

Cognome Nome **Poretti Giuliano**
 Indirizzo ****
 Data di nascita 31 gennaio 1976
 Nazionalità Italiana
 Sesso Maschile
 Codice fiscale ****
 E-mail giupor@giupor.com
 Tel. ****
 Sito web giupor.com
 Portfolio giupor.com/works



ESPERIENZE LAVORATIVE

- Tipo di impiego **"Artigiano digitale" (freelance)**
 Periodo Da ottobre 2015 a oggi
 Nome datore di lavoro [GiuPor](http://giupor.com), Torino
 Tipo di azienda o settore Animazione - postproduzione - applicazioni multimediali interattive
 Mansioni-responsabilità Animazione in grafica computerizzata. Produzione e postproduzione di contenuti video. 3D design. Grafiche in movimento. Creazione di esperienze interattive (applicazioni, videogame, web, ecc). Videoproiezioni mappate su palazzi o scenografie. Applicazione in realtà virtuale e realtà aumentata.
- Tipo di impiego **Motion designer - 3D generalist (dipendente)**
 Periodo Sette anni (2009-2015)
 Nome datore di lavoro [D-wok](http://d-wok.com), Torino
 Tipo di azienda o settore Entertainment video design
 Mansioni-responsabilità Produzione video per grandi eventi, pubblicità, TV, web e spettacoli. Riprese live action, green screen, stop-motion, 3d animation, motiongraphics, video mapping, building projection, proiezioni olografiche.
- Tipo di impiego **Insegnante corso "CGI 3D con Softimage XSI"**
 Periodo Dieci mesi (2011)
 Nome datore di lavoro **"Centro Sperimentale di Cinematografia: animazione"**, Torino
 Tipo di azienda o settore Formazione professionale per l'industria dell'animazione
 Mansioni-responsabilità Concetti base della CGI 3D; modellazione; materiali, luci e rendering; strumenti di animazione, rigging e dinamica.
- Tipo di impiego **Video editor - motionographer (collaboratore)**
 Periodo Tre mesi (2008)
 Nome datore di lavoro **"PRODEA"**, Torino
 Tipo di azienda o settore Comunicazione e produzione eventi
 Mansioni-responsabilità Produzione video per spettacoli live. Motiongraphics per campagne di comunicazione e grandi eventi.
- Tipo di impiego **Character animator - compositor (dipendente)**
 Periodo Nove mesi (2008)
 Nome datore di lavoro **"UBIK"**, Milano
 Tipo di azienda o settore Studio di visual effects e postproduzione
 Mansioni-responsabilità Modellazione 3D, animazione e compositing per spot TV e per la serie animata: **"GORMITI Final Evolution"** (5 puntate da 26').
- Tipo di impiego **Insegnante di "Applicazioni e servizi avanzati sul web"**
 Periodo Un anno e mezzo (2003-2004)
 Nome datore di lavoro **"ITIS Pininfarina"**, Moncalieri
 Tipo di azienda o settore Formazione
 Mansioni-responsabilità Creazione di applicazioni web dinamiche, utilizzo di HTML, Javascript, VBscript e ASP con DB Microsoft Access.
- Tipo di impiego **Web Designer - software developer (dipendente)**
 Periodo Quattro anni (2000-2004)
 Nome datore di lavoro **"SIGNUM"**, Torino
 Tipo di azienda o settore Editoria multimediale e tradizionale - sviluppo software
 Mansioni-responsabilità CGI 3D, animazioni Flash, GUI. Sviluppo di applicazioni web dinamiche: e-learning ed e-commerce. Editoria grafica tradizionale.
- Tipo di impiego **Multimedia - graphic designer (stage)**
 Periodo Quattro mesi (2000)
 Nome datore di lavoro **"Visual Grafika"**, Torino
 Tipo di azienda o settore Studio Grafico, editoria multimediale e tradizionale
 Mansioni-responsabilità Produzione di CD multimediali. Interfacce grafiche interattive. Illustrazioni ed impaginazione.
- Tipo di impiego **Tester - installer (collaboratore)**
 Periodo Sei mesi (1995-1996)
 Nome datore di lavoro **"Olivetti"**, Torino
 Tipo di azienda o settore Sistemistica e assemblaggio hardware
 Mansioni-responsabilità Configurazione e montaggio hardware. Installazione periferiche e software proprietari.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Qualifica conseguita	Animatore produzione cinematografica.
Periodo	Tre anni (2005-2007)
Nome e tipo di istituto	" Centro Sperimentale di Cinematografia: animazione ", Torino
Conoscenze acquisite	Storia e linguaggio del cinema d'animazione, disegno dal vero, animazione, computer grafica, storyboard, montaggio, compositing, videoboard, produzione (workflow - pipeline), seminari di regia, sceneggiatura per l'animazione, character design, scenografia, laboratorio di stop-motion, CGI 3D. Cortometraggio: " BABAU ".
Qualifica conseguita	Illustratore con tecniche di sketching.
Periodo	Tre mesi (2003)
Nome e tipo di istituto	Corso di "Design Sketching" , Istituto Europeo di Design Torino.
Conoscenze acquisite	Tecniche di disegno per la visualizzazione rapida. Uso della prospettiva istintiva. Rappresentazione veloce di volumi e forme solide. Rendimento dei materiali e delle superfici. Colorazione con "Pantoni Letraset".
Qualifica conseguita	Montatore video.
Periodo	Tre mesi (2001)
Nome e tipo di istituto	Corso di "Montaggio video" , Istituto Europeo di Design Torino.
Conoscenze acquisite	Teoria del montaggio. Gestione di contributi multipli audio, video e grafici. Realizzazione di semplici effetti speciali. Tecnologie e standard di compressione video.
Qualifica conseguita	Modellatore e animatore 3D.
Periodo	Sei mesi (2000-2001)
Nome e tipo di istituto	Corso intensivo di "3Dstudiomax" , Istituto Europeo di Design Torino
Conoscenze acquisite	Modellazione solida. Texture, mapping e creazione di materiali. Illuminazione e rendering. Preparazione del set. Animazione e timing. Dinamica e sistemi particellari.
Qualifica conseguita	Operatore comunicazione visiva.
Periodo	Sei mesi (1999-2000).
Nome e tipo di istituto	Corso di "Operatore comunicazione visiva" Enaip Grugliasco
Conoscenze acquisite	Lavorazione con supporti informatici e software standard nell'ambito produttivo di uno studio grafico. Ideazione, progettazione e realizzazione di un esecutivo. Creazione di un CD multimediale.
Qualifica conseguita	Perito capotecnico informatico.
Periodo	Cinque anni (1990-1995)
Nome e tipo di istituto	Istituto Tecnico Industriale "ARTI & MESTIERI" Torino

CAPACITÀ E COMPETENZE

Lingua straniera	Inglese (livello base).
Capacità e competenze relazionali	Lavoro di gruppo: brainstorming, progettazione e produzione. Condivisione degli elaborati e confronto con le altre figure professionali. Propensione continua all'investimento in formazione (ricevuta ed offerta).
Capacità e competenze organizzative	Studio di fattibilità. Analisi e preventivazione: risorse umane, costi e tempi di produzione. Creazione e mantenimento del piano di produzione. Coordinazione del lavoro di un team. Sviluppo di metodi e strumenti per ottimizzare il flusso di lavoro e la produttività.
Capacità e competenze tecniche	Conoscenze approfondite dei seguenti software: XSI, Photoshop, After Effects, Premiere, FinalCut. Conoscenze di base dei seguenti software: Unity3d, DreamWeaver, Flash, C4D, Maya, 3DStudiomax. Utilizzo occasionale del pacchetto Microsoft Office. Linguaggi di programmazione conosciuti: VBscript, JavaScript, ColdFusion, Actionscript, Lingo, PHP, ASP. In fase di studio: C# (Unity3d).
Capacità e competenze artistiche	Solide basi di animazione (motiongraphics e character) con qualsiasi tecnica. Abilità nella modellazione per maquette e realizzazione stampi per la riproduzione di soggetti tridimensionali reali (gomme siliconiche, resina, lattice). Capacità di progettazione e realizzazione di personaggi animabili in stop-motion (armature, imbottiture, costumi, props). Buona attitudine al lavoro pratico/manuale. Realizzazione di videogiochi nel tempo libero (Es. " GIUPOROID "). Buone capacità nella cucina BBQ.
Patente di guida	B.