

INFORMAZIONI PERSONALI

Federica Grigoletto

POSIZIONE RICOPERTA

Consulente nel settore delle tecnologie informatiche

ESPERIENZA
PROFESSIONALE

dal 2021

Freelance

- Consulenza per progetti di innovazione tecnologica in ambito culturale e scientifico
- Attività di progettazione e sviluppo di progetti tecnologicamente avanzati destinati al settore BBCC
- Progettazione di prodotti didattici multiplatforma per la Scienza

Attività o settore Tecnologie e applicazioni per i Beni Culturali

dal 2014 al 2021

Amministratore Unico

Lucas Srl | Roma

www.lucas105.com

- Consulenza per progetti di innovazione tecnologica in ambito culturale e scientifico
- Attività di progettazione e sviluppo di progetti tecnologicamente avanzati destinati al settore BBCC
- Progettazione di prodotti didattici multiplatforma per la Scienza

Attività o settore Tecnologie e applicazioni per i Beni Culturali

da 01/09/2009 a 01/10/2017

Amministratore Unico

Ibimel Srl | Roma

- Progettazione e realizzazione di prodotti multimediali e interattivi per attività di comunicazione in ambito aziendale e istituzionale

Attività o settore Comunicazione aziendale e istituzionale

da 02/01/2006 a 01/08/2008

Responsabile settore Postproduzione Video e 3d

Fonema Srl | Roma

- Progettazione e realizzazione di prodotti multimediali per la comunicazione aziendale e istituzionale

Attività o settore Comunicazione ed eventi

da 02/01/2004 a 30/12/2005

Assegnista di Ricerca

MICC (Media Integration and Communication Center) | Università di Firenze

<http://www.micc.unifi.it/>

- Web design
- Video
- *Computer graphics*
- Collaborazione allo sviluppo di applicativi interattivi per la PA e le Istituzioni culturali
- Relazione con i clienti istituzionali
- Collaborazione nella pianificazione degli insegnamenti per l'anno 2004/2005 del Master in Multimedia dell'Università di Firenze
- Coordinamento delle attività di laboratorio all'interno del corso "Media Digitali e Programmazione" (Prof. Pietro Pala)

Attività o settore Integrazione dell'area ICT con il settore giuridico, della ricerca e dell'innovazione

da 01/11/2004 a 01/04/2005

Collaboratore

H-Art Srl | Roncade (TV)

<http://www.h-art.it>

- *Interactive design*
- *Visual*
- *Computer graphics*

Attività o settore *Interaction design*

da 02/01/2001 a 01/02/2004

Collaboratore

D-Sign Srl | Bologna

- Progettazione grafica
- *Web design*

Attività o settore Multimedia e Comunicazione

da 01/09/2003 a 31/12/2003

Stagista

LCD Srl | Firenze

<http://www.lcd.it/>

- Produzione di contenuti multimediali per emittenti televisive ed enti museali

Attività o settore Multimedia e Comunicazione

da 01/02/2001 a 31/12/2002

Collaboratore

Delikatessen Edizioni | Rimini

- Progettazione grafica
- *Web design*

Attività o settore Editoria e Comunicazione

da 01/12/2001 a 01/02/2002

Collaboratore

Terminal Production | Bologna

<https://www.terminalproduction.com/>

- Produzione Audio/Video
- *Computer graphics*

Attività o settore Multimedia

da 01/06/2001 a 01/07/2001

Stagista

X-Media Agency | Roma

- *Computer graphics*

Attività o settore Multimedia e Comunicazione

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

2017 - 2019

Illustratore editoriale e digitale

Officina B5 | Roma

<https://www.officinab5.it/>

- Storia dell'illustrazione
- Tecniche di illustrazione tradizionale e digitale
- Sceneggiatura
- Scenografia
- Laboratori per l'infanzia

2008 - 2012

Dottore di ricerca in Tecnologie digitali per la ricerca sullo spettacolo

Livello 8 EQF

Sapienza Università di Roma | Dipartimento di Arti e Scienze dello Spettacolo (DASS)

- Studio sulla *motion capture* applicata all'analisi dell'attore
- Indagini specifiche sugli strumenti della catalogazione dei documenti audiovisivi relativi alle arti performative nella prospettiva della costituzione di archivi
- Metodologie di restauro delle immagini in movimento in relazione ai supporti
- Tecnologie virtuali in relazione alla progettazione di piattaforme museali

Titolo della tesi di Dottorato: *L'uso delle nuove tecnologie nell'allestimento museale*

Settembre 2008

Corso di Alta Formazione in Tecnologie digitali integrate applicate ai beni culturali

Istituto per le Tecnologie Applicate ai Beni Culturali del CNR (ITABC) | Montelibretti (RM)

<http://www.itabc.cnr.it/>

- Acquisizione di una conoscenza tecnologica multidisciplinare delle tecnologie digitali avanzate nel settore archeologico e dei beni culturali per la conoscenza, la comunicazione e la valorizzazione dei beni culturali, attraverso sessioni di lavoro su dati reali (archeologici, architettonici, archeometrici) sia sul campo che in laboratorio

2003 Master Universitario di I livello in *Multimedia Content Design*

Livello 7 EQF

Università degli Studi di Firenze in collaborazione con RAI Radiotelevisione Italiana | RAI Sede Regionale Toscana L.go A. De Gasperi 1, Firenze

<http://www.mmm.unifi.it/>

- Scienza e tecnologia dei media
- Progettazione e realizzazione di soluzioni multimediali interattive: contenuti ed applicazioni per il web, installazioni multimediali per l'arte e i beni culturali

Voto finale: 110/110 con lode

1997 - 2002

Laurea in Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo

Livello 7 EQF

Università degli studi di Bologna | Corso di laurea in Lettere - indirizzo Cinema

- Storia del Cinema e dei Film
- Cinema e cinema digitale
- Contaminazioni con i nuovi media
- Letteratura italiana
- Storia
- Sociologia
- Semiotica

Voto finale: 110/110 con lode

Titolo della tesi di Laurea: *Videogiochi e cinema: interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*

da 23/09/2002 a 03/10/2002

Scuola Estiva di *Computer Graphics* e Visualizzazione Scientifica

CINECA, Consorzio Interuniversitario | Casalecchio di Reno (BO)

- Grafica 3D
- Fondamenti di visualizzazione scientifica
- Strumenti di visualizzazione scientifica
- Principi di modellazione e navigazione per scenari virtuali
- Introduzione alle interfacce multimodali
- *Computer graphics* nel settore dei beni culturali

da 01/09/20021 a 01/06/2002

Corso di Operatore Grafico Multimediale

Fondazione Aldini Valeriani | Bologna

<https://www.fav.it/>

- Computer graphics
- Autocad
- 3d Studio max
- Photoshop

Voto finale: 100/100

1993 **Maturità Scientifica**

Liceo Scientifico Dante Alighieri | Cologna Veneta (VR)

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre Italiano

Altre lingue

	COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
Inglese	B2	C1	B2	B2	C1
Francese	A1	B2	A1	A1	A2

Livelli: A1/A2: Utente base - B1/B2: Utente intermedio - C1/C2: Utente avanzato
[Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue](#)

Competenze comunicative

- possiedo buone competenze comunicative acquisite durante la mia esperienza di gestione aziendale e di docenza

Competenze organizzative e gestionali

- possiedo buone capacità di coordinamento nella gestione dei progetti e dei gruppi maturata in ambito accademico e aziendale e nell'attività professionale autonoma

Competenze professionali

- possiedo buone competenze nella progettazione di sistemi tecnologici per i BBCC

Competenze digitali

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente avanzato	Utente intermedio	Utente avanzato	Utente base	Utente avanzato

Livelli: Utente base - Utente intermedio - Utente avanzato
[Competenze digitali - Scheda per l'autovalutazione](#)

- Ottima conoscenza dei sistemi operativi: Windows, Mac OS, iOS
- Ottima conoscenza di Microsoft Office: Word, Excel, Power Point
- Ottima conoscenza di applicativi di elaborazione grafica 2d (raster e vettoriale): suite Adobe
- Ottima conoscenza di applicativi per il web
- Ottima conoscenza di applicativi di elaborazione video: After Effects, Premiere
- Ottima conoscenza di applicativi di elaborazione di grafica 3d: Maya, Autocad, 3d Studio Max, RealFlow
- Buona conoscenza di applicativi per l'elaborazione di ambientazioni virtuali 3d fruibili in *real-time*: Unity3d

Altre competenze

- Illustrazione e disegno
- Stampa 3d

Patente di guida

B

ULTERIORI INFORMAZIONI

Pubblicazioni

- *VISM. Il Museo virtuale immersivo, partecipativo (e flessibile): un work in progress*, Digitalia, 2017.
<http://digitalia.sbn.it/article/view/1636>
- *Videogiochi e cinema: interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*, Clueb, Bologna, 2006
<https://clueb.it/libreria/mediaversi/videogiochi-e-cinema/>

Progetti

- *Mostra "Incertezza. Interpretare il presente, prevedere il futuro" (12 ottobre 2021 - 27 febbraio 2022)*
Palazzo delle Esposizioni, Roma.
Progettazione e realizzazione dei contenuti video.
- *San Francesco 4.0 (2019-2020)*
Avviso Pubblico Beni Culturali e Turismo – Por Fesr Regione Lazio 2014-2020
Partner: Teleskill Italia Srl, Centro di ricerca Digilab (Sapienza), Lucas Srl
Obiettivo: valorizzazione del percorso storico laziale legato a San Francesco
Coordinamento attività di ricerca e sviluppo (Realtà Aumentata, App, Applicativi web) per Lucas Srl
- *Macchina del Tempo*
Bando DTC Te1/2018- fase I
Partner: Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia (RM), Museo Civico di Alatri, Fondazione Vulci
Obiettivo: realizzazione di una rete trasversale sul territorio regionale che crei un asse di valorizzazione del patrimonio etrusco e italico dal sud Lazio (Alatri) a nord (Vulci) passando per Roma (Villa Giulia), snodo cruciale per lo smistamento dei flussi turistici fuori dalla capitale.
Consulente tecnologie per i BBCC
- *Mostra "Uomo virtuale"*
a cura di INFN (Istituto Nazionale di Fisica Nucleare)
Prima edizione: Palazzo Blu, Pisa (2017) | Seconda edizione: Mastio della Cittadella, Torino (2019)
Progettazione e realizzazione dei contenuti multimediali e interattivi.
<http://edu.inf.infn.it/uomo-virtuale-la-fisica-esplora-il-corpo/>
- *Visitor Centre dei Laboratori del Sud (2019)*
INFN e LNFN
Realizzazione dei contenuti video e dei *videomapping*.
<http://visitorcentre.inf.infn.it>
- *Mostra "La Roma dei Re. Il racconto dell'archeologia" (27/07/2018 – 02/06/2019)*
Musei Capitolini, Roma
Progettazione e realizzazione di un'installazione semi-immersiva con *videomapping* realizzato sul plastico storico della Roma arcaica.
- *Dal Big Bang al CERN (29/06/2018 – 15/07/2018)*
Festival dei Due Mondi, Spoleto
Fondazione Fendi, INFN, CERN
Progettazione e realizzazione di un'installazione immersiva per un completo *videomapping* del tamburo e della cupola dell'Ex Chiesa della Manna D'Oro.
- *Mostra "Gravity. Immaginare l'Universo dopo Einstein" (02/12/2017 – 29/04/2018)*
MAXXI, Agenzia Spaziale Italiana e Istituto Nazionale di Fisica Nucleare
Progettazione e realizzazione di contenuti multimediali: 3 video scientifici, 1 installazione semi-immersiva, 1 App in Realtà Aumentata.
- *Vipistrello (2016)*
Finanziato nell'ambito del Bando Regionale "Sostantivo femminile" (2015)
Progettazione e realizzazione di un sistema di monitoraggio del grado di inquinamento acustico in ambienti *indoor* per la valutazione del comfort ambientale acustico.
- *Artyfab (2015)*
Partner: Lucas Srl e Centro di Ricerca Digilab (Sapienza)
Progettazione e realizzazione di una piattaforma tecnologica avanzata per la fruizione degli archivi digitali che permette al visitatore virtuale l'esplorazione di uno o più archivi di tipo artistico all'interno di uno spazio 3d costruito in tempo reale dal sistema.
- *Arg! (2015)*
Finanziato nell'ambito del Bando Regionale "Creativi digitali – Sviluppo di idee progetto per una nuova generazione di app – APP ON"
Obiettivo: valorizzazione dei siti geologici laziali
Progettazione e sviluppo un'App (Android e iOS) per esplorare in modo interattivo i siti geologici del Lazio sfruttando la Realtà Aumentata per esaltare l'esperienza dell'utente. Sette geositi di interesse sono localizzabili tramite iBeacons (*Bluetooth Low Energy technology*) installati *ad hoc*.
- *Mostra "Balle di Scienza. Storie di errori prima e dopo Galileo"*

- *Mostra "Oltre il limite. Viaggio ai confini della conoscenza"* (08/11/2014 – 02/06/2015)
Muse, Museo della Scienza di Trento
Progettazione dell'immagine della mostra e realizzazione di contenuti multimediali e video
https://www.youtube.com/watch?v=T_7ssZjGfPA
- *Mostra "Mate in Italy"* (13/09/2014 – 23/11/2014)
Triennale, Milano
a cura di: Centro Matematica dell'Università degli Studi di Milano e Centro PRISTEM dell'Università Bicconi di Milano
Realizzazione di video e di un *videomapping*
<http://www.mateinitaly.it/mateinitaly/presentazione.html>
- *Muvis* (2013)
Finanziato nell'ambito del Bando regionale "Sostegno agli spin-off da ricerca" - Filas
Progettazione e sviluppo di una piattaforma 3d per la valorizzazione delle collezioni artistiche

Seminari, Laboratori, Corsi

- *I musei virtuali*, seminario (04/03/2011)
Master in *Economia della Cultura: politiche, governo e gestione*
Ceis Tor Vergata (Centro di Studi Internazionali sull'Economia e lo Sviluppo) e BAICR – Sistema Cultura
Docente
- *Laboratorio di e-learning con Moodle* nell'ambito del Corso di *Fondamenti di E-Learning*, Prof. Giovanni Ragone (2009)
Sapienza Università di Roma | Dip.to delle Arti, della Musica e dello Spettacolo (DASS)
Assistente
- *Laboratorio multimediale* nell'ambito del Corso di *Istituzioni di Regia Digitale*, Prof. Ferruccio Marotti (2008)
Sapienza Università di Roma | Dip.to delle Arti, della Musica e dello Spettacolo (DASS)
Assistente
- Corso di *Visual Design Tools* nell'ambito del *Master in Multimedia Content Design* (2004-2005)
Università degli Studi di Firenze (DSI)
Docente
- *Laboratorio teorico/pratico* nell'ambito del Corso di *Media Digitali e Programmazione*, Prof. Pietro Pala (2004)
Master in *Multimedia Content Design* | Università degli Studi di Firenze (DSI)
Assistente
- Corsi di *Grafica Raster e Fotoritocco, Progettazione Multimediale, Authoring Multimediale* nell'ambito del Corso di Formazione FSE di *Progettazione Multimediale* (2005)
Item Consulting Srl, Firenze
Docente

Dati personali

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali".

Roma, 29/10/2022