Nicolò Armelin

PORTFOLIO 2026 · COMMUNICATION DESIGNER · MILANO

N.	TITOLO	DISCIPLINA	CONTESTO	ANNO	PAG.
01	Vesuvio Spontaneo	Design speculativo	Politecnico di Milano	2025–2026	02
02	Lumen	Valorizzazione dei beni culturali	Gibellina 2026 · Politecnico di Milano	2026	09
03	Detouched	Editoria	Politecnico di Milano	2026	16
04	Save the keys	Event design	Save the Children · Politecnico di Milano	2025	23
05	Il silenzio non esiste	Comunicazione accessibile	Rai · Politecnico di Milano	2025	30
06	Body of Evidence	Interaction design	PAC Milano · Politecnico di Milano	2025	37
07	Meridia	Identità	Tesi · ISIA Roma Design	2024	44
08	Pestith bites	Packaging	ISIA Roma Design	2024	53
09	Campus PN	Identità	Consorzio Universitario di Pordenone	2023	60
10	Ori	Prodotto	ISIA Roma Design	2023	67

01/10

Vesuvio Spontaneo

CLIENTE
PROGETTO DIDATTICO (C1 SINTESI – TERRITORIO, LAUREA MAGISTRALE IN COMMUNICATION DESIGN, POLITECNICO DI MILANO)

CON
GRUPPO 11: EVA CUPELLINI, ROSSELLA MAGNANI, ANGELICA RANIERI, IVAN STRADA

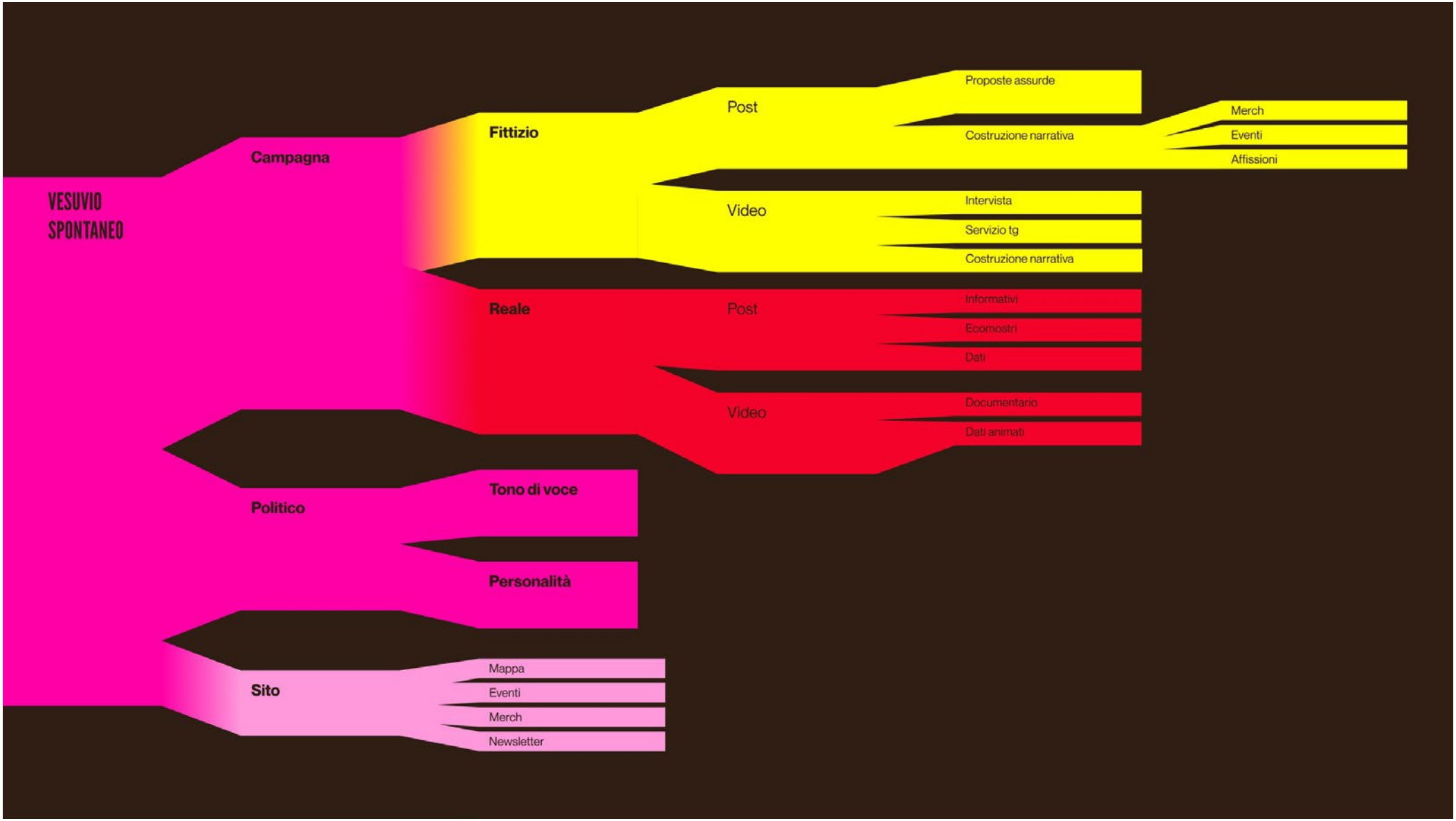
STRUMENTI
FIGMA, STRUMENTI DI IA GENERATIVA PER IMMAGINI E VIDEO

SITO
INSTAGRAM.COM/VESUVIOSPONTANEO



2025–2026
DESIGN SPECULATIVO / CAMPAGNA POLITICA / SOCIAL, VIDEO, SITO, AFFISSIONI

Una campagna elettorale finta per un partito che non esiste, Vesuvio Spontaneo, e per il suo candidato, Angelo Ranieri, creato con l'intelligenza artificiale. Il partito propone di trattare l'abusivismo edilizio nella zona rossa del Vesuvio come un patrimonio da valorizzare. È una provocazione, per denunciare le responsabilità politiche di chi lo ha tollerato.


VESUVIO
SPONTANEO
Campagna
Fittizio
Post
Proposte assurde
Costruzione narrativa
Merch
Eventi
Affissioni
Video
Intervista
Servizio tg
Costruzione narrativa
Reale
Post
Informativi
Ecomostri
Dati
Video
Documentario
Dati animati
Politico
Tono di voce
Personalità
Sito
Mappa
Eventi
Merch
Newsletter


E PIANO DI EVACUAZIONE PIANO
2
Tg2
E PIANO DI EVACUAZIONE PIANO


U VISU VISU VISU VISU VISU VI
THE talk
DISCARICHE VESUVIANE:
EMERGENZA AMBIENTALE O CATTIVA GESTIONE
SU VISU VISU VISU VISU VISU V


SU VISU VISU VISU VISU VISU V
U VISU VISU VISU VISU VISU VI


VESUVIO SPONTANEO
ANGELO RANIERI
DIAMO FORMA AL VESUVIO


VOTA
RANIERI
DIAMO FORMA VE

DOMENICA 12 APRILE 2026 www.corriere.it In Italia EURO 1,50 | ANNO 151 - N. 4

CORRIERE DELLA SERA

RCS

Milano, Via Solferino 28 - Tel. 02 62821
Roma, Via Campania 59/C - Tel. 06 688281

FONDATO NEL 1876

Servizio Clienti - Tel. 02 63797510
mail: serviziodienti@corriere.it

REVO INSURANCE



Boom di matrimoni

Da Swift a Ronaldo, l'anno delle nozze vip

di **Elvira Serra**

a pagina 22



Aveva 95 anni

Addio ad Anna Falcone, sorella del giudice antimafia

di **Felice Cavallaro**

a pagina 19

REVO INSURANCE

Politica e mercati

L'EUROPA TROVI SE STESSA

di **Lucrezia Reichlin**

Il 2026 si apre con un inquietante contrasto tra stabilità economica e incertezza geopolitica. Gli Usa arrivano al 2026 in una posizione relativamente solida. Dopo un 2025 migliore delle attese,

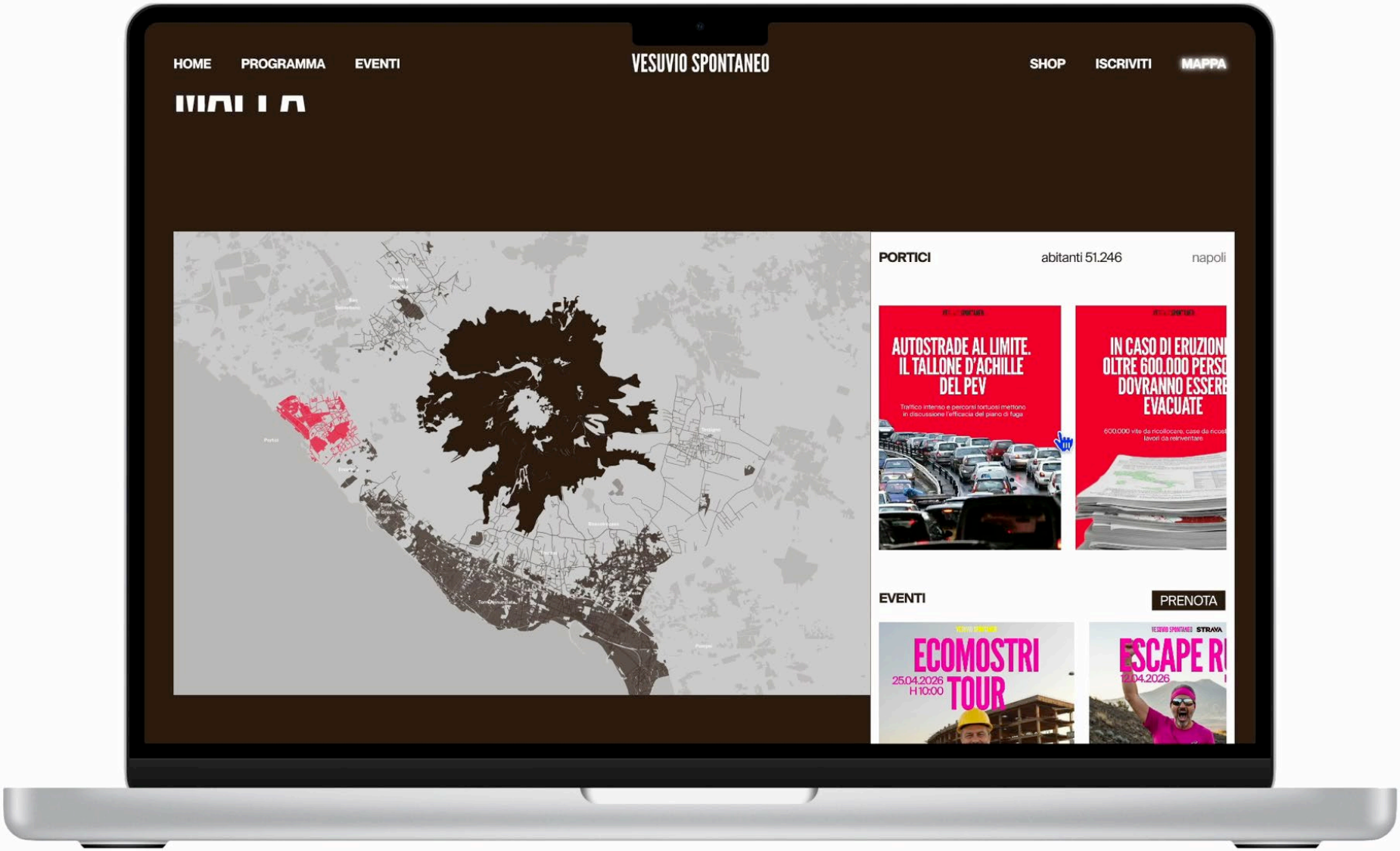


Patrimonio Gli edifici abbandonati sono la nuova estetica

Ranieri: «Gli ecomostri sono il nostro patrimonio»

di **Bettoni, De Santis, Fagnani, Nerozzi** e **Guastella**

Trasformare gli ecomostri in opere architettoniche identitarie, capaci di attrarre turismo e ridefinire il paesaggio vesuviano. È questa una delle proposte più discusse avanzate spontanei che raccontano chi siamo e come abbiamo costruito il nostro territorio». Strutture spesso al centro di polemiche e procedimenti giudiziari diventerebbero così, nelle


HOME
PROGRAMMA
EVENTI
VESUVIO SPONTANEO
SHOP
ISCRIVITI
MAPPA
PORTICI
abitanti 51.246
napoli
AUTOSTRADE AL LIMITE. IL TALLONE D'ACHILLE DEL PEV
Traffico intenso e percorsi tortuosi mettono in discussione l'efficacia del piano di fuga
IN CASO DI ERUZIONI OLTRE 600.000 PERSO DOVRANNO ESSERE EVACUATE
EVENTI
PRENOTA
ECOMOSTRI TOUR
25.04.2026
H 10:00
STRAVA

02/10

Lumen

Il festival luminotecnico di Gibellina

CLIENTE
PROGETTO DIDATTICO PER GIBELLINA, CAPITALE ITALIANA DELL'ARTE CONTEMPORANEA 2026 (VALORIZZAZIONE DEI BENI CULTURALI, POLITECNICO DI MILANO)

CON
GRUPPO 2: MARCO ARRIGONI, SERENA TROISI

STRUMENTI
FIGMA



2026
VALORIZZAZIONE DEI BENI CULTURALI / FESTIVAL / IDENTITÀ, EDITORIA, SITO WEB, WAYFINDING

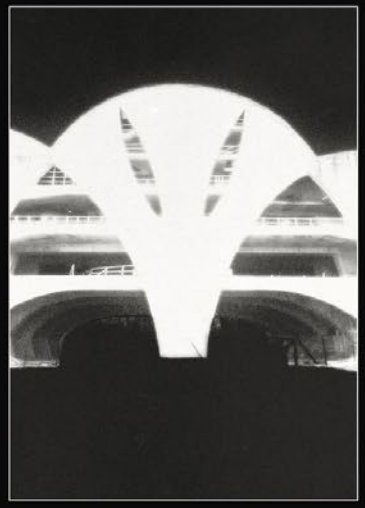
Un festival di luce che, da aprile a ottobre, rende visibile di notte Gibellina e le sue opere d'arte contemporanea. Otto architetture illuminate da artisti della light art formano un percorso notturno, raccontato da guidebook, flyer, sito, wayfinding e da una bottega che resta aperta tutto l'anno.


8. Chiesa Madre
Ludovico Quaroni
7. Labirinto
Nino Franchina
1. Teatro di Consagra
Pietro Consagra
6. Grande Area 85
Marcello de Filippo
2. Sistema delle Piazze
F. Purini, L. Thermes
3. Sequenze
Fausto Melotti
5. Giardino Segreto 1
Francesco Venezia
4. Torre Civica
Alessandro Mendini



Lumen

Lumen








Quando la luce
rende visibile
l'invisibile
01/04 —
31/10
2026
Lumen
Il festival illuminotecnico che svela i paesaggi nascosti di Gibellina
Quando la luce
rende visibile
l'invisibile
01/04 —
31/10
2026
Lumen
Il festival illuminotecnico che svela i paesaggi nascosti di Gibellina
Quando la luce
rende visibile
l'invisibile
01/04 —
31/10
2026
Lumen
Il festival illuminotecnico che svela i paesaggi nascosti di Gibellina


Le forme dell'invisibile —
Collettivo FUSE
Chiesa Madre
05
«Non illuminiamo gli oggetti per mostrarli, ma per creare le condizioni in cui possano essere percepiti. La luce non rivela la forma: rivela il nostro modo di guardare.»
— Luca Camelin
Fuse* è un collettivo artistico contemporaneo di rilievo internazionale, noto per opere immersive che utilizzano luce, spazio, suono e sistemi digitali per interrogare il modo in cui percepiamo l'ambiente e le sue dinamiche. Il loro lavoro mette spesso in relazione esperienza individuale e dimensione collettiva, rendendo percepibile ciò che normalmente resta invisibile: il tempo, il movimento, il ritmo, la percezione stessa.
In occasione del festival illuminotecnico Lumen, Fuse* immagina un intervento site-specific per la Chiesa Madre di Gibellina, intitolato *Le forme dell'invisibile*, in dialogo con il brief curatoriale ispirato a *Le città invisibili* di Italo Calvino. Come nelle città raccontate da Marco Polo, l'opera non descrive un luogo, ma un modo di guardarlo.
La grande sfera della Chiesa Madre diventa il fulcro dell'installazione: una superficie neutra su cui la luce si muove, si stratifica e muta lentamente. Proiezioni cromatiche fluide, fasci luminosi e gradienti impalpabili scorrono sulla sua curvatura, generando forme che non sono mai fisse, ma in continua trasformazione.
La luce non disegna immagini riconoscibili, ma suggerisce presenze, ritmi e tensioni: tracce di qualcosa che esiste solo nel momento in cui viene percepito.
Dal punto di vista tecnico, l'opera utilizza un sistema di proiezione e light design calibrato sulla geometria della sfera, con variazioni luminose lente e impercettibili, pensate per accompagnare lo sguardo e il tempo dell'osservazione. Le persone sedute in platea diventano parte dell'opera stessa: non spettatori passivi, ma corpi immersi in un'esperienza condivisa di attesa e contemplazione.
Con *Le forme dell'invisibile*, Fuse* trasforma la Chiesa Madre in una città invisibile temporanea: un luogo in cui la luce rivela ciò che non può essere costruito né posseduto, ma solo attraversato. L'opera invita a sostare, a rallentare, a riconoscere come anche l'architettura più monumentale possa farsi fragile.
24
Lumen
Chiesa Madre — Fuse
Chiesa Madre, "Le forme dell'invisibile", Fuse.


Forme dell invisibile

03/10

Detouched

Tactile (in)experience

CLIENTE
PROGETTO DIDATTICO (WORKSHOP 2, LAUREA MAGISTRALE IN COMMUNICATION DESIGN, POLITECNICO DI MILANO)

RUOLO
AUTORE DELL'ARTICOLO 6, "PACKAGING AND THE REDEFINITION OF TOUCH"

CON
MARTINA BALOCCO, COSIMO GAMBARELLI, MATILDE GIARI, IRENE TIGRI. DOCENTI: JEREMY FRANCIS LESLIE, ELENA CARATTI, ANDREA BURCHIANI

STRUMENTI
INDESIGN, FIGMA



2026
EDITORIA / MAGAZINE / ART DIRECTION

Un magazine semestrale sull'assenza del tatto. Il primo numero, Pending Materiality, racconta come cambia il nostro rapporto con gli oggetti quando compriamo, paghiamo e riceviamo le cose senza quasi toccarle.

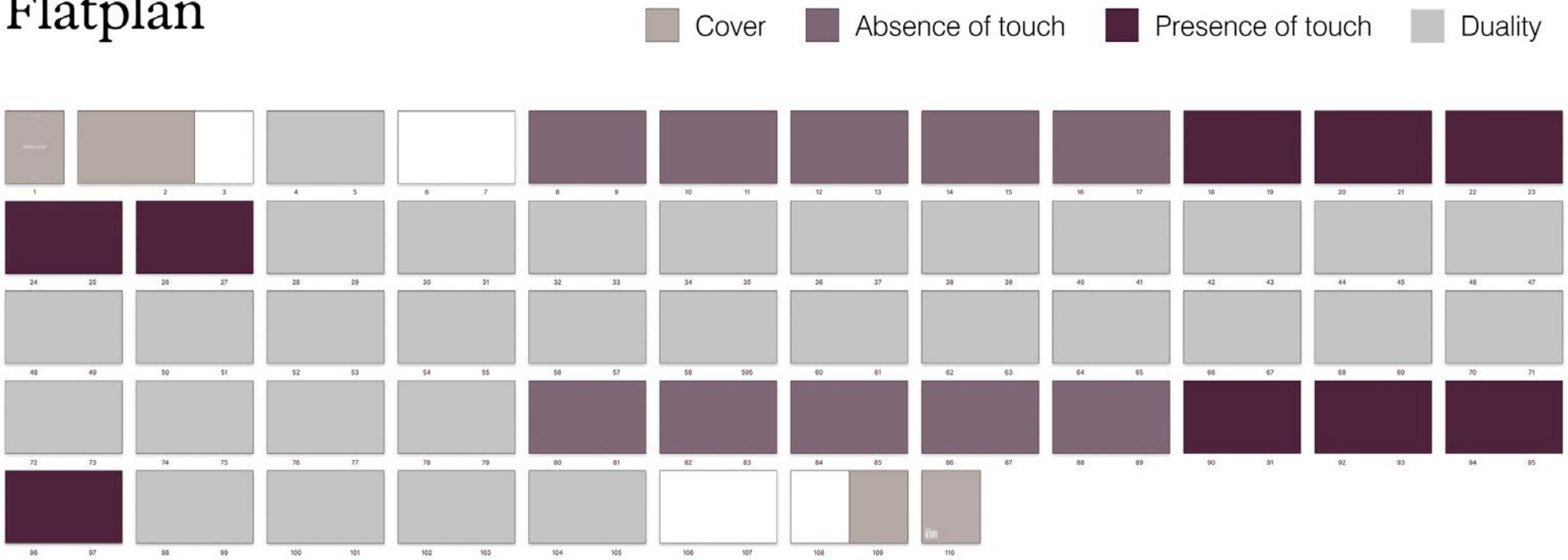

détouched


detouched
Pending Materiality
"We are moving from empirical touch to symbolic trust"
To pay was to engage in a physical negotiation: counting, handing over, and receiving. These gestures were not merely logistical; they were psychological checkpoints. This "friction" rendered the transfer of value perceptible. You felt the loss of the banknote as it left your hand; you felt the gain of the change as it returned. In this traditional model, the economy was a lived, bodily experience. This cultural shift marks the transition from an "economy of presence" to an "economy of abstraction." As money loses its jingle and its mass, it enters a regime of pure data—silent, immediate, and omnipresent. While this increases efficiency and speed, it poses a fundamental question: when money becomes invisible, how do we maintain our grasp on the reality of our choices? The "transaction without weight" may eventually lead to a society where value is understood by the mind, but no longer felt by the hand. This shift marks the transition from an "economy of presence" to an "economy of abstraction."
ciety where value is understood by the mind, but no longer felt by the hand. From the clink of coins to the silence of the "tap," the dematerialization of money is altering our cognitive relationship with what we own. In the span of a single generation, the act of payment has evolved from a physical ritual into a ghost-like interaction. The progressive rise of contactless systems and digital currencies has ushered in a radical transformation in how we perceive economic value. We have entered the era of the "Weightless Transaction"—an exchange characterized by a total absence of mass, resistance, and physical presence.
Historically, money was an object of the senses. It possessed a specific gravity, a distinct texture, and a recognizable weight of coins in a pocket
of a new banknote pro-
nation of wealth.
[23]
[Image 22] The
seen shows a
an Y whilst perf
ming a Zed.
[Image 23] The Image
seen shows a X doing
an Y whilst perfor-
ming a Zed.


detouched
22
24
ltisensory
rketing and
nsumer
erience
27


detouched
Pending Materiality
EXIT
Consumption Duality
BESTÅ
Combinazione TV/ante
(2)
65
+32
[Sample 3]
BESTÅ
Combinazione
audio/video, marron
nero
€605

Flatplan



Article
Presence of touch


detouched

Pending Materiality

FRICTION OF REALITY VS VELOCITY OF THE CLOCK

90

From the clink of coins to the silence of the "tap," the dematerialization of money is altering our cognitive relationship with what we own. In the span of a single generation, the act of payment has evolved from a physical ritual into a ghost-like interaction. The progressive rise of contactless systems and digital currencies has ushered in a radical transformation in how we perceive economic value. We have entered the era of the "Weightless Transaction"—an exchange characterized by a total absence of mass, resistance, and physical presence.

Historically, money was an object of the senses. It possessed a specific gravity, a distinct texture, and a recognizable sound. The weight of coins in a pocket or the crisp snap of a new banknote provided a somatic confirmation of wealth. To pay was to engage in a physical negotiation: counting, handing over, and receiving. These gestures were not merely logistical; they were psychological checkpoints. This "friction" rendered the transfer of value perceptible. You felt the loss of the banknote as it left your hand; you felt the gain of the change as it returned. In this traditional model, the economy was a lived, bodily experience.

The contactless revolution has reduced this complex sensory experience to a minimal, frictionless gesture. By simply bringing a card or a smartphone near a terminal, we eliminate the physical dimension of the exchange.
The psychological danger of this "frictionless" environment is the erosion of economic mindfulness. When money is no longer an object that is physically handed over, but rather a sequence of data points updated in a cloud, the cognitive "pain of paying" is significantly attenuated. Value is no longer a material entity we possess; it is an instantaneous variation in a digital ledger. The transaction becomes an invisible event, detached from the effort required to earn the capital being spent.

The Haptic Blindness

The cryptocurrencies represent the logical conclusion of this process. Here, the abstraction is total. Value has no physical anchor; it exists purely within algorithmic structures and decentralized validation networks. Money has been distilled into its purest form: information. Its existence is guaranteed not by the authority of a central bank or the shine of a precious metal, but by the mathematical certainty of the blockchain. In this realm, the relationship between the subject and value is entirely mediated by software, removing the last vestiges of human scale from the economic process.

This cultural shift marks the transition from an "economy of presence" to an "economy of abstraction." As money loses its jingle and its mass, it enters a regime of pure data—silent, immediate, and omnipresent. While this increases efficiency and speed, it poses a fundamental question: when money becomes invisible, how do we maintain our grip on the reality of our choices? The "transaction without weight" may eventually lead to a so-

[Image 20] The Image seen shows a X doing an Y whilst performing a Zed.

[Image 21] The Image seen shows a X doing an Y whilst performing a Zed.

91

[21]

Title
Exposure [Varied]

Body copy
Adriane Text

Image

Captions
Adriane Text

Image

04/10

Save the keys

CLIENTE
PROGETTO DIDATTICO PER SAVE THE CHILDREN (EVENT DESIGN, POLITECNICO DI MILANO)

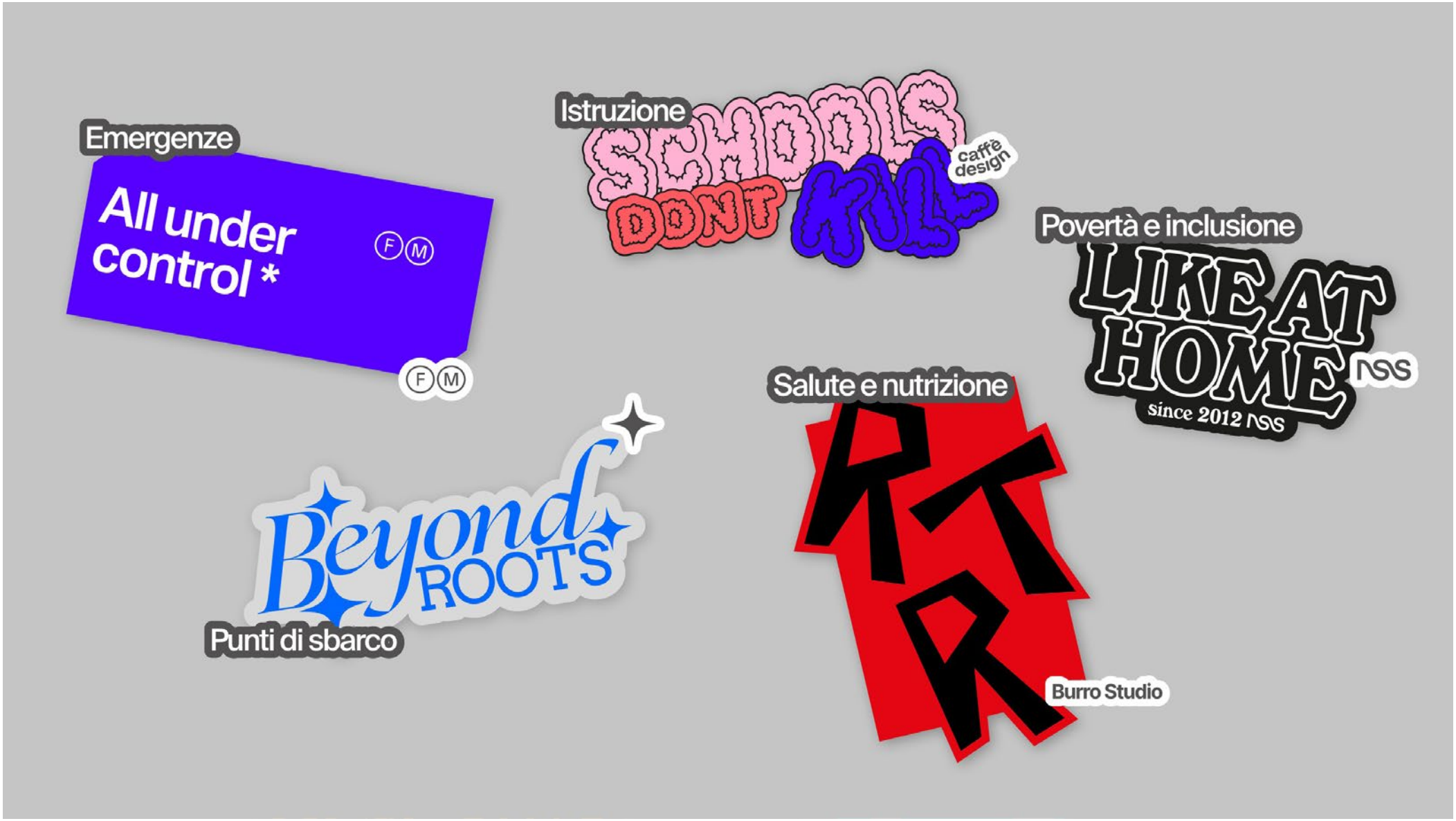
CON
GRUPPO 3: ANDREA GATTI, LUCA SQUARCELLA. DOCENTE: LUCA FOIS, CON RENATO OCONE, ELISA BELICCHI, BENEDETTA MORO, CAMILLA GUERCI

STRUMENTI
FIGMA, RHINO, RENDERING 3D

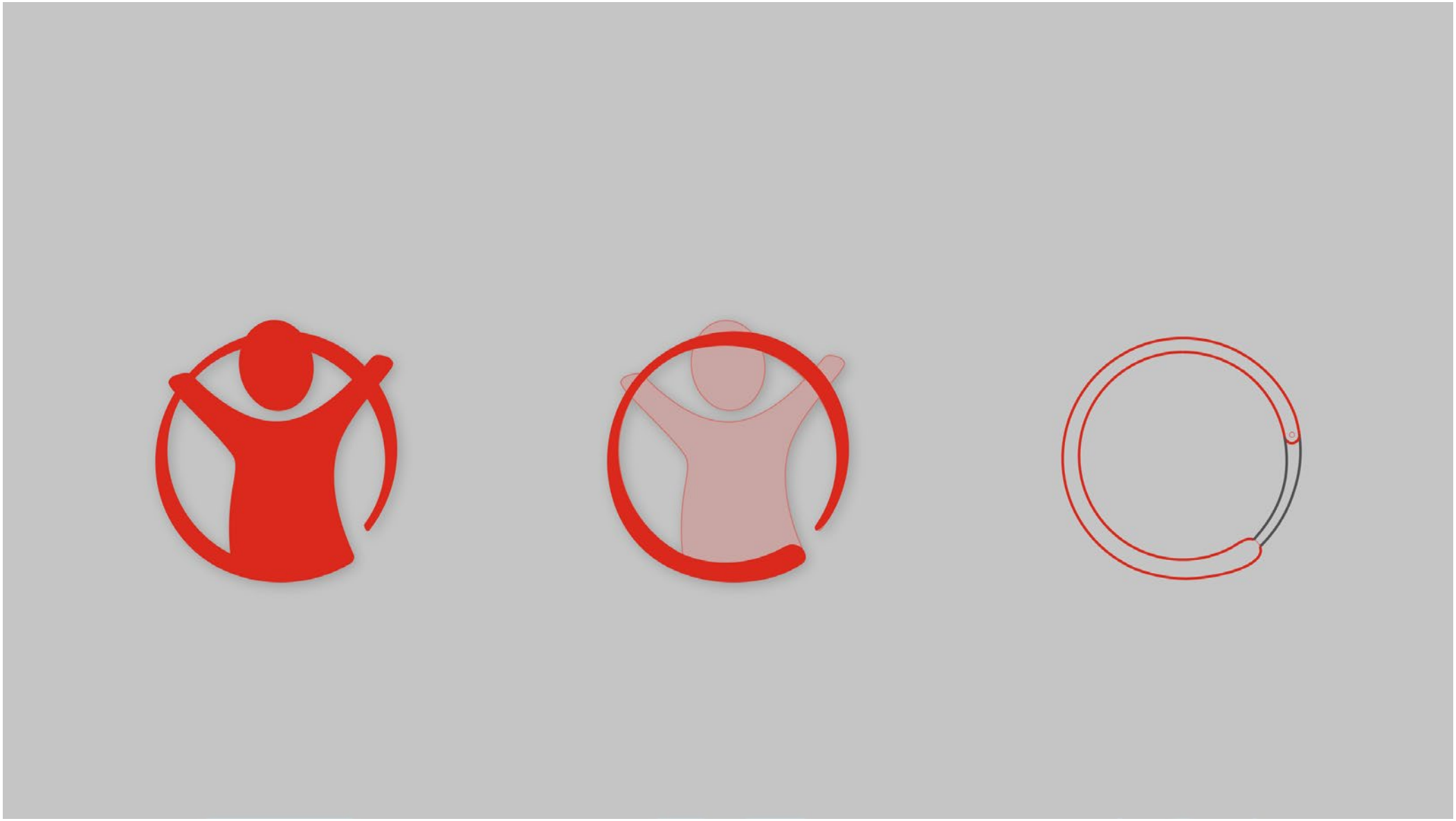


2025
EVENT DESIGN / PRODOTTO DI DONAZIONE / IDENTITÀ E COMUNICAZIONE

Un portachiavi componibile per Save the Children. Cinque moduli, disegnati da cinque studi indipendenti, raccontano cinque cause; chi li compra sceglie quelle in cui crede e compone il proprio portachiavi. È un prodotto di donazione pensato per avvicinare la Gen Z, venduto negli store Flying Tiger.

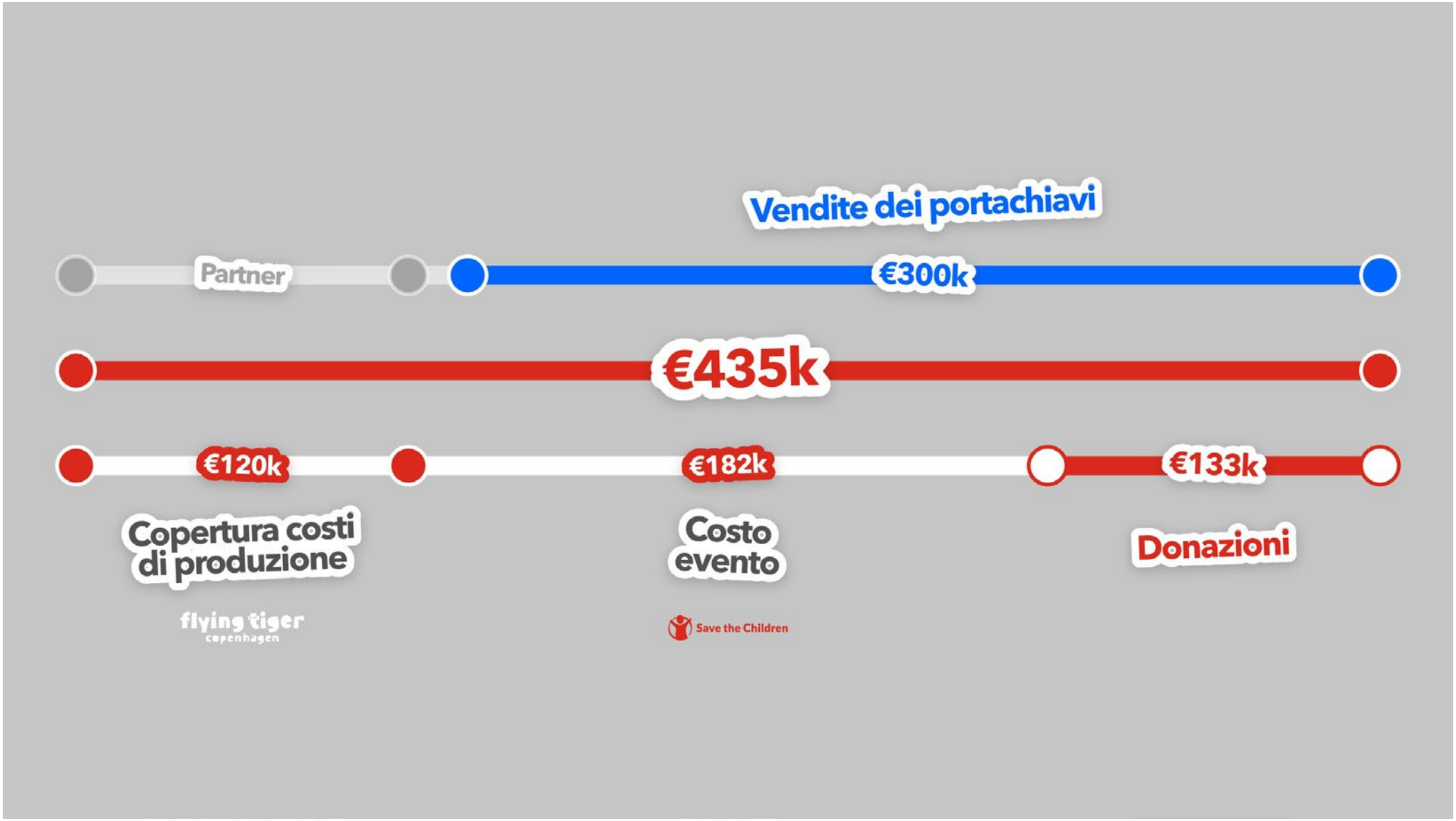

Emergenze
All under control *
Istruzione
SCHOOLS DONT KILL
caffè design
Povertà e inclusione
LIKE AT HOME
since 2012
Salute e nutrizione
RTR
Burro Studio
Beyond ROOTS
Punti di sbarco


Save the keys
LIKE AT HOME
since 2012 NSS
NSS
inclusione
esempio concreto di
FSC
SCHOOLS DON'T KILL
Beyond ROOTS




SCHOOLS DONT KILL
LIKE AT HOME
since 2012 rss
Beyond ROOTS
All under control *
Save the keys
flying tiger
copenhagen
All under control *
SCHOOLS DONT KILL
LIKE AT HOME
Beyond ROOTS
Save the keys


Save the keys


Vendite dei portachiavi
Partner
€300k
€435k
€120k
€182k
€133k
Copertura costi di produzione
Costo evento
Donazioni
flying tiger copenhagen
Save the Children

05/10

Il silenzio non esiste

CLIENTE
PROGETTO DIDATTICO IN COLLABORAZIONE CON RAI PUBBLICA UTILITÀ, CENTRO PRODUZIONI TV RAI (CPTV RAI MILANO) E FONDAZIONE ISTITUTO DEI CIECHI DI MILANO (LABORATORIO DI PROGETTAZIONE DI ARTEFATTI E SISTEMI COMPLESSI, POLITECNICO DI MILANO)

CON
GRUPPO 1: MARCO BRIGENTI, ANDREA GATTI, TOMMASO SPADARO, LUCA SQUARCELLA. DOCENTI: GIAN LUCA BALZERANO, DINA RICCÒ

STRUMENTI
BLENDER, AFTER EFFECTS, AUDITION



2025
COMUNICAZIONE ACCESSIBILE / VIDEO / ARTEFATTO TATTILE

Un video accessibile e un artefatto tattile che portano fuori dalla sede Rai di Corso Sempione l'Auditorium A, la sala progettata da Gio Ponti per registrare i radiodrammi. Il progetto racconta lo spazio a chi non può visitarlo, anche a persone cieche e sorde, partendo da un'idea: il silenzio assoluto non esiste.

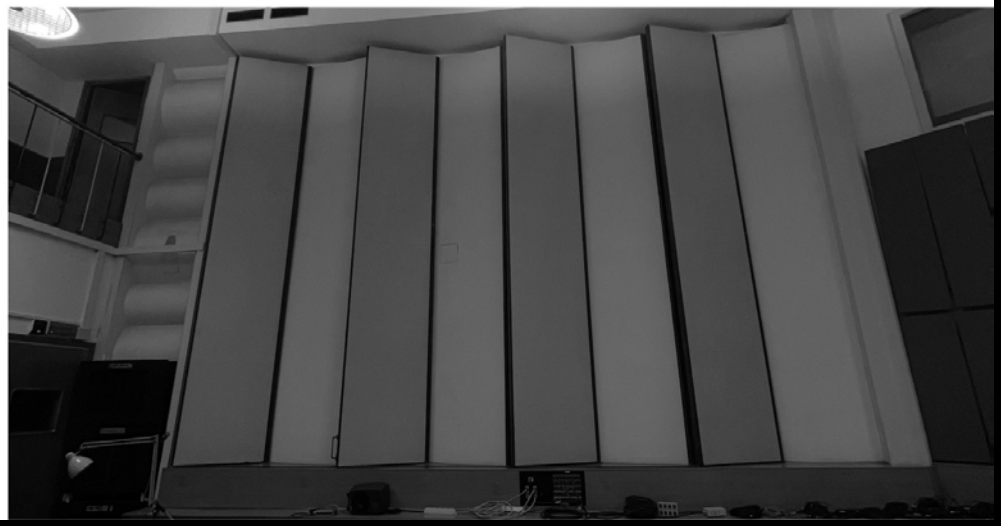

4:33

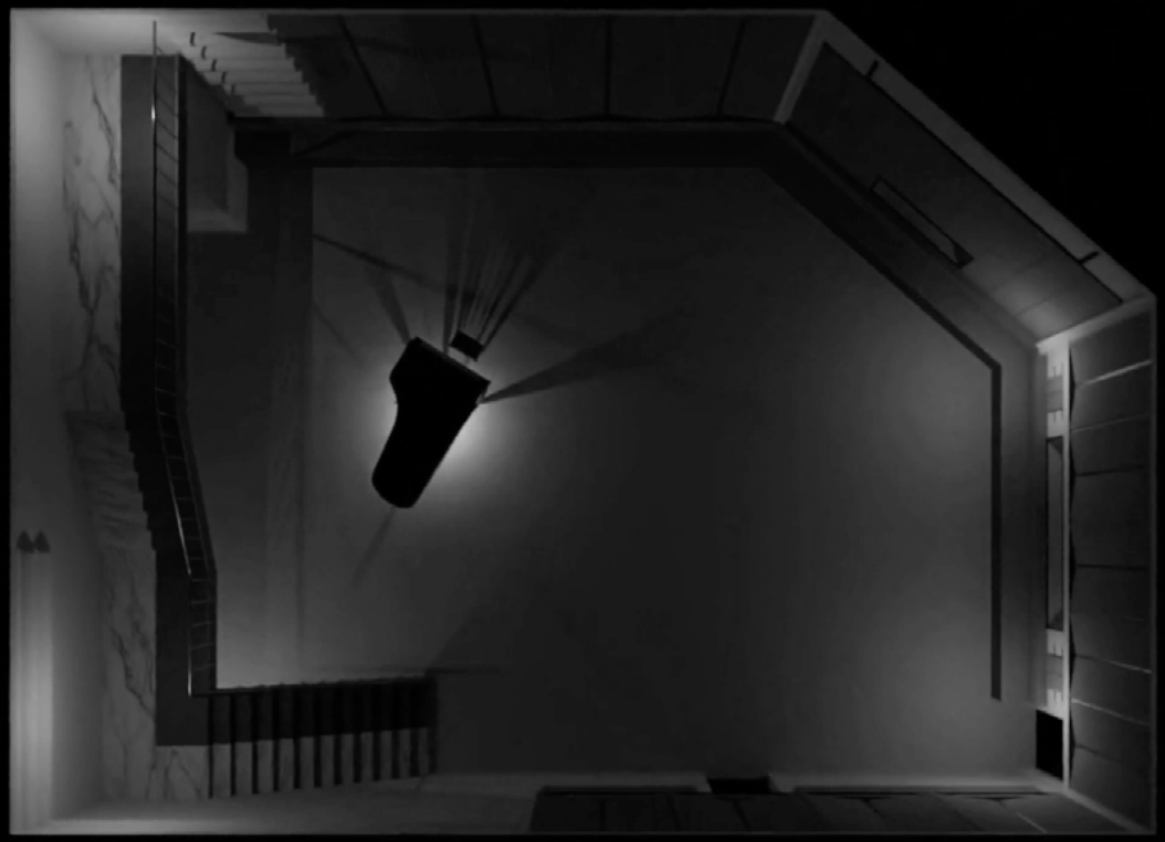





Roland

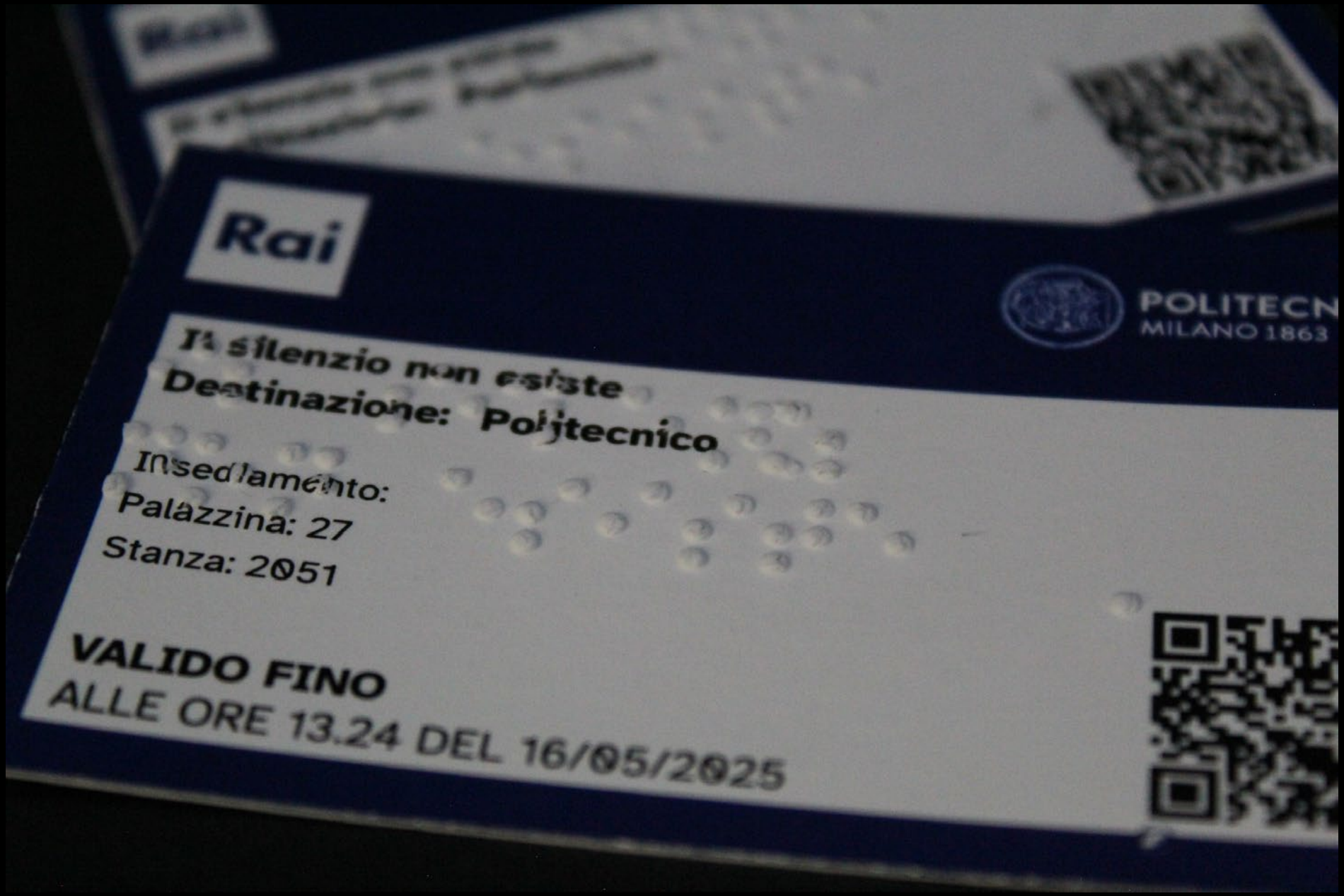











Rai
POLITECN
MILANO 1863
Il silenzio non esiste
Destinazione: Politecnico
Insediamento:
Palazzina: 27
Stanza: 2051
VALIDO FINO
ALLE ORE 13.24 DEL 16/05/2025

06/10

Body of Evidence

Tracce visibili

CLIENTE
PROGETTO DIDATTICO PER LA MOSTRA DI SHIRIN NESHAT AL PAC DI MILANO (INTERACTION DESIGN, POLITECNICO DI MILANO)

CON
GRUPPO 4: CARLOTTA BARCHI, COSIMO GAMBARELLI, ANDREA GATTI, LUCA SQUARCELLA. DOCENTI: MARCO QUAGGIOTTO, MARIA TASCA, EMANUELE DELLA VALLE, MATTEO VALORIANI

STRUMENTI
TOUCHDESIGNER, KINECT, SENSORI PIR, NFC, FIGMA



2025
INTERACTION DESIGN / INSTALLAZIONE / APP

Un'esperienza interattiva per la mostra Body of Evidence di Shirin Neshat al PAC di Milano. Le emozioni e i movimenti dei visitatori diventano una narrazione visiva collettiva, che si costruisce stanza dopo stanza attraverso installazioni sensibili al corpo e si può rivedere alla fine in un'app.


CAM-2
heatmap
00:01:28:00


BODY OF
EVIDENCE
Shirin Neshat
28.03 - 8.06.2025
Le tue emozioni plasmano la mostra.
PAC - Padiglione d'arte Contemporanea


BODY OF
EVIDENCE
Shirin Neshat
28.03 - 8.06.2025
I tuoi gesti modificano l'opera in tempo reale.
PAC - Padiglione d'arte Contemporanea


BODY OF
EVIDENCE
Shirin Neshat
28.03 - 8.06.2025
Condividi l'esperienza in una narrazione visiva.
PAC - Padiglione d'arte Contemporanea



mazzetta

Ogni colore un’emozione





prima della mostra

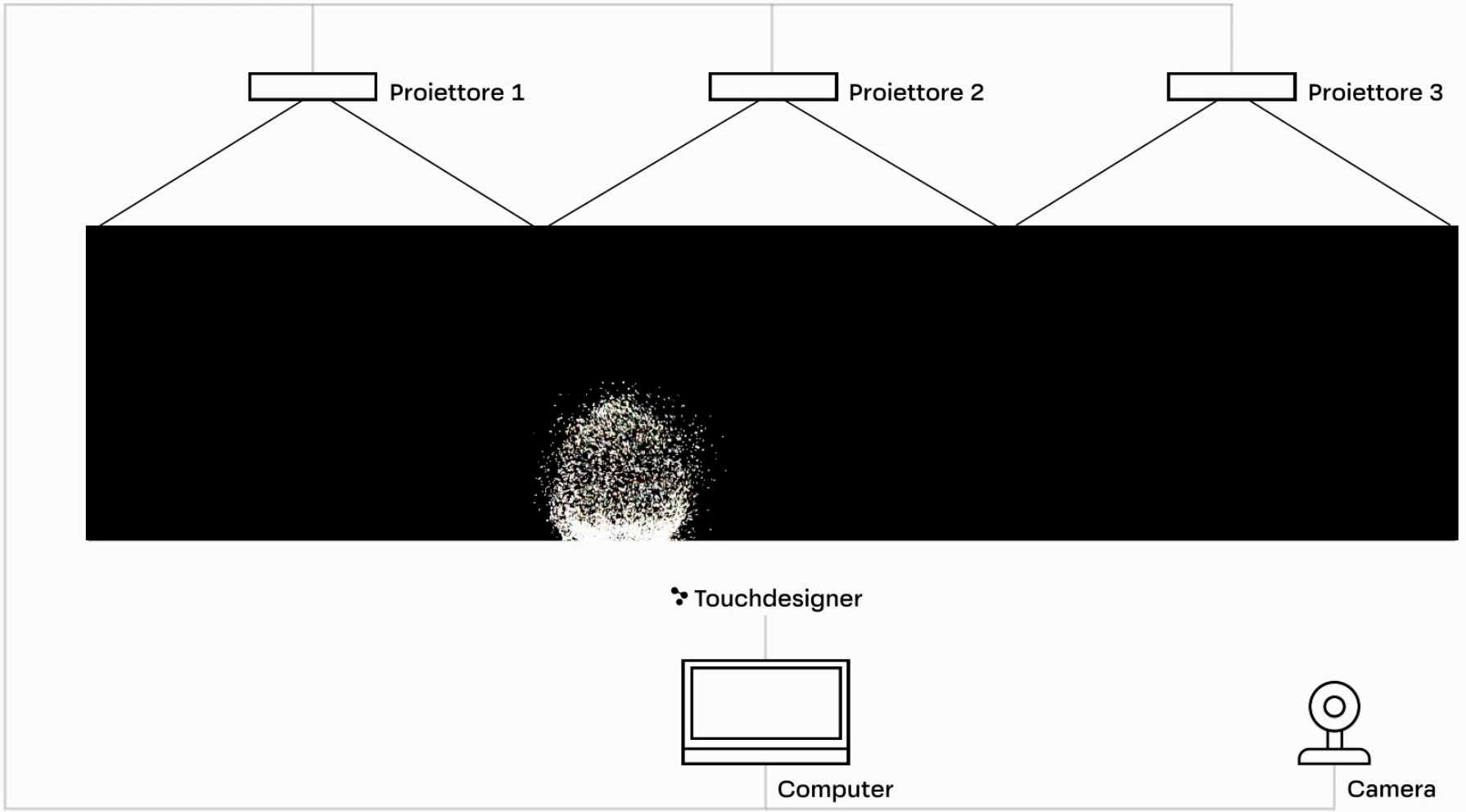
Preview della mostra







Heatmap


Proiettore 1
Proiettore 2
Proiettore 3
Touchdesigner
Computer
Camera

07/10

Meridia

CLIENTE
PROGETTO DI TESI, ISIA ROMA DESIGN (SEDE DI PORDENONE)

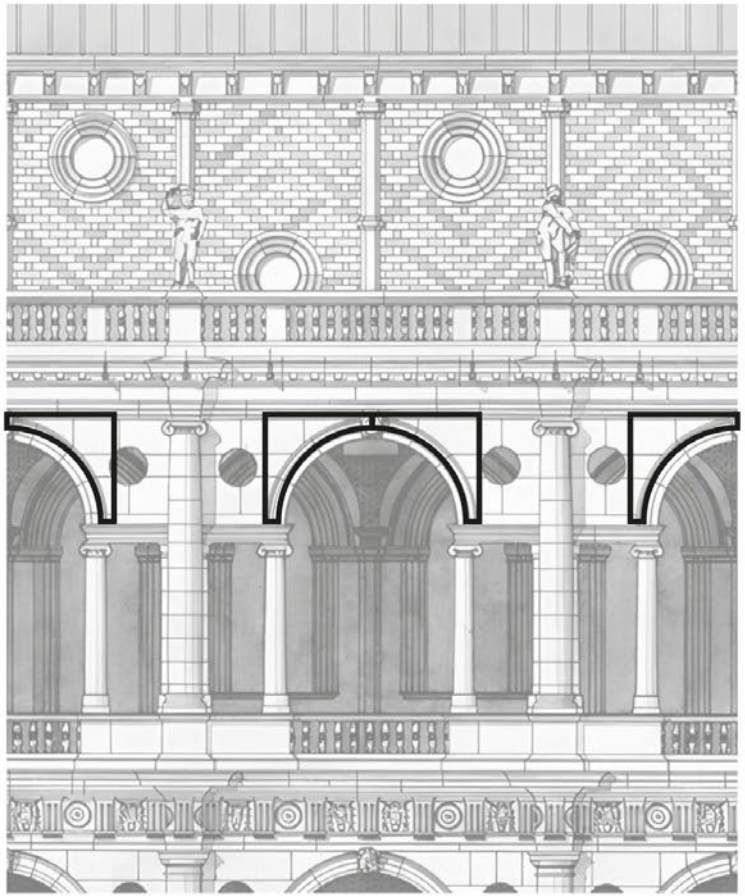
RUOLO
STRATEGIA, NAMING, MARCHIO, SISTEMA VISIVO, BRAND MANUAL

CON
RELATORE: PROF. GAETANO GRIZZANTI



2024
IDENTITÀ

Corporate identity per Meridia, una nuova catena italiana di hotel a quattro stelle pensata per le principali città e località turistiche d'Europa. Il progetto parte dall'analisi del mercato e arriva a un sistema completo: naming, marchio, colori, caratteri, pittogrammi, pattern e applicazioni, raccolti in un brand manual.






meridia
DOLCEVITA HOTELS




meridia
meridia
meridia
meridia
meridia
meridia
DOLCEVITA HOTELS
meridia
meridia
meridia hotels
meridia dolcevita hotels

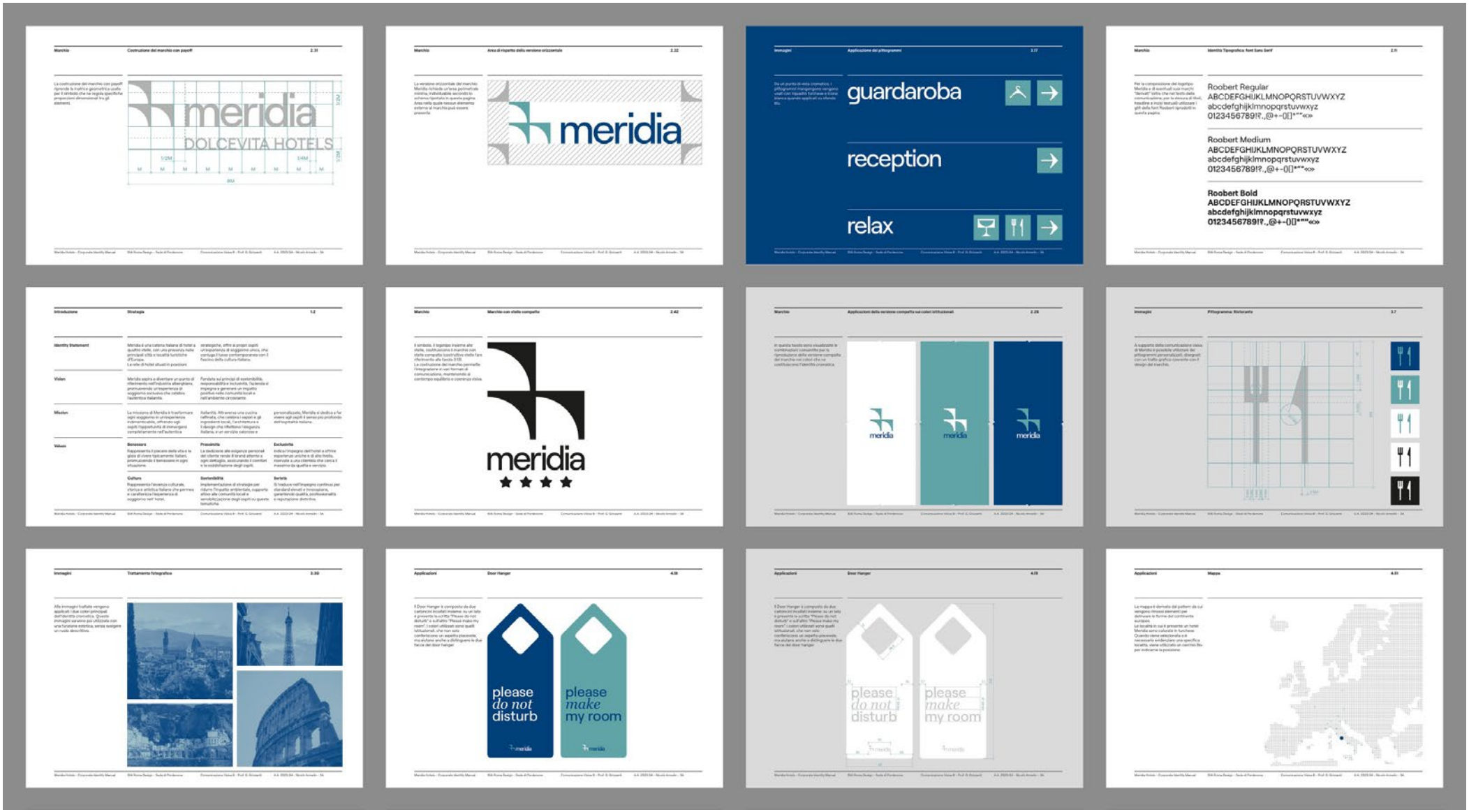

Nicolò Armelin
Direttore
nicolo.armelin@meridiahotels.com
Cell. +39 350 529 35 35
meridia
DOLCEVITA HOTELS
Meridia Hotels S.p.A.
Via Parussa 16, 33170 Pordenone
Tel. +39 0434 59 62 33
www.meridiahotels.com

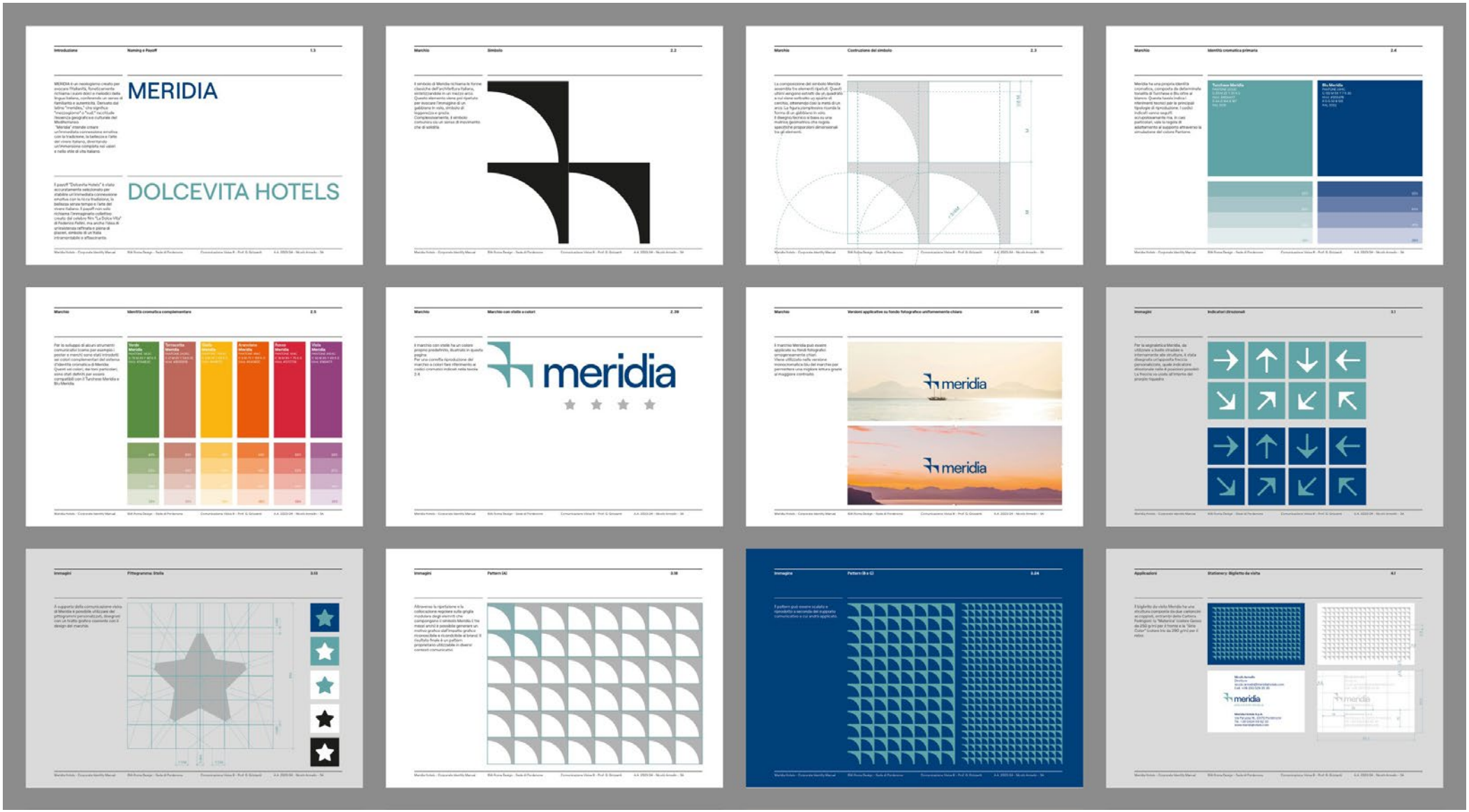

meridia docs
meridia
DOLCEVITA HOTELS
meridia
DOLCEVITA HOTELS
Meridia Hotels S.p.A.
Via Parussa 16, 33170 Pordenone
Tel. +39 0434 59 62 33
www.meridiahotels.com


103
meridia


please
do not
disturb
meridia


Lasciati
coccolare dall'arte
dell'accoglienza
www.meridiahotels.com
meridia dolcevita hotels


meridia
DOLCEVITA HOTELS
guardaroba
reception
relax
Roobert Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!?.,@+-()[]*"'«»
Roobert Medium
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!?.,@+-()[]*"'«»
Roobert Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!?.,@+-()[]*"'«»
please do not disturb
please make my room


MERIDIA
DOLCEVITA HOTELS
meridia
meridia
meridia

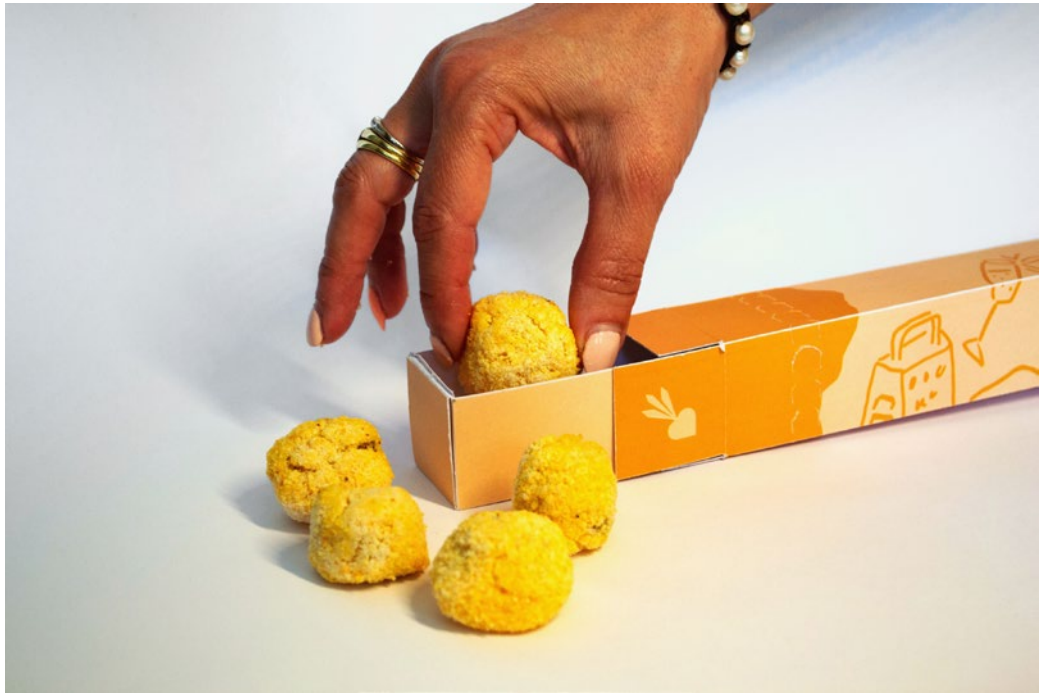
08/10

Pestith bites

CLIENTE
WORKSHOP DI DESIGN 2, ISIA ROMA DESIGN (SEDE DI PORDENONE)

RUOLO
CONCEPT DI PRODOTTO, PACKAGING, FUSTELLE, MARCHIO, ILLUSTRAZIONI

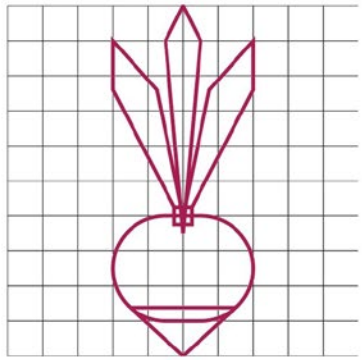
CON
DOCENTE: PROF. MARCO PIETROSANTE

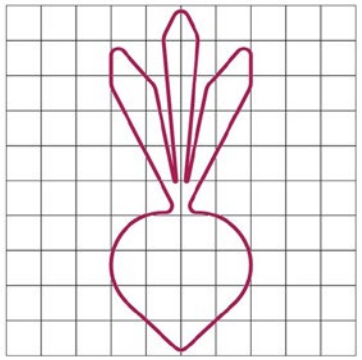


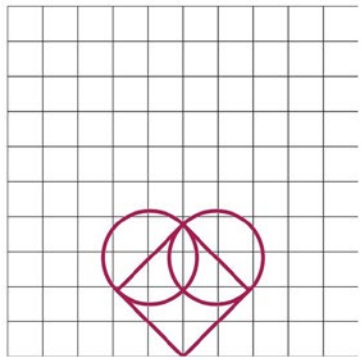
2024
PACKAGING / PRODOTTO / IDENTITÀ

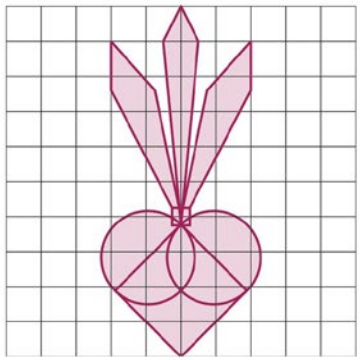
Pestith bites porta il pestìth nel banco dei surgelati, un prodotto storico della Valcellina e presidio Slow Food. Sono palline di polenta con un cuore di pestith, pensate per l'aperitivo in casa e vendute in tre gusti. Il progetto comprende il prodotto, il packaging con le fustelle, il marchio, le illustrazioni e il sistema dei colori.

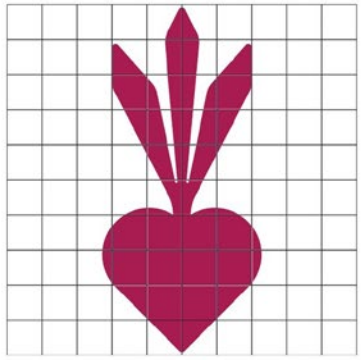
Pestith *bites*















Avara Bold

Pestith

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789

Avara Bold Italic

bites

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789

Neue Haas Grotesk

9 Palline di polenta al cuore di pestith

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789




24,5 mm
10 mm
1 mm
INGREDIENTI:
Palline di polenta con cuore di pestith, acqua, farina di mais, brassica rapa tunda, aceto, sale, pepe, mais, olio di semi di girasole.
Conservazione domestica:
NEL CONGELATORE
-12 °C 1 anno
-6 °C 6 mesi
Valori medi per 100 g di prodotto:
Energia 1000 KJ - 300 kcal
Grassi 1 g di cui acidi grassi saturi 0,5 g
Carboidrati 50 g di cui zuccheri 30 g
Proteine 2 g
Sale 13 g
Raccolta Carta
9 Palline di polenta
al cuore di pestith
120 g
Pestith bites
IN FORNO: apri l'astuccio e disponi il contenitore sopra della carta forno sulla teglia. Preriscalda il forno termoventilanto a 220°C, poni la teglia nel forno e cuoci per 12 minuti.
IN AIR FRYER: apri l'astuccio e disponi il prodotto sopra della carta forno sulla vaschetta. Poni la vaschetta nel forno e fai friggere per 8 minuti.
IN MICROONDE: apri l'astuccio e disponi il contenitore sopra il piatto rotante. Fai partire il microonde a 750 W per 5 minuti oppure a 300 W per 12 min.
Pestith bites
36 mm
36 mm
36 mm
36 mm
11 mm
15 mm
20 mm
254 mm
15 mm
20 mm
36 mm
278 mm
36 mm


9 Palline di polenta
al cuore di pestith e formaggio
120 g
Pestith bites
9 Palline di polenta
al cuore di pestith e formaggio
120 g
Pestith bites
9 Palline di polenta
al cuore di pestith e salsiccia
120 g
Pestith bites


Friulano
MARSON

09/10

Campus PN

CLIENTE
CONSORZIO UNIVERSITARIO DI PORDENONE (PROGETTO DIDATTICO, COMUNICAZIONE VISIVA 2, ISIA ROMA DESIGN, SEDE DI PORDENONE)

CON
C.LAB: STEFANO BARNI, VALERIA BERNARDI, DENIS FEJZO, MONIA MAZZUCCO, ALESSANDRO D. SECIVANOVIC. DOCENTE: TOMMASO GENTILE



2023
IDENTITÀ / REBRANDING

Rebranding completo del Consorzio Universitario di Pordenone, che diventa campus pn. Il progetto parte dalla strategia (luogo, servizi, persone, comunicazione, posizionamento) e arriva a marchio, payoff, colori, pattern, cancelleria, poster, segnaletica e merchandising.

campus pn
campus pn
campus pn
campus pn



Palette

colori primari e di campitura

Viola

saggezza e sobrietà

PANTONE 7442 U
HEX #9F63BD
RGB 159 99 189
CMYK 50 68 0 0

Giallo

energia, luce, intuito

PANTONE 7408 C
HEX #F6BE00
RGB 246 190 0
CMYK 4 27 95 0

Nero

costanza e prestigio

PANTONE Black
HEX #000000
RGB 0 0 0
CMYK 91 79 62 97

Bianco

libertà, un nuovo inizio

PANTONE White
HEX #FFFFFF
RGB 255 255 255
CMYK 0 0 0 0

Akzidenz Grotesk

Aa Aa

value for values

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 (!?&%/=)

Regular Light *Light Italic*


campus pn
value for values
campus pn
Via Prasecco 3/A
33170 Pordenone (PN)
Italia
www.campuspn.com
+39 0434 529372
info@campuspn.com
campus pn
campus pn
campus pn
Via Prasecco 3/A, 33170, PN
www.campuspn.com


campus pn
campus pn
campus pn
campus pn
.com

Wayfinding

8 pittogrammi






campus pn
campus pn
campus pn
campus pn
campus pn
campus pn


campus pn

10/10

Ori

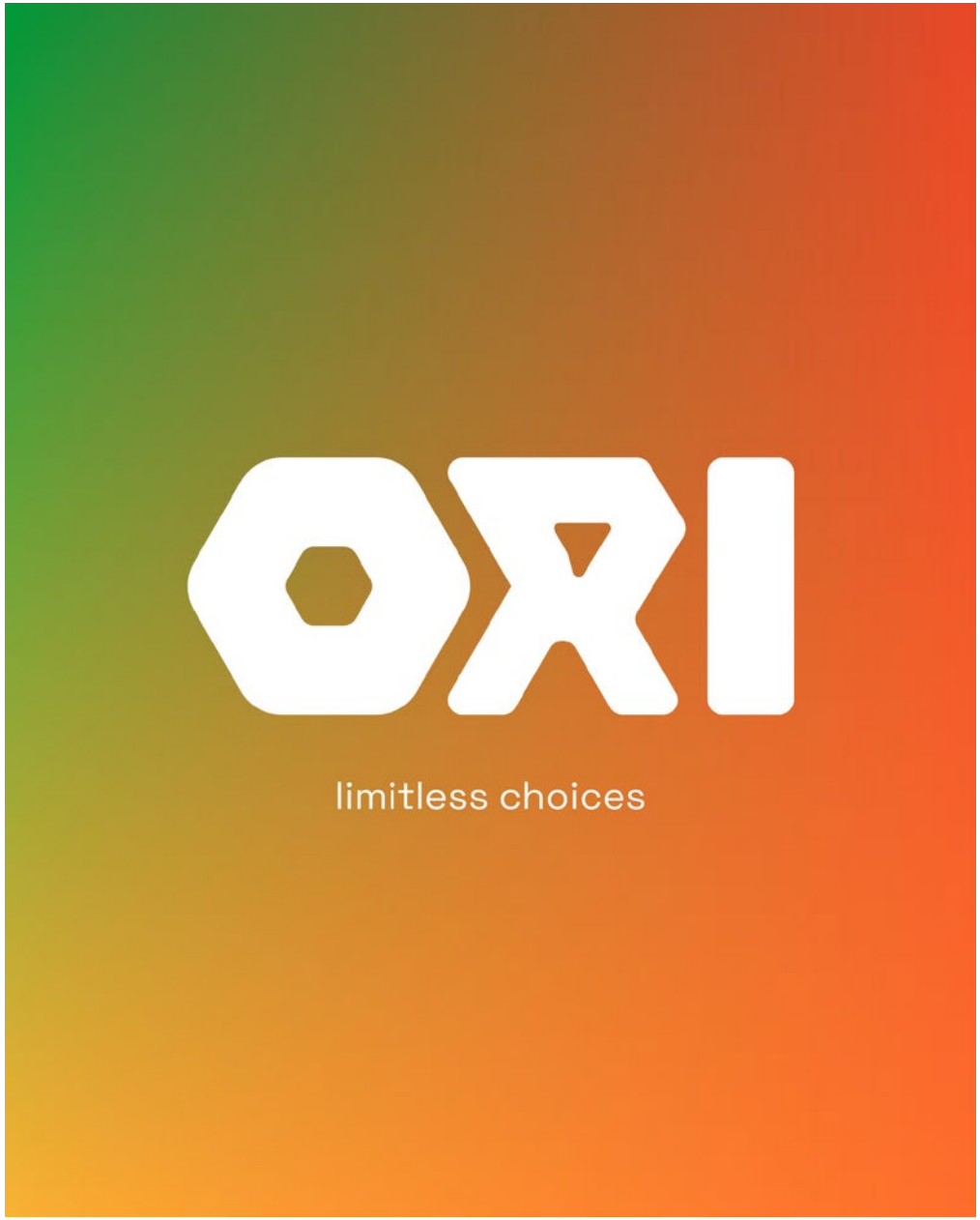
CLIENTE
WORKSHOP DI DESIGN, ISIA ROMA DESIGN (SEDE DI PORDENONE)

CON
LUDOVICO GERETTO, MONIA MAZZUCCO. DOCENTE: PROF. MARCO PIETROSANTE. TUTOR: ELISA DELLI ZOTTI



2023
PRODOTTO / PACKAGING / IDENTITÀ

Ori è una barretta sana e genderless, nata da una ricerca su come il cibo viene pensato e venduto in modo diverso a uomini e donne. Il progetto comprende la forma della barretta, tre gusti, un packaging esagonale che si apre a fisarmonica, il marchio e la comunicazione.


ORI
limitless choices


ORI
ORI






ORI
ORI
ORI


ORI


ORI
limitless choices


LEVI'S
San Diego

CONTATTI

nicoloarmelin@gmail.com

+39 350 529 3535

@NICOLO.PNG

LINKEDIN.COM/IN/NICOLO-ARMELIN

NICOLOARMELIN.COM