

INFORMAZIONI PERSONALI

Nome **MONTANARI MARCO**

Indirizzo

Telefono

E-mail

Web

Nazionalità

Data di nascita

ESPERIENZA LAVORATIVA

- Date (da – a)
- Nome dell'azienda e città
- Tipo di società/ settore di attività
 - Posizione lavorativa
- Principali mansioni e responsabilità

DAL 1993 AD OGGI

nome attuale Montanari 3D, Jesi (nuova ragione sociale dal 2019)

Ricerca e sviluppo nell'ambito della realtà virtuale, olografia e tecniche multimediali

Ricercatore

Produzioni 3D come "Transoceanica", vincitore del premio Roma VideoClip Indie 2017, mondi virtuali archeologici come AESIS VR per la Pinacoteca di Jesi e Paolucci VR per l'omonimo museo di Offagna, simulatori virtuali e spettacoli come quelli realizzati per La Repubblica, Gruppo Ferroli, Blu telefonia, Ericsson, video scenografie e video mapping 3D come Animamundi sulla facciata del teatro Pergolesi di Jesi o i prototipi di caschi virtuali nei primi anni 90 realizzati per Enti e Privati. (allegati nei link di coda)

Dal 1998 AD OGGI

Scuola statale, istituti e associazioni, varie città italiane

Docente/Relatore

Docente di elementi base dei sistemi operativi, ipertesti, tecniche multimediali ordinarie e avanzate.

DAL 2007 AD OGGI

Scuola Internazionale di Comics, divenuta ora ACCA Academy, Jesi

Docente

Docente di realtà virtuale, realtà aumentata, editing audio/video, tecniche cinematografiche, web marketing e web 3d, visual fx, 3d mapping, olografia e tecniche multimediali avanzate.

Dal 2006 al 2013

Sistema Museale Provincia di Ancona

Produttore multimediale

Sviluppo di siti web, video, software VR, guide multimediali e progettazione di installazioni multimediali didattiche.

Dal 2007 al 2008

Scuola internazionale di Comics/Esercito Italiano, Jesi, Pesaro

Docente di Visual FX

Formatore del personale addetto alla comunicazione digitale nelle missioni estere del 28° Reggimento Pavia, tecniche di visual fx, compositing, fotoinserimento, fisiologia e psicologia della percezione, antropologia.

DAL 2000 A fine 2003

Gruppo Editoriale Raffaello, Monte San Vito

Responsabile settore multimedia (editoria varia e scolastica)

Curatore della nascita e l'avvio dell'attuale Raffaello digitale, con ruoli di responsabile di produzione, editing vr, video, audio, web, coordinamento, autore di alcune pubblicazioni.

DAL 1998 al 2002

The Travel BOX, Milano

Curatore eventi tecnologici pubblicitari per aziende di varia natura

Produzione vr e multimediale, coordinamento personale operativo presso fiere, eventi e Presentazioni ufficiali di marchi e prodotti commerciali.

DAL 1998 al 1999

Città Virtuale, Jesi

Responsabile tecnologie interne e performance esterne

Progettazione di impianti virtuali multipli per esperienze in telepresenza, produzione di mondi vr finalizzati alla pubblicità e le performance esterne dei simulatori portatili.

DAL 1997 al 1999

Aqva Disco Village, Marcelli di Numana (AN)

Organizzatore eventi spettacolari multimediali interni ed esterni

Allestimento della sala multimediale immersiva chiamata PlayGround all'interno del locale, regia e produzione di spot televisivi, performance tecnologiche in fiere e festival.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

1998

Diploma di Laurea presso l'Accademia di Belle Arti di Bologna, tesi sperimentale "Dalla pittura alla realtà virtuale", 110 e Lode

2002

A.I.E. Associazione Italiana Editori

Corso di formazione sulla Web Usability

CAPACITÀ E COMPETENZE PERSONALI

SPECIALIZZATO NELL'USO DI TECNOLOGIE AVANZATE, NELLA PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DEI CONTENUTI, L'INSTALLAZIONE E LA GESTIONE DI IMPIANTI V.R, A.R, CINEMA 3D, OLOGRAFIA, 3D VIDEO MAPPING E GRANDI PROIEZIONI.

CAPACITÀ DI GESTIONE DEI TEAM DI LAVORO, SIA IN FASE DI PRODUZIONE MULTIMEDIALE SIA NEL COORDINAMENTO DI EVENTI INDOOR E OUTDOOR.

COME AUTORE E ARTISTA MULTIMEDIALE SI È ESPRESSO AL FIANCO DI REALTÀ PRESTIGIOSE UTILIZZANDO VARI LINGUAGGI, SIA IN EVENTI SINGOLI CHE IN PUBBLICAZIONI DURATURE.

PREFERISCE LAVORARE CON OTTIME STRUMENTAZIONI MA SE GLI EVENTI LO IMPONGONO SA GESTIRE LA QUESTIONE ANCHE CON I MEZZI DI FORTUNA.

MADRELINGUA:

ITALIANO

ALTRE LINGUE

lettura
scrittura
parlato

INGLESE
buono
elementare
buono/elementare

CAPACITÀ E COMPETENZE RELAZIONALI

GRAZIE AL LAVORO NEL SETTORE DELL'INSEGNAMENTO, ALLA SPERIMENTAZIONE V.R .CONDOTTA IN LOCALI E DISCOTECHE, ALLA CONDUZIONE DI TEAM DI PRODUZIONE 3D ED ALLA GESTIONE DI TEAM OPERATIVI ONSITE, MATURA ESPERIENZE CON UN TARGET MOLTO NUMEROSO E VARIEGATO, DISPONE DI UNA SPICCATA PROPENSIONE AI RAPPORTI INTERPERSONALI, USA MODI SPONTANEI ED AMICHEVOLI MA SENZA USCIRE DAI BINARI DELLA FIDUCIA E DEL RISPETTO.

CAPACITÀ E COMPETENZE ORGANIZZATIVE

SIA COME DIGITAL PRODUCER CHE COME DOCENTE E A VOLTE ORGANIZZATORE È ABITUATO ALLA GESTIONE DI TEAM OPERATIVI E DI SVILUPPO, HA ACCETTATO SIN DA GIOVANE INCARICHI PROFESSIONALI DA MARCHI DI ALTO PROFILO ABITUANDOSI QUINDI AL RISPETTO DELLE SCADENZE E CONSEGNANDO LAVORI ESEGUITI A REGOLA D'ARTE. DURANTE LA GESTIONE DEL REPARTO MULTIMEDIALE RAFFAELLO MATURA ESPERIENZA NELLA TRATTATIVA COMMERCIALE E NELLA GESTIONE DI ACCORDI VOLTI A FAVORIRE L'INTERAZIONE PUBBLICITARIA TRA MARCHI REGISTRATI.

CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE

PROGETTISTA/EDITOR NEI SETTORI DELLA COMUNICAZIONE CARTACEA, MULTIMEDIALE, 3D, WEB, CINEMATOGRAFICA.
COMPETENZE SOFTWARE: GRAFICA 2D, GRAFICA 3D, ANIMAZIONE, EDITING AUDIO, MONTAGGIO VIDEO, POST PRODUZIONE, SCANSIONE 3D(IN FASE SPERIMENTALE), WEB EDITING, DVD EDITING, VIDEO PAINTING, REAL TIME 3D ENGINE.

COMPETENZE HARDWARE: COMPUTER, VIDEOPROIETTORI ORDINARI E CINEMATOGRAFICI PER IL 3D VIDEO MAPPING, MONITOR 3D AUTOSTEREOCOPICI, CINEMA 3D, PELLICOLA OLOGRAFICA, PIRAMIDE OLOGRAFICA, VENTOLA OLOGRAFICA, VAPORIZZAZIONE OLOGRAFICA, TECNOLOGIA VOXON (IN FASE SPERIMENTALE), SIMULATORI DI REALTÀ VIRTUALE E AUMENTATA, IMPIANTI AUDIO CLASSICI E SURROUND, MIXER AUDIO, MICROFONATURA STANDARD E OLOFONICA, VIDEOCAMERE, FOTOCAMERE 2D/3D.

CAPACITÀ E COMPETENZE ARTISTICHE

CONOSCE LA MUSICA ED IN PARTICOLARE LA COMPOSIZIONE ELETTRONICA, È AUTORE DELLA MAGGIOR PARTE DELLE COLONNE SONORE E DEGLI EFFETTI AUDIO DELLE SUE PRODUZIONI.

SI PUÒ DIRE LA STESSA COSA PER I TESTI, AMANTE DELLA SINTESI E DELLA MUSICALITÀ DELLE PAROLE, QUANDO POSSIBILE, HA CURATO PERSONALMENTE SCENEGGIATURA, STESURA DEI DIALOGHI E REGIA.

OGNI ANALISI E OGNI IDEA INIZIALE È FRUTTO DI UNA PROGETTAZIONE DISEGNATA SU CARTA.

COME ARTISTA HA ESPOSTO OPERE AD OLIO, ACRILICO, ECOLINE, SERIGRAFIA, LITOGRAFIA, FOTOGRAFIA SU PELLICOLA E SCULTURE DI VARIE DIMENSIONI E MATERIALI.

PATENTE O PATENTI

Patente B (pieno punteggio)

ULTERIORI INFORMAZIONI

Di seguiti i link su dettagli e produzioni

ALLEGATI

[RICERCA E PRODUZIONE VR](#)

[Ricerca e pubblicazioni](#)

[Ricerca e pubblicazioni 2](#)

[Eventi e Portfolio \(sintesi\)](#)

[Spettacoli e performance](#)

[Spettacoli di grandi dimensioni](#)

[Corsi e formazione](#)

[Digital Art](#)

Si concede l'autorizzazione al trattamento dei dati personali, secondo quanto previsto dalla Legge 196/03

in fede: Marco Montanari

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink, which appears to read 'Marco Montanari'.

In allegato la scansione a 300 dpi del documento di identità