



Daniel Romano

Nazionalità: Italiana

Telefono: (+39) 3429168857

Data di nascita: 1992

Indirizzo e-mail: romano.dnl@gmail.com

Sito web: <http://danielromano.it/>

Indirizzo: Milano (Italia)

PRESENTAZIONE

Trasferitosi a Milano nel 2011, inizia a frequentare il corso di Media Design e Arti Multimediali presso NABA (Nuova Accademia di Belle Arti Milano). Il corso gli permetterà di approfondire il mondo dei mezzi di comunicazione e new media, provando particolare interesse per il Game Design, 3D Modeling e Web Design. Durante il periodo accademico fonda GlobUnication, startup per l'apprendimento linguistico, occupandosi di Web/Graphic Design e Video Making per spot pubblicitari. Laureatosi nel 2015 con una tesi in Game Design-Prevedibilità e controllo, continua gli studi in Grafica 3D frequentando il corso di Mastering in Maya. Nel 2016 partecipa allo sviluppo della Demo NoWHerE, videogioco horror indipendente, come 3D Artist imparando il workflow di questo tipo di produzioni. Nel 2017 inizia a lavorare nel settore della Virtual Reality per Gear VR come modellatore 3D e Game Designer, acquisendo nozioni di ottimizzazione e user-experience per la VR su smartphone. Adesso lavora nel settore aerospaziale impiegando le nozioni acquisite in precedenza per la creazione di asset 3D ottimizzati per VR\AR e engine proprietari.

ESPERIENZA LAVORATIVA

Team e Technical Leader

TXT e-solutions [06/2019 – Attuale]

Indirizzo: Milano (Italia)

- Gestione del team
- Gestione\creazione delle task del team
- Comunicazione con team internazionale
- Ricerca e sviluppo nel settore grafica 3D

Grafico 3D

TXT e-solutions [06/2017 – Attuale]

Indirizzo: Milano (Italia)

- Modellazione 3D e texturing per il settore aerospaziale.

Co-founder, Media Designer

Globunication [08/2014 – 03/2020]

Indirizzo: Milano (Italia)

- Web design e user experience
- Video making e graphic design per spot

Game Designer, 3D Artist

Clarity International [07/2016 – 06/2017]

Indirizzo: Bergamo (Italia)

-User experience per applicazioni in virtual reality

-Modellazione 3D e texturing per applicazioni mobile

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Mastering Maya

iMasterArt - Digital and Entertainment Advanced Training [11/2014 – 06/2016]

Indirizzo: Milano (Italia)

L'obiettivo del corso è di formare una figura professionale in grado di affacciarsi sul mercato della produzione Video 3D, spaziando dalle produzioni cinematografiche e pubblicitarie, all'architettura, ai videogiochi. Il corso prevede, oltre alla conoscenza base del programma, approfondimenti in ogni settore specifico, dal Lighting al Rigging, dall'Animazione allo Scripting.

CREA SUMMER ACADEMY

Tallinn Business Incubators [08/2015 – 08/2015]

Indirizzo: Tallinn (Estonia)

CREA è un Network Europeo di Accademie Estive per lo sviluppo di idee di business innovative. CREA Business Idea Contest mette in contatto le start-ups selezionate con i professionisti del settore e business angels.

Diploma accademico di I livello, Media Design e Arti Multimediali, 105/110

NABA-Nuova Accademia di Belle Arti Milano [09/2011 – 02/2015]

Indirizzo: Milano (Italia)

Il Triennio prepara figure professionali per i settori dello spettacolo e dell'audiovisivo: autore di film lineari e installazioni multimediali, ideatore e realizzatore di animazioni, sceneggiature, personaggi ed effetti visivi digitali. Si pone l'obiettivo di formare la figura di un autore-progettista che assuma in sé le caratteristiche di artista-ricercatore e di produttore-imprenditore, che possa collaborare quale libero professionista o inserirsi con diverse mansioni nel settore televisivo, audiovisivo, dell'animazione, dello spettacolo e dei nuovi media.

Diploma di maturità scientifica, Brocca, 80/100

Liceo Scientifico Michele Cipolla [09/2006 – 06/2011]

Indirizzo: Castelvetro (Italia)

Questo corso propone il legame profondo tra scienza e tradizione umanistica del sapere. Rappresenta la continuazione ideale del corso tradizionale pur rafforzando l'educazione scientifica e tecnica, riservando uno spazio maggiore alle discipline naturalistiche, matematiche ed informatiche affiancate allo studio del latino e della storia dell'arte. Il corso presenta quindi un curriculum versatile e completo sia dal punto di vista scientifico che umanistico, lasciando vasta possibilità di scelta futura per la prosecuzione degli studi universitari.

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre:

italiano

inglese

ASCOLTO: B1 LETTURA: B1 COMPrensIONE: B1

PRODUZIONE ORALE: B1 INTERAZIONE ORALE: B1

COMPETENZE DIGITALI

Adobe Photoshop / Adobe Illustrator / Adobe Premiere / Autodesk Maya / Substance Painter / Marmoset Toolbag / Unity 3D / Mac / Windows / Microsoft Office / WordPress

COMPETENZE PROFESSIONALI

Competenze professionali

- Buona padronanza del processo di realizzazione di grafiche 3D sia a scopo pubblicitario che per videogiochi
- Buona conoscenza del processo di realizzazione di video ed animazioni per spot pubblicitari o corti
- Sviluppo siti web per professionisti, aziende e magazine online utilizzando Wordpress
- Buona conoscenza dei software di grafica 2D per la realizzazione di infografiche, diapositive e web design