

INFORMAZIONI PERSONALI**Nome** Giulia Panadisi**ESPERIENZE LAVORATIVE****Periodo lavorativo** | 05/01/2018 | Ad oggi**Datore di lavoro** | Freelance (Corso di Francia 194, 00191 Roma)**Settore** | Motion Design**Principali mansioni e responsabilità** | Motion designer

Concept e realizzazione di artefatti di motion design: il lavoro consiste nel realizzare il prodotto animato dal concept all'outcome coprendo tutte le fasi del progetto.

In particolare il lavoro comporta l'ideazione 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 e social. Il lavoro presenta collaborazioni a progetto con alcune aziende di Roma (Why Worry Production, Ideas & Technology e diversi studi di architettura).

Periodo lavorativo | 01/10/2019 | Ad oggi**Datore di lavoro** | Università degli Studi G.D'Annunzio di Chieti Pescara (Viale Pindaro, 42, 65127 Pescara)**Settore** | Didattica**Principali mansioni e responsabilità** | Assistente alla didattica

Il corso di Motion Design tenuto dal Prof. Vincenzo Maselli per gli studenti del terzo anno del corso di laurea in Design ha l'obiettivo di portare gli studenti all'approfondimento teorico e pratico della tecnica del motion design. Attraverso una serie di lezioni teoriche sul linguaggio animato e una serie di workshop specifici su tecniche di animazione (2D, 3D e stop motion), gli studenti arrivano alla produzione di un artefatto animato affrontandone tutte le fasi dal concept iniziale all'output finale.

Il ruolo all'interno del corso è stato quello di supporto alla didattica attraverso lezioni, revisioni, esercitazioni, valutazioni ed esami.

Periodo lavorativo | 7/01/2016 | 20/12/2017

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

Settore | Animazione, VFX e Post-Produzione

Principali mansioni e responsabilità | Motion Designer and 3D Artist

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, Oliveto e Mastercard.

Periodo lavorativo | 01/05/2015 | 01/12/2018

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

Settore | Studio di Architettura

Principali mansioni e responsabilità | Co-Founder, responsabile di Graphic Design e Visualizzazione 3D.

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; Europan 17 vincitore).

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

Periodo lavorativo | 11/09/2015 | 23/12/2015

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

Settore | Studio di Architettura

Principali mansioni e responsabilità | Collaboratore responsabile di Post-Produzione e Visualizzazione 3D

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

Periodo lavorativo | 01/10/2014 | 30/09/2016

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

Settore | Didattica

Principali mansioni e responsabilità | Assistente alla didattica

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.

Periodo lavorativo | 01/09/2013 | 01/07/2014

Datore di lavoro | Taxi Gallery (Collettivo di artisti, varie sedi, Roma)

Settore | Graphic design e Motion design

Principali mansioni e responsabilità | Designer (Graphic Design, Motion Design, Editing)

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

Periodo lavorativo | 01/04/2013 | 30/07/2013

Datore di lavoro | C.F.Møller Arkitektfirmaet (Sede di Copenhagen)

Settore | Studio di Architettura

Principali mansioni e responsabilità | Architetto Junior (Progettazione, Grafica, Post-Produzione)

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 Architetto Junior e addetto alla modellazione 3D e postproduzione per numerosi progetti internazionali.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE**Dottorato in Sistemi Terrestri e Ambienti Costruiti****Date** | 01/11/2018-30/06/2022 (Discussione prevista nel settembre 2022)**Nome 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**Laurea Magistrale in Progettazione Architettonica** | 25/05/2015**Date** | 2011 - 2014**Nome Istituzione** | Università degli Studi di Roma Tre**Titolo della dissertazione** | La Toile Per Abitare Insieme Senza Fissa Dimora**Qualifica conseguita** | 110/110**Laurea Triennale in Scienze dell'Architettura** | 07/10/2011**Date** | 2008 - 2011**Nome Istituzione** | Università degli Studi di Roma Tre**Titolo della dissertazione** | Spazi *Intermedi***Qualifica conseguita** | 106/110**Diploma di Maturità Classica****Date** | 2003 - 2007**Nome Istituzione** | Liceo classico Terenzio Mamiani, Roma**Qualifica conseguita** | 93/100**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 e ai corsi frequentati online (presso la scuola statunitense Motion Design School). 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.

MADRELINGUA	Italiano
COMPETENZE LINGUISTICHE (ALTRE LINGUE)	<p>Inglese</p> <p>Comprensione/Lettura C1</p> <p>Parlato/Interazione C1</p> <p>Scritto C1</p> <p>Spagnolo</p> <p>Comprensione/Lettura B2</p> <p>Parlato/Interazione B2</p> <p>Scritto B2</p> <p>Francese</p> <p>Comprensione/Lettura B1</p> <p>Parlato/Interazione A2</p> <p>Scritto A2</p>
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.
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.

**CAPACITÀ E COMPETENZE
TECNICHE**
ILLUSTRAZIONE e GRAFICA

Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign


MOTION DESIGN

Adobe After Effects, Cinema 4D


WEB DESIGN

Wordpress


MODELLAZIONE 3D

Rhinoceros, 3DS Max, Maya


RENDERING

V-Ray, Redshift, Arnold


EDITING

Adobe InDesign, Microsoft Word


VIDEO EDITING

Adobe After Effects, Adobe Premiere


**PARTECIPAZIONE A CONFERENZE
CON IL RUOLO DI SPEAKER**

- 2021 | Seconda Conferenza Internazionale di "Scuola Democratica"
1-3 Giugno, Roma
Paper: Teaching through motion design and transmedia storytelling. An integrated approach to a critical evaluation (con V. Maselli e V. Faloni)
- 2021 | 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)
- 2021 | 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)
- 2020 | La doppia prospettiva della ricerca in design. Forum nazionale dei dottorati di ricerca in design, IV ed., 10-11 Febbraio, Università Luav di Venezia
Paper: Il motion design per l'inclusione sociale
- 2020 | Creative Food Cycles International Symposium, 17-18 September, Hannover (Germania)
Paper: Taste-no-Waste_animated video recipes to prevent domestic food waste (con V. Maselli)

PREMI E RICERCHE

- **Giugno 2022** | Premio Design Principles & Practices International Award for Excellence per il paper Motion Design Teaching Strategy: Between Theory, Practice, Technology, and Distance Learning (2021).
- **Giugno 2021** | Progetto di Ricerca “Design, Comunicazione e Risorse del Territorio” in collaborazione con Rossana Gaddi e Raffaella Massacesi del Dipartimento di Architettura dell’Università degli Studi G.D’Annunzio di Chieti Pescara.
- **Gennaio 2018** | Vincitore Runner Up per il progetto nell’ambito del concorso European 14 nell’area di Amsterdam Piarcoplein.
- **Maggio 2016** | Menzione d’onore per il progetto “Un nodo per abitare” nell’ambito del concorso di idee AAA Architetti Cercasi.
- **Novembre 2014** | Workshop per la realizzazione di un padiglione all’interno della Media Architecture Biennale ad Aarhus (Danimarca).
- **Aprile-Luglio 2014** | Partecipazione al gruppo di ricerca del Dipartimento di Architettura di Roma Tre per il “Progetto Mattatoio” con l’attivazione di MattatoioOneToOne (MOtO), laboratorio strumentale di supporto alla didattica, alla ricerca ed all’azione territoriale.
- **Giugno 2014** | Intervento nell’ambito di ricerca del gruppo di arte civica in collaborazione con Stalker alla Bidonville “La Foliè” a Grigny (Parigi). Azione artistica per rispondere all’imminente sgombro del campo Rom da parte della polizia.

PUBBLICAZIONI PRINCIPALI

- 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
- 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.

- Panadisi G. (2020). Il motion design nella formazione online. Diid Disegno Industriale Industrial Design, 71. Roma Design Più, Roma.
- Maselli V., Panadisi G.(2021). Motion Design Teaching Strategy: Between Theory, Practice,Technology, and Distance Learning.. DOI:10.18848/1833-1874/CGP/v15i01/19-31. pp.19-31. In DESIGN PRINCIPLES & PRACTICES - ISSN:1833-1874 vol. 15 (1).
- 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
- 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.
- 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
- 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
- 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