

Simone Menoni

2026

Portfolio

simomeno.com

Mi chiamo Simone Menoni e vengo da Varese.

Sin da piccolo ho usato l'arte visiva per identificarmi, trovando nella creatività il modo migliore per parlare a me stesso e agli altri.

Al liceo classico ho capito che scarabocchiare era un'esigenza, scegliendo così di studiare Design della Comunicazione al Politecnico di Milano. In questi anni ho esplorato la progettazione per trovare soluzioni e smuovere riflessioni, dando vita a idee – preferibilmente stravaganti – sviluppate con i miei compagni tra confronti e notti. Nel progettare mi piace conferire significato a ogni dettaglio. Amo imparare le regole e, talvolta, non applicarle.

simomeno.com

menonisimone04@gmail.com

[@simomenoo_](https://www.instagram.com/simomenoo_)

+39 3485684994



Soema	2026	Speculative Design	3
CiviCare	2025	Metaprogetto	9
Unverse	2025	Web Design	15
MyPersonalTape	2025	Web Design	19
Oltre la Visione	2024	Editoria	23
Omissis	2026	Sound Design	27
Disclosed	2024	Brand Design	31
Fotografie	2025	Fotografia	37

Ruolo

Interaction Design
Programmazione
Prototipazione

Team

Raphael Frick
Martina Ghezzi
Simone Menoni
Alice Miyake
Giacomo Piganzoli
Marie Samba

Soema è un progetto di speculative design che mira a generare riflessione sul tema del conflitto, declinato dal punto di vista infrastrutturale. Soema è un'azienda fornitrice di materiali che opera in un futuro prossimo, in cui viene socialmente accettata una pratica molto macabra: l'uso come materiale da costruzione dei corpi delle vittime derivanti dalla costruzione di grandi infrastrutture. Attraverso un campionario interattivo è possibile scoprire e toccare con mano i materiali esclusivi proposti da Soema per il suo showroom 2052.

Progetto 01

2026

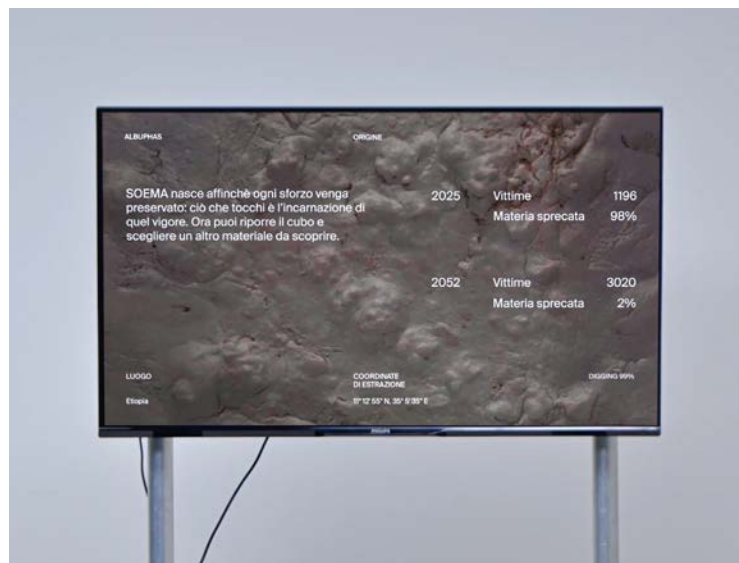
Speculative Design

Progetto accademico

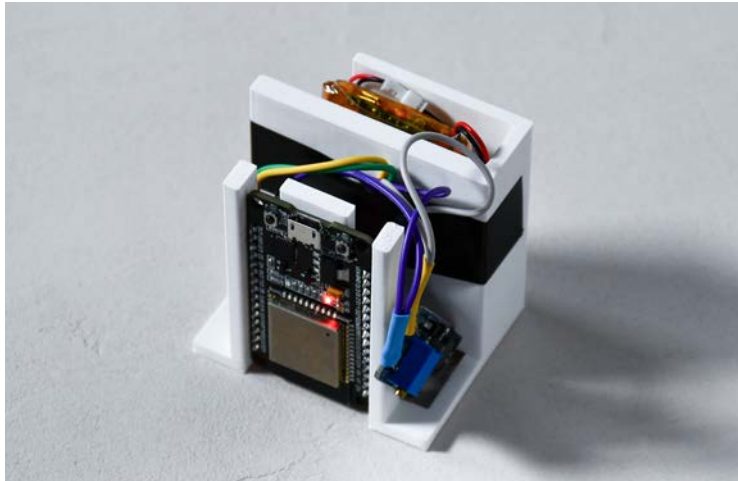




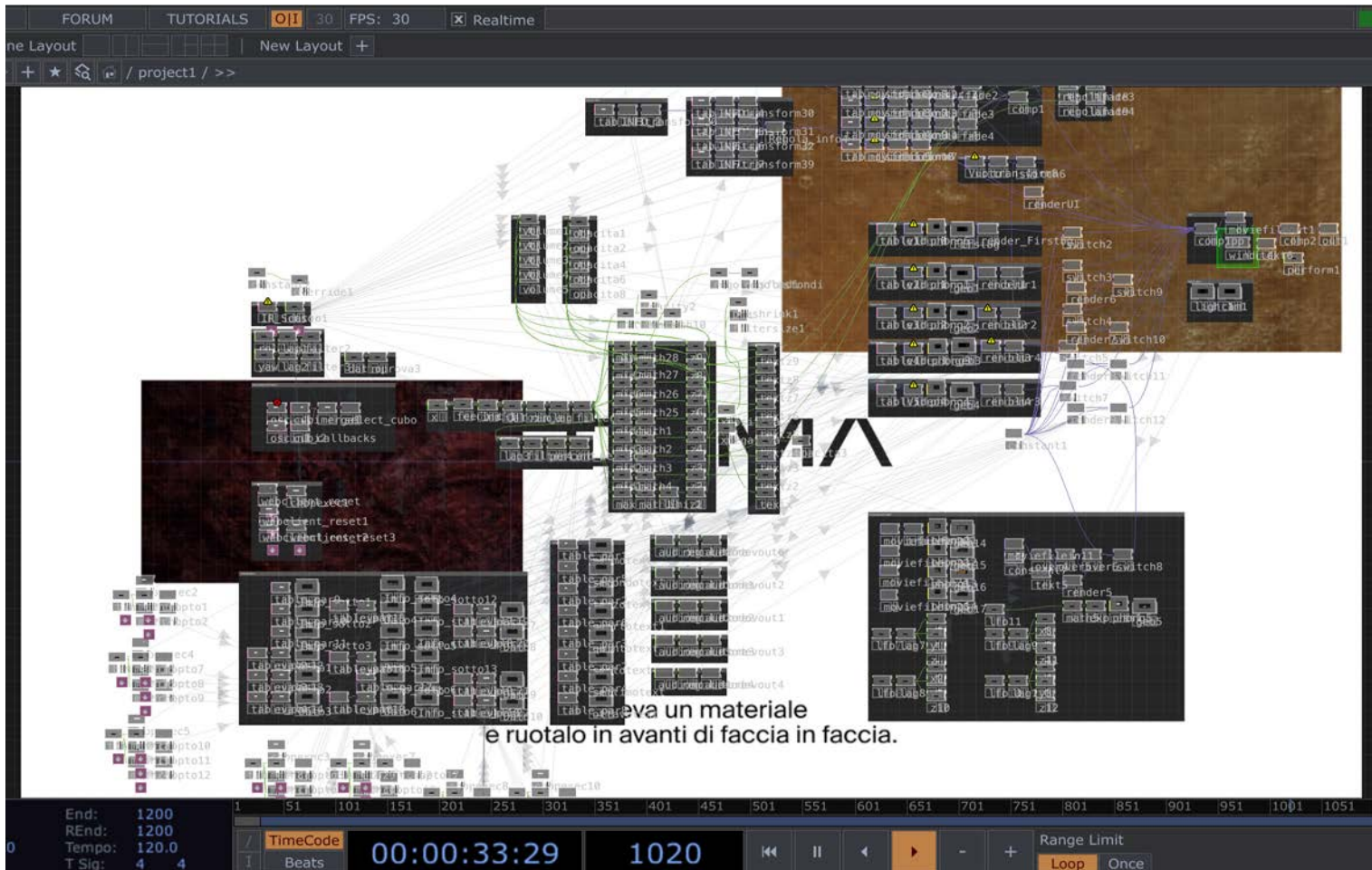
Ruotando i materiali, esposti in forma di cubi, l'utente può visualizzare tramite uno schermo le specifiche degli stessi. Più scava in profondità, più scopre ciò che si cela realmente dietro alla realizzazione dei materiali.



Ogni materiale presenta al suo interno delle componenti elettroniche, come ESP32 e MPU6050. Queste rilevano la rotazione dei cubi e inviano i dati a TouchDesigner.



L'interfaccia è stata realizzata proprio attraverso TouchDesigner, con un sistema che rileva i dati in uscita dai sensori e li trasforma in un'esperienza visiva interattiva.



...e ruotolo in avanti di faccia in faccia.

**Per ogni materiale presentato
esiste un catalogo, che narra le origini della materia
prima, le specifiche sulla composizione e le
caratteristiche edili.**



Ruolo

Brand Design
Web Design
Design editoriale
Training AI

Team

Martina Ghezzi
Guilherme Lages
Simone Menoni
Giacomo Piganzoli
Francesco Porta
Zoe Sani

CiviCare è un progetto che sostituisce le tradizionali e frontali lezioni di educazione civica con un gioco di ruolo. All'interno del sistema educativo e innovativo proposto, gli studenti, coinvolti e partecipi, si interfacciano con un'Intelligenza Artificiale, nel ruolo di Game Master. Attraverso una campagna narrativa strutturata, gli studenti sono chiamati a costruire progressivamente una società in un contesto immersivo, prendendo decisioni collettive che influenzano l'evoluzione del gioco.

Progetto 02

2025

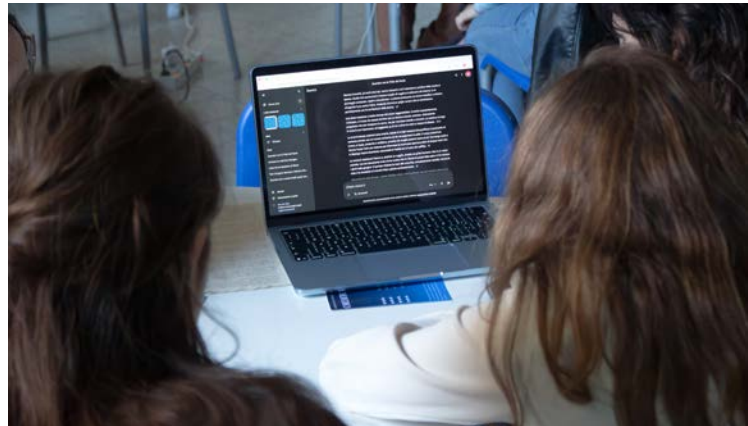
Service Design

Progetto accademico

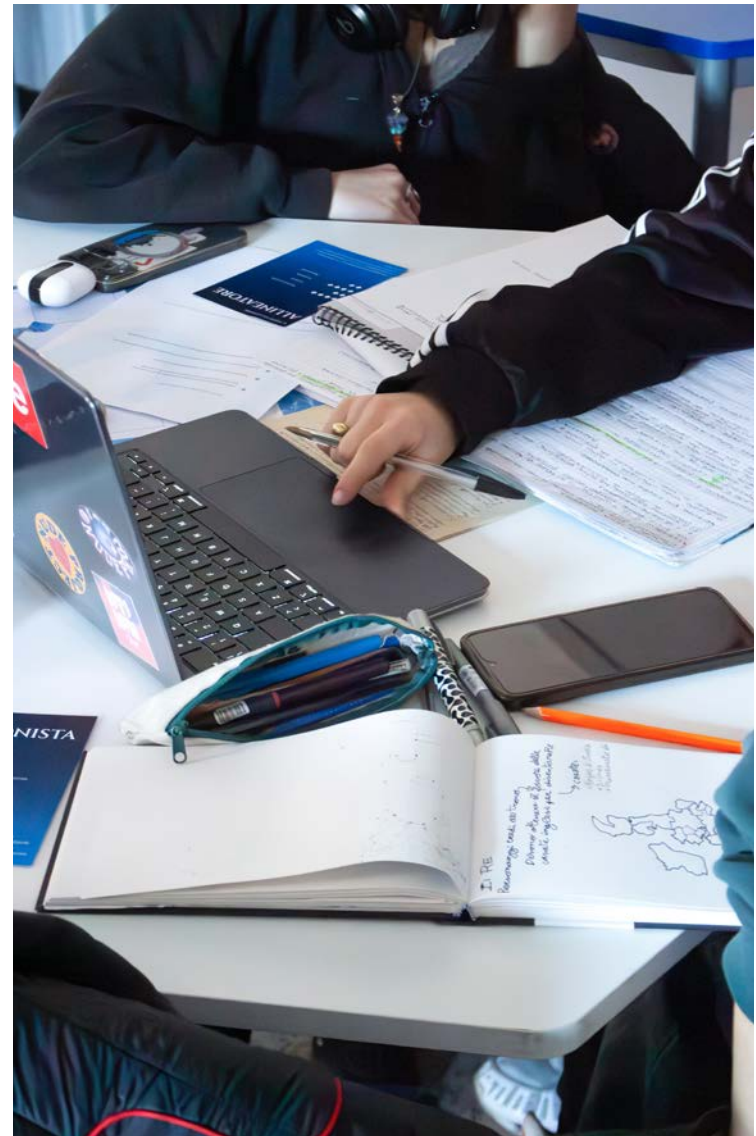


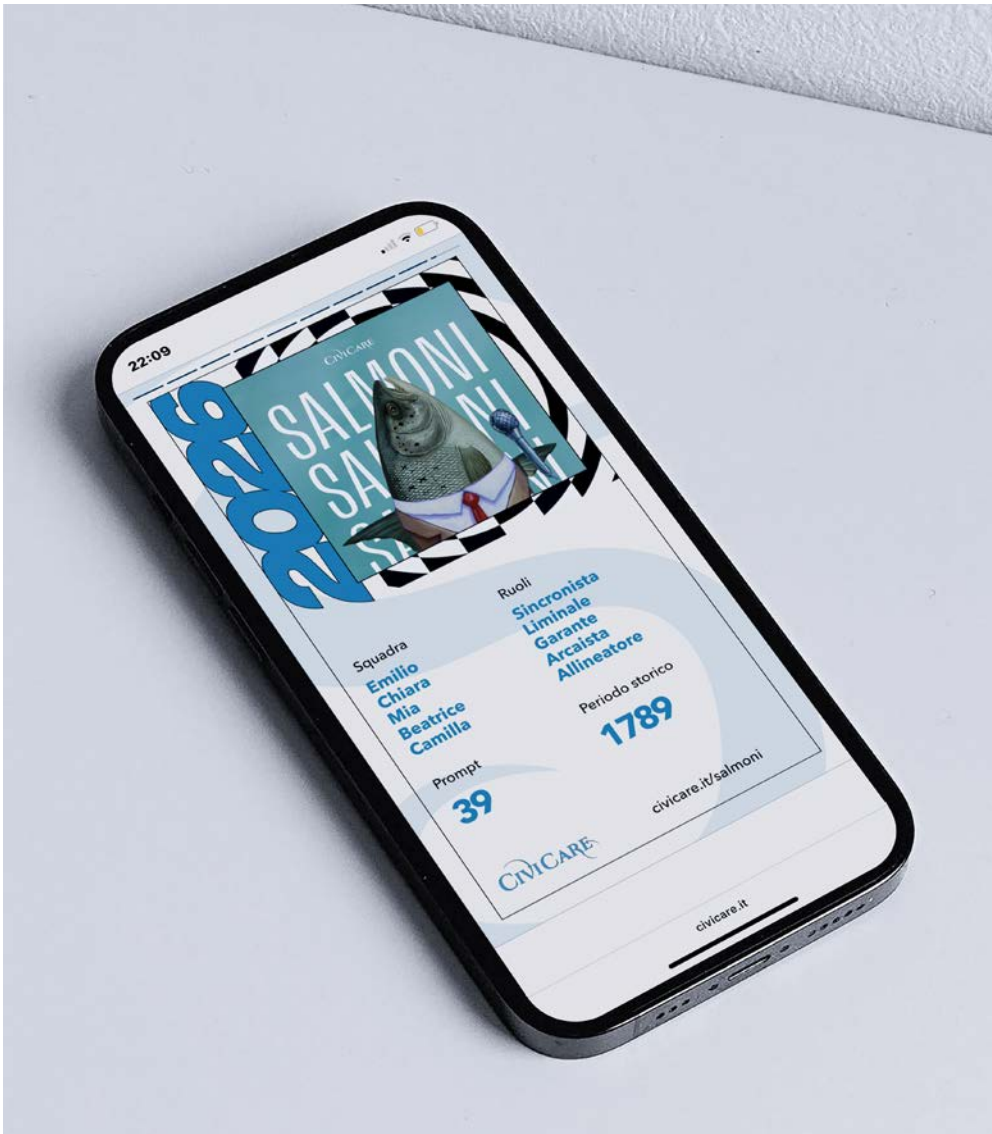


Il progetto è stato testato più volte al Liceo Umberto Boccioni di Milano ed è stato protagonista di un percorso didattico pomeridiano della durata di 4 lezioni, oltre che di 2 cogestioni.



CiviCare ha ricevuto importanti menzioni all'interno di spazi dedicati al ruolo dell'AI nella didattica. Su tutti un articolo su [corriere.it](https://www.corriere.it) e un inserto del Corriere della Sera.





Il progetto è stato raccontato e illustrato all'interno di un report, realizzato in occasione di una riunione tenutasi con diversi stakeholder del settore scolastico.



Ruolo

Web Design
Programmazione
UX Design
UI Design

Team

Diego Chinni
Sabrina Marcon
Simone Menoni
Arianna Roccaro
Marie Samba
Niccolò Segato

Unverse è un progetto di Web Design che ci ha offerto l'opportunità di sviluppare un sito web per il noto musicista italiano Venerus. Incontrandolo e parlando con lui abbiamo costruito un'esperienza digitale immersiva che lo rappresentasse a pieno. Unverse è un sito in costante mutamento, mai uguale a se stesso. I contenuti, i suoni e l'estetica cambiano in base a delle variabili naturali, restituendo all'utente un viaggio coinvolgente tra i vari stati d'animo dell'artista.

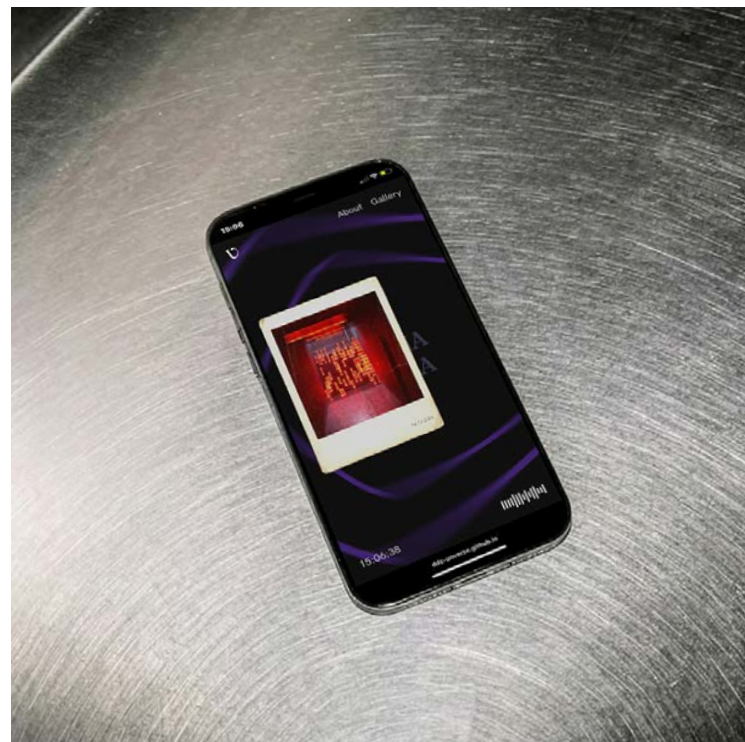
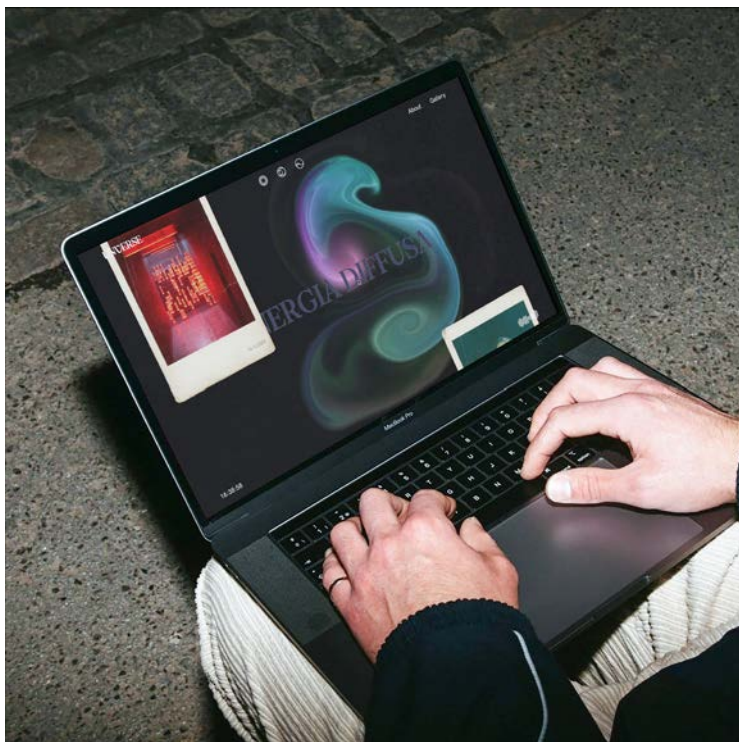
Progetto 03

2025

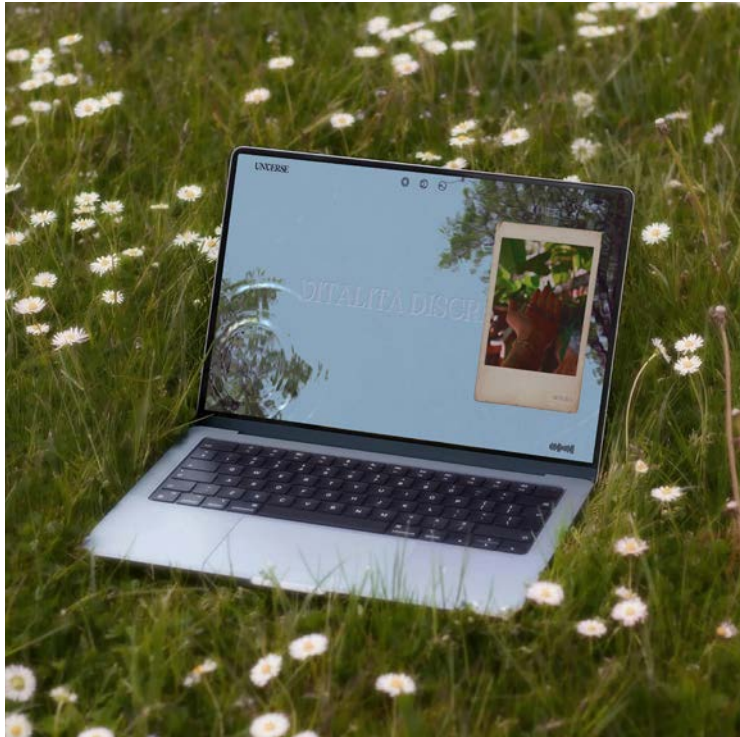
Web Design

Progetto accademico





Il sito cambia aspetto e contenuti in base a tre parametri in costante mutamento, che sono le fasi lunari, la rotazione terrestre e l'alternarsi dell'alta e bassa marea.



I contenuti presenti sono inediti e ci sono stati forniti da Venerus stesso. Con lui abbiamo identificato diversi stati d'animo che caratterizzano la sua vita e li abbiamo trasformati in un'esperienza immersiva, per chiunque voglia conoscerlo meglio.



Ruolo

Web Design
Coding
UX Design
UI Design

Sviluppato
in autonomia

MyPersonalTape è una pagina web personale, attraverso cui comunico le mie passioni e i miei progetti più importanti. Il sito si basa sull'elemento della tape musicale, intesa come oggetto che mi rappresenta e in grado di contenere una parte della mia storia. Ogni cassetta assolve una diversa funzione. Dal descrivere chi sono, raccontando le mie passioni, fino a presentare alcuni dei lavori a cui sono più legato.

Progetto 04

2025

Web Design

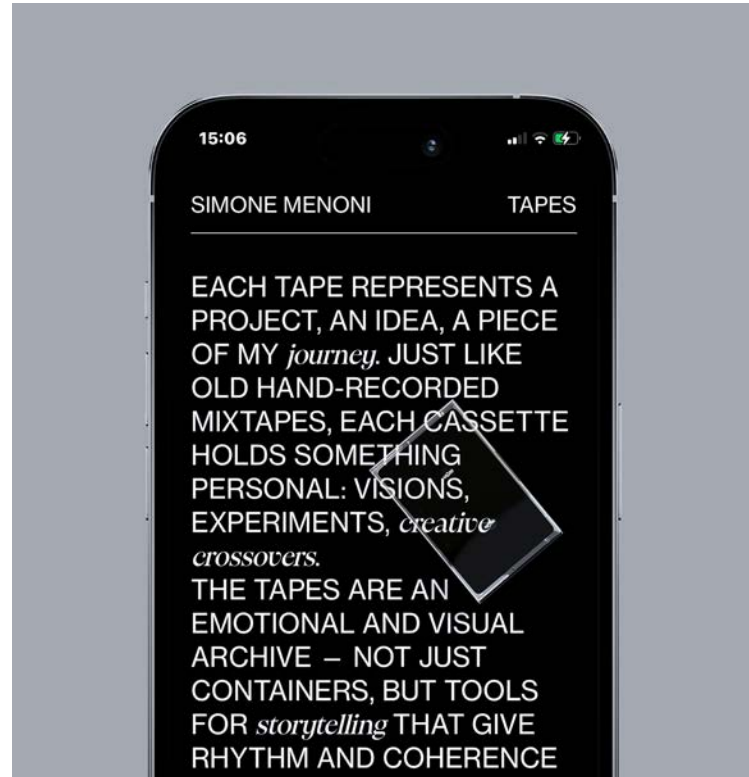
Progetto accademico

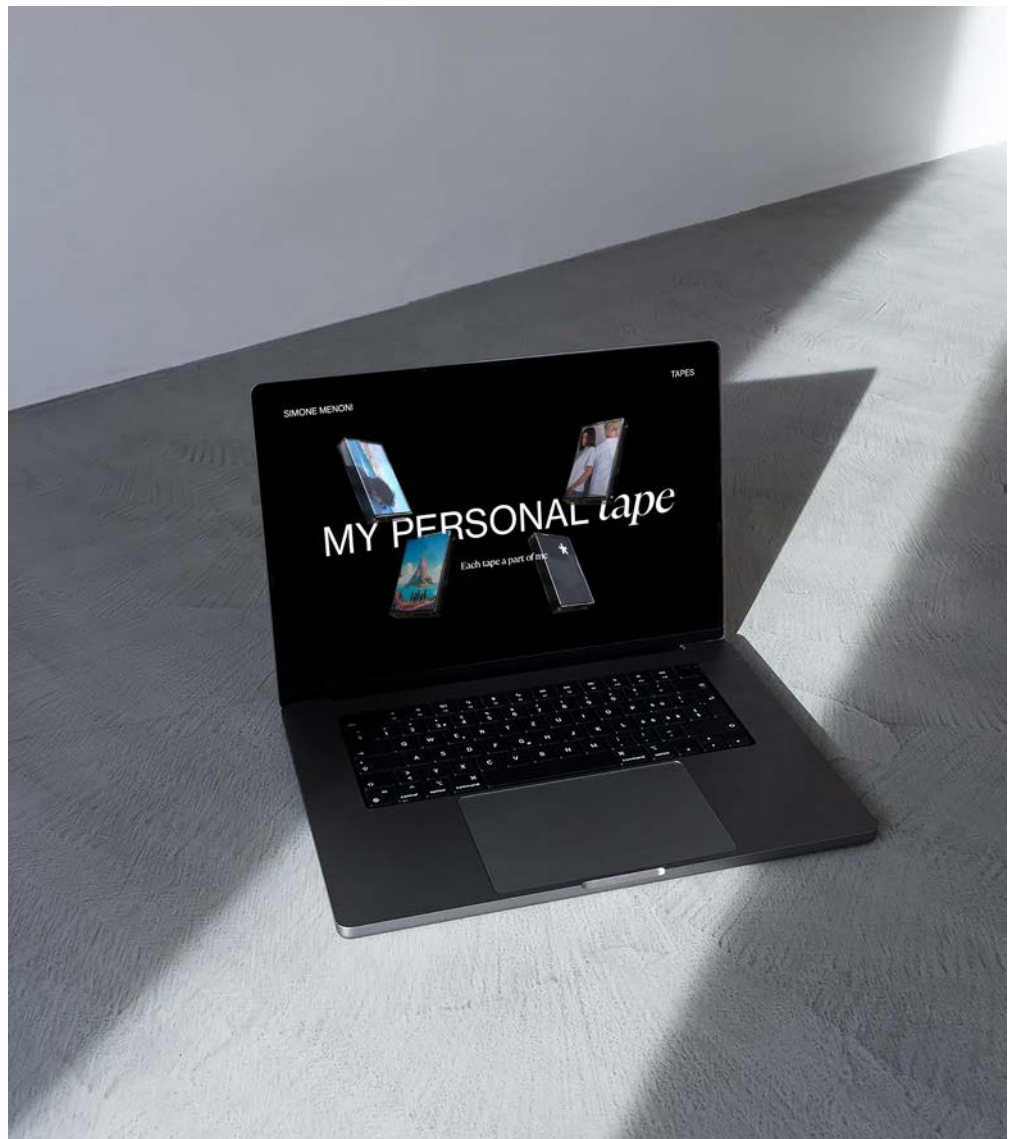


2025



L'estetica si basa
sull'accostamento dell'elemento della tape musicale,
resa tridimensionalmente, con la tipografia,
alternando una font serif e una sans serif.





Ruolo

Design editoriale
Web Design
Motion Design

Team

Diego Chinni
Guilherme Lages
Simone Menoni
Niccolò Segato

Oltre la Visione è un progetto editoriale svolto per il corso di Fondamenti del Progetto. L'output è una monografia sulla vita e sulla carriera di famosi e famose designer, tra cui Franco Grignani. Il book realizzato trae ispirazione dal layout e dalle scelte grafiche della nota rivista Archivio, di cui è stata studiata con cura la composizione. Il libro risultante pone enfasi in particolare sui luoghi del progetto di Franco Grignani e si inserisce all'interno della collana immaginaria DesignVerso.

Progetto 05

2024

Editoria

Progetto accademico



Myerowitz L. e Schindler P (1975) 3-9

of a synthetic membrane of known permeability

Nei trecento giorni di soggiorno di governo, grande lavoro è stato fatto: da ogni giorno, da ogni settimana, da ogni mese, da ogni anno, da ogni generazione si è estratta come salasso utile, ma sempre con la massima delicatezza, la massima cura e il più completo rispetto, il più grande rispetto per la persona, per la famiglia, per la comunità, per la nazione, per la civiltà, per la cultura, per la storia, per la tradizione, per la religione, per la moralità, per la giustizia, per la libertà, per la democrazia, per la pace, per la fraternità, per l'umanità, per il mondo, per il futuro.

egli è stato l'unico operatore economico chiamato a partecipare al 7° Congresso mondiale sulle aziende vision, Vision 2020, promosso dall'Università di Cambridge nell'Irlanda. Franco Grignani ha sempre visto nella scienza lo strumento più idoneo, e certo è lui più congeniale, per im-

[illegible]

www.fishbase.org. The second 2004

si fanno avanti il "No" californiano e la proposta di una legge di iniziativa popolare. Con esse si apre il dibattito su come si può meglio implementare il "first" e se il "second" può essere un'alternativa. Il "second" è un'alternativa che si può realizzare, con qualche modifica, in Italia. Il "second" è un'alternativa che si può realizzare, con qualche modifica, in Italia. Il "second" è un'alternativa che si può realizzare, con qualche modifica, in Italia.

- LA SPERIMENTAZIONE
- IL METODO: DAL "FLOU" ALLE PSICOPLASTICHE
- ESTETICITÀ

Carrera-Grisóni, Emilio (2014)



Dompé

**Basta solo
un po' di
patience
e siamo lì.**

**Perché parlare
con un medico,
un farmacista,
un veterinario,
un dentista, un ingegnere**

TABLE 1
PROPOSED CHANGES TO THE U.S. VISION

Journal of Management Education 35(10):1109-1120

na sfumata, per la sua responsabilità nella prima guerra, che ha fatto il compito di accendere la miccia che ha portato alla scoppio senza scendere da una sedia. La disonestà è un modo "antiquariato" di far capire la possibilità dell'appello post-mortem, che consente l'impunità di un fatto storico. La sfiducia nella politica è un fatto storico, la sfiducia della prima guerra non finisce e non acquiesce. Come la "Speranza di domani" (1933), la prima impressione è di una forma "liberale" di una società che si è perduta nelle strutture che hanno subito: attempati e intolleranti sinistri, determinati ultrasinistri, fascisti, e cristiani. Il fatto che l'educazione e la cultura, i movimenti e la trasformazione della forma, non si perdono nella sfiducia, ma, al contrario, si perdono nella sfiducia, è una forma di cultura, una forma di cultura della vita, la gerarchia della sfiducia, sfiducia.



Copyright, Registration of 1991, 1994

zione. Un intervento sperimentale a tale proposito del volume, introduce il problema di lettura che consente di orientarsi in spazi designati. Un lavoro impegnativo e stimolante nel proprio campo, di cui l'artista ha già valutato l'importanza.

Nel mondo delle forme che si trova a implicare il recupero della plasticità, l'elemento determinante è un governo alternativo di effetti concettuali e gestuali ("l'impulso delle percezioni"). Nelle ipotesi progettuali il punto è, tutto sommato, di individuare come (attraverso quali canali) si interviene, per modificare il pattern delle informazioni, per cui si vuole offrire stabilità e un riferimento percettivo, per esempio, a un sistema dinamico. Conoscendo che esistono alcuni fenomeni di dipendenza, di cui si discuteva come il noto Deakin e Doodson in un loro studio, si può pensare che il risultato di un'attività sia quello di un'altra rispetto a

quella gamma voluta, attraverso il controllo di un sistema di relazioni. In questo caso, la percezione, per esempio, può essere considerata un modello di riferimento, che si modifica in base alle informazioni della percezione. Permette di riconoscere approssimativamente il modo di essere di una forma, e di modificare la gamma di alcuni suoi elementi di riferimento, per cui si può manipolare di più la forma. Il tutto quanto può essere considerato, a sua volta, come un modello di riferimento, che la funzione (o l'azione) che si vuole realizzare si adatti a questa funzione e si esprima. E' "naturale" che, nella pratica progettuale, si vengano determinando, in modo sempre più specifico, la comunicazione, le convenzioni, il cui segno o il quale si considerano in riferimento alla funzione. La questione di riconoscere il ruolo del convenzionale, per stabilire il risultato di funzione dell'aggettivo, e il problema di trovare



di quella galassia, ecc.).

Ci si può domandare che la scelta del latino e del greco non è casuale, bensì analitica. Il latino, infatti, è la lingua di riferimento per la cultura occidentale, mentre il greco, per la cultura mediterranea. L'uso di queste lingue, dunque, è un modo per stabilire un rapporto di continuità con la cultura classica, e per sottolineare il carattere di "cultura di massa" del progetto. Inoltre, il latino e il greco sono le lingue di riferimento per la cultura umanistica, e per sottolineare il carattere di "cultura di massa" del progetto.

Adesso gli italiani sono liberi di esprimere le loro opinioni, e di esprimere le loro opinioni. E di esprimere le loro opinioni.



Per visualizzare i luoghi della vita di Franco Grignani abbiamo inoltre sviluppato un sito web dedicato. All'interno si trova una mappa interattiva contenente tutte le tappe artistiche della vita del designer.



Ruolo

Team

Sound Design

Web Design

Jacopo Baldessari

Diego Chinni

Simone Menoni

Giacomo Piganzoli

Omissis è un’esperienza di sound design che invita a riflettere sul tema della censura governativa e mediatica, esaminando la vasta mole di documenti resi pubblici in relazione al caso Epstein. Il sito web raccoglie frammenti estratti da questo immenso archivio che, attraverso un processo di campionamento e sintesi vocale basata sull’intelligenza artificiale, sono stati trasformati da atti scritti a testimonianze audio, ricreate attraverso la voce dello stesso Epstein.

Progetto 06

2026

Sound Design

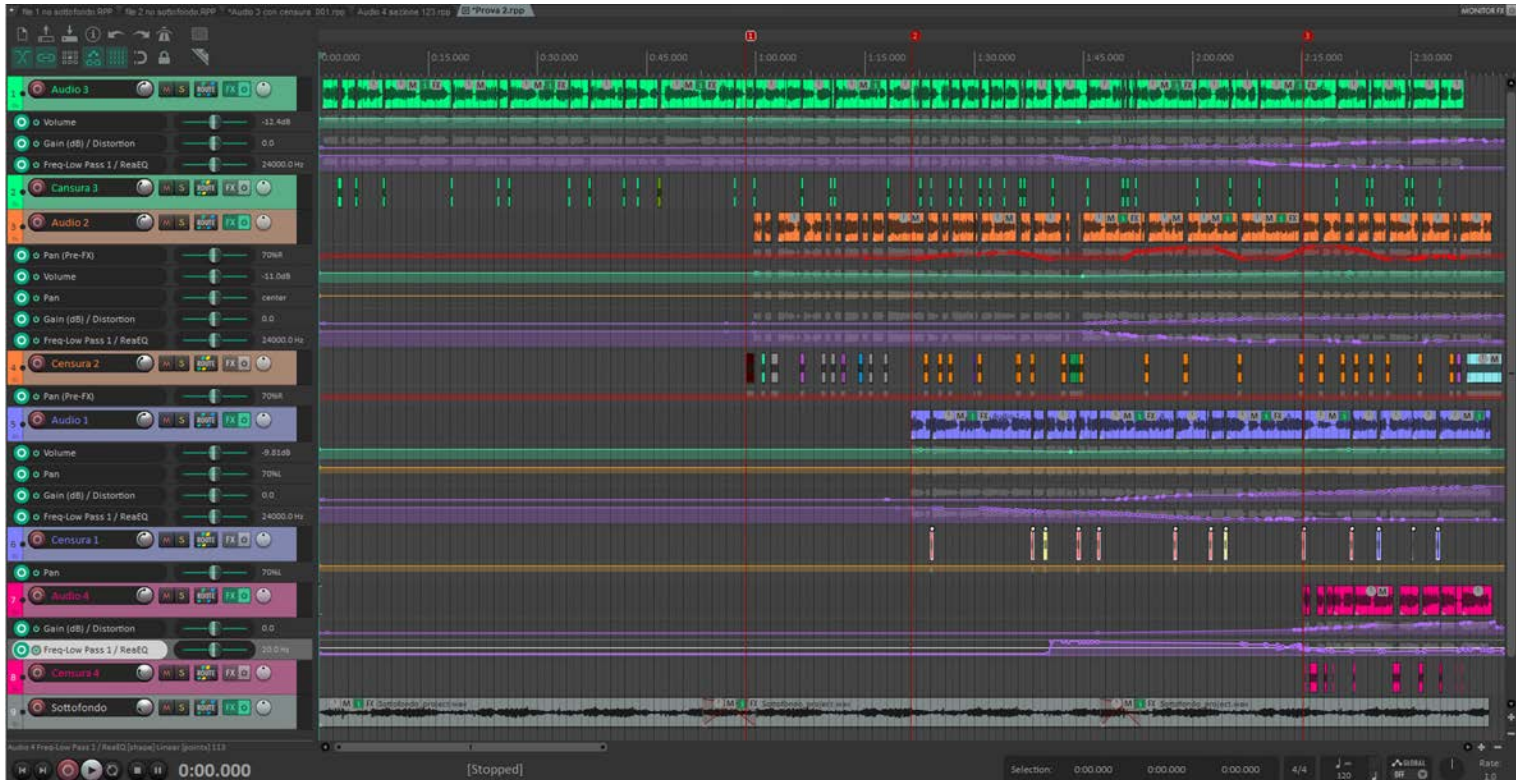
Progetto accademico





Software: Reaper
Audacity
VS Code

Attraverso Reaper, le tracce audio
sono state sovrapposte e editate, così da ottenere
l'effetto finale desiderato.



**All'interno del sito web Omissis
è possibile ascoltare, oltre ai frammenti selezionati,
anche una composizione che li unisce insieme
in un'unica esperienza sonora.**



Ruolo

Brand Design
Web Design
Fotografia

Team

Matteo Baldas
Simone Menoni
Riccardo Pugliese

Disclosed è un brand di abbigliamento che nasce dalla volontà di coniugare qualità e italianità, in uno stile moderno e semplice, versatile e adatto a molteplici occasioni. In qualche mese è stato così creato il primo capo, una t-shirt che riporta sul retro il logo del brand, composto dall'unione e dalla rotazione delle lettere D, e sul fronte il logotipo con il pay-off sottostante.

Progetto 07

2024

Brand Design

Progetto personale

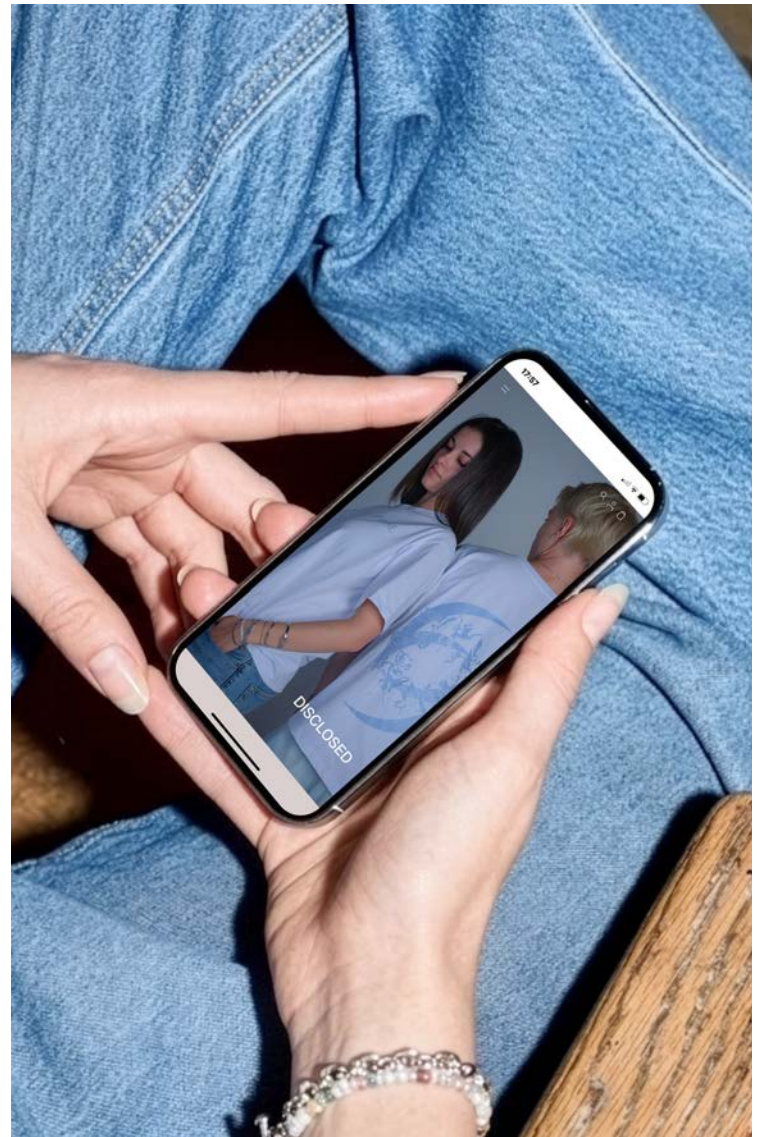












Le fotografie che realizzo sono un modo per rappresentare la realtà vista attraverso i miei occhi. In questi anni ho imparato a dare importanza alla composizione e ai colori, elementi fondamentali nel conferire un messaggio e un significato. Questi sono alcuni scatti che rappresentano frammenti di me stesso, dei miei interessi, dei luoghi che frequento e di ciò che mi circonda.

