

ANTONINO SIMONE TOMASELLO

PORTFOLIO





Dati personali

Nome e cognome: A. Simone Tomasello
 anno di nascita: 16-12-1995
 nazione: Italia
 città: Catania
 lingua: ITA - ENG - SPA

Contatti

cellulare: (+39) 3937611588
 email: naba.tomasello@gmail.com
 indirizzo: via bruno monterosso 3
 facebook: Simone Tomasello
 instagram: @simonetomasello
 twitter: @SimoneToma

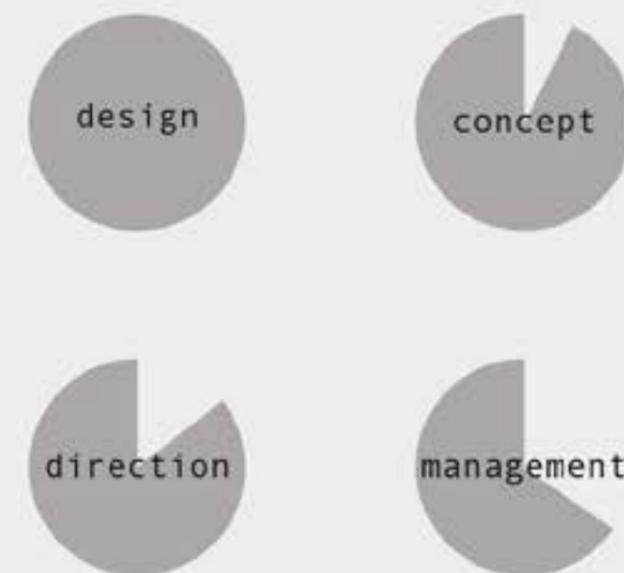
Interessi

fotografia design
 architettura sport

Abilità personali



Abilità di gruppo



Programmi

	indesign
	photoshop
	illustrator
	autocad
	rhino 3d
	keyshot

Esperienze

- 2017 - Esperienza di lavoro per il salone del mobile
- 2018 - corso di fotografia e postproduzione
- 2018 - lavoro di collaborazione per la rivista Pop!
- 2018 - partecipato al concorso cargo&hightech
- 2018 - partecipato al concorso tucano
- 2018 - viaggio studio in Inghilterra, Oxford

PRODOTTO

GRAFICA

PUBBLICAZIONI

FOTOGRAFIA

FLOAT

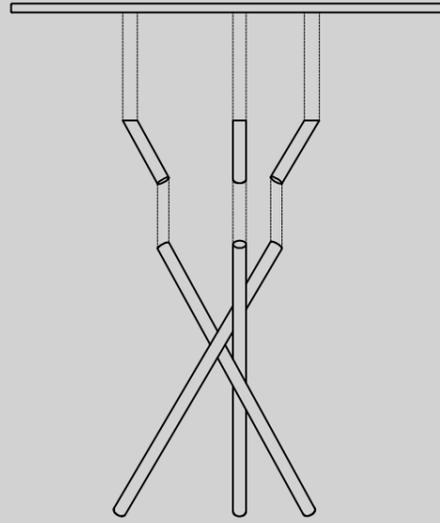
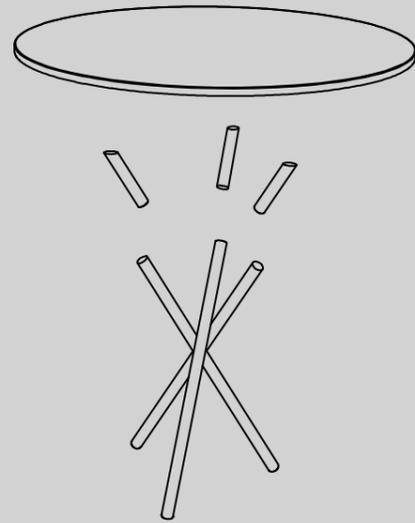
TECNOLOGIA DEI MATERIALI II

DESCRIZIONE:

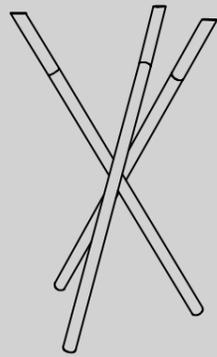
Float è il nome del progetto, deriva dall'effetto che restituisce guardandolo dalla prospettiva frontale. Il tavolo è stato disegnato con una struttura semplice, curata al minimo dettaglio ed incastro. Con le tre gambe cilindriche che si incrociano nella stessa piccola porzione di spazio per poi allargarsi nella parte inferiore appoggiandosi al pavimento, creando stabilità e, nella parte superiore, reggendo il piano.



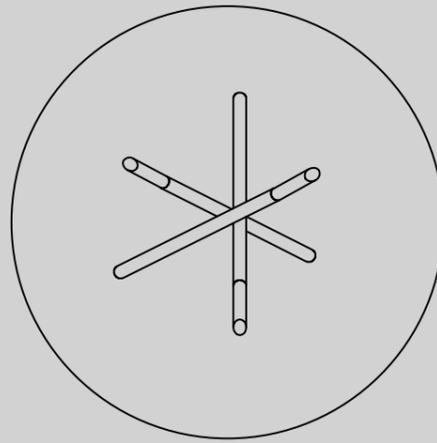
Esploso



Composizione gambe in
legno di noce



Vista frontale



Vista superiore

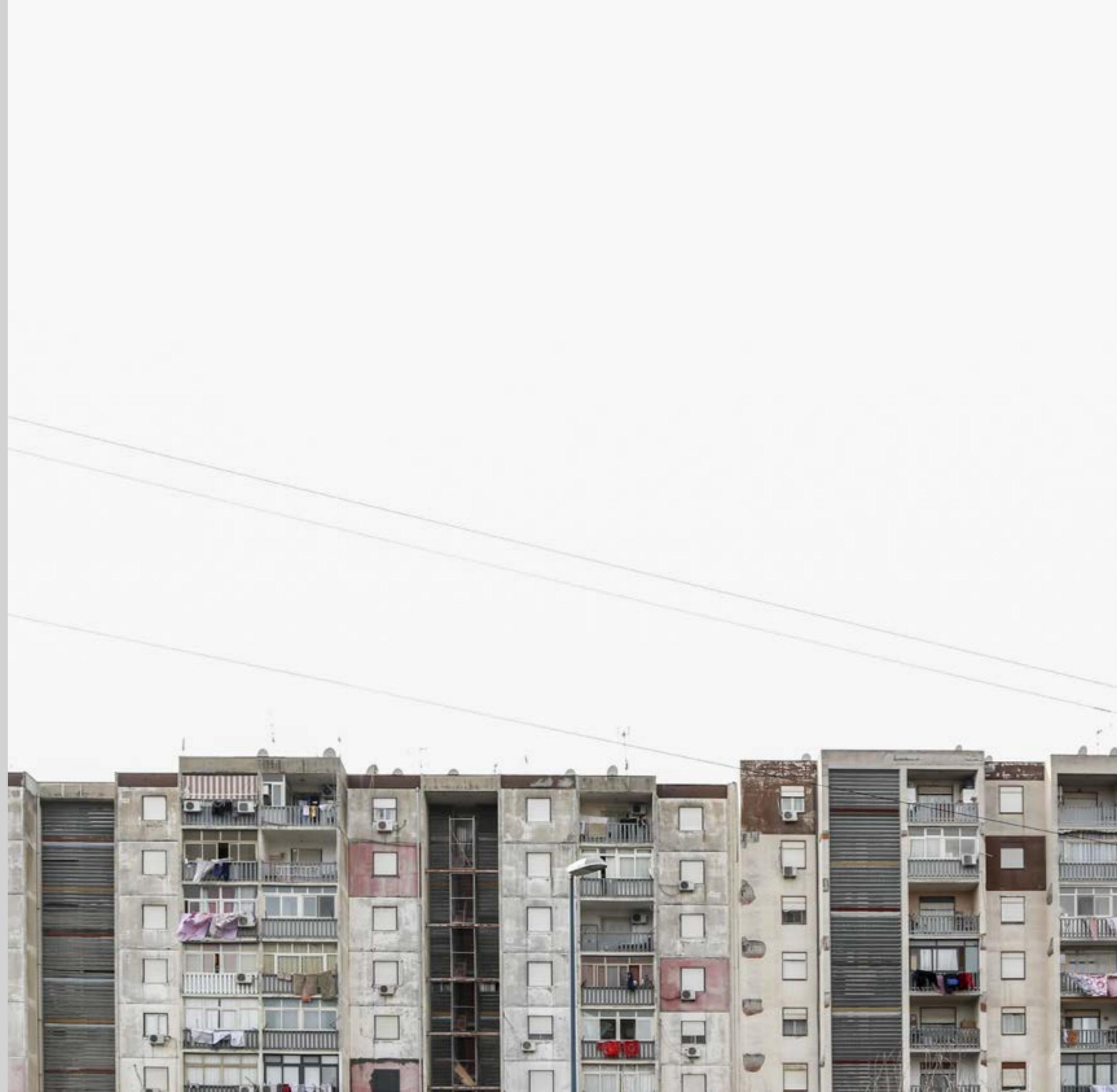


POP!

ABITARE, VOCE DEL VERBO
ABITARE

DESCRIZIONE:

Una rivista a cui ho contribuito, che indaga le case popolari e la vita all'interno delle stesse.
Lavoro svolto in collaborazione con professori naba.





RORAIMA

LIGHT DESIGN

DESCRIZIONE:

La luce e l'acqua sono i due elementi che hanno reso possibile tutto ciò che noi oggi diamo per scontato e tocchiamo con mano; è proprio con questa premessa che ha inizio il mio lavoro, uno studio attento e minuzioso che rende omaggio a questi due elementi, fondamentali per la vita sulla terra, e ne risalta diversi aspetti. Questo viaggio inizia con un grande salto nel passato, più di due miliardi di anni fa.





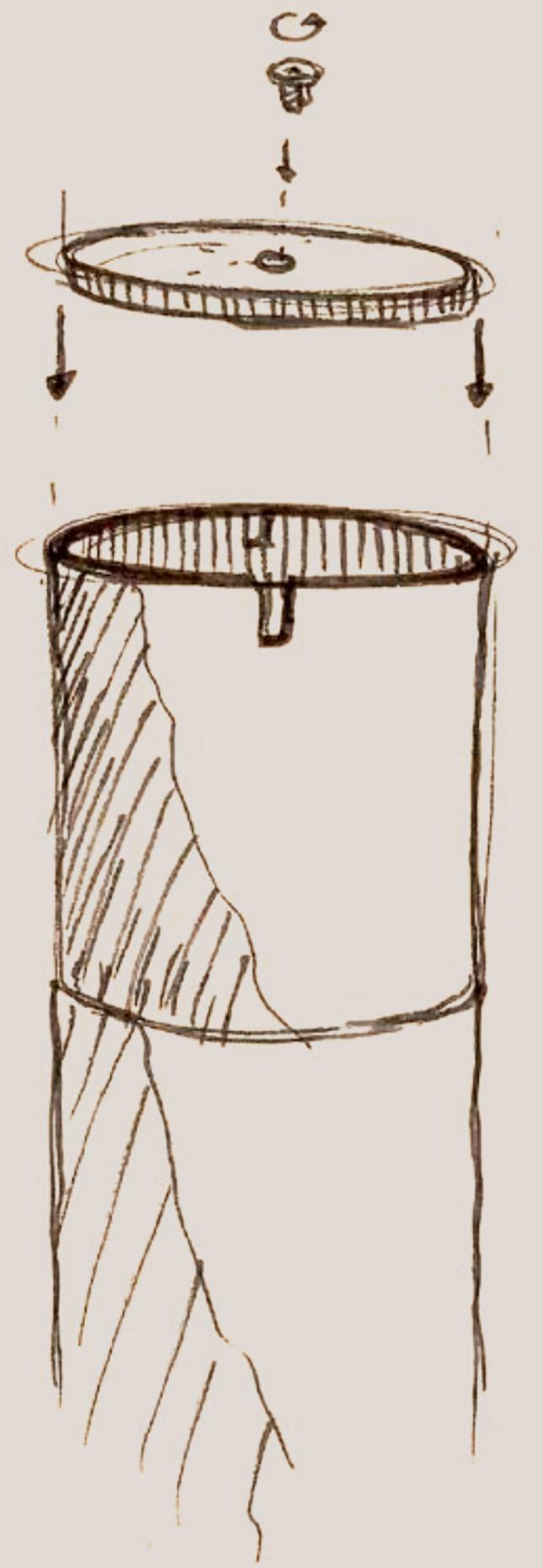
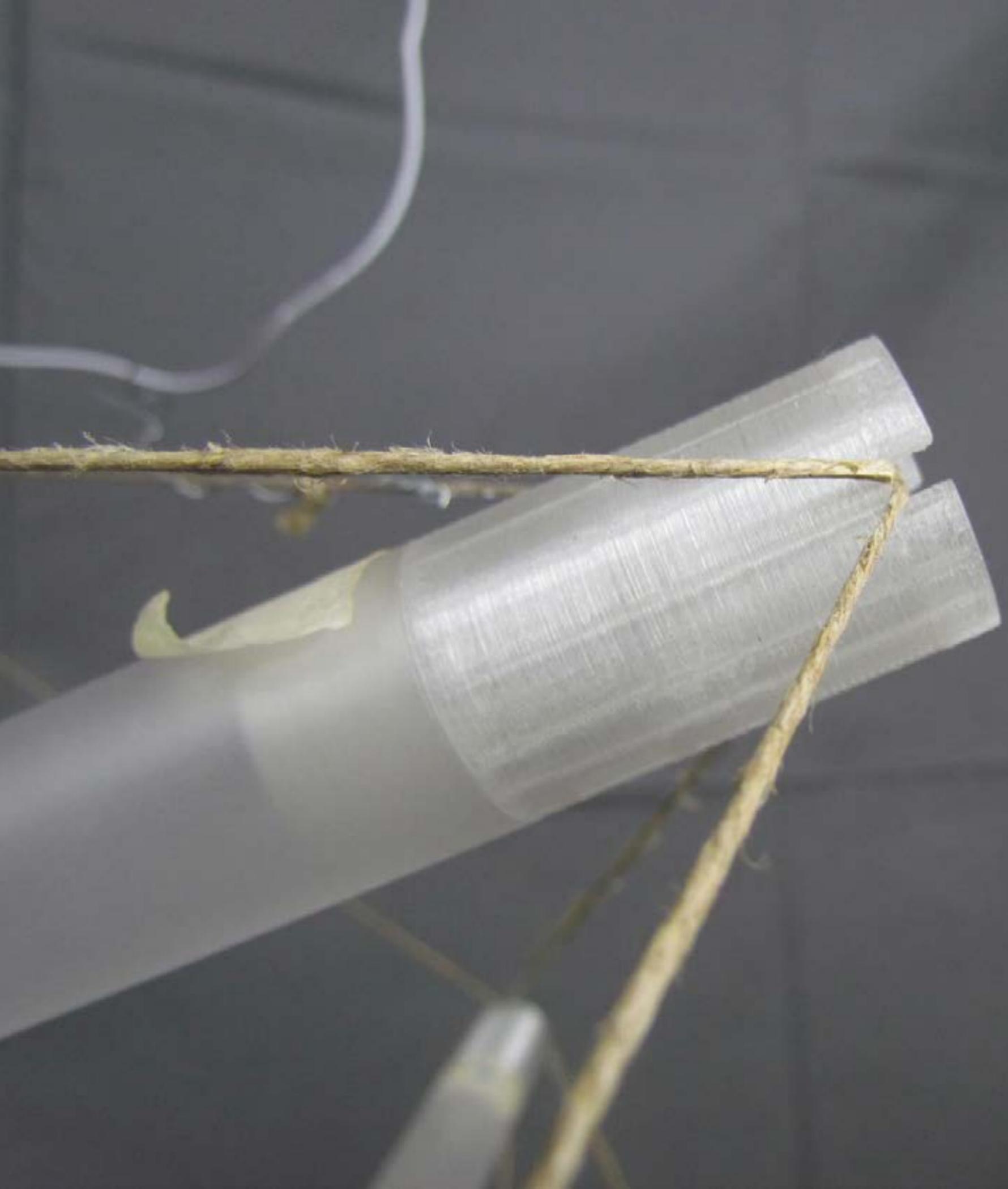
LIGHT STRUCTURE

FAB-LAB

DESCRIZIONE:

Un lavoro di prototipazione, ricreare nel modo più esatto possibile la light structure di Ingo Maurer. Dai giunti, ai tubi in vetro satinato, ai cablaggi elettrici. Passo dopo passo la riproduzione di una delle icone del design più famosa al mondo.





DOSE

DESIGN SYSTEM / CONCORSO CARGO

DESCRIZIONE:

un contenitore da poco meno di un litro, un coperchio a forma di bicchiere che chiude lo shaker ed un anello in legno che tiene uniti i due pezzi. Oltre allo shaker è presente un mazzo di carte, essenziale per la buona riuscita del gioco. Ogni carta presenta diverse icone con dei simboli che suggeriscono l'azione che ogni giocatore deve compiere.





SCOTCH DISPENSER

TECNOLOGIA DEI MATERIALI III

DESCRIZIONE:

Lavoro di laboratorio intenso, alla scoperta di lavorazioni, materiali e finiture.
Lo scotch dispenser ci ha accompagnati verso la scoperta di varie tipologie formali e strutturali.





PENUMBRA

MARKETING

DESCRIZIONE:

Hiding in space.

Lo "spazio" inteso come luogo abitativo, dove solitamente si utilizzano questi oggetti, ma anche "spazio" inteso come universo, in riferimento al nome del brand. Gli oggetti saranno nascosti ma nel contempo in vista nello spazio. La scopa e la paletta, solitamente nascosti all'interno della casa verranno messi in mostra come oggetto di design con una sua identità.





SHARING E PRIVACY

PRODUCT DESIGN II

DESCRIZIONE:

Si basa sui temi di sharing e privacy grazie alla suddivisione creata dalla forma della panca stessa. Una soluzione semplice ma efficace in cui ognuno può avere il suo momento di condivisione o di privacy in base a ciò che desidera.





MOOVE

PRODUCT DESIGN III / CONCORSO TUCANO

DESCRIZIONE:

La ricerca progettuale si basa sullo studio dei principali movimenti fatti durante una giornata con il proprio zaino. Salta subito all'occhio che la stragrande maggioranza delle persone non toglie completamente lo zaino, per accedere alla tasca esterna, ma sfilava soltanto una bretella facendo ruotare lo zaino dalla schiena al petto trovando così impedimenti nell'accesso alle tasche desiderate.





LUARI

SOSPENSIONE RISOLUTIVA

DESCRIZIONE:

Luari è un sistema composto da una famiglia di oggetti. Agevola e semplifica le azioni di vita quotidiana e libera spazi. Si colloca nell'abitazione, più specificamente nella zona living, ambiente in cui opera. Il sistema converge le funzioni di cappa aspirante, sospensione luminosa e soprattutto fonte di energia wireless, centro del mio progetto. Ho dato alla tecnologia "witricity" un nuovo campo d'azione mettendola in contatto con una base ad induzione traslabile. Luari stravolge totalmente il sistema cucina e living, trasforma le azioni e i movimenti che hanno contraddistinto l'abitare fino ad oggi. Tutti potranno cucinare sul proprio tavolo da pranzo, comodamente seduti, mentre svolgono diverse azioni e senza alcun cavo tra i piedi.

La portabilità è finalmente dietro l'angolo, bisogna scoprirla ed impiegarla.





PRODOTTO

GRAFICA

PUBBLICAZIONI

FOTOGRAFIA

DESCRIZIONE:

Illustrazioni per il lavoro di design system III per lo sviluppo del gioco DOSE.





D O S E
THE GAME

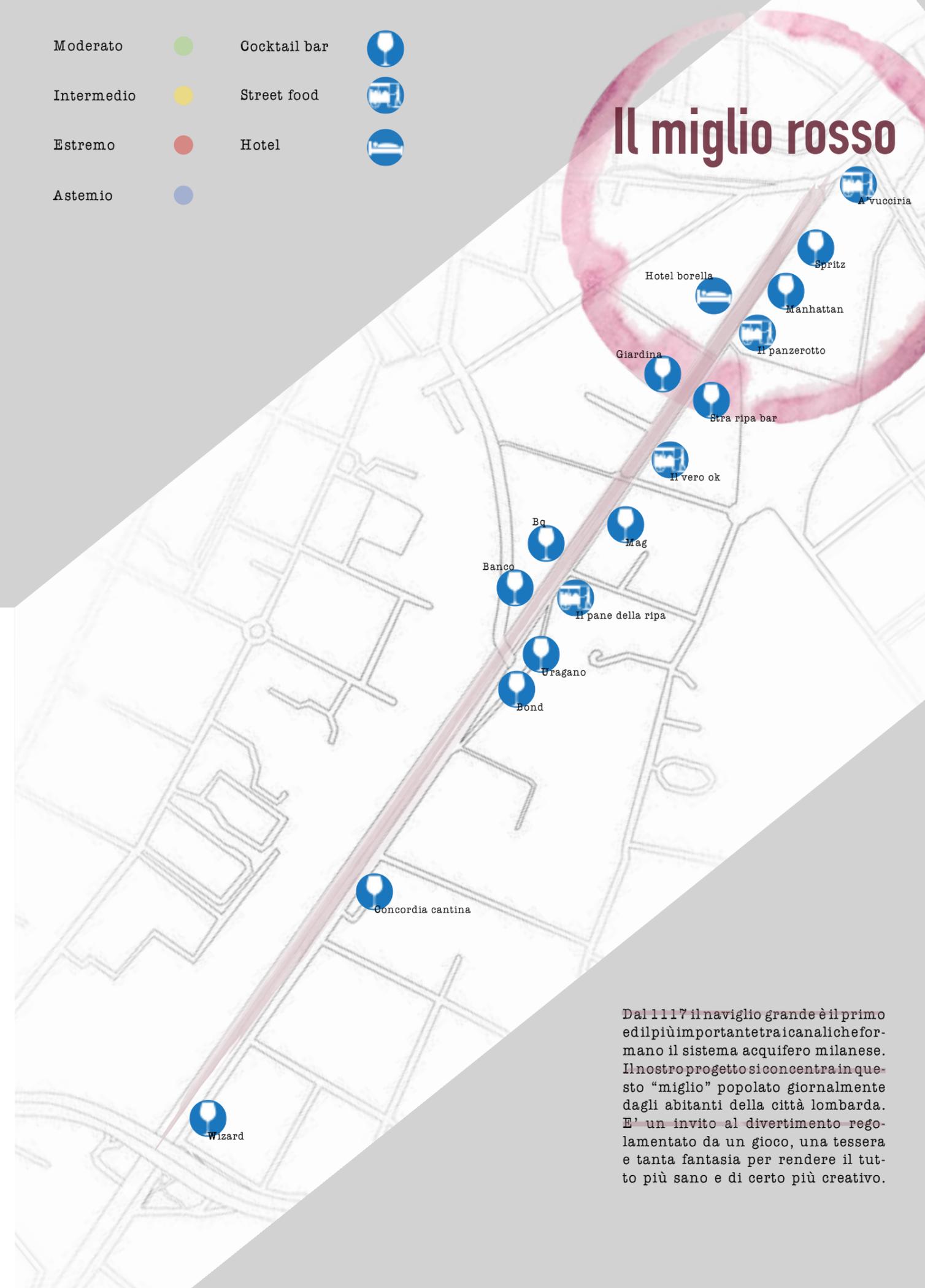


DOSE THE GAME



- | | | | |
|------------|---|--------------|---|
| Moderato | ● | Cocktail bar |  |
| Intermedio | ● | Street food |  |
| Estremo | ● | Hotel |  |
| Astemio | ● | | |

Il miglio rosso



DESCRIZIONE:

Progetto di grafica e storytelling per Milano, in particolare per il naviglio grande ed i suoi infiniti locali. Ognuno potrà gestire il suo grado alcolico tramite una semplice tessera ed un gioco tutto da provare.

Dal 1117 il naviglio grande è il primo ed il più importante tra i canali che formano il sistema acquifero milanese. Il nostro progetto si concentra in questo "miglio" popolato giornalmente dagli abitanti della città lombarda. È un invito al divertimento regolamentato da un gioco, una tessera e tanta fantasia per rendere il tutto più sano e di certo più creativo.

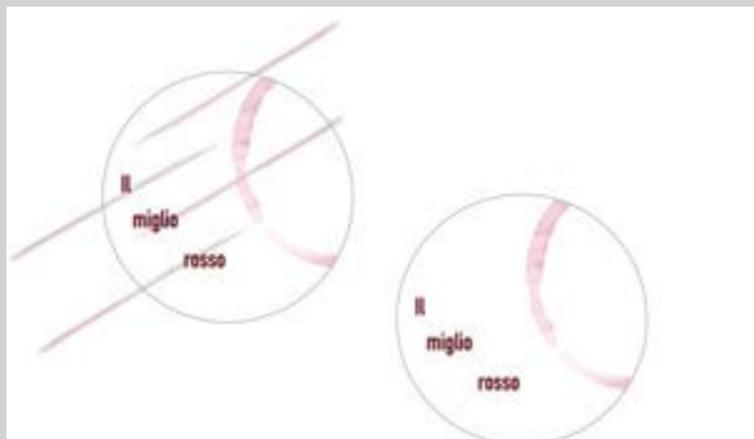


La tessera "Il miglio rosso" sarà il fulcro del gioco, con quella potrete controllare il vostro grado alcolico. Con la mappa invece potrete avere tutto più chiaro sul dove vi trovate e sul quanto manca per terminare il vostro "miglio" preferito

Il gioco consiste nel crearsi il proprio percorso consultando la mappa e decidere i bar da cui passare per consumare un cocktail.



Ad ogni bar sarà contrassegnata una casella della vostra tessera, partendo dal verde fino ad arrivare al limite massimo dei dieci cocktail che corrisponde al colore rosso.



Tessera

Ad accompagnarvi ci saranno le varie pause negli "street food" o, in casi estremi, la sosta notturna in "hotel". Se la tessera dovesse rimanere immacolata sarai il caronte della serata, nonché l'astemio

Moderato

Intermedio

Estremo

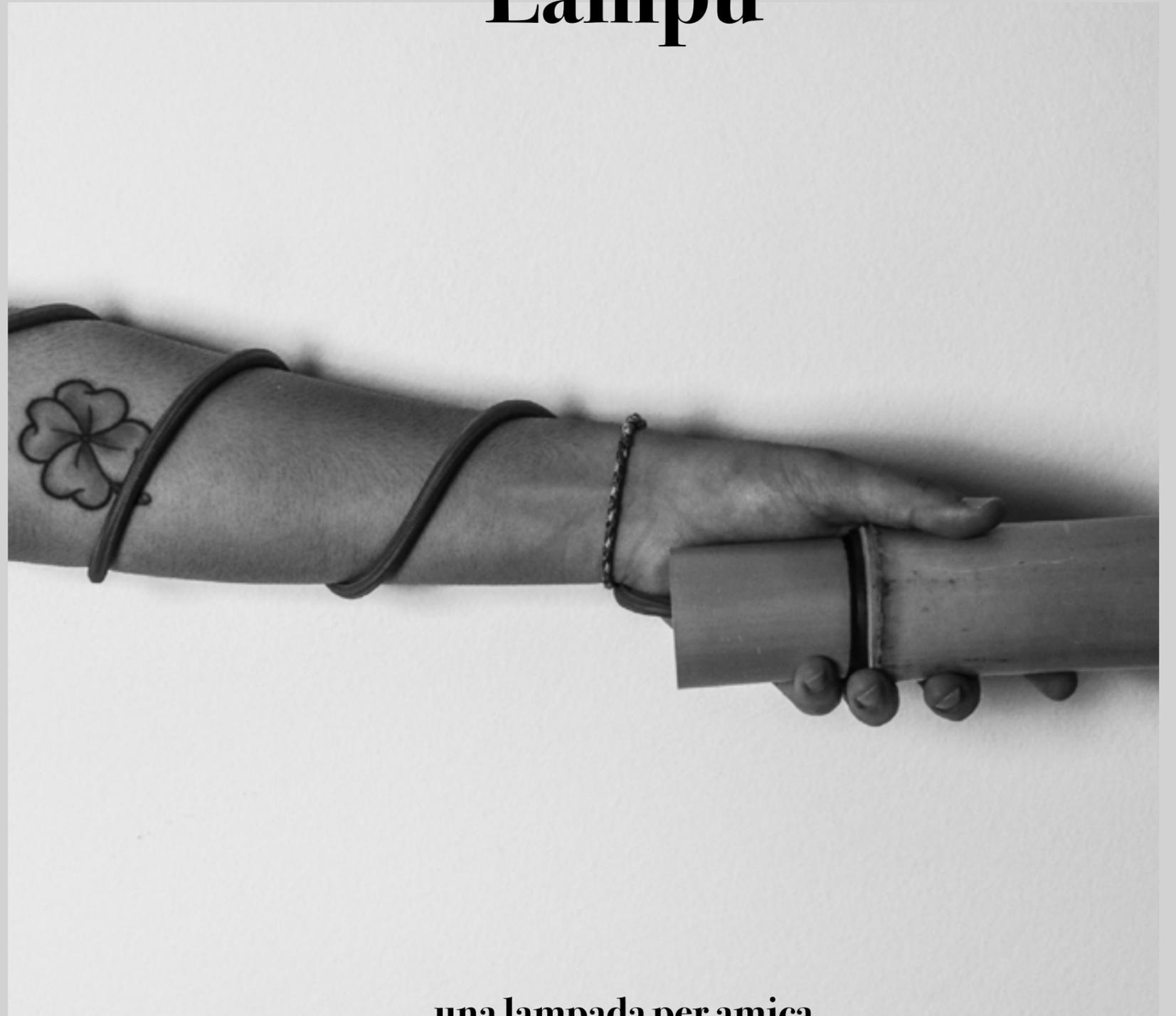
Astemio

Lampù

DESCRIZIONE:

“Sii come il bambù, fuori duro e compatto, dentro morbido e cavo.”

Pensiero buddista.



una lampada per amica



Lamp

DESCRIZIONE:

Dall'unione di due brand ne nasce un nuovo, I-charge, un nuovo modo di approcciarsi all'elettrico. Progettazione di un'app per la buona riuscita del progetto.

18:30

Esce dal lavoro

Si dirige alla macchina

18:40

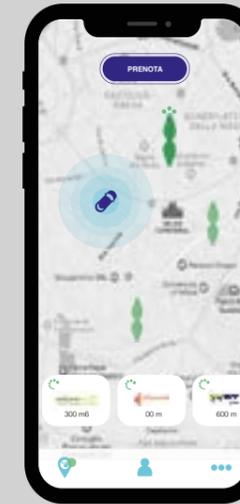
Accede al suo profilo personale.



Ricerca punti di ricarica disponibili.



Selezione della colonnina con anteprima dei partner in zona.

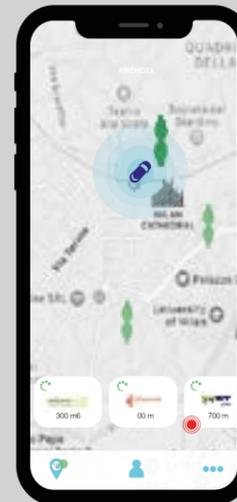


Prenotazione del parcheggio e calcolo percorso.

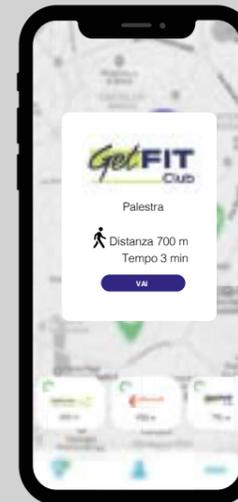


18:46

Arrivo a destinazione e visualizzazione partner vicini.



Selezione luogo interesse con dettagli distanza/tempi.



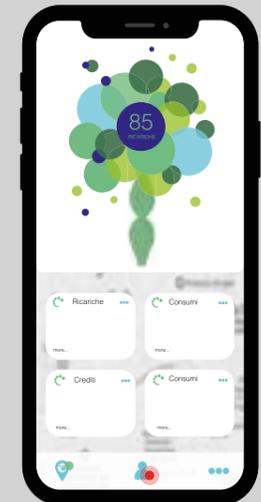
PALESTRA

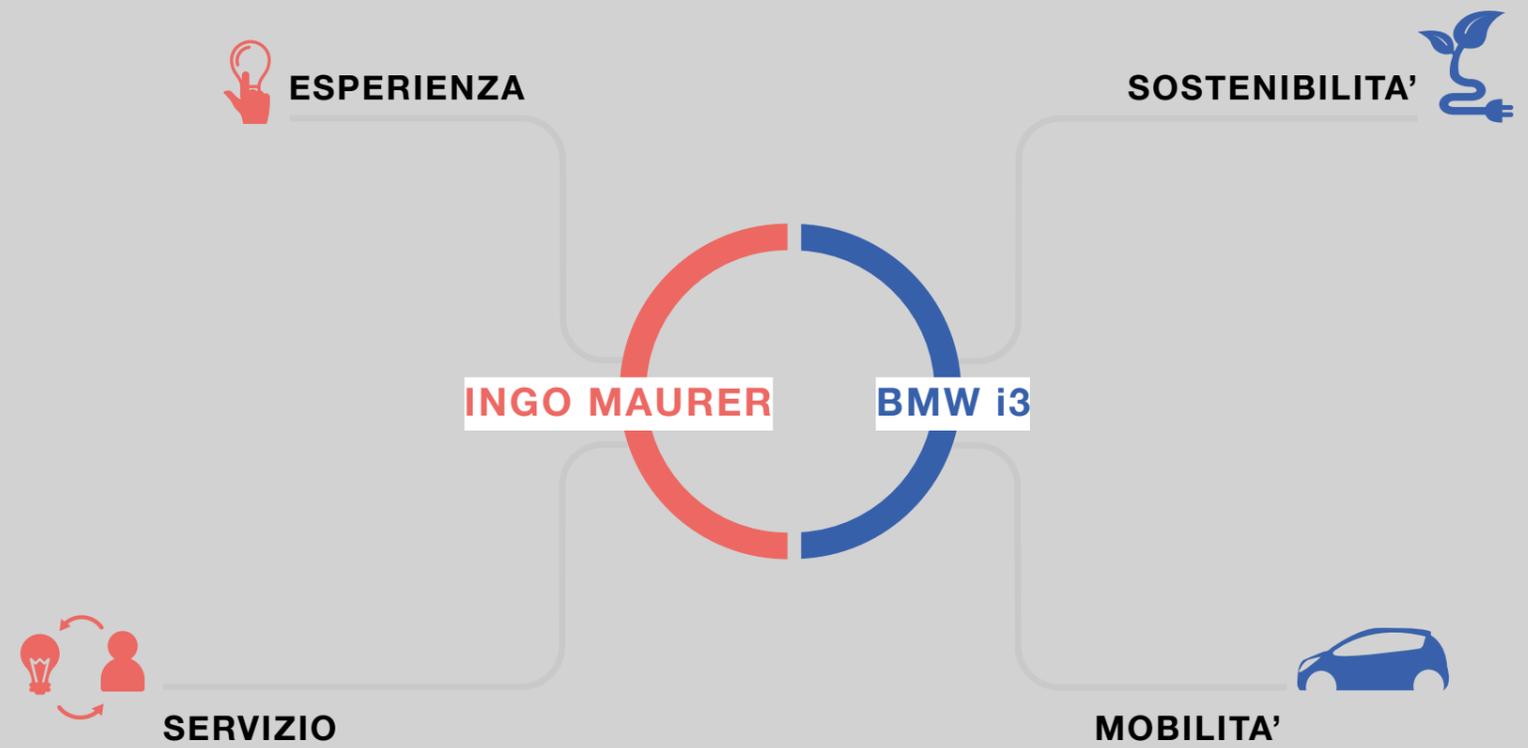
19:26

Avviso di fine ricarica .



Visualizzazione storico ricariche.





BUSINESS CANVAS

- L'idea mira ad apportare un **servizio** all'interno del contesto urbano, integrando funzionalità, **esperienzialità** e **sostenibilità**.

IDEA

SOLUZIONE

- creare nuove esperienze
- rendere la **città più "green"** attraverso un sistema di auto ricarica
- creare una **community** per sensibilizzare le persone

- Il consumatore si identifica nei **millenials** nati tra gli anni 80 e 90. Ha **indipendenza economica** e va sempre più verso una ricerca di comfort avanzato. Rivolge particolare attenzione alla **sostenibilità** e all'innovazione. Ricerca **l'essenzialità** negli spazi e nel design degli oggetti che utilizza.

CONSUMATORE

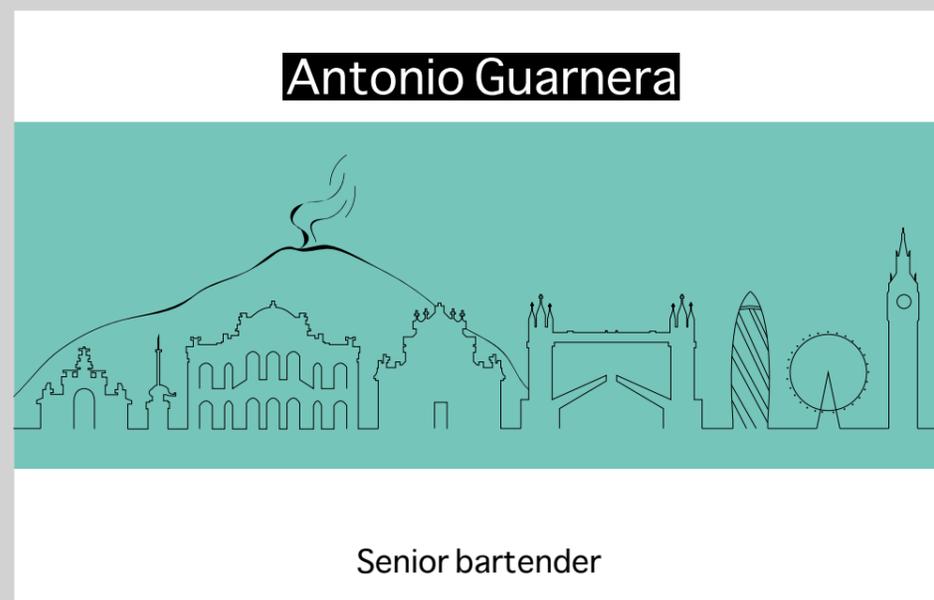
VALORE AGGIUNTO

- la produzione di **luce che crei emozione**
- aumenta l'estetica funzionale e si muove verso il **sostenibile**
- **essenzialità** di forme e funzioni.



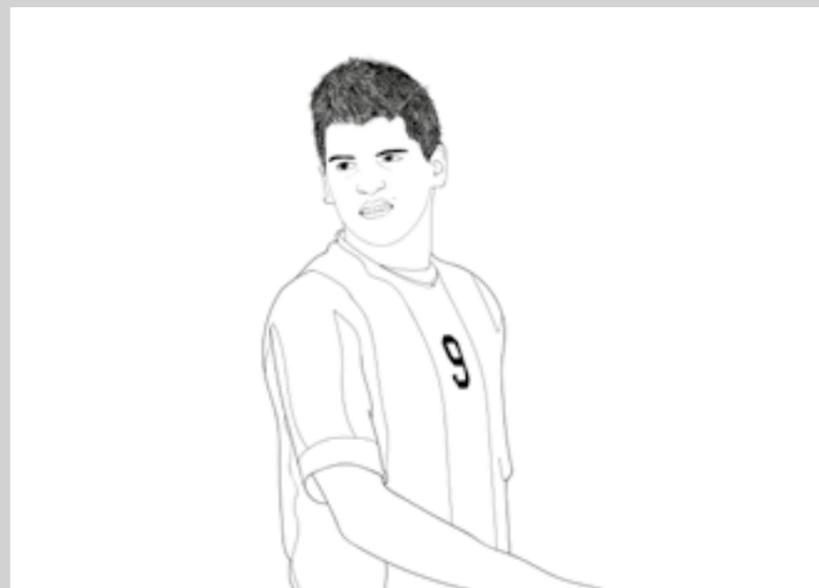
DESCRIZIONE:

Grafiche per business card



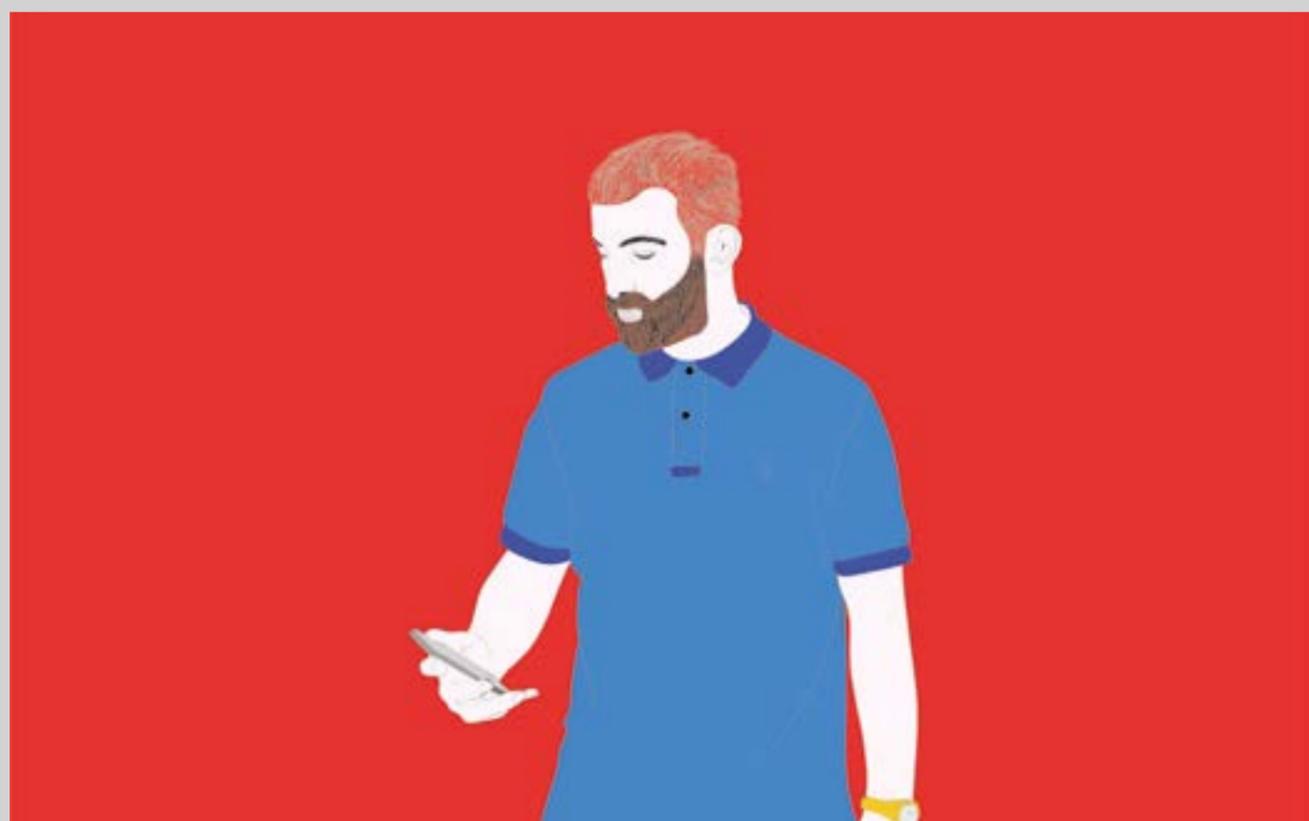
DESCRIZIONE:

Lavori di grafica personali



DESCRIZIONE:

Lavori di illustrazione personali



PRODOTTO

GRAFICA

PUBBLICAZIONI

FOTOGRAFIA

DESCRIZIONE:

POP! - Una rivista a cui ho contribuito, che indaga le case popolari e la vita all'interno delle stesse. Lavoro svolto in collaborazione con professori naba.





**simone
tomasello**

Nasce a Catania con il sogno di diventare calciatore, poi si trasferisce a Milano per diventare designer. La passione per la fotografia lo porta a girare il mondo catturando attimi di vita quotidiana. È dalle strade della sua città natale che proviene il suo contributo per la rivista Pop!



**nicole
dova**

È una giovane che ha appena cominciato il suo percorso di studio. Ha sete di imparare e scoprire. È curiosa e si trasforma facilmente. Ed è in continuo movimento, quel qualcosa che cerca di trovare altrove.



**vittoria
fragapane**

È una romana trasferitasi in Svizzera all'età di nove anni, tornata nel suo paese d'origine per studiare fotografia. È a Milano da pochi mesi ma già si sente a casa.



**viviana
ginolfi**

Casertana di nascita, laureata in architettura, vive a Milano. Può tornare nel suo paese a ritrovare i suoi gusti in cucina di mamma, ha raccolto la storia della sua nonna Maristella, e in pasta ha ritrovato la sua vita.



**claudio
larcher**

Mix tra un trentino e un napoletano, è un milanese doc con tutte le vocali aperte. Fu architetto, designer e docente universitario ma non ha ancora trovato qualcuno che riuscisse a tenerlo fermo ad una scrivania per più di mezza giornata. Viaggia per fare design e fa design per viaggiare. Per Pop! racconta le storie da più lontano possibile.



**marco
maraziti**

È venuto a Milano con un'università che non sapeva cosa fosse. Studia Media e si sta specializzando nella scrittura cinematografica e pubblicitaria, una rubrica e consigli te

316 mila persone e una gran voglia di riscatto

parole e immagini di Simone Tomasello

Circa 316 mila persone ed una voglia di riscatto odacolata da vari fattori: il mare, l'Etna ed i misteri, tutto questo converge in 183 km quadrati nel centro-est della Sicilia, a Catania.

Questo è un breve viaggio per parole, immagini ed emozioni alla scoperta dei luoghi più trincerati ed sicuri della città.



La mia città abbraccia tanti quartieri, tra questi San Giovanni Galermo, Fontanarossa, L'Immo e Zia Lina, accomunati dalla forte presenza di case popolari, la storia di ognuno di essi è differente ed affascinante al tempo stesso.

Io vedo che i sobborghi catanesi vivono in uno stato di apparente abbandono che si sprigiona sempre di più verso il centro ed il degrado, la pulizia è inesistente, le leggi non vengono e la malavita stessa la fa da padrona mantenendo in ginocchio tutti coloro che vorrebbero emergere.

A volte appare qualche sprazzo di luce dato da progetti artistici e sociali che però non bastano a sollevare ciò che ormai da anni viaggia in questi non ricchi di storia architetture e splendidi paesaggi.

La mia raccolta di foto non vuole essere una denuncia ma un invito a riflettere, fissando un obiettivo e creando, con diversi scatti, la descrizione di alcuni bei paesi, voglio che Catania, ma soprattutto i catanesi, si trovino al centro dell'attenzione.

La distanza tra la lente della macchina e la realtà è minima se utilizzata non onestamente, giocata con uno sguardo attento potremo cogliere quella ricchezza di auto dietro cui si nascondono tanti cittadini.

"Senza sabbia i minuti, sperimento mortale, da non lasciar scendere senza averne cura".
(Charles Boulestin)



DESCRIZIONE:

Una cartiera improvvisata che indaga i colori vivaci della frutta facendoli diventare personaggi principali di una storia stravagante.





PRODOTTO

GRAFICA

PUBBLICAZIONI

FOTOGRAFIA

DESCRIZIONE:

Progetto fotografico proveniente da una grande passione per la fotografia.



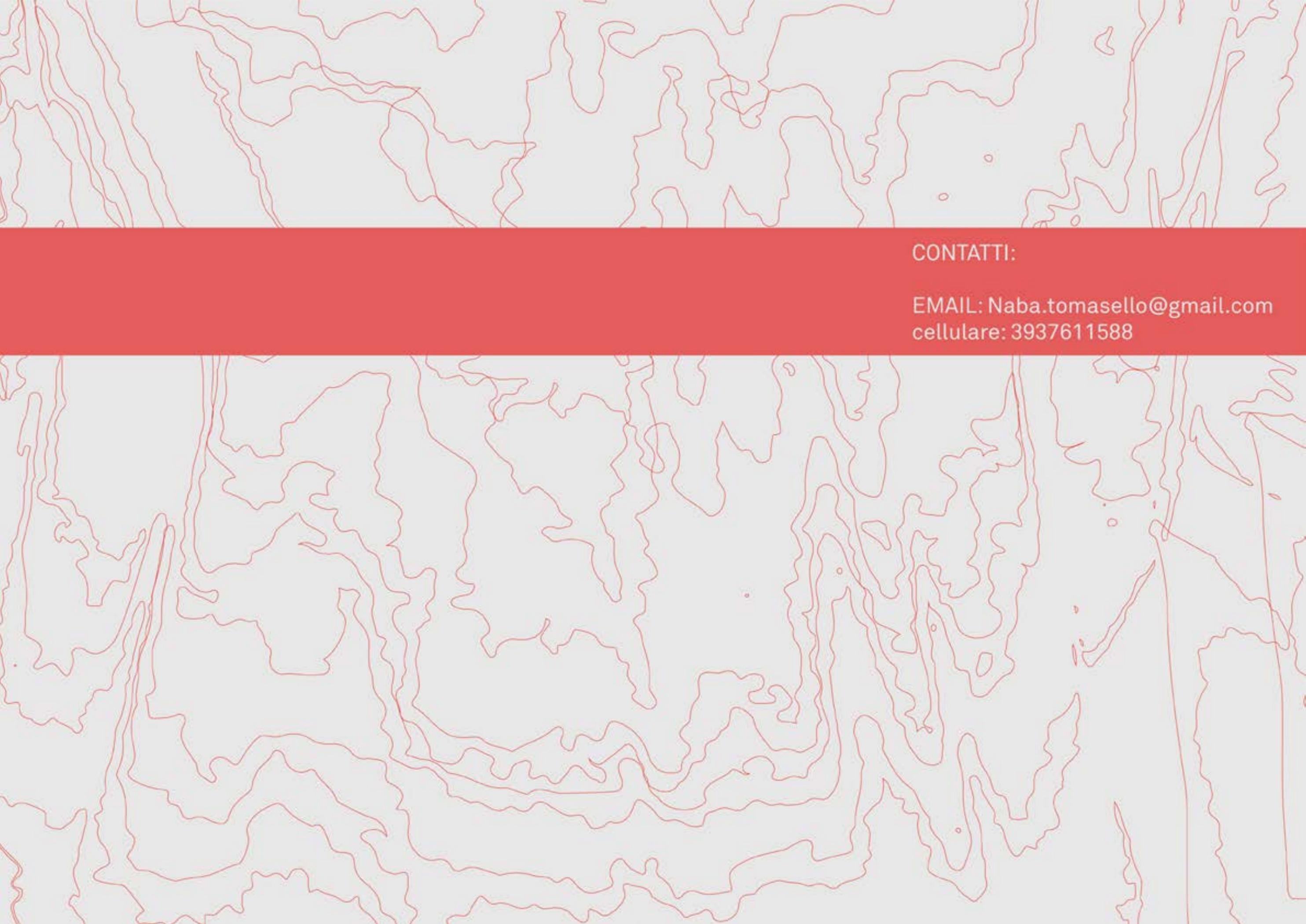


SIMONE / PH TOMASELLO

BIO

Il mio nome è Simone, sono un ragazzo di 23 anni, nato e cresciuto a Catania (Sicilia) e laureato a Milano come product designer. La mia passione per la fotografia è nata circa sei anni fa con i primi viaggi, le prime esperienze ed un modo di vedere le cose tutto mio. Gli studi intrapresi hanno sviluppato una creatività già presente nella mia persona. Mi piace indagare il modo in cui i luoghi variano in base alla percezione visiva del tutto personale di ognuno di noi, mi affascina ritrarre i volti umani, ogni dettaglio, ogni segno, ogni imperfezione racconta qualcosa. La fotografia è il miglior mezzo che ci permette di rivivere certe storie, certe emozioni che si crede possano essere vissute solo una volta nella vita. La mia Canon 80d, con i suoi vari obiettivi, è la compagna di esperienze migliore che potessi desiderare, spero di riuscire a trasportarvi nel mio mondo. Buona visione!



The image features a background of a topographic map with brown contour lines on a light beige background. A solid red horizontal band runs across the middle of the image, containing contact information.

CONTATTI:

EMAIL: Naba.tomasello@gmail.com
cellulare: 3937611588