

# CURRICULUM VITAE

## 1. INFORMAZIONI PERSONALI

Nome Giulia Panadisi

## 2. EDUCAZIONE

2018-2022

### PhD in Design

Istituzione | Università degli Studi G.D'Annunzio di Chieti-Pescara

Titolo della dissertazione | Il motion design per i senior. Criteri, strategie e linee guida per un design della comunicazione animata Age-Friendly

2011-2014

### Laurea Magistrale in Architettura

Istituzione | Università degli Studi di Roma Tre

Titolo della Tesi | *La Toile* To live together without a fixed dwell

Votazione | 110/110

2008-2011

### Laurea Triennale in Architettura

Istituzione | Università degli Studi di Roma Tre

Titolo della Tesi | In-between space

Votazione | 106/110

2003-2007

### Liceo Classico

Istituzione | Liceo classico Terenzio Mamiani, Roma

Votazione | 93/100

## 3. ESPERIENZA LAVORATIVA

2024-AD OGGI

### Docente del corso di Design per l'apprendimento

Datore di lavoro | Università la Sapienza di Roma (Piazza Fontanella Borghese 9, 00186, Rome)

Settore | Didattica | Facoltà di Design (Laurea magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale)

**Principali mansioni e responsabilità** | L'obiettivo principale dell'insegnamento integrato di design per l'educazione digitale è quello di guidare gli studenti in un processo di progettazione e sviluppo di un tappeto educativo che integra la tecnologia della realtà aumentata (AR). Gli studenti apprenderanno i fondamenti del design della comunicazione per l'educazione e come integrare le attività di coding progettate durante il modulo di educazione digitale per creare un design innovativo e interattivo a misura di bambino. Il corso è organizzato con lezioni teoriche e workshop pratici di prototipazione statica e animata propedeutici alla realizzazione del progetto finale.

## 2024-AD OGGI

### **Lecturer in Communication Design**

**Datore di lavoro** | John Cabot University Via della Lungara 233, 00165 Rome, Italy

**Settore** | Didattica

**Principali mansioni e responsabilità** | Professore nel corso "Intro to Motion Design and Visual Effects" Il corso si tiene nel semestre primaverile e fornisce allo studente gli strumenti principali per lavorare con la motion graphics e gli effetti visivi nei propri progetti. In particolare, gli studenti verranno guidati in tutte le fasi dalla pre-produzione alla produzione e post-produzione del progetto con l'obiettivo di comprendere il flusso di lavoro completo di un prodotto di motion design. Il corso è organizzato con lezioni teoriche sulla storia della motion graphic e dei vfx e sulla teoria dei nuovi media.

## 2022-2023

### **Docente del corso di New Media Design**

**Datore di lavoro** | Università la Sapienza di Roma (Piazza Fontanella Borghese 9, 00186, Rome)

**Settore** | Didattica | Facoltà di Design (Laurea magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale)

**Principali mansioni e responsabilità** | L'obiettivo principale del corso New Media Design è fornire agli studenti approcci, metodi e strumenti per affrontare il processo di progettazione di un progetto multimediale in tutte le sue parti. Per raggiungere questo obiettivo viene proposto un percorso didattico parallelo tra conoscenze teoriche e sviluppo pratico dei concetti appresi attraverso gli strumenti digitali. Il corso è organizzato da lezioni teoriche per fornire agli studenti un bagaglio conoscitivo adeguato per lo sviluppo dell'attività progettuale e da una parte pratica di laboratori che metteranno gli studenti nella condizione di saper governare il flusso di lavoro di un progetto multimediale complesso. Tra queste due parti principali del corso anche esercitazioni e ripassi per creare un momento di confronto tra studenti e docente; verificare l'assimilazione dei concetti man mano che l'insegnamento procede e garantire la risoluzione di eventuali problemi.

## 2022-AD OGGI

### **Docente del corso di Advanced Motion Design**

**Datore di lavoro** | Università degli Studi G.D'Annunzio di Chieti Pescara (Viale Pindaro, 42, 65127 Pescara)

**Settore** | Didattica | Facoltà di Design (Laurea Magistrale in Eco Inclusive Design)

**Principali mansioni e responsabilità** | Il corso avanzato di motion design si tiene nel secondo semestre ed è riservato agli studenti della laurea magistrale in eco-inclusive design. Il corso fornisce agli studenti la capacità di affrontare il complesso processo di produzione di un artefatto animato. In particolare, gli studenti verranno guidati in tutte le fasi dalla pre-produzione alla produzione e post-produzione del progetto con l'obiettivo di comprendere il flusso di lavoro completo di un prodotto di motion design. Grazie alla collaborazione con agenzie creative e ONG (quest'anno la collaborazione sarà con la FAO) gli studenti potranno confrontarsi con pratiche lavorative reali. L'obiettivo è quello di creare artefatti per molteplici media che, oltre alle qualità estetiche, rispondano anche a criteri inclusivi di comprensibilità e corretta visualizzazione. Il corso è organizzato con lezioni teoriche sulla storia del motion design, sulle tecniche di animazione e sulla teoria dei nuovi media. Anche in questa fase sarà presente il brief creativo e si terranno sessioni pratiche di tecniche avanzate di animazione 2D e 3D.

## 2018-TO DATE

### **Art Director & Motion Designer**

**Datore di lavoro** | Freelance (Corso di Francia 194, 00191, Rome)

**Settore** | Graphic Design e Motion Design

**Principali mansioni e responsabilità** | Art Direction e produzione di artefatti di motion design: il lavoro consiste nel realizzare il prodotto animato dal concept al risultato coprendo tutte le fasi del progetto.

In particolare il lavoro prevede la realizzazione dello storyboard, la realizzazione degli asset con tecniche digitali 2D e 3D e le fasi di produzione e post-produzione di video animati per web, tv e social network per campagne di comunicazione nazionali ed internazionali.

## 2016-2018

### **Motion Designer**

**Datore di lavoro** | Why Worry Production (via Carlo Emery 53, 00188 Rome)

**Settore** | Animazione, VFX e Post-Produzione

**Principali mansioni e responsabilità** | Why Worry è una agenzia di produzione e post-produzione pubblicitaria e cinematografica nata nel 2006 con sede a Roma. Il suo portfolio include progetti sviluppati per agenzie pubblicitarie, reti televisive e clienti internazionali. Il ruolo ricoperto nel periodo di lavoro presso Why Worry (con cui proseguono delle collaborazioni freelance) ha riguardato il motion design: sia per quanto riguarda la parte di produzione partecipando in collaborazione con il reparto di Art Direction all'ideazione di mood-boards per campagne pubblicitarie ed eventi legati al brand-marketing sia

soprattutto per la parte di animazione e compositing di artefatti animati. Tra i lavori affrontati le campagne principali hanno riguardato Poste Italiane, Ford, Eni Gas&Luce, Asus, Uliveto e Mastercard.

**2015-2018**

### **Co-Founder, Responsabile di Graphic Design e visualizzazione 3D**

**Datore di lavoro** | Node Architecture Studio (Via Alberto Caroncini 58, 00197 Rome)

**Settore** | Studio di Architettura

**Principali mansioni e responsabilità** | Node nasce come una piattaforma aperta che combina la pratica e la ricerca nel campo dell'architettura, in particolare nel suo rapporto con le nuove tecnologie multimediali. Seppure si tratta di uno studio di giovane formazione sono già tanti i riconoscimenti ricevuti in concorsi italiani ed internazionali (AAA Architetti Cercasi menzione d'onore; Concorso Internazionale per la nuova biblioteca di Madrid vincitore; European 17 vincitore).

Il ruolo ricoperto all'interno della formazione di Node Architecture è focalizzato soprattutto sull'elaborazione grafica, sulla visualizzazione 3D e sulla postproduzione, con sperimentazioni nel campo architettonico di video e grafiche animate.

**2015**

### **Responsabile di Graphic Design e visualizzazione 3D**

**Datore di lavoro** | Ottaviani Associati (Via del Banco di Santo Spirito 21, 00186 Rome)

**Settore** | Studio di Architettura

**Principali mansioni e responsabilità** | Il lavoro presso lo studio romano Ottaviani Associati si è basato per larga parte sulla produzione e il coordinamento dei disegni per il progetto esecutivo del Nuovo Ospedale di La Spezia: disegni in CAD e dettagli costruttivi.

Il ruolo si è poi focalizzato su visualizzazione, modellazione 3D e postproduzione per il Concorso Internazionale del nuovo Quartiere residenziale "Cascina Merlata" a Milano in collaborazione con lo studio Garcia-De Seta-Bonnet (Selezionati per la Fase Finale).

**2014-2016**

### **Assistente**

**Datore di lavoro** | Università degli Studi di Roma Tre (Ponte Testaccio, 00153 Roma)

**Settore** | Didattica

**Principali mansioni e responsabilità** | Il corso di Laboratorio di Progettazione 1C tenuto dal Prof. Francesco Careri presso la Facoltà di Architettura di Roma 3 offre lezioni sulle relazioni tra le arti, il paesaggio e l'architettura. Il laboratorio è diviso in due parti: la prima di lezioni teoriche su arte, paesaggio ed architettura, esercitazioni, conferenze, seminari e workshop. La seconda consiste nell'elaborazione di un progetto di un'unità residenziale per un committente scelto dallo studente. Il ruolo all'interno del corso è stato quello di supporto alla didattica attraverso lezioni, revisioni, esercitazioni, valutazioni ed esami.

**2013-2014**

### **Graphic Designer**

**Datore di lavoro** | Taxi Gallery (Collective of artists, various venues, Rome)

**Settore** | Arte e Fotografia

**Principali mansioni e responsabilità** | "TaxiGallery" è il nome dell'iniziativa che descrive il progetto di un collettivo di artisti per mostre fotografiche itineranti sui taxi. Il ruolo all'interno del collettivo è stato quello della collaborazione grafica: creazione del logo, dell'immagine coordinata e produzione di artefatti animati per il sito web e i social.

**2013**

### **Visual Designer**

**Datore di lavoro** | C.F.Møller Arkitektfirmaet (Office of Copenhagen)

**Settore** | Studio di Architettura

**Principali mansioni e responsabilità** | C.F. Møller Architects è uno studio di architettura con varie sedi in Europa che si occupa di progettazione, costruzione e pianificazione in tutti i campi dell'architettura. Il ruolo nei periodi di stage effettuato presso lo studio di Copenhagen è stato quello di Visual Designer addetto alla modellazione 3D e postproduzione per numerosi progetti internazionali.

---

## 4. CAPACITÀ E COMPETENZE PERSONALI

---

Spiccate capacità artistiche relative all'illustrazione digitale, alla modellazione 3D, al rendering e all'animazione; queste sono state affinate nel corso degli anni grazie alle numerose esperienze lavorative. Ottime capacità di fotografia sia analogica sia digitale sviluppata negli anni grazie alla passione personale e ad alcuni corsi frequentati a Roma (presso la scuola Officine Fotografiche). L'interesse per l'arte in tutte le sue forme e la partecipazione a mostre personali e collettive come artista, ha contribuito all'accrescimento delle capacità personali relative a questi campi.

---

---

## 5. COMPETENZE LINGUISTICHE

### Inglese

Comprensione/Lettura | C1

Parlato/Interazione | C1

Scritto | C1

### Spagnolo

Comprensione/Lettura | B2

Parlato/Interazione | B2

Scritto | B2

### Francese

Comprensione/Lettura | B1

Parlato/Interazione | A2

Scritto | A2

---

---

## 6. CAPACITÀ E COMPETENZE RELAZIONALI

Ottime capacità comunicative e relazionali con collaboratori, corpo docenti, clienti e studenti, acquisite durante l'esperienza maturata nei lavori presso gli studi in Italia e all'Estero e nell'esperienza come ricercatrice e collaboratrice all'interno dell'università. Buone abilità comunicative anche in contesti multiculturali e multilinguistici, consolidate durante le esperienze all'estero (Erasmus, stage, viaggi), e durante le esperienze di ricerca in collaborazione con il Prof. Francesco Careri del Dipartimento di Architettura di Roma Tre.

---

---

## 7. CAPACITÀ E COMPETENZE ORGANIZZATIVE

Competente nella gestione autonoma del proprio lavoro, mantenendo prioritario il raggiungimento dell'obiettivo definito e assumendone le conseguenti responsabilità. Ottime doti organizzative nella partecipazione attiva all'interno di un team, maturate attraverso le esperienze di progetto e la collaborazione all'organizzazione di attività didattiche e sociali negli abiti nazionali ed internazionali.

---

---

## 8. CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE

### GRAFICA E ILLUSTRAZIONE

Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign



### MOTION DESIGN

Adobe After Effects, Cinema 4D



### WEB DESIGN

Wordpress



### MODELLAZIONE & ANIMAZIONE 3D

C4D, Maya



### RENDERING

V-Ray, Redshift, Arnold



### EDITING

Adobe InDesign, Microsoft Word



### PHOTO e VIDEO EDITING

Lightroom, Adobe Premiere



---

## 9. CONFERENZE

**2024**

### Partecipazione a conferenze in qualità di speaker

2CO "Communicating Complexity" 4th International Conference. 3-5 Luglio, Barcellona; Paper "Communication design activism: informative animation to break down the stigma surrounding medical abortion".

"Design for survival: scenari, visioni, approcci del design per la sopravvivenza" Conferenza Nazionale. 6-7 Giugno, Università degli studi di Ferrara, Dipartimento di Architettura, con l'intervento "Sostenibilità ambientale e sociale nel web design". (Con Raffaella Massacesi e Rossana Gaddi)

Cumulus Budapest "P/References of Design" Conferenza Internazionale. 15-17 May, Budapest; Paper "Break down the stigma through communication design- a participatory design project for a campaign on medical abortion".

**2023** “The Animated Environment” 34a Annual Conference of the Society for Animation Studies (SAS) 12-16 June 2023, Rowan University, Glassboro (USA); Paper: Animated strategies for sustainable development: a didactic experiment for the Italian NGO SfruttaZero (con Vincenzo Maselli).

Seventeenth International Conference on “Design Principles & Practices” International Conference 29-31 March 2023, Lisbona (Portogallo); Paper: Motion Design Social Agenda: Features and Narrative Strategies for Supporting and Promoting Non-Profit Organizations (con Vincenzo Maselli)

Cumulus Anwerp “Connectivity and creativity in the time of conflicts” Conferenza Internazionale. 12-15 April, Anwerp; Paper “Taking care of the elderly through the tools of the animated communication design: a useful and ethical imperative”.

**2022** 2CO “Communicating Complexity” International Conference. 7-8 September, Alghero; Paper Cultural Heritage Convergence: The Intersection of Animated Docudrama and Communication Design

**2021** 2nd International Conference of “Scuola Democratica” 1-3 June, Rome; Paper: Teaching through motion design and transmedia storytelling. An integrated approach to a critical evaluation (con V. Maselli e V. Faloni)

**2020** La doppia prospettiva della ricerca in design. Forum nazionale dei dottorati di ricerca in design, IV ed.,10-11 February, Università luav of Venice. Paper: Il motion design per l'inclusione sociale.

SID Assemblea Annuale 2020, 25-26 February, Palermo; Paper: Taste-no-Waste. Video ricette animate per connettere utenti, ibridare processi e combattere lo spreco alimentare domestico (con V. Maselli).

SID Assemblea Annuale 2020, 25-26 February, Palermo; Paper: Abruzzo slow. Slow mobility per la valorizzazione sostenibile del territorio abruzzese (con R. Gaddi, R.Massacesi, I.Spitilli)

Creative Food Cycles International Symposium, 17-18 September, Hannover (Germany)  
Paper: Taste-no-Waste\_animated video recipes to prevent domestic food waste (con V. Maselli)

## 10. PREMI E RICERCHE

- 2023** Progetto di Ricerca "EDIDesk Open Access Contents on Design for Equality, Diversity, and Inclusion for Higher Education Programmes"  
Progetto vincitore del Programma Erasmus +. (Durata 36 mesi).
- 2022** Design Principles & Practices International Award for Excellence per il paper Motion Design Teaching Strategy: Between Theory, Practice, Technology, and Distance Learning (2021).
- 2021** Progetto di Ricerca "Design, Communication and Territorial Resources" in collaborazione con Rossana Gaddi (Research Manager) e Raffaella Massacesi del Dipartimento di Architettura dell'Università G.D'Annunzio di Chieti Pescara. (Durata 24 mesi).
- Progetto di Ricerca "Communication design and public utility data" in collaborazione con Raffaella Massacesi (Research Manager) e Rossana Gaddi del Dipartimento di Architettura dell'Università G.D'Annunzio di Chieti Pescara. (Durata 24 mesi).
- 2018** Runner Up winner per il progetto nel concorso interazionale di progettazione European 14 nell'area di Amsterdam Piarcoplein.
- 2016** Menzione d'onore per il progetto "Un nodo per abitare" nel concorso per idee AAA Architetti Cercasi.
- 2014** Progetto di ricerca finanziato dal Dipartimento di Architettura di Roma Tre per il "Progetto Mattatoio" con l'attivazione di MattatoioOneToOne (M0t0), laboratorio strumentale a supporto della didattica, della ricerca e dell'azione territoriale.
- Intervento nell'ambito del gruppo di ricerca LAC (Laboratorio di Arte Civica) in collaborazione con Stalker presso la Bidonville "La Foliè" a Grigny (Parigi).
-

## 11. PUBBLICAZIONI PRINCIPALI

**2024**

R.Gaddi, R. Massacesi, G. Panadisi (2024). Communication Design Strategies for Raising Awareness and Driving Change in Achieving the SDGs. *Diid Disegno Industriale Industrial Design*, 82. University Press, Bologna.

G.Panadisi, V.Maselli (2024). Design e Strategie Mediali. Come la trasformazione dei media, degli stili e dei linguaggi visivi ha ridefinito la comunicazione sociale istituzionale sull'AIDS. *AND*, vol.45 issue 1.

G.Panadisi, V.Maselli (2024). Multimedia Communication Strategies for Environmental Sustainability: a Didactic Experience for Promoting NGOs. *SciRes Journal*, vol.14 issue 1. <http://dx.doi.org/10.2423/i22394303v14n1p147>

**2023**

Maselli, V., Panadisi, G. (2023) Design moving images. Tecniche, tecnologie, processi e pratiche del motion design. Collana "Performing arts, media design, digital technologies". Roma: Bordeaux Edizioni. ISBN: 9791259632036

Panadisi, G. (2023) Taking care of the elderly through the tools of animated communication design. In: Proceedings of International Conference of Cumulus Association, April 12-15, 2023 Anwerp.

Maselli, V., & Panadisi, G. (2023). Cultural Heritage Convergence: The Intersection of Animated Docudrama and Communication Design. In: Proceedings of International Conference 2CO Communicating Complexity, September 8-9, 2022 Alghero.

**2022**

Maselli, V., & Panadisi, G. (2022). Motion design and visual communication in the era of 'diffuse design' paradigm: Analysis and evaluation of a didactic experiment. *Design Science*, 8, E22. doi:10.1017/dsj.2022.15

G.Panadisi, V.Maselli (2022). Taste-no-Waste. Video ricette animate per connettere utenti, ibridare processi e combattere lo spreco alimentare domestico. *Atti dell'Assemblea Annuale della Società Italiana di Design, SID Società Italiana di Design*

R.Gaddi, R.Massacesi, G.Panadisi, I.Spitilli (2022). Abruzzo Slow. Slow mobility per la valorizzazione sostenibile del territorio abruzzese. *Atti dell'Assemblea Annuale della Società Italiana di Design, SID Società Italiana di Design*

Panadisi G. (2022) Seniors and the Use of Digital Media in the Post-Pandemic. Strategies for an Inclusive Motion Design Project. Diid Disegno Industriale Industrial Design, 76. University Press, Bologna.

**2021**

Panadisi G., (2021) Il motion design nella formazione online. Diid Disegno Industriale Industrial Design, 71. Listlab, Trento.

Faloni, V., Maselli, V. e Panadisi, G. (2021) Teaching through Motion Design and Transmedia Storytelling. An Integrated Approach to a Critical Evaluation. In: Proceedings of the 2nd International Conference of the Journal Scuola Democratica "Reinventing Education", Vol. 2, Learning with New Technologies, Equality and Inclusion, pp. 111-124. ISBN: 9788894488883.

Maselli V., Panadisi G. (2021). Motion Design Teaching Strategy: Between Theory, Practice, Technology, and Distance Learning. pp.19-31. In DESIGN PRINCIPLES & PRACTICES - ISSN:1833-1874 vol. 15 (1).

**2020**

Panadisi G., Maselli V. (2020). Waste-no-Taste: animated video recipes to prevent domestic food waste. Creative Food Cycle, 384–391. ISBN 978-3-946296-33-1

Panadisi G. (2020). Il motion design per l'inclusione sociale. Frid, Il Poligrafo, Padova.

**2019**

Maselli V, Panadisi G. (2019). Progettare come ricerca. La ricerca attraverso gli strumenti del motion design. AND Rivista di architetture, città e architetti, 35, 76–83. ISSN 1723-9990