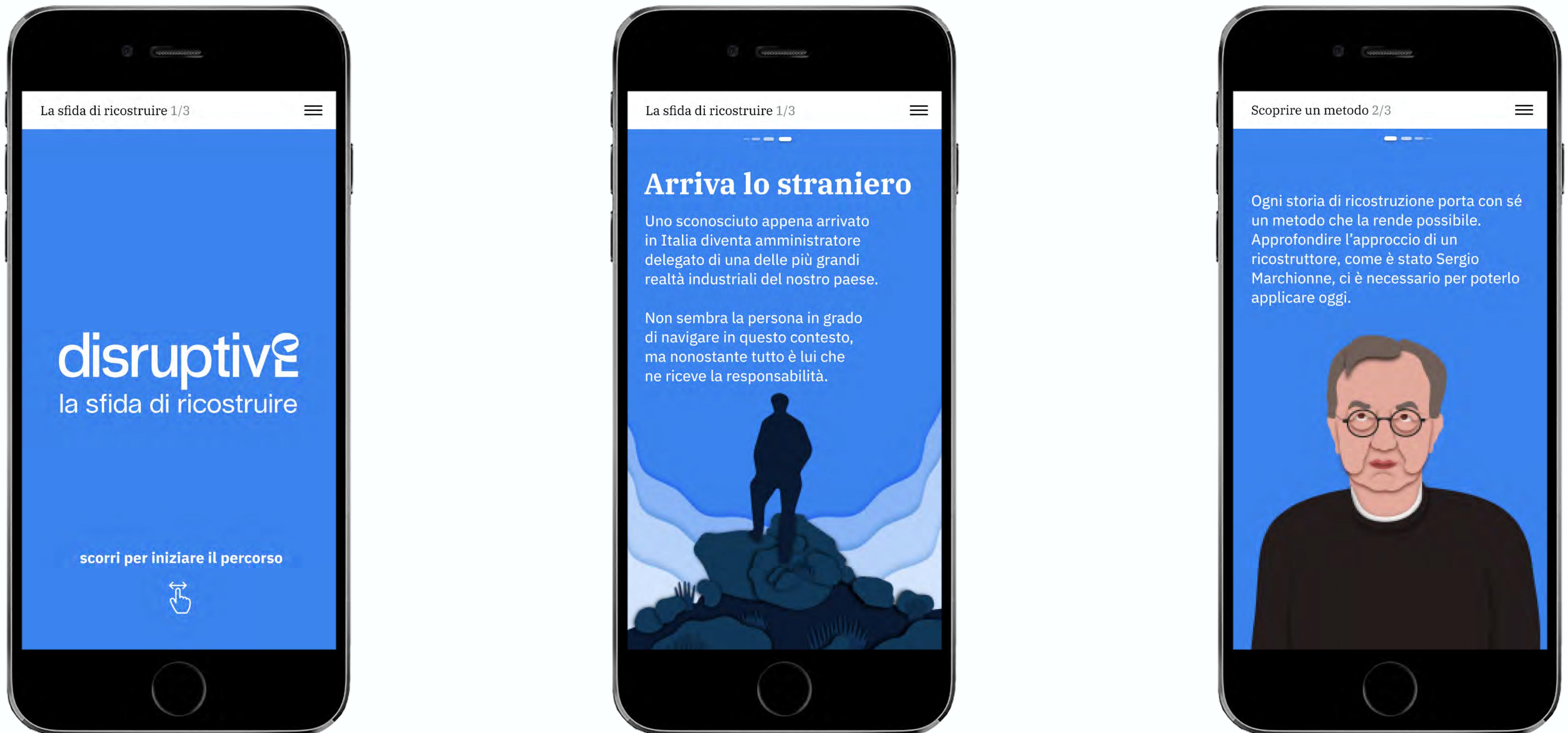
Piantare gli alberi

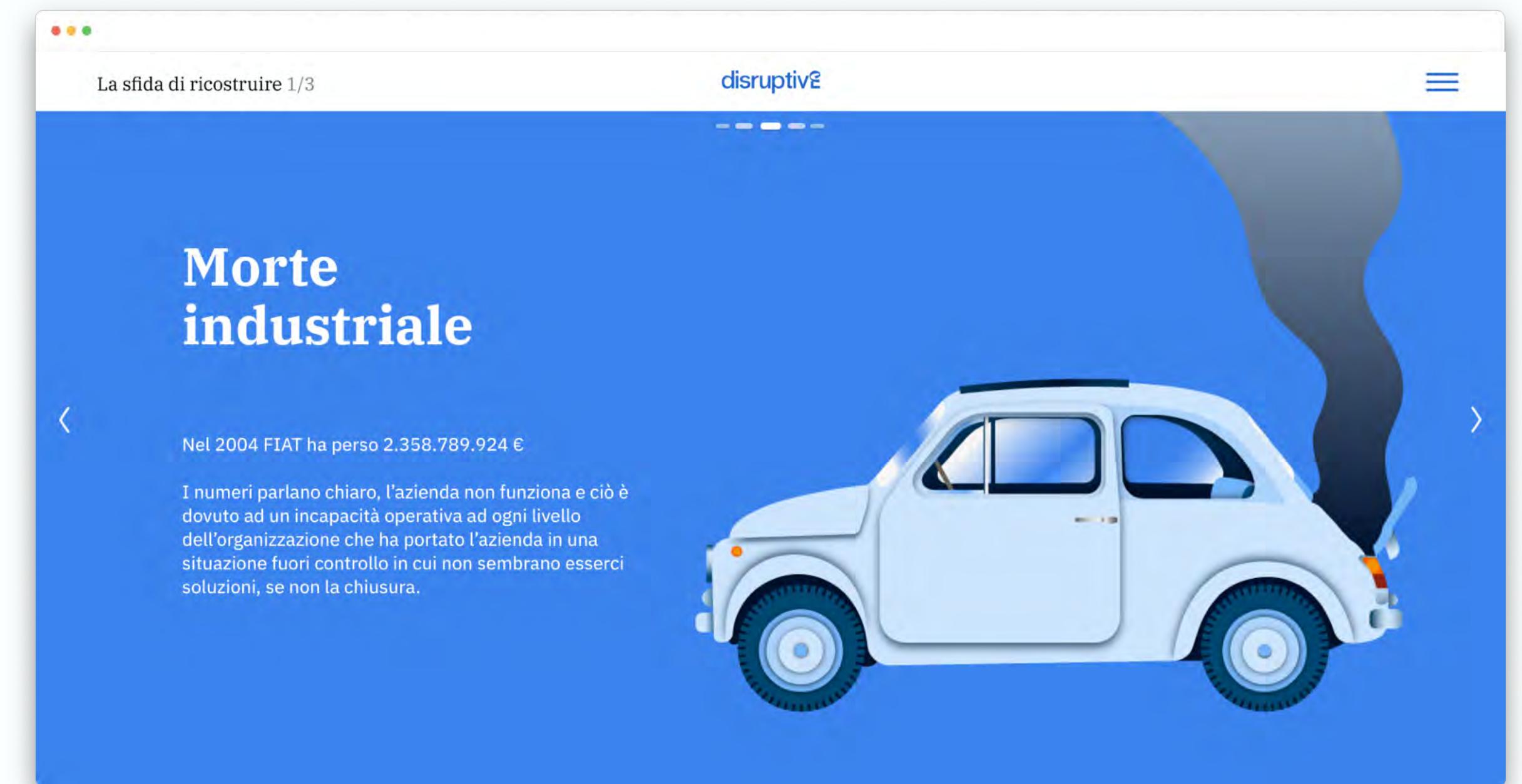
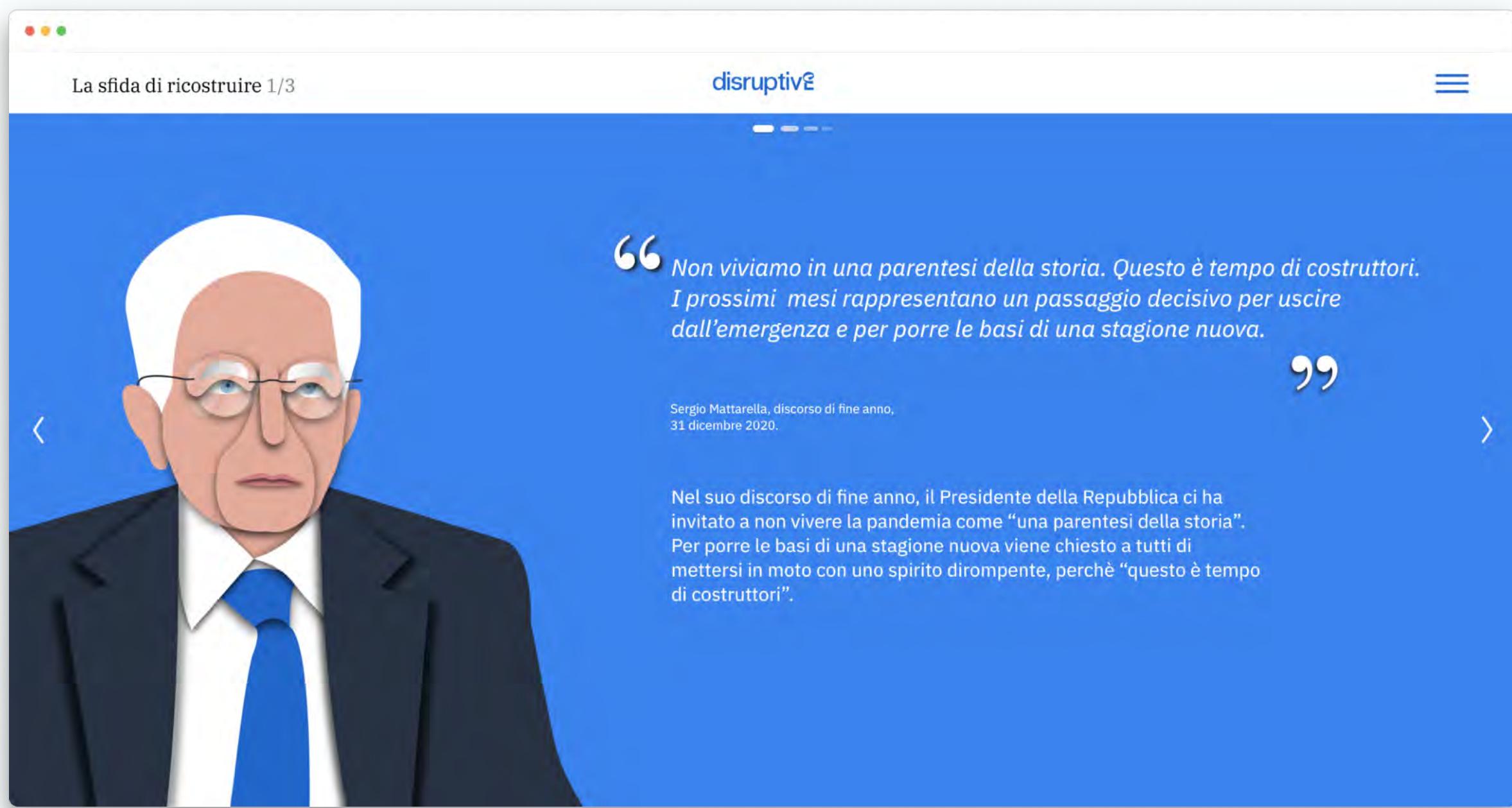
Disruptive

Disruptive è una mostra digitale creata per raccontare la vita e l'opera di Sergio Marchionne. Questa mostra è stata pensata per essere fruibile durante il covid in ambiente digitale.

La narrazione si sviluppa su diverse sezioni, ognuna delle quali racconta un diverso aspetto e sfrutta un sistema a "cards" a scorrimento orizzontale alle quali si uniscono degli innesti a scorrimento verticale, dei long read di approfondimento. In particolare ho partecipato alla produzione delle guidelines e lo sviluppo della UI/UX dell'applicativo digitale.

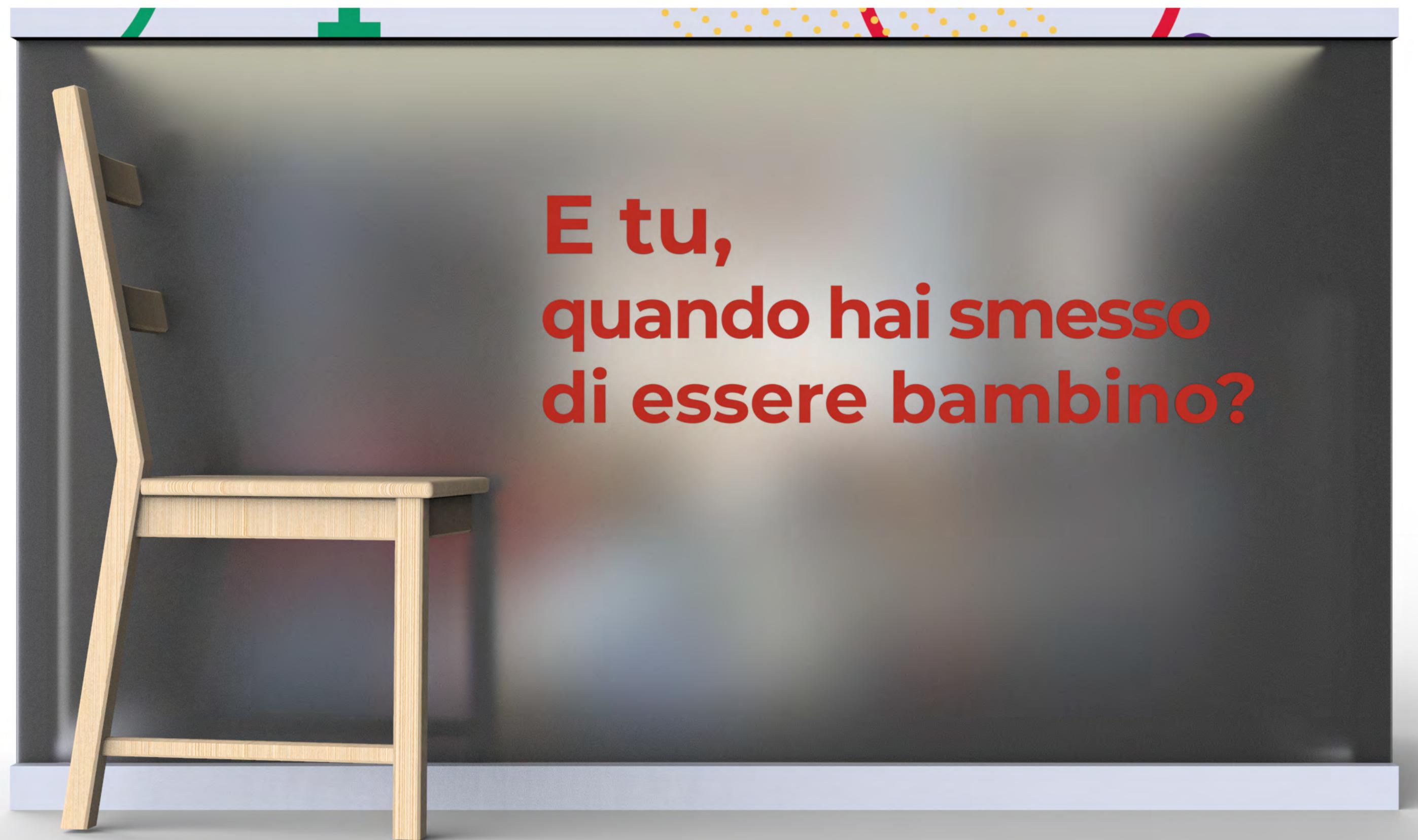
disruptive
la sfida di ricostruire





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.



**E tu,
quando hai smesso
di essere bambino?**

Attrarre

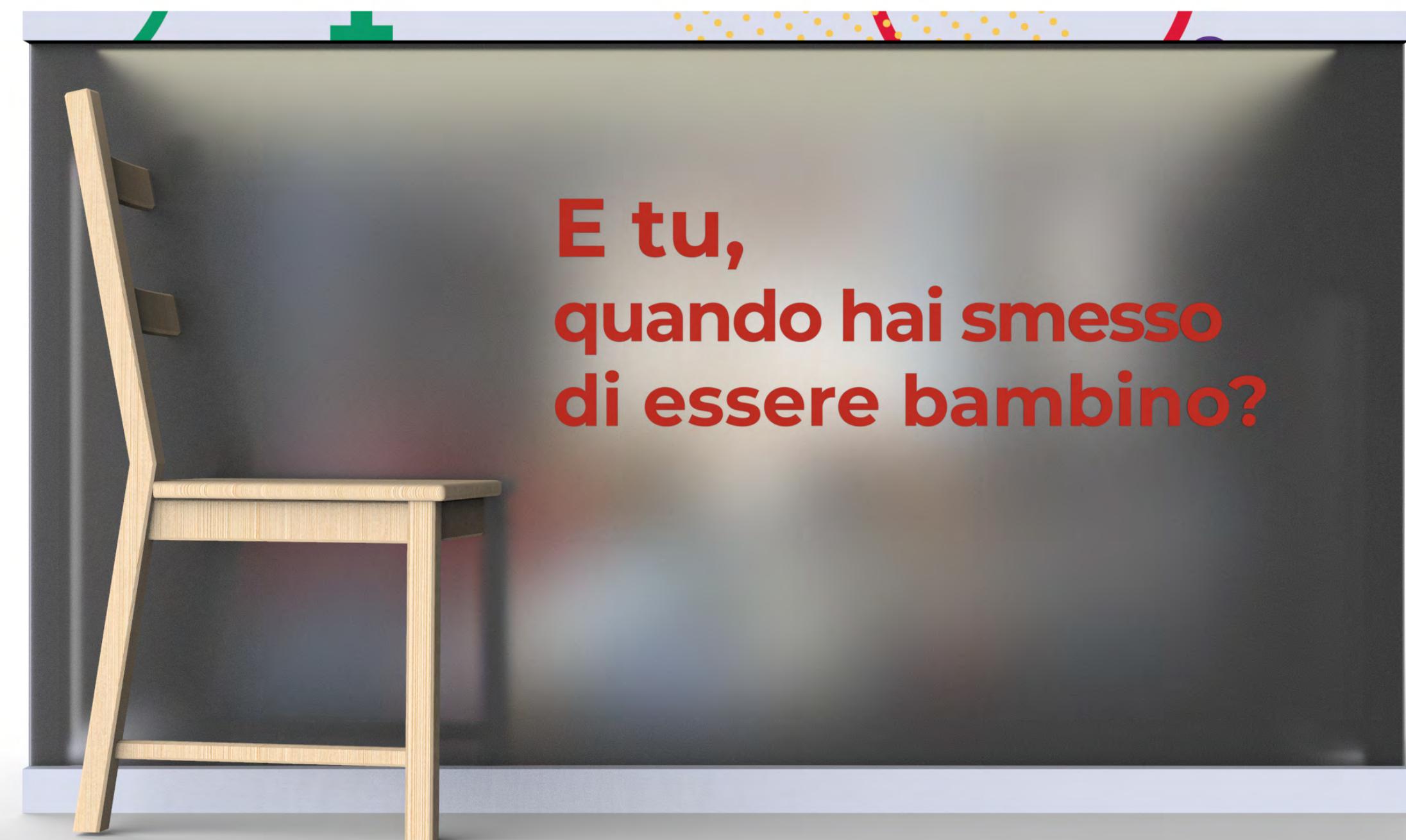
Il box funge da attrattore, deve colpire l'utente ed invogliarlo ad entrare. Egli deve incuriosirsi. La stessa curiosità è ciò che invoglia il bambino a scoprire la realtà.

Cambio di prospettiva

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

Tortona

L'obiettivo 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.





sept 2019-jan 2020

05 box

sintesi finale team project

Interaction

Abbiamo pensato ad 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.



Social

La campagna social serve a promuovere gli eventi in via Tortona pubblicizzando la pagina Instagram dell'azienda e aver appetibilità creando filtri per le Instagram Stories come giochi passatempo che contemporaneamente facciano pubblicità e spingano alla curiosità.



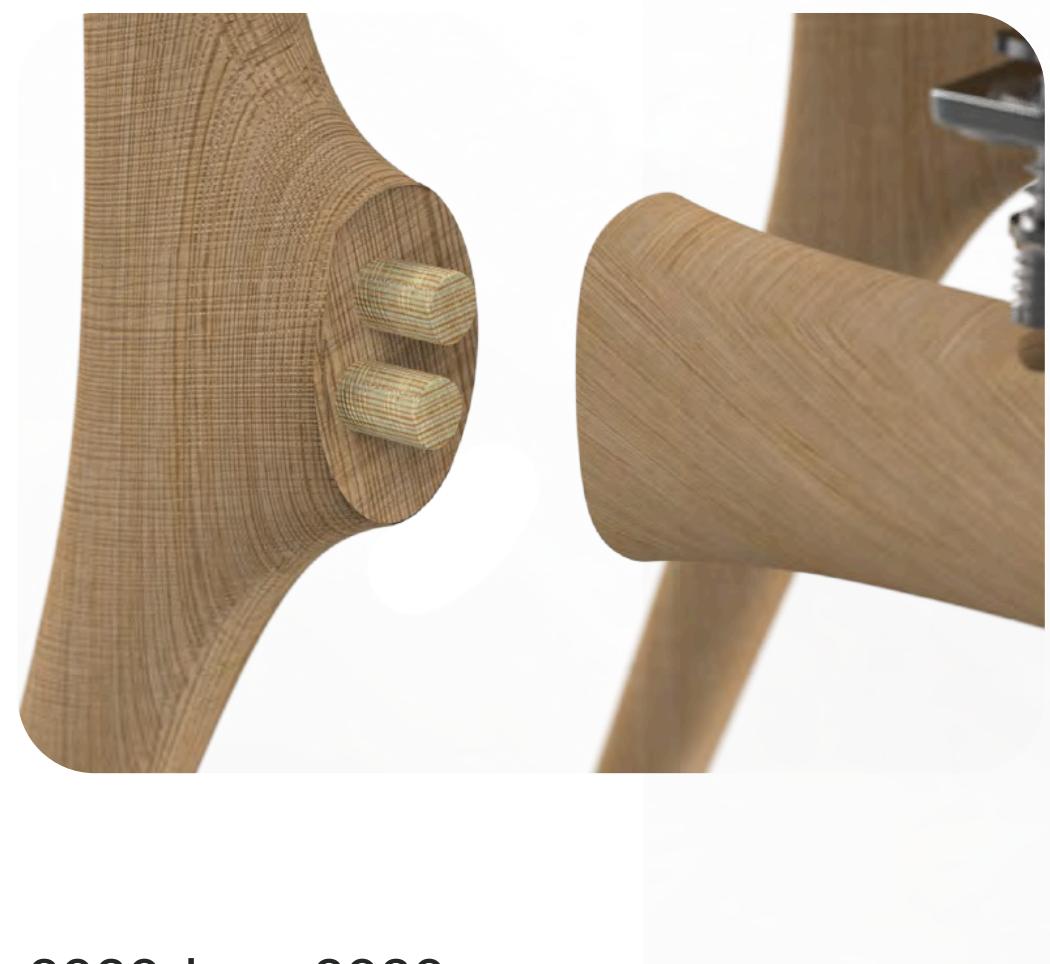
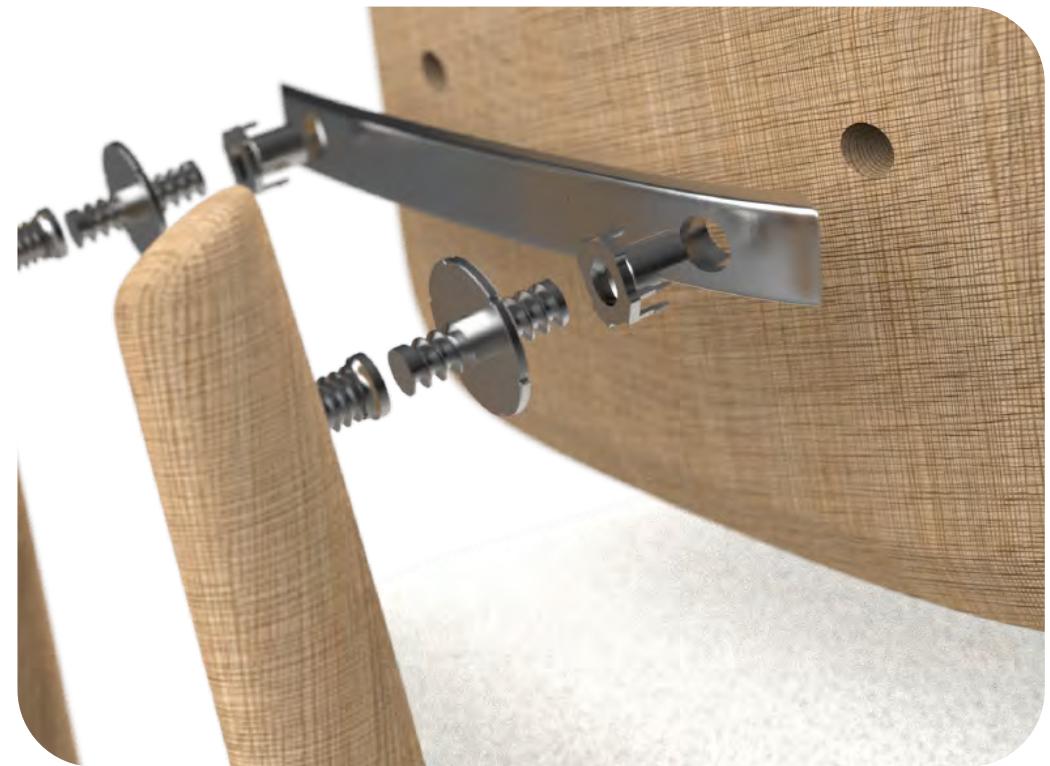
Tutti gli eventi hanno un filo conduttore: il cambio dei ruoli. Vogliamo che l'adulto senta di "aver bisogno" del proprio bambino, che sia lui a insegnare qualcosa di nuovo al genitore, che gli consenta un nuovo punto di vista.

Irene

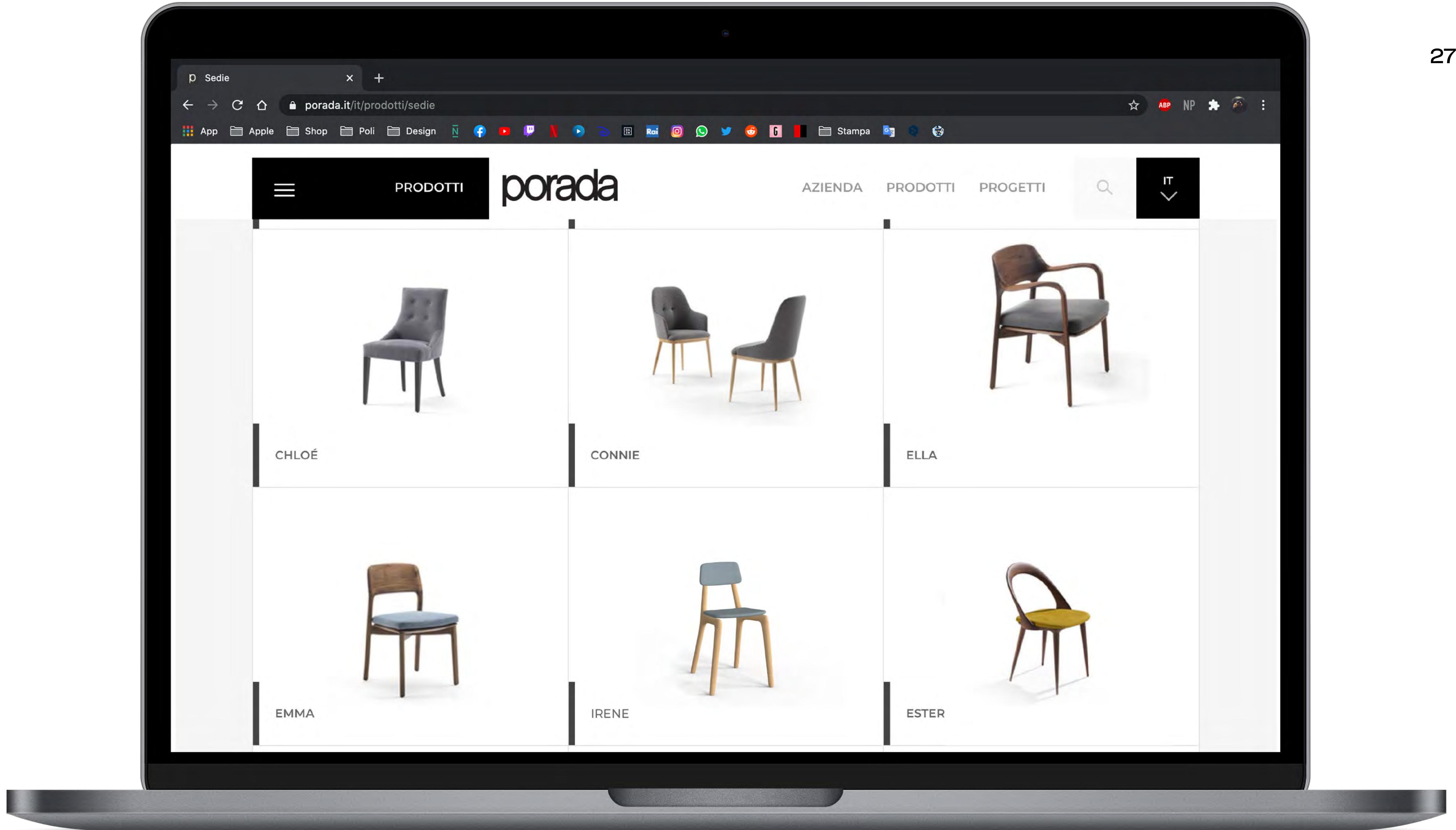
Fin dai primi momenti di progettazione, esaminando il catalogo Porada abbiamo notato l'assenza di una sedia visivamente e strutturalmente leggera. Volevamo che questa fosse la principale delle nostre caratteristiche per poter adattarla ad ambienti.

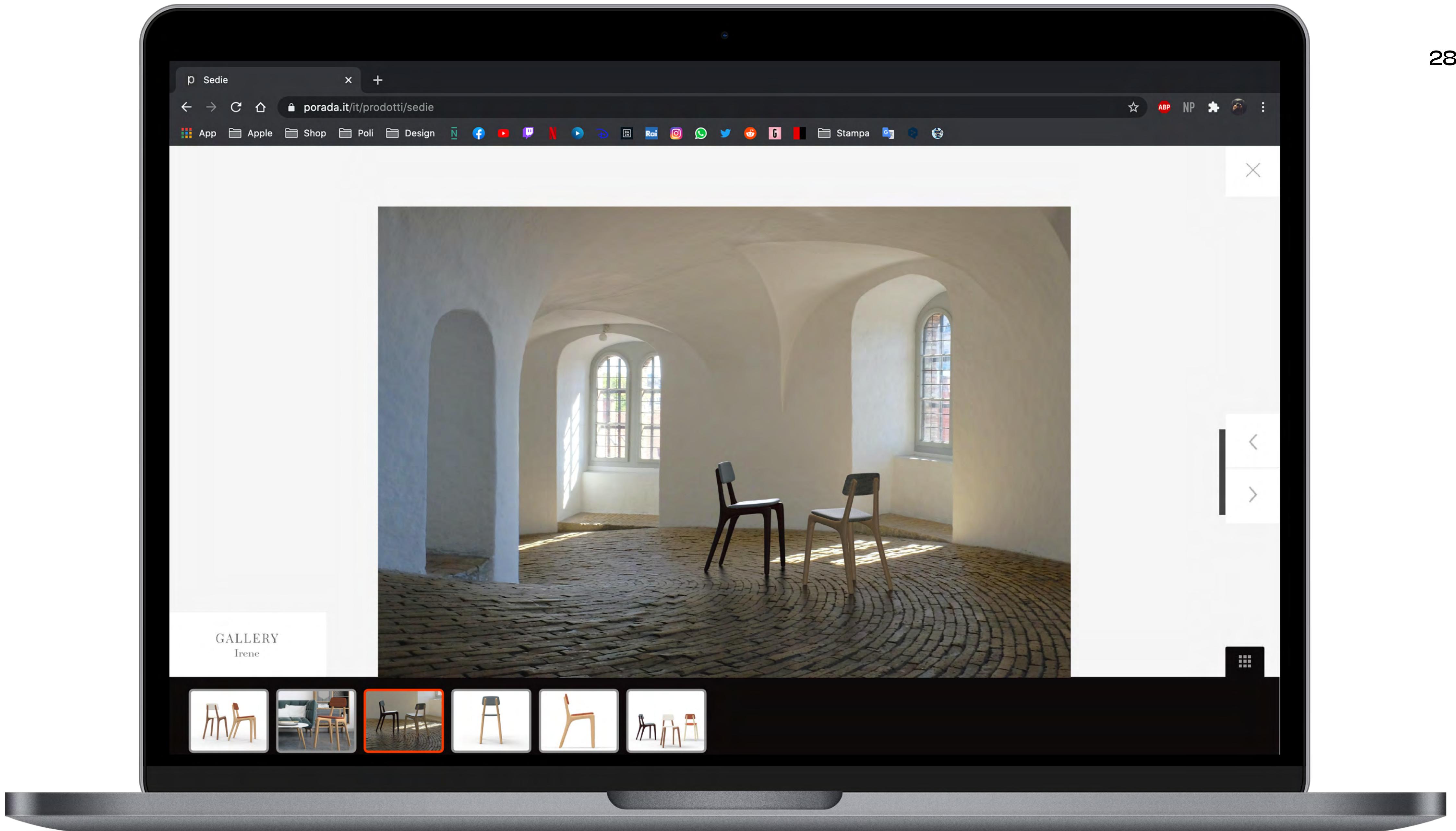


Espreso



In assenza dei traversi 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.

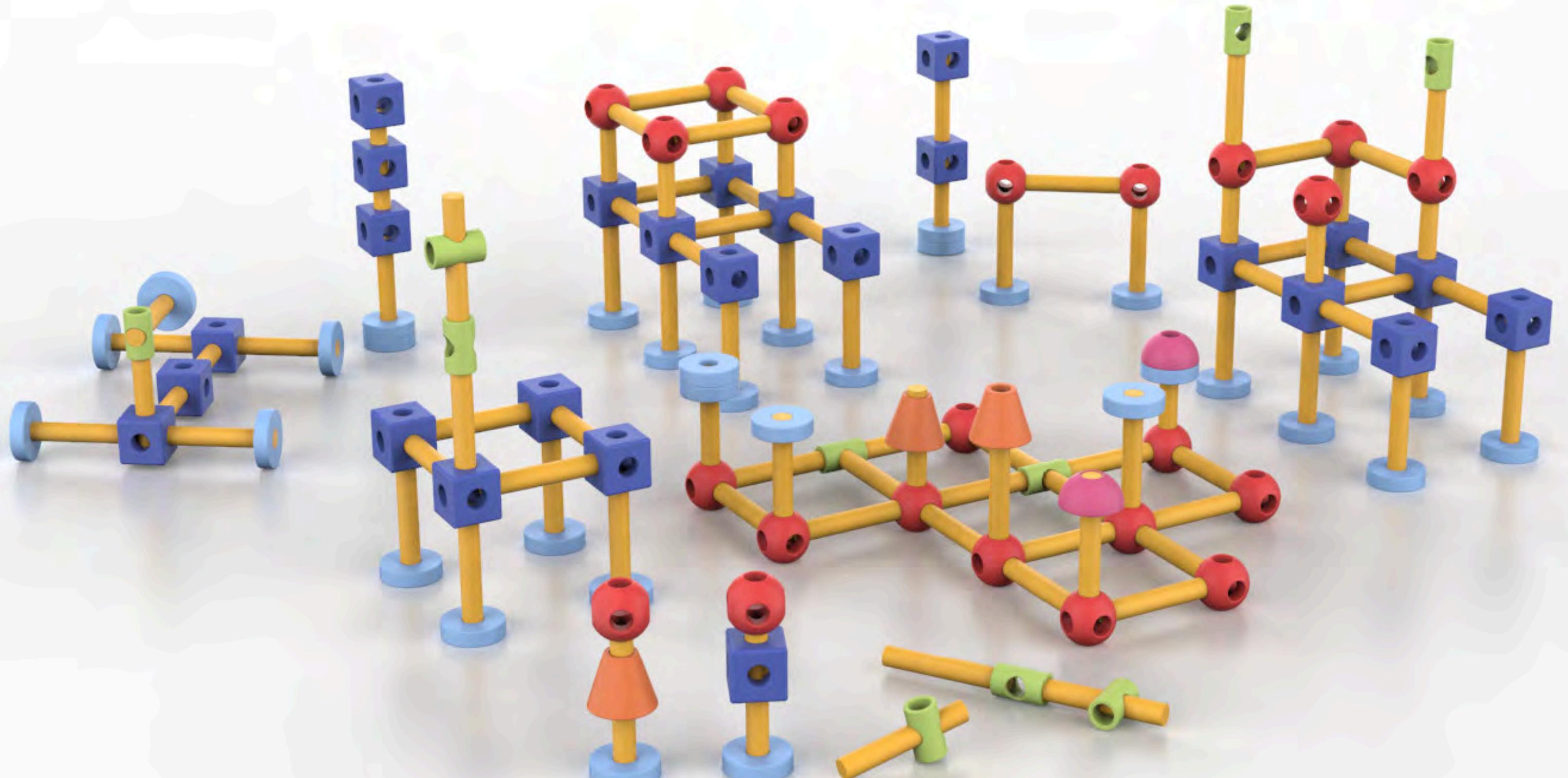






Tuk

Tuk nasce dalla volontà di voler progettare un gioco per asili nido che favorisca la cooperazione, la narrazione e il movimento fisico.



Storytelling

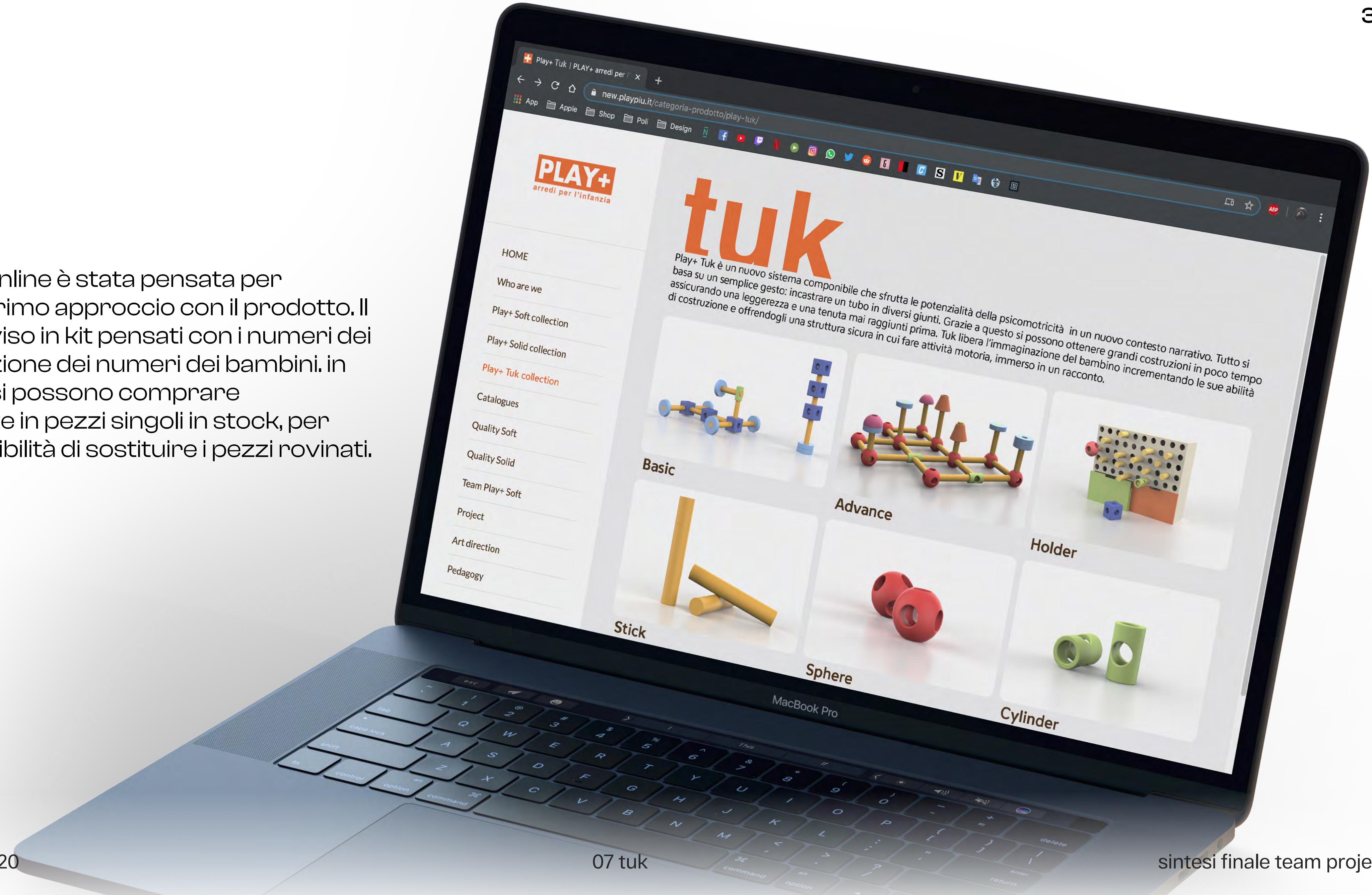
Grazie a numerose visite ad asili nidi come quello del Mast a Bologna e ad un user test a Pitti Bimbo (foto) abbiamo studiato che il modo più divertente per far giocare i bambini all'interno di una narrazione è di farli muovere nello spazio. In questo modo abbiamo unito il momento dell'esercizio psicomotorio a quello dell'ascolto di una storia. Ne è nato un nuovo modo di giocare, di ascoltare e di raccontare.



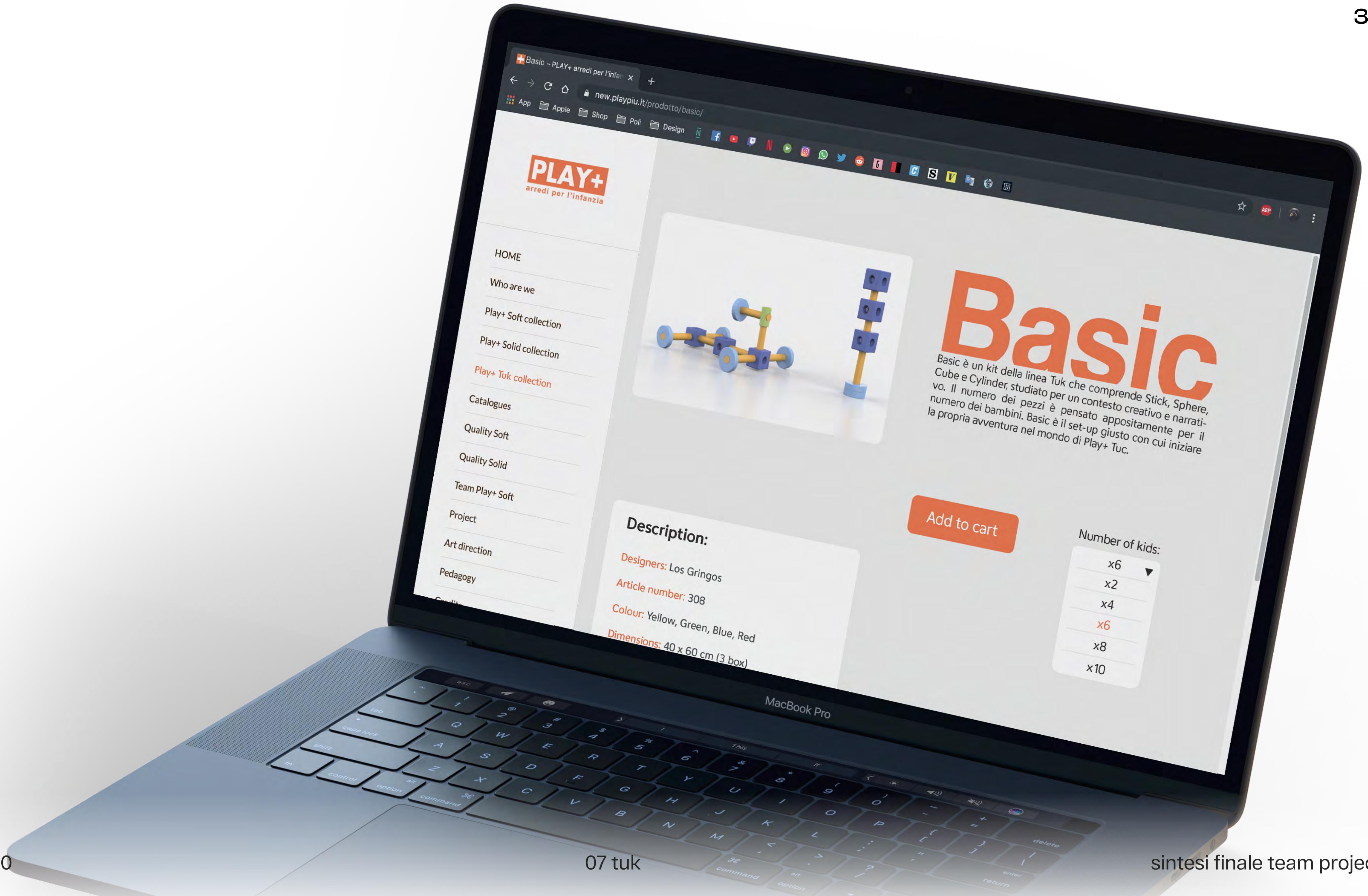
CREDITS: Andrea Ruggeri

Sito

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.

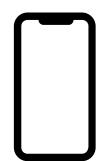


Sito



Nicolò Ghirimoldi

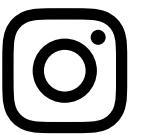
contatti



+39 3319283277



n.ghirimoldi@gmail.com



@nicoghirimoldi