

Giulia Chellini

PRESENTAZIONE

Mi occupo di tecnologie applicate ai beni culturali, modellazione 3D e digital environments. Sono storica dell'arte, laureata a Roma e diplomata presso la Scuola di Specializzazione in beni storico-artistici dell'Università di Siena. Lavoro come educatrice museale.

ESPERIENZA LAVORATIVA

Modellatrice 3D

Università degli Studi di Parma [set 20 – set 21]

Modellazione 3D per web-app progetto "COMPRENDO: videogiochi educativi per l'inclusione". Creazione di asset lowpoly: edifici, avatar, props, modelli 3d per minigiochi

Docente modellazione 3D Blender 3D

Tech:art [giu 21]

Corso di Blender per dipendenti di agenzia pubblicitaria finalizzato ad acquisire autonomia nella realizzazione di mockup 3d e render di prodotti.

Docente modellazione 3D Blender 3D

FabLab Parma | Officine On/Off [mar 21 – apr 21]

Corso di modellazione 3d poligonale: interfaccia, object/edit mode; modificatori; shading attraverso i nodi; Uv map e texturing; luci di scena; ambiente world e hdri. La Camera, impostazioni di rendering Eevee/Cycles.

Principi di animazione oggetti/camera, principi di simulazioni fisiche (Rigid body e Cloth) e vincoli tra oggetti (Follow Path e Track to).

Educatrice museale

Arte in Gioco [dic 18 – mar 20]

Progettazione e svolgimento di visite guidate presso il Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia per utenza scolastica e adulti.

Educatrice museale

Munus [dic 18 – mar 20]

Progettazione e svolgimento di visite guidate e laboratori nei Musei civici di Roma, su incarico di Zètema Progetto Cultura

Modellatrice 3D

Entertainment Game Apps, Inc. [apr 20 – dic 20]

Modelli 3D (Arco di Tito, Stadio di Domiziano, Tempio di Vespasiano, Tempio di Giove al Campidoglio, Palatino, Iseo Campense, Meta Sudans, Foro di Nerva, Terme di Nerone, Statua Domiziano) per videogame collegato alla mostra "Domitian" presso il Rijksmuseum van Oudheden di Leida (2021). L'app è sviluppata da EGA con la collaborazione della New Castle University e del Rijksmuseum van Oudheden.

Entertainment Game Apps, Inc. [gen 21 – feb 21]

Modelli 3D (Torre di Pisa, Tempio di Hera a Selinunte, Santa Sofia a Xanthi, Palazzo Comunale di Cortona, Duomo di Barletta, Castello di Otranto, Ponte Romano di Cordoba, Palazzo del Gran Maestro a La Valletta, Castello di Kolossi a Cipro) per video (realizzati da terzi) finalizzati alla promozione di 9 Smart Ways all'interno del progetto *TRAMES*, basato sulla creazione di nuove rotte turistiche in cinque aree nel Mediterraneo attraverso strategie di promozione innovativa. Progetto co-finanziato dall'Unione Europea nell'ambito del programma COSME. [<https://www.ramesproject.eu>]

Entertainment Game Apps, Inc. [mar 20 – lug 20]

Modello 3D *Sfinge di Chiusi* e *Chimera di Arezzo* per visualizzazione in realtà aumentata, base fotogrammetrica e post produzione tramite sculpting in Blender3D.

Collaboratrice Fotogrammetria e Modellazione 3D

ENEA Centro Ricerche di Frascati (RM) [mar 18 – mag 20]

- All'interno del progetto WEACT³ elaborazione tramite fotogrammetria dei modelli 3D del *Trono Corsini* e del *Busto in terracotta di Alessandro VII Chigi*, di Gian Lorenzo Bernini, conservati presso la Galleria Corsini [www.weact3.it]
- Lezioni frontali sulla fotogrammetria e le tecnologie applicate ai beni culturali per studenti all'interno del percorso Alternanza Scuola-Lavoro. Elaborazione di scene 3D attraverso combinazione di tecniche e software; Modellazione 3D di reperti e architetture.

Collaboratrice Fotogrammetria e Modellazione 3D

3D Lab - 3D Archeolab, Parma [gen 18 – mar 18]

Rilievo fotogrammetrico ed elaborazione tridimensionale di modelli 3D di opere conservate presso il Museo Diocesano di Parma; Realizzazione modelli 3D con Blender; Inserimento modelli 3D nel database della piattaforma 3D-virtualmuseum.com.

Presidente

Associazione Culturale RomaVerso [apr 16 – Attuale]

L'Associazione Culturale RomaVerso si occupa di promozione e divulgazione culturale; attraverso la collaborazione con associazioni ed enti locali, progetta itinerari storico-culturali, artistici, attività escursionistiche e visite guidate nei musei, siti archeologici e luoghi di interesse a Roma e dintorni.

Collaboratrice restauratrice

Soprintendenza per il Patrimonio Storico, Artistico ed Etnoantropologico della città di Roma [mar 15 – mag 15]

- Digitalizzazione dell'Archivio storico del Laboratorio di Restauro di Palazzo Barberini, Roma.
- Affiancamento nell'ambito delle attività di restauro (operazioni di pulitura e reintegrazione pittorica su dipinti).

Redattrice web

MyWhere [nov 16 – feb 19]

Collaboratrice di redazione e articolista nei settori Arte e Cultura per il Magazine MyWhere.

Operatrice Culturale – Servizio Civile Nazionale

Biblioteche di Roma [nov 15 – nov 16]

Attività e laboratori didattici legati al tema del viaggio per utenza scolastica; Creazione di contenuti digitali online; sviluppo e gestione di community online funzionale alla promozione delle attività svolte; Attività in collaborazione con enti ed associazioni del territorio finalizzate alla promozione delle biblioteche del circuito comunale presso l'utenza scolastica.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Introducción a la Animación 3D aplicada al patrimonio con Blender

KORÉ - Formación online en Patrimonio y Tecnología [mag 2021]

Principi di animazione e montaggio video con Blender 3d

Corso di Alta Formazione in Digital Technologies, Heritage & Education

Università degli Studi Roma Tre, Roma [set 19 – dic 19]

Frequenza con Borsa di studio DTC – Distretto Tecnologico dei Beni Culturali, Regione Lazio.

Advanced School on Computer Graphics for Cultural Heritage

CINECA Casalecchio di Reno (BO) [ott 18 – ott 18]

"Ecosistemi digitali e ambienti virtuali interattivi per il Cultural Heritage". Modellazione 3D di scenari culturali secondo un processo grafico open basato su Blender (modellazione 3D e animazione); sviluppo di ricostruzioni 3D e ambienti virtuali per app e fruizione tramite web.

Rilievo e Modellazione tridimensionale per il patrimonio culturale

3D Lab - 3D Archeolab [ott 17 – gen 18]

Fotogrammetria digitale; Rilievo 3D Range-based; Modellazione 3D; Lineamenti di stampa 3D.

Scuola di Specializzazione in beni storico-artistici
Università degli Studi di Siena, Siena [apr 14 – dic 16]
Voto finale: **70/70 con lode** - Livello EQF: **Livello 8 EQF**

Corso di Alta formazione in Culture & Tourism Management
LUMSA - Consorzio Humanitas - Roma [feb 16 – feb 17]

Laurea magistrale in Storia dell'arte
Università di Roma "La Sapienza", Roma [ott 10 – lug 13]
Voto finale: **110/110 con lode** - Livello EQF: **Livello 7 EQF**

Laurea triennale in beni storico-artistici
Università di Roma "La Sapienza" [ott 06 – lug 10]
Voto finale: **108/110** - Livello EQF: **Livello 6 EQF**

Diploma di maturità scientifica
Liceo Scientifico Statale "Vito Volterra", Ciampino [01 – 06]

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre: **Italiano**

Inglese

ASCOLTO: B2 LETTURA: B2 COMPrensione: B2 PRODUZIONE ORALE: B1 INTERAZIONE ORALE: B1

PUBBLICAZIONI

2020 Mongelli M., Chellini G., Migliori S., Perozziello A., Pierattini S., Puccini M., Cosma A., *Comparison and integration of techniques for knowledge and valorisation of the Corsini Throne in Corsini Gallery in Rome, Special Issue of ACTA IMEKO*, Vol 10, N.1 (2021), pp.40-46.

2020 Mongelli M., Calosso B., Chellini G., Iannone F., Migliori S., Perozziello A., Pierattini S., Quintiliani A., Cosma A., *Bernini's bust portrait of Pope Alessandro VII Chigi at Corsini Gallery in Rome: Improving knowledge using Digital Technologies* (In Production in Springer Handbook of Cultural Heritage Analysis).

2019 Mongelli M., Chellini G., Migliori S., Perozziello A., Pierattini S., Puccini M., Cosma A., *Photogrammetry and structured light: comparison and integration of techniques in survey of The Corsini Throne at Corsini Gallery in*

Rome, Conf. of Metrology for Archaeology and cultural heritage (MetroArcheo2019), Florence, Italy (December 4-6, 2019), pp. 166-171.

COMPETENZE COMUNICATIVE E INTERPERSONALI

Ho acquisito strategie produttive nel pianificare il lavoro, definendo priorità e curando ogni aspetto dell'attività al fine di ottimizzare i tempi e raggiungere gli obiettivi programmati; competenze acquisite parallelamente a ottime capacità di lavorare in gruppo in ambiti in cui sono necessarie collaborazione, coordinazione e condivisione. Contesti di studio e lavoro in continua evoluzione mi hanno permesso di acquisire un'elevata flessibilità e spirito di adattabilità, eleggendo il cambiamento a costante stimolo di crescita personale e professionale.

COMPETENZE PROFESSIONALI

In qualità di storica dell'arte, ho acquisito negli anni di studio e lavoro piena autonomia nel condurre ricerche bibliografiche approfondite; ho sviluppato notevoli abilità nella progettazione di itinerari storici, artistici e turistici nonché nello svolgimento di visite guidate e laboratori didattici.

Conduco autonomamente rilievi tridimensionali tramite tecnica fotogrammetrica, occupandomi di ogni fase di post-produzione. In particolare, ho maturato competenze avanzate nell'utilizzo del software di modellazione Blender3D tramite il quale è possibile gestire ogni fase di produzione, dalla modellazione al render finale o esportazione del modello 3D. Possiedo nozioni basiche di Unity3D nella creazione di environnement tramite import di asset 3D.

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel cv ai sensi dell'art. 13 del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 del GDPR (Regolamento UE 2016/6