



## Michele Camicioli



### ESPERIENZA LAVORATIVA

[ 16/06/2019 – Attuale ] **Game Designer**

#### *Immersive S.r.l.*

**Città:** Roma

**Paese:** Italia

#### **Principali attività e responsabilità:**

Realizzazione e ottimizzazione di applicazioni per Realtà Virtuale, previa attività di concept e storytelling, per l'arricchimento e la diversificazione della fruizione dell'esperienza turistica di alcuni dei più noti siti archeologici e culturali del territorio nazionale.

Progetti in qualità di Game Designer (VR):

- **Colosseo Vr** : ricostruzione 3D, texturing, animazione e navigabilità dell'area interna, esterna e sotterranea del Colosseo risalente al III secolo D.C. Device di utilizzo: Oculus Go/Quest. Link: [ancientandrecent.com/it/tour/colosseo-esperienza-realta-virtuale](http://ancientandrecent.com/it/tour/colosseo-esperienza-realta-virtuale)
- **Circus Maximus Go** : ricostruzione 3D, texturing animazione e navigabilità dell'area del Circo Massimo in alcune delle sue epoche più peculiari, con integrazione finale di un applicazione di gaming sulla "corsa dei carri" all'interno del circo stesso. Device di utilizzo: Oculus Go/Quest. Link: [ancientandrecent.com/it/tour/circo-massimo-go-realta-virtuale](http://ancientandrecent.com/it/tour/circo-massimo-go-realta-virtuale)
- **Sistine Chapel & Vatican Virtual Experience** : ricostruzione 3D, texturing animazione e navigabilità dell'area di Città del Vaticano in alcune delle sue epoche più peculiari, e riproposizione in animazione 3D dello storytelling degli affreschi della volta e della parete frontale della Cappella Sistina, rispettivamente la "Genesi" e il "Giudizio Universale". Device di utilizzo: Samsung Gear VR (S9). Link: [ancientandrecent.com/it/tour/biglietti-ingresso-musei-vaticani-con-realta-virtuale](http://ancientandrecent.com/it/tour/biglietti-ingresso-musei-vaticani-con-realta-virtuale)
- **Civita di Bagnoreggio Virtual Tour** : ideazione, produzione e post-produzione di due video didattici sull'origine della città di Bagnoreggio, integrati in un applicazione in VR per tour virtuali. Device di utilizzo: Samsung Gear VR (S10). Link: [ancientandrecent.com/it/tour/tour-realta-aumentata-civita-di-bagnoregio](http://ancientandrecent.com/it/tour/tour-realta-aumentata-civita-di-bagnoregio)

[ 08/06/2017 – 19/02/2019 ] **3D Artist, Project Manager, Consulente tecnico,**

#### *Virtutum S.r.l.s.*

**Città:** Roma

**Paese:** Italia

#### **Principali attività e responsabilità:**

Concept e modellazione 3D per applicazioni multimediali, nonché stampa 3D e realizzazione di contenuti multimediali atti alla valorizzazione di realtà territoriali pubbliche e private attinenti all'ambito dei Beni Culturali.

Progetti in qualità di Project Manager e 3D Artist:

- **Circo di Massenzio VR** : ricostruzione 3D, texturing e navigabilità del Circo di Massenzio e relativa area circostante per un applicazione in realtà virtuale.

- **Michelangelo - Oltre il visibile** : ricostruzione 3D e pulizia delle geometrie dell'acquisizione fotogrammetrica della scultura del Mosè di Michelangelo e della tomba di Papa Giulio II in San Pietro in Vincoli a Roma. Le stampe sono state realizzate ed esposte in loco per la fruizione da parte del pubblico non vedente e ipovedente, in un'ottica di inclusività e fruibilità diversificata dell'opera. Link: <https://www.artstation.com/artwork/GX9rjW>
- **Rebirth From the Pleistocene** : realizzazione di un video in computer grafica 3D con implementazione di elementi tramite fotogrammetria, avente obiettivo l'integrazione e valorizzazione del percorso didattico multimediale del museo di Casal de' Pazzi a Roma. Link: <https://www.artstation.com/artwork/gjxK4m>
- **Rebirth From the Pleistocene (allestimento modelli)** : stampa 3D dei modelli precedentemente utilizzati per l'animazione del video "Rebirth From the Pleistocene", commissionata come ulteriore integrazione tattile al percorso didattico del museo per il pubblico non vedente e ipovedente. Link (immagine 5): <https://www.artstation.com/artwork/gjxK4m>  
*Collaborazione come 3D Artist:*
- **Tandem SpinOff** : collaborazione sulla ricostruzione 3D e pulizia della mesh di una fotogrammetria di un cranio di donna del XIV sec. di origini frisoni. La mesh del cranio è stata usata poi come base per una successiva ricostruzione anatomica del volto della donna, con output finale una doppia stampa in 3D: una del cranio come reperto originale, e una del cranio con la ricostruzione facciale realizzata post-stampa.
- **Ebla 3D** : collaborazione tecnica sulla ricostruzione 3D dell'antica città di Ebla in Siria (1200 a.C. ca.) ed il paleoambiente circostante. La ricostruzione, arricchita di schede tecniche riportanti dati di scavo e bibliografia, è stata resa navigabile tramite lo sviluppo di un software punta e clicca.  
*Consulenza tecnica:*
- **Tandem Project** : consulenza su un progetto di acquisizione fotogrammetrica di 12 reperti provenienti da diversi musei e depositi archeologici in Olanda. I modelli digitalizzati, caricati sulla piattaforma olandese Open Cultuur Data, possono essere scaricati in formato .obj e .ztl per essere rielaborati e stampati in 3D, a seconda delle esigenze del fruitore.

[ 04/09/2014 – 19/12/2014 ] **Industrial Designer**

**Architetto Gabriele Settimelli**

**Città:** Roma

**Paese:** Italia

**Principali attività e responsabilità:**

Ente erogatore: Univesità La Sapienza

Corso di riferimento: Disegno Industriale

Facoltà di riferimento: Architettura

Tirocinio curriculare atto alla formazione riguardo la progettazione di prodotti d'uso domestico, dalla declinazione del concept, alla definizione dei materiali e infine alla realizzazione dei prototipi.

[ 12/07/2019 – 13/07/2019 ] **Attività di Docenza del corso "Elementi di Shading per Videogame"**

**Università La Sapienza**

**Città:** Roma

**Paese:** Italia

**Principali attività e responsabilità:**

Obiettivo del corso: fornire agli studenti gli elementi preliminari e conoscenze di base per la creazione di shader semplici e complessi da integrare in modelli e asset 3D, nell'ottica di sviluppo di un'applicazione per realtà virtuale nell'ambito dei Beni Culturali (musei, mostre e allestimenti).

Software utilizzati:

- **Unity 3D**
- **Shaderforge**

[ 14/02/2019 – 19/02/2019 ] **Attività di Docenza presso Istituto Comprensivo Casal Bianco**

***Istituto Comprensivo Casal Bianco***

**Città:** Roma

**Paese:** Italia

**Principali attività e responsabilità:**

Obiettivo del corso: fornire agli alunni delle classi primarie e secondarie gli elementi e conoscenze di base per la modellazione 3D di semplici oggetti di arredamento e uso domestico, con successiva stampa 3D dei suddetti modelli per una fruizione tattile da parte degli alunni. I modelli stampati sono stati poi esposti nella scuola come allestimento.

Software utilizzati:

- **Tinkercad**

---

## **ISTRUZIONE E FORMAZIONE**

[ 29/10/2017 – 20/02/2018 ] **Master di I livello - Realtà Virtuale**

**Big Rock s.r.l.** <https://www.bigrock.it/>

**Indirizzo:** Via Boschi 12, 31056, Treviso, Italia

[ 15/10/2011 – 14/01/2017 ] **Laurea Triennale - Disegno Industriale**

**Università La Sapienza**

**Indirizzo:** Via Flaminia 72, 00186, Roma, Italia

[ 13/09/2006 – 12/07/2011 ] **Diploma Superiore**

**Liceo Scientifico Sperimentale "Giordano Bruno"**

**Indirizzo:** Via della Bufalotta, 594, primo piano, 00139, Roma, Italia

---

## **COMPETENZE LINGUISTICHE**

**Lingua madre:** italiano

**Altre lingue:**

**Inglese**

**ASCOLTO B2 LETTURA B2 SCRITTURA B2**

**PRODUZIONE ORALE B2 INTERAZIONE ORALE B2**

---

## **COMPETENZE DIGITALI**

### **Le mie competenze digitali**

Unity | Zbrush | Autocad | Rhinoceros | Substance Painter | Adobe (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Lightroom, Adobe Indesign, Adobe Premiere) | Autodesk (Autodesk 3D MAX, Autodesk MAYA) | Unreal Engine | Marmoset Toolbag 3D

---

*Il presente curriculum vitae, è redatto ai fini della pubblicazione nella Sezione "Amministrazione trasparente" del sito web istituzionale dell'Ateneo al fine di garantire il rispetto della vigente normativa in materia di tutela dei dati. Il C.V. in versione integrale è conservato presso gli Uffici della Struttura che ha conferito l'incarico.*

*Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel CV ai sensi dell'art. 13 d. lgs. 30 giugno 2003 n. 196 - "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 GDPR 679/16 - "Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali".*

*Il sottoscritto dichiara di essere consapevole che il presente curriculum vitae sarà pubblicato sul sito istituzionale dell'Ateneo, nella Sezione "Amministrazione trasparente", nelle modalità e per la durata prevista dal d.lgs. n. 33/2013, art. 15.*

Roma, 25/10/2022

f.to