

Cognome Nome **Poretti Giuliano Daniele**
 Indirizzo Torino
 Nazionalità Italiana
 Sesso Maschile
 Codice fiscale PRTGND76A31L219Y
 E-mail giuporetti@gmail.com
 Sito web e portfolio giupor.com



PRESENTAZIONE

Sono un **"artigiano digitale"**. Vivo a Torino e attualmente lavoro come freelance con Partita IVA. Sono Perito Informatico. Ho lavorato nell'ambito della grafica e dello sviluppo WEB nei primi anni 2000. Mi sono interessato alla Computer Grafica 3D nel 2003, trovando poi la coronazione del mio sogno formativo diplomandomi al Centro Sperimentale di Cinematografia in Animazione 3D nel 2007.

Lavoro con profitto da molti anni nell'ambito della CG, sfruttando le mie solide competenze tecnico informatiche. Ho lavorato in ricerca e sviluppo e come responsabile della produzione contenuti presso D-wok (Prodeagroup Eventi), per 7 anni.

Ho deciso, nel 2015, di investire su me stesso per cavalcare l'evoluzione in questo settore e formare in modo piu' indipendente la mia carriera professionale intraprendendo l'attività in proprio.

Creo contenuti in computer grafica e sviluppo applicazioni interattive per eventi, spettacoli, concerti, opere liriche, installazioni, musei, mostre, ecc. Sviluppo in ambito Mixed Reality (MetaQuest3), web e videogiochi. Utilizzo Blender3d, AfterEffects, Photoshop e altri software. Ultimamente ho iniziato ad usare diversi tool di AI. Attualmente il mio strumento principale è UNITY3D. Questo motore di render mi consente di sfruttare al meglio tutto il bagaglio di esperienze e le varie skill acquisite nel corso degli anni. Sto cercando l'opportunità di lavoro per sviluppare anche in Unreal. Tendo a partecipare a tutte le fasi di produzione di un progetto, contribuendo spesso anche all'ideazione. Ho una forte propensione ad imparare software nuovi che mi permettano di raggiungere il risultato che ho in mente. Amo sperimentare e sono in continua ricerca di nuove forme di espressione grazie alle nuove tecnologie e i nuovi device. Nel "tempo libero", sviluppo progetti personali. Per esempio attualmente sto portando avanti il progetto [MECHRAY](http://MECHRAY.com). Si tratta di un sistema hardware/software per la realizzazione di videomapping interattivi, con i quali il pubblico può interagire usando direttamente il proprio smartphone. [MECHRAY](http://MECHRAY.com) è un progetto sperimentale che può portare la gente a condividere in presenza esperienze immersive, in controtendenza alla modalità di fruizione di contenuti multimediali che conduce all'isolamento. www.mechray.com.

Sono entusiasta di mettermi alla prova in una azienda che abbia la volontà di sperimentare continuamente. Come si fa con passione in un "piccolo" laboratorio per ottenere grandi risultati. Sono aperto a qualsiasi modalità di collaborazione e valuto anche l'eventuale possibilità di assunzione a tempo indeterminato.

Contattami subito: giuporetti@gmail.com

ESPERIENZE LAVORATIVE

Tipo di impiego e periodo	"Artigiano digitale" . <i>Da ottobre 2015 a oggi</i>
Azienda e settore	GiuPor , Torino. Applicazioni interattive e contenuti in computer grafica 3D
Mansioni-responsabilità	Computer Grafica 3D (modelli, render video, ecc.). Animazioni 3D. Motion graphics. Esperienze interattive (applicazioni, videogame, web, XR, virtul set, videomapping, ecc)
Tipo di impiego e periodo	Docente: "AR/VR Game Developer" . <i>Da febbraio 2023 a oggi</i>
Azienda e settore	Fondazione ITS ICT Torino , Torino. Alta formazione professionale
Mansioni-responsabilità	Modulo formativo: UNITY 3D da 150 ore. Fondamenti del software. Sviluppo di applicazioni interattive e videogiochi (VR su META QUEST).
Tipo di impiego e periodo	Motion designer - 3D generalist (<i>assunto tempo indeterminato</i>). <i>Sette anni (2009-2015)</i>
Azienda e settore	D-wok , Torino. Entertainment video design
Mansioni-responsabilità	Responsabile produzione contenuti multimediali e interattivi per grandi eventi, pubblicità, TV, web, concerti, opere liriche e spettacoli live. 3D animation, motiongraphics, video mapping, building projection, proiezioni olografiche. Responsabile tecnico del team di produzione. Responsabile R&D,
Tipo di impiego e periodo	Insegnante "Animazione 3D" . <i>Dieci mesi (2011)</i>
Azienda e settore	"Centro Sperimentale di Cinematografia: animazione" , Torino. Formazione professionale per l'industria dell'animazione
Mansioni-responsabilità	Concetti base della CG 3D; modellazione; materiali, luci e rendering; strumenti di animazione, rigging e fisica dinamica. Software: Softimage XSI.
Tipo di impiego e periodo	3D animator, motiongrapher, video editor. (<i>assunzione tempo determinato</i>). <i>Tre mesi (2008)</i>
Azienda e settore	"PRODEA" , Torino. Comunicazione e produzione evgrandi enti
Mansioni-responsabilità	Produzione video 3D per spettacoli live. Motiongraphics per campagne di comunicazione e grandi eventi.
Tipo di impiego e periodo	Character animator - 3D compositor (<i>assunzione tempo determinato</i>). <i>Nove mesi (2008)</i>
Azienda e settore	"UBIK" , Milano. Studio di visual effects e postproduzione
Mansioni-responsabilità	Modellazione 3D, animazione di personaggi, compositing per spot TV e per la serie animata: "GORMITI Final Evolution" (5 puntate da 26').
Tipo di impiego e periodo	Insegnante "Applicazioni e servizi avanzati sul web" . <i>Un anno e mezzo (2003-2004)</i>
Azienda e settore	"ITIS Pininfarina" , Moncalieri. Formazione
Mansioni-responsabilità	Applicazioni web dinamiche, utilizzo di HTML, Javascript, VBscript e ASP con DB Microsoft Access. PHP con database Mysql

Tipo di impiego e periodo	Web Desiner - developer (assunzione tempo indeterminato). Quattro anni (2000-2004)
Azienda e settore	" SIGNUM ", Torino. Editoria multimediale e tradizionale - sviluppo software
Mansioni-responsabilità	Sviluppo di applicazioni web dinamiche: e-learning ed e-commerce. Grafica 3D per web, GUI. Editoria grafica tradizionale.
Tipo di impiego e periodo	Multimedia - graphic designer (stage). Quattro mesi (2000)
Azienda e settore	" Visual Grafika ", Torino. Studio Grafico, editoria multimediale e tradizionale
Mansioni-responsabilità	Produzione di CD multimediali (con Macromedia Director!). Interfacce grafiche interattive. Illustrazioni ed impaginazione.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Qualifica conseguita	Produzione cinematografica in CG 3D.
Periodo	Tre anni (2005-2007)
Nome e tipo di istituto	" Centro Sperimentale di Cinematografia: animazione ", Torino
Conoscenze acquisite	Storia del cinema. Teoria dell'animazione. Animazione tradizionale 2d. Motiographics. Storyboard, compositing, produzione 3D, regia e 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.
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 B1.
Capacità e competenze relazionali	Lavoro di gruppo: brainstorming, progettazione, preproduzione 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 software di tool e strumenti per ottimizzare il flusso di lavoro e la produttività. Valutazione continua delle priorità delle task da svolgere..
Capacità e competenze tecniche	Conoscenze approfondite dei seguenti software: Unity3D, Blender3D, Photoshop, After Effects. Conoscenze buone dei seguenti software: Premiere, Illustrator, Microsoft Office. Linguaggi di programmazione conosciuti: C# (Unity3d), VBscript, JavaScript, PHP, ASP e database MySQL. Utilizzo occasionale di Arduino, tracker VIVE, braccio robotico DOBOT, Vuforia, openCV, LeapMotion. Competenze nello sviluppo di applicazioni XR per Windows e Android. Sviluppo applicazioni VR per visore Meta Quest. Utilizzo XR Interaction Toolkit per UNITY3D. Conoscenze di base per l'utilizzo di Photon PUN/Fusion e VoIP. Competenza nella gestione video 360 8k con AVpro di Unity. Capacità nella gestione dei formati standard 3D. Propensione a sperimentare le nuove tecnologie per valutarne il potenziale utilizzo in produzione. Utilizzo di tool AI.
Capacità e competenze artistiche	Solide basi di animazione (motiographics e character) con qualsiasi tecnica (anche stopmotion). Abilità nella modellazione 3D. Buona attitudine al lavoro pratico/manuale. Sviluppo di videogiochi e applicazioni (Es. " GIUPOROID ") per Windows, VR Meta Oculus. Passione per il modellismo e LEGO TECHNIC. Buone capacità nella cucina BBQ.
Patente di guida	B.

Autorizzo il trattamento dei dati personali contenuti nel mio curriculum in base al D. Lgs. 196/2003, coordinato con il D. Lgs. 101/2018, e al

Giuliano Daniele Portelli