Aree d’interesse

Interaction Design
Prototipazione
Creative coding
Service Design

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 nottate. Nel progettare mi piace conferire significato a ogni dettaglio. Amo imparare le regole e, talvolta, non applicarle.

simomeno.com

menonisimone04@gmail.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 in occasione del suo showroom 2052.

Progetto 01 **2026** **Speculative Design** **Progetto accademico**






SOEMA
Solleva un materiale
e ruotalo in avanti di faccia in faccia.
SOEMA

Software

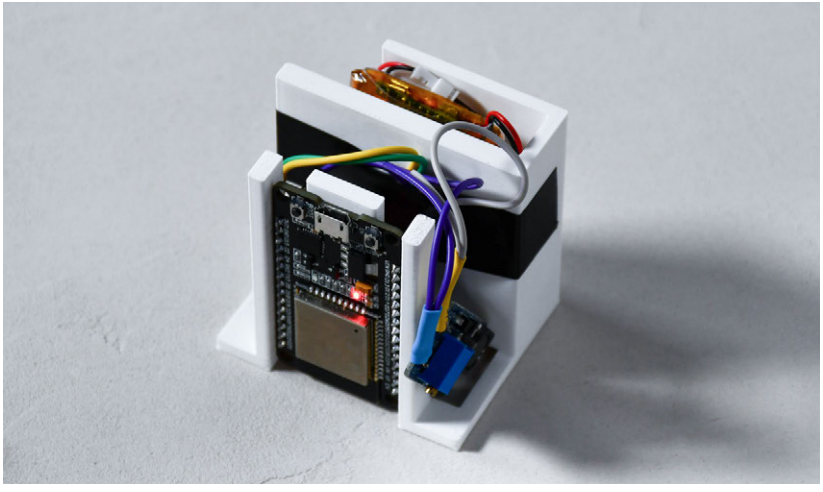
TouchDesigner
IDE Arduino

Ruotando i materiali, esposti sotto forma di cubi, l'utente può visualizzarne le specifiche su uno schermo. Più va a fondo, più scopre cosa si cela realmente dietro la loro realizzazione.



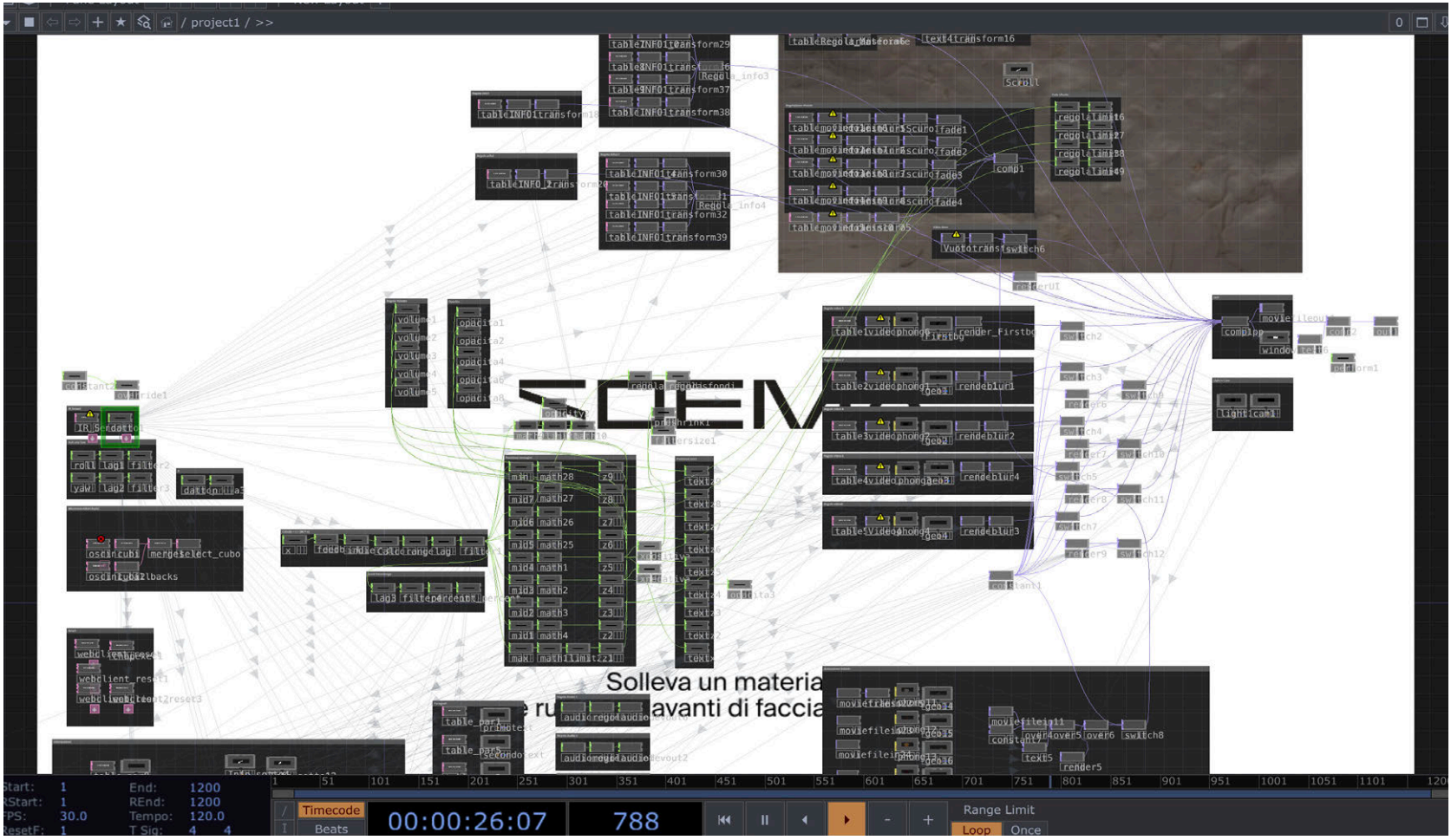


Ogni blocco di materiale contiene componenti elettronici, tra cui un ESP32 e un MPU6050. Questi tracciano la rotazione del cubo e trasmettono i dati a TouchDesigner.

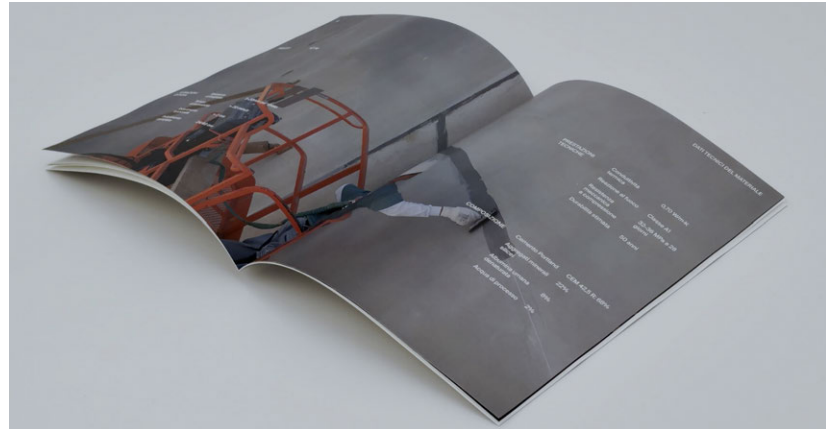




L’interfaccia è stata realizzata proprio attraverso TouchDesigner, con un sistema che rileva i dati in uscita dai sensori e li trasforma in un’esperienza visiva immersiva e interattiva.



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**




CIVICARE
IN QUANTI MONDI PUOI VIVERE?
CREA LA SQUADRA PERFETTA
E AFFRONTA LE SFIDE.
LANCIA I DADI E PLASMA
IL TUO DESTINO.
Orientati
sulla mappa
ed esplora tutti
gli scenari!
MIM

Software

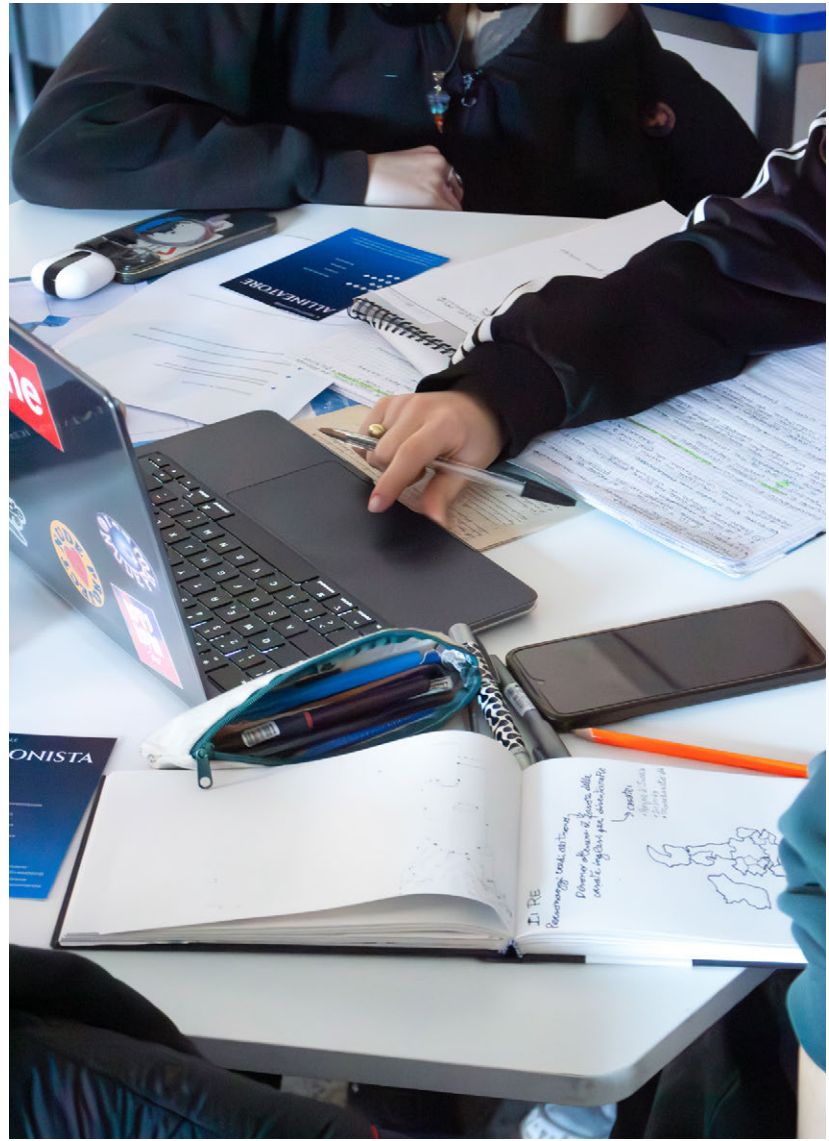
Adobe suit
Gemini Pro
VS Code

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 e un inserto del Corriere della Sera.




22:09
CiviCare
SALMONI
Squadra
Emilio
Chiara
Mia
Beatrice
Camilla
Ruoli
Sincronista
Liminale
Garante
Arcaista
Allineatore
Periodo storico
1789
Prompt
39
civicare.it/salmoni
CiviCare
civicare.it

Il progetto è stato raccontato e illustrato all'interno di un report, redatto per un incontro tenutosi con vari stakeholder del settore scolastico..



Ruolo

Web Design
Programmazione
UX Design
UI Design

Team

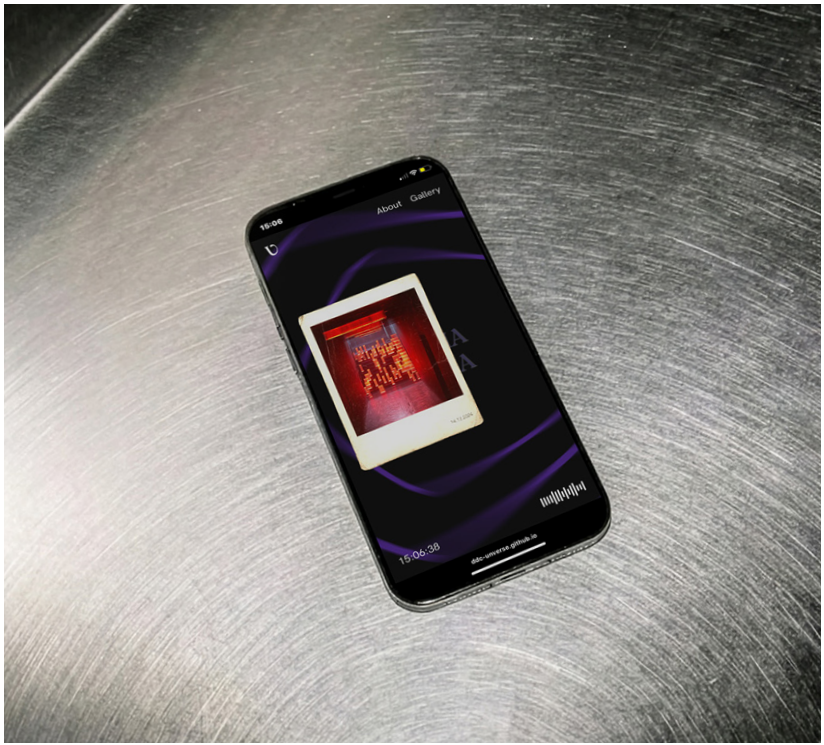
Diego Chinni
Sabrina Marcon
Simone Menoni
Arianna Roccaro
Marie Samba
Niccolò Segato

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 sè 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 academico**




About
Gallery
ERGIA DIFFUSA
MacBook Pro


15:06
About
Gallery
15:06:38

Software

WebFlow
VS Code
Adobe Suit

L’aspetto e i contenuti del sito mutano dinamicamente seguendo il ritmo di tre fenomeni in continua evoluzione: le fasi lunari, la rotazione terrestre e il ciclo delle maree.





I contenuti del sito sono del tutto inediti e ci sono stati affidati da Venerus in persona. Insieme a lui abbiamo esplorato gli stati d'animo che attraversano la sua vita, traducendoli in un'esperienza immersiva per chiunque desideri conoscerlo più a fondo.



Ruolo

Web Design
Coding
UX Design
UI Design

Sviluppato in autonomia

MyPersonalTape è un sito 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 funzione diversa: 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**



Il sito è stato progettato per essere responsive, garantendo un’esperienza di navigazione ottimale su qualsiasi dispositivo.



Software

WebFlow
Adobe Suit

L’estetica si basa sull’accostamento dell’elemento della tape musicale, resa in tre dimensioni, con la tipografia, che alterna una font serif e una sans serif.






SIMONE MENONI
TAPES
MY PERSONAL tape
Each tape a part of me

Ruolo

Design editoriale
Web Design
Motion Design

Team

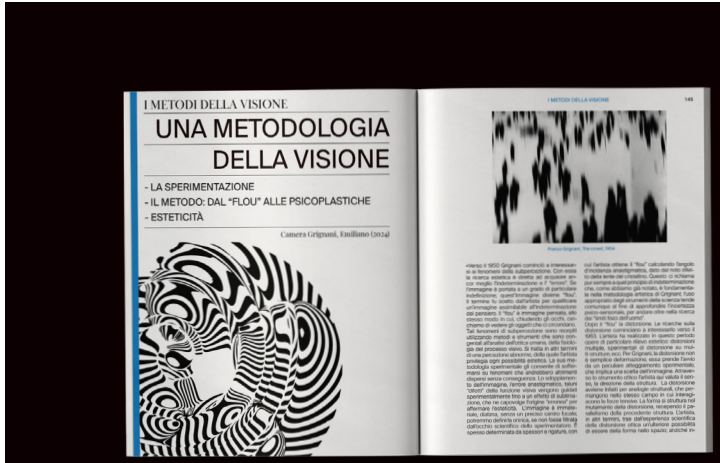
Diego Chinni
Guilherme Lages
Simone Menoni
Niccolò Segato

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 celebri figure del design, tra cui Franco Grignani. Il volume realizzato trae ispirazione dal layout e dalle scelte grafiche della nota rivista Archivio, di cui è stata studiata con cura la composizione. Il lavoro pone particolare enfasi sui luoghi del progetto di Franco Grignani e fa parte della collana immaginaria DesignVerso.

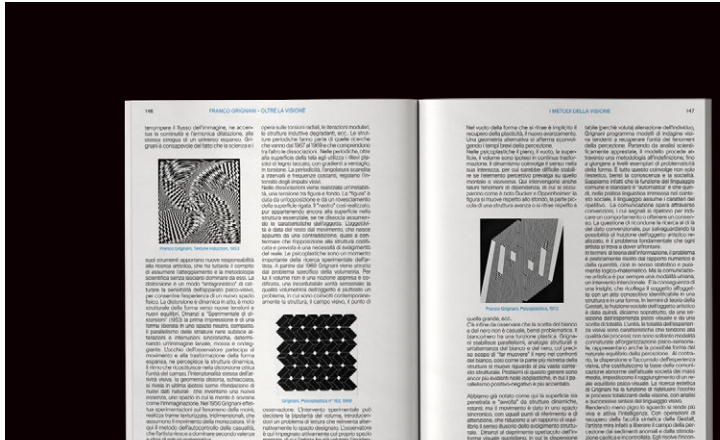
Progetto 05 **2024** **Editoria** **Progetto accademico**




FRANCO GRIGNANI
I METODI DELLA VISIONE
a cura di Simone Menoni
I METODI DELLA VISIONE 131
UNA METODOLOGIA DELLA VISIONE
Montagna, L. e Schiesinger, P. (1975: 3 - 5)


I METODI DELLA VISIONE
UNA METODOLOGIA DELLA VISIONE
- LA SPERIMENTAZIONE
- IL METODO: DAL "FLOU" ALLE PSICOPLASTICHE
- ESTETICITÀ
Camera Grignani, Emiliano (2024)
I METODI DELLA VISIONE 145


Designaustitalien
artrosil B1
Dompé


146 FRANCO GRIGNANI - OLTRE LA VISIONE
I METODI DELLA VISIONE 147


34
ARTROSIL B
9
3
5
3
7
6
5
4
4
7
3
4
Dompè pharmaceutics, 1955
was to garner the favour of the 'medical class' and
subsequently showcase pharmaceutical products
in a non-invasive way: «Bellezza d'Italia has never
talked or will ever talk about the problems of high
surgery, high medicine, epidemic, and diseases that
are difficult or easy to cure, diagnostics, and other
similar topics. Bellezza d'Italia wants to be an af-
fectionate serene companion in the doctor's hours
of rest, a glimpse of the world in the doctor's home every month.» [Bd'i no. 7, 1949]
Cesare Colombo, an important photographer who
collaborated with Grignani, recalls the artist's words
in a publication released on the occasion of the
inauguration of a new Dompè research centre in
1993: with a smile, he [Grignani] can glance throu-
gh copies of Bellezza d'Italia, allowing them to bring
back memories of a now remote professional quan-
dary. «We had to provide doctors with news, ideas
and promotional material, he recollects, avoiding
the repetition of themes which were already well
worn by their demanding working day. This is why
I included a series of eye-catching symbols in the
four advertisements: the agility of ballet to fight
pain, butterflies in flight to combat he-
the outlines of phials or syringes
inspired by Art Nouveau.»
with «topics that were often entirely
from the triviality of the
day.» [ibid.]
The magazine was also an
specialised conferences, such as the
Medical Days' ('Giornate mediche
Verona.
Franco Grignani took charge of the
house organ from the very first issues
from no. 3 of 1949, he began
borate covers, showcasing his
trolling graphic and photographic
abbreviation 'Bd'i' first appeared
issue no. 5, 1952. Grignani
toire of graphic solutions for
pages featuring Dompè products
Cardiortmon, Guaiacalcium, T
Lactis. In the layout, everything
to photographic images, featuring
fully arranged by Grignani on the
ble-page.
To give greater prominence to
ly exploit its potential, an important
introduced in 1955 with the album
32.3 cm, the only magazine in the
zontal layout), also to distinguish
from increasing imitations.
In 1954, Franco Grignani won the
four advertising page for Bellezza d'Italia.
ked his first participation in the National
Starchild
Frederik Pohl and
Jack Williamson
Science Fiction, cover for Penguin Books, 1965
SCI-FI FOR PENGUIN BOOKS
In 1966, amidst financial cha
oks, the publishing house
as the fresh art director
initial step was to entru
signing the covers for
scheduled for publi
years. This partic
of a new and pr
compassing no
would soon
collector's
the Sci-Fi
troduced
Sci-Fi
nic
and
te

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

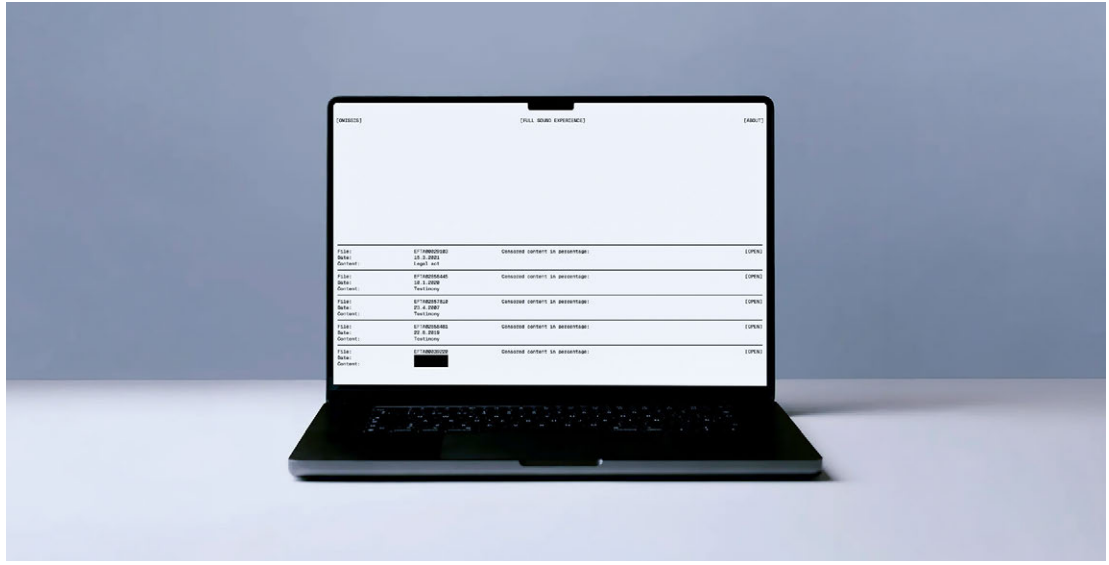
Sound Design
Web Design

Team

Jacopo Baldessari
Diego Chinni
Simone Menoni
Giacomo Piganzoli

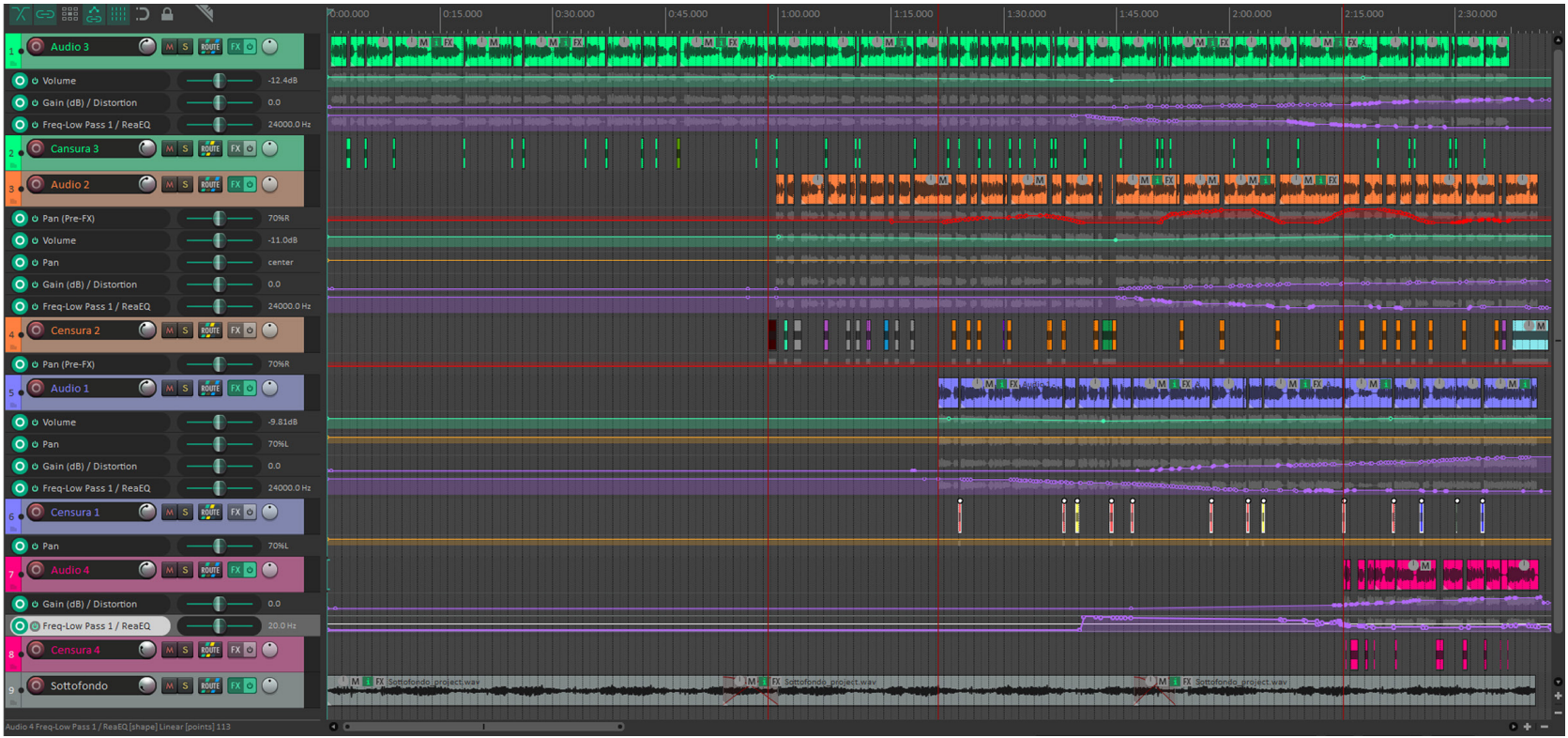
Omissis è un’esperienza di sound design che invita a riflettere sul tema della censura governativa e mediatica, esaminando la vasta mole di documenti resi pubblici in relazione al caso Epstein. Il sito web raccoglie frammenti estratti da questo immenso archivio che, attraverso un processo di campionamento 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**




14:04
[FULL AUDIO]
[ABOUT]
[OMISSIS]
File:
Date:
Content:
EFTA00029103
15.3.2021
Legal act
[OPEN]
File:
Date:
Content:
EFTA02858445
10.1.2020
Testimony
[OPEN]
File:
Date:
Content:
EFTA02857810
23.4.2007
Testimony
[OPEN]
File:
Date:
Content:
EFTA02858481
22.8.2019
Testimony
[OPEN]
File:
Date:
Content:
EFTA00039220
[redacted]
simomeno.github.io

Utilizzando Reaper, le tracce audio sono state sovrapposte ed elaborate per ottenere l'effetto finale desiderato.



All’interno del sito web è possibile ascoltare, oltre ai frammenti selezionati, anche una composizione che li unisce 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 moltplici 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**





Software

Adobe suit
VS Code



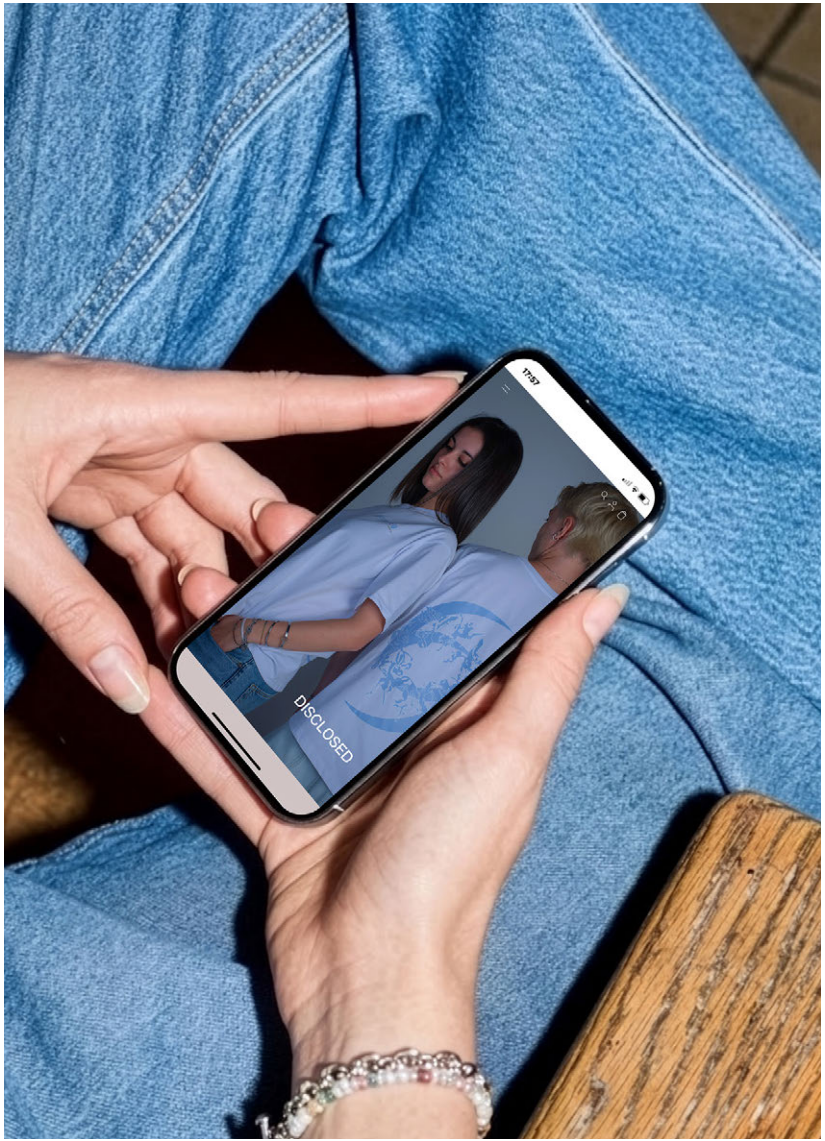



DISCLOSED


DISCLOSED






DISCLOSED

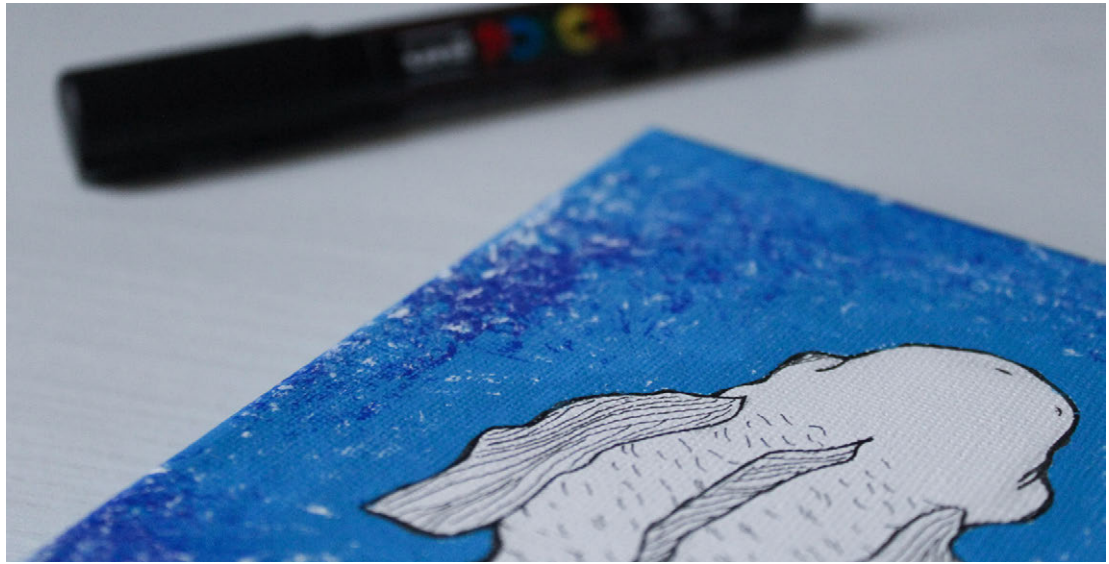
Ruolo

Fotografia

Sviluppato in autonomia

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.

Progetto 08 **2025** **Fotografia** **Progetto personale**




ACRILL
OFF








2.2.
3.3.
4.4.







