

INFORMAZIONI PERSONALI

Nome **PERISSINOTTO GIANLUCA**

Nazionalità ITALIANA

Data di nascita 26/05/1965

ESPERIENZA LAVORATIVA

- Date (da – a) Socio fondatore della Cadtel s.a.s. dal 1990 di cui è amministratore.
Socio fondatore e attualmente presidente del consiglio di amministrazione della Euromedia s.r.l. fondata nel 1993
- Tipo di azienda o settore Computer-graphics, Produzioni multimediali, internetworking, app per device mobile
- Tipo di impiego Socio fondatore e amministratore della Cadtel s.a.s. e Euromedia s.r.l.
- Principali mansioni e responsabilità Progettazione, coordinamento per la realizzazione dei sistemi multimediali interattivi, direzione artistica e direzione della produzione.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- Date (da – a) da febb/2000 a giu/2002 CMM di Terni:
Uso dei Virtual Set (300 ore) con attestato
da gen/97 a nov/99 CMM di Terni:
Corso di aggiornamento 3d e animazione (200 ore)
da Nov/97 a Dic/93 Autodesk spa
Corsi di aggiornamento su discipline CAD (300 ore) con attestato
da Nov/91 a Lug/92 Facoltà di Archit. Roma
Corso sperimentale nuove tecniche di rappresentazione (anni1) 1 attestato
da Nov/83 a Lug/90 Facoltà di Archit. Roma
Corso di Laurea (anni6) 26 esami
da Set/78 a Lug/83 Liceo Classico Terni
Corso di Diploma Liceo Classico (anni 5) Diploma Liceo Classico
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione Diploma di Maturità Classica "C. Tacito" conseguito nell'anno 1984.
Laureando in Architettura indirizzo tecnologico presso l'Università "La Sapienza" a Roma, ha sostenuto ad oggi 26 esami.
Nell'ambito del corso di Progettazione Architettonica 2, presso l'Università di Architettura, ha frequentato una sessione sperimentale, riservata a 14 allievi, sulle nuove tecnologie di rappresentazione.
- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio Disegno tecnico, grafica computerizzata (2d-3D), progettazione, elaborazione e redazione contenuti.
- Qualifica conseguita Imprenditore con ultra decennale esperienza nel campo della grafica e della comunicazione multimediale

CAPACITÀ E COMPETENZE

PERSONALI

Acquisite nel corso della vita e della carriera ma non necessariamente riconosciute da certificati e diplomi ufficiali.

Madrelingua
Altre lingua

ITALIANO

INGLESE

buono

buono

buono

TEDESCO

elementare

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

- Capacità di lettura

Capacità e competenze relazionali

Vivere e lavorare con altre persone, in ambiente multiculturale, occupando posti in cui la comunicazione è importante e in situazioni in cui è essenziale lavorare in squadra (ad es. cultura e sport), ecc.

Esercitando la mia professione in azienda ho sviluppato ottime capacità nel coordinare e gestire il lavoro di squadra e nel promuovere il brand aziendale sul mercato.

Ho altresì realizzato progetti di comunicazione istituzionale ed aziendale nei quali ho svolto il ruolo di capo progetto, coordinatore della produzione e direzione artistica.

Ho coordinato e diretto progetti per grandi aziende per la formazione a distanza e l'addestramento utilizzando le più moderne tecnologie digitali.

Ho progettato applicazioni per la rappresentazione delle aree turistiche ed archeologiche utilizzando anche tecniche immersive a 360° per la visualizzazione dei contesti reali in combinazione con le immagini virtuali.

Tra i progetti più importanti realizzati dal 2003 2017 possiamo citare:

Capire facile - Prodotto di formazione a distanza per la formazione di quadri e dirigenti sui temi amministrativi e della contabilità generale.

Anno: 2003

Cliente: Telecom Italia

Apicals – prodotto di formazione a distanza, Business Game rivolto ai dirigenti Trenitalia

Anno: 2003

Cliente: Trenitalia

Privacy e Sicurezza - Prodotto di formazione a distanza per rivolto a 1.400 dipendenti di Bayer Italia.

Anno: 2004

Cliente: Bayer Italia

Prodotto di formazione a distanza per la manutenzione del parco rotabile

Anno: 2004

Cliente: Trenitalia

Plasticopoli

Ideazione, realizzazione e animazione di personaggi tridimensionali che evocano le varie materie plastiche a supporto di varie produzioni multimediali.

Anno: 2005

Cliente: Consorzio COREPLA

Argonaut

Realizzazione di un videogioco tridimensionale ambientato nello spazio e sviluppo dell'interfaccia grafica di controllo per il simulatore Argonaut di tipo immersivo attraverso un motore di rendering per elaborazioni in tempo reale.

Anno: 2006

Cliente: Mecatron TM9000

La formazione a distanza per il rappresentante dei lavoratori della sicurezza

Anno: 2006

Cliente: ISPESL – Dipartimento di Igene Università di Perugia

Elaborazioni tridimensionali e fotorealistiche relative agli interventi progettuali attuati e previsti per il recupero e l'ampliamento dei porti di Roma e del Lazio.

Anni:2004-2005-2006

Cliente: Autorità Portuale dei porti di Roma e del Lazio

Realizzazione di un DVD di autoformazione sulla lingua italiana per lavoratori stranieri

Anno: 2007

Cliente: Obiettivo Lavoro

Realizzazione di un DVD di autoformazione per gli infermieri extracomunitari

Anno: 2007

Cliente: Obiettivo Lavoro

Realizzazione ed erogazione di corsi in modalità e-learning sul sw "MANUALE FONDIPWEB PER IL COLLOCATORE"

Anno: 2007

Cliente: Sara Assicurazioni

Elaborazioni tridimensionali della nuova darsena traghetti del porto di Civitavecchia

Anno: 2008

Cliente: Autorità Portuale di Civitavecchia

Simulazioni tridimensionali per esercitazioni sui temi della protezione civile: piani di emergenza comunale.

Anno:2008

Cliente: Ancitel

Avventure a Plasticopoli

Advergame tridimensionale per il Festival della Scienza di Genova

Anno: 2008

Cliente: Consorzio Corepla

Simulazione dinamica di un parcheggio sotterraneo a Trieste

Anno: 2008

Cliente: Interparking Spa

Simulazioni tridimensionali per un prodotto di formazione per manager

Anno: 2008

Cliente: Icus per Saint Gobain

Simulazioni tridimensionali per un prodotto di formazione per la sicurezza sul lavoro

Anno: 2008

Cliente: Icus per il Ministero per Sicurezza francese

Campagne di comunicazione per la raccolta 8xmille e le offerte liberali

Anni:2008-2012.

Cliente: C.E.I. Conferenza Episcopale Italiana

Comunicazione Istituzionale Netwok Porti del Lazio

Anno:2009-2011

Cliente:Autorita Portuale di Civitavecchia

Creazione dello special WEB Idroelettrico "Scopri l'Energia"

Anni:2010-2011
Cliente: E.ON Italia

Creazione dello special WEB Idroelettrico "Scopri l'Energia"
Anni:2012
Cliente: E.ON Spagna

Comunicazione portale e applicazioni di formazione a distanza
Anno:2011
Cliente:Camst SPA

Comunicazione portale e applicazioni di formazione a distanza
Anno:2011
Cliente:Cegos SPA

Comunicazione siti web e applicazioni di formazione a distanza
Anno:2012
Cliente:Bayer SPA

Realizzazione sito web Corepla Scuola e sito IPPR.
Realizzazione cortometraggio 3d "Plastic Heroes"
Anni:2009-2011
Cliente:Corepla

Realizzazione prodotto multimediale Ministero Pubblica Istruzione sui temi dell'Educazione Stradale per le Lavagne Interattive Multimediali
Anni 2013-2014

Realizzazione di supporti multimediali alla Comunicazione Istituzionale
Autorità Portuale di Civitavecchia, Fiumicino e Gaeta
Anno 2014

Comunicazione sito web www.aspirina.it
Anno:2014-2015
Cliente:Bayer SPA

Ricostruzione virtuale area archeologica di Gravisca e realizzazione video per allestimento.
Anno:2014
Cliente:MIBAC e Soprintendenza per Beni Archeologici dell'Etruria Meridionale

Realizzazione applicazione 3d stereoscopica per cinema 6D per la promozione della Cascata delle Marmore
Anno:2015-2016
Cliente: Ditt e Comune di Terni

Ricostruzione area archeologica città romana di Carsulae
Anno:2016
Cliente: Fondazione Carit

Realizzazione di supporti multimediali per la Comunicazione: video 360° per visori vr, app, video
Anno:2016
Cliente: Erg spa

Realizzazione App area archeologica città romana di Carsulae con modalità immersiva 360° con uso di visori
Anno:2017
Cliente: Fondazione Carit

Realizzazione applicazione software per formazione e addestramento punti vendita

Anno:2017
Cliente: Q8

Realizzazione App per visita virtuale agli stabilimenti di produzione con modalità immersiva 360° con uso di visori
Anno:2017
Cliente: Acea

Realizzazione App per rappresentazione virtuale ciclo rifiuti della plastica con modalità immersiva 360° con uso di visori
Anno:2017
Cliente: Corepla

Video promozione turistica per la Cascata delle Marmore con testimonial Tania Cagnotto
Anno:2017
Cliente: DIT- Distretto Turistico Integrato Terni e Rieti

Realizzazione App per visualizzazione porto storico di Traiano a Civitavecchia con modalità immersiva 360° con uso di visori
Anno:2017
Cliente: Autorità Portuale di Civitavecchia

Ho inoltre svolto il ruolo di capo progetto e coordinatore di tutte le attività di ricerca svolte dall'azienda, le più recenti delle quali sono state:

Ottobre 2010-Aprile 2012

“A.V.I.A. Ambiente Virtuale 3D ad Interazione Aumentata per lo sviluppo di applicazioni e- learning” (L. 598/1994 Regione Umbria): è stato realizzato un sistema di sviluppo di contenuti formativi multimediali ed interattivi utilizzabili attraverso un normale LCMS (Learning Content Management System), ma con contenuti in 3D ed in un contesto di realtà aumentata.

Agosto 2008-gennaio 2010; settembre 2013-febbraio 2014

“Creazione di un know how diffuso e standard per gli operatori dei sistemi integrati locali di protezione civile” (Bando Regione Umbria RE.STA. Ricerca 2007): nell'ambito di un progetto più ampio, in partnership con altre tre aziende, sono stati creati due nuovi prodotti formativi interattivi nel comparto della protezione civile.

Maggio 2016 - Settembre 2017

“H.O.Cu.S – Hyper Open Customer System” (L. 598/1994 Regione Umbria): è stata realizzata una soluzione CRM web based, integrata con una piattaforma Volp, tale da poter essere facilmente utilizzata soprattutto dalle microimprese, anche senza la presenza in azienda di specialisti informatici.

Capacità e competenze tecniche
Con computer, attrezzature specifiche, macchinari, ecc.

Sistemi operativi: Windows 10
Piattaforme per l'erogazione di corsi di formazione on-line (e-learning):
Montaggio digitale, Internetworking
Word processor: Microsoft Word;
Spreadsheet: Microsoft Excel;
Sistemi autore: Macromedia Director
Programmi di fotoritocco: Adobe Photoshop;
Programmi di modellazione tridimensionale: 3D Studio MAX; Programmi di CAD: Autocad, Software di montaggio digitale: Première; After Effects;
Programmi di impaginazione: Adobe Illustrator, Quark Xpress, Suite Adobe; Captivate.
Editoria elettronica
Advertising digitale
Authoring per la formazione a distanza

Capacità e competenze
artistiche
Musica, scrittura, disegno ecc.

Grafica computerizzata, disegno, elaborazione contenuti, scrittura di soggetti
per prodotti multimediali, realizzazione di concept, copywriting.

Patente o patenti

PATENTE B

Il sottoscritto è a conoscenza che, ai sensi dell'art. 26 della legge 15/68, le dichiarazioni mendaci, la falsità negli atti e l'uso di falsi sono puniti ai sensi del codice penale e delle leggi speciali. Inoltre, il sottoscritto autorizza al trattamento dei dati personali secondo quanto previsto dalla Legge 675/96 del 31 dicembre 1996.

Terni, 15.01.2018

NOME E COGNOME (FIRMA)

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Gabriele Terni". The signature is stylized with a large initial 'G' and a long horizontal stroke extending to the right.