

CURRICULUM VITAE

NIMA GAZESTANI

SINTESI BIOGRAFICA

Attualmente lavora come **consulente e progettista di soluzioni interattive per grandi aziende, istituzioni e agenzie nell'ambito della comunicazione e degli eventi**. Professore universitario di progettazione e sviluppo di sistemi audiovisivi interattivi.

In precedenza (2011 - 2016) ha lavorato come Direttore per il Master in Interaction Design alla Domus Academy di Milano, dove ha seguito e organizzato workshop e attività di design, padroneggiando la sua **capacità di gestione delle risorse e consulenza strategica per aziende e studi di design**, insieme alla creazione di percorsi didattici personalizzati per raggiungere gli obiettivi individuali degli studenti e la crescita professionale di ciascun partecipante. Uno degli obiettivi principali del suo supporto alla didattica è stato quello di **guidare gli studenti a perseguire la creazione di un concept progettuale innovativo** e di nuove esperienze digitali, attraverso metodi e processi di progettazione coerenti.

PERCORSO DISCIPLINARE UNIVERSITARIO

Nel 2006, dopo essersi laureato presso l'**Università di Architettura di Genova**, ha iniziato a esplorare l'ambito del design lavorando come libero professionista in progetti di interior design, applicando le sue nozioni 3D ed espandendo le sue conoscenze, la rete e l'esperienza nel dominio digitale.

Nel 2008 il suo **interesse verso le tecnologie emergenti e i software per la prototipazione** lo ha portato ad avvicinarsi al programma di Master in "**Digital Environment Design**" presso **NABA** a Milano.

Dal 2009 ha iniziato a progettare e sviluppare soluzioni digitali interattive personalizzate e prototipi di fascia alta, utilizzando software 3D in tempo reale come TouchDesigner, Processing e Arduino, nutrendo le sue competenze nello sviluppo di software per la prototipazione fisico digitale.

Le sue attività professionali sono ora bilanciate tra lo sviluppo di installazioni interattive e spazi digitali immersivi insieme a contributi didattici in accademie di design e programmi con lezioni teoriche, attività metodologiche e workshop pratici.

PREMI E RICONOSCIMENTI

Nel 2017 ha vinto il primo premio di un concorso di design europeo per la progettazione del museo interattivo all'interno della stazione della funivia del Pavillon du Mont Fréty sul Monte Bianco (2.200 m)

Nel 2018 ha collaborato con Flos per la realizzazione di un'installazione luminosa interattiva, esposta da novembre 2018 a gennaio 2019 all'interno del Museo del Design - Triennale di Milano per la mostra "ACastiglioni" a cura dello studio Patricia Urquiola.

INSTALLAZIONI INTERATTIVE

- 2018 “FLOS // Patricia Urquiola Studio - Museo della Triennale” - Interaction Designer and Software Developer

Collaborazione con Flos per la realizzazione di un'installazione luminosa interattiva, esposta da novembre 2018 a gennaio 2019 all'interno del Museo del Design - Triennale di Milano per la mostra “ACastiglioni” curata dal studio Patricisa Urquiola. • *Principali mansioni e responsabilità*
Progettista dell'esperienza e sviluppatore del software.

- 2018 “Museo Ferrari - Corner Interattivo Tour 3D della Fabbrica” - Interaction Designer and Software Developer

Progettazione e sviluppo installazione interattiva esposta al Museo Ferrari a Maranello. Collaborazione con AMP ArsColor per la realizzazione di un corner interattivo nel quale attraverso un tour virtuale si può visitare la fabbrica ricostruita in 3D per l'occasione. • *Principali mansioni e responsabilità*
Progettista e sviluppatore del software.

- 2017 “Sorgenia - Mapping sul Castello Sforzesco” - Interaction Designer and Software Developer

Progettazione di decorazione urbana e sviluppo visual mapping sound reactive sulla Torre Velasca del Castello Sforzesco di Milano, durante il periodo natalizio di Dicembre 2017. • *Principali mansioni e responsabilità*
Progettista e sviluppatore del software.

- 2017 “SKY Arte - Video Mapping Basilica Rione Sanità Napoli” - Interaction Designer and Software Developer

Progettazione di decorazione urbana e sviluppo visual mapping sound reactive sulla Basilica del Rione della Sanità a Napoli durante il Festival di Sky Arte. Proiezioni dell'interno della Basilica in tempo reale sull'esterno della facciata, per mostrare al pubblico in piazza il concerto di Vinicio Capossela che si svolgeva all'interno della Basilica.

- *Principali mansioni e responsabilità*
Progettista e sviluppatore del software.

- 2012 “Shanghai Tower - Interactive Virtual Tour”
- Simulazione virtuale ed interattiva di un architettura di interni

Progettazione di un tour virtuale con tecnica 3D stereoscopica, all'interno del grattacielo Shanghai

Tower (632 metri). L'obiettivo di fondere alcuni grandi opere d'arte architettoniche (circa 70 metri di altezza) all'interno del grattacielo, attraverso la realizzazione di un tour virtuale interattivo ed immersivo.

L'utilizzo della tecnica stereoscopica, tramite una rappresentazione tridimensionale degli spazi allestita all'interno di un cinema, ha contribuito alla valutazione della proposta architettonica da parte degli ingegneri,

- *Principali mansioni e responsabilità*

Progettazione e Realizzazione dei contenuti digitali e implementazione della soluzione interattiva. Responsabile dell'allestimento tecnico e scenico per la visualizzazione immersiva in stereoscopia.

- 2011 "Mostra Homo Sapiens - Palazzo delle Esposizioni, Roma " - Installazione interattiva motion tracking multi utente

Installazione interattiva all'interno della mostra "Homo Sapiens", intitolata "Modi di camminare". Un'installazione basata su una modalità di interazione multipla, mostra agli utenti come camminano le varie speci della preistoria tramite uno "specchio digitale", affiancando ad una interazione lineare una simulazione digitale coinvolgente con visualizzazioni e suoni in tempo reale.

- *Principali mansioni e responsabilità*

Sviluppo progettazione hardware e software, produzione e messa in opera.

- 2010 "Unicredit Bank - Multitouch Screen Surface"
- Soluzioni per postazioni desk interattive

Progettazione e realizzazione della componistica hardware, per la realizzazione di un tavolo multitouch di grandi dimensioni (doppia proiezione), con tecnica di lettura di codici "fiducial marker" e sensori di prossimità integrati nella soluzione. Collaborazione con lo studio "Cogitanz srl" per la parte di creazione ed implementazione dell'interfaccia di controllo.

- *Principali mansioni e responsabilità*

Sviluppo hardware e gestione software di controllo - MultiTouch sensitive con utilizzo tecnica Diffuse Surface Illumination (DSI).

CONSULENZE PROGETTUALI

- 2017 a oggi "Enel Distribuzione - Senior UX Consultant"
- Senior UX Designer

User Experience designer e consulente strategico per soluzioni interattive digitali connesse e fisico-digitali. Team leader e coordinatore progettuale di team cross disciplinari. • *Principali mansioni e responsabilità*

Responsabile del team di progetto, gestione risorse e sviluppo tecnologico.

- 2015 "Condé Nast Italia - Consulenza progetto di ricerca" - Generazione e sviluppo di soluzioni web/mobile per il magazine GQ

Generazione di concept progettuali sul futuro del publishing, sviluppo di proposte progettuali

tramite la rappresentazione di scenari d'uso, interfacce web / mobile e implementazione di demo funzionanti.

- *Principali mansioni e responsabilità*

Responsabile del progetto, gestione di un team di designer e programmatori.

- 2015 “Parco Nord Milano - Installazione Interattiva”

- Sviluppo mapping architettuale e architettura di controllo installazione

Progettazione e sviluppo di un percorso fisico - digitale all'interno di uno spazio espositivo.

Mapping architettuale con multi proiezione immersiva composta da 9 proiettori, sviluppo architettura di controllo contenuti attraverso l'utilizzo di 5 interfacce touch. • *Principali mansioni e responsabilità*

Responsabile del progetto di interazione, produzione e messa in opera dell'installazione.

- 2014 “ELSA - Air Traffic Control - Centro di Ricerca”

- Scenari futuri sul controllo del traffico aereo

Progetto di ricerca e consulenza per strumenti tecnologici e relative interfacce, con lo scopo di ottimizzare le comunicazioni legate al controllo del traffico aereo. Il progetto include l'introduzione di nuove figure professionali e si prefigge l'obiettivo di facilitare lo scambio di informazioni fra i vari addetti e abilitare possibili contrattazioni economiche in tempo reale.

- *Principali mansioni e responsabilità*

*Sviluppo ed implementazione delle interfacce utente e degli scenari d'uso. **CORSI***

UNIVERSITARI E WORKSHOP ACCADEMICI

- 2012 - 2016 “Domus Academy - Direttore Corso di Master in Interaction Design” - Coordinamento e della strutturazione delle attività didattiche

Relazione fra diverse realtà professionali sulla base di temi legati al design, all'innovazione in campo tecnologico, progettazione di servizi e nuove opportunità di business. Lezioni pratiche teoriche di Interaction Design e User Experience Strategy. Elevata comprensione per la gestione di progetti complessi e contributo per la prototipazione di soluzioni interattive con tecniche di visualizzazioni grafiche avanzate e sofisticate.

- *Principali mansioni e responsabilità*

Responsabile del corso di Master, coordinamento e gestione delle attività progettuali.

- 2016 - 2022 “NABA - docente universitario”

- Professore di Progettazione e sviluppo 3D in tempo reale nei corsi triennali di Media Design, Nuove Tecnologie e Master di primo livello di Sistemi Interattivi

- 2012 - 2022 “Domus Academy - Project Leader”
- Project Leader UX/UI and Tangible Interactions’ Expert

Coordinamento delle attività progettuali cross-disciplinari di diversi team di progetto. Responsabile delle integrazioni di pezzi pratici e teorici di Interaction Design e User Experience Strategy. Buona capacità di ottimizzazione delle risorse per la gestione di progetti che riguardano soluzioni interattive dove metodo e strumenti cambiano a seconda della tipologia di modulo, ad esempio: User Experience, Envisioning, Tangible Interactions, Product Strategy.

- *Principali mansioni e responsabilità*
Responsabile del team di progetto, gestione e integrazione delle attività didattiche.

CONCORSI E PREMIAZIONI

- 2017 “Funivie Monte Bianco Primo Premio - Concorso di idee Europeo” - Interaction Designer

Primo premio di un concorso di design europeo per la progettazione del museo interattivo all'interno della stazione della funivia del Pavillon du Mont Fréty sul Monte Bianco (2.200 m) •
Principali mansioni e responsabilità