



## Edoardo Bellanti

Data di nascita: 13/06/1985 | Nazionalità: Sesso: |

Numero di telefono: | Indirizzo e-mail:

| Sito web: |

Indirizzo:

### ISTRUZIONE E FORMAZIONE

09/2011 – 11/2012 Genova, Italia

**MASTER UNIVERSITARIO DI PRIMO LIVELLO "COMUNICAZIONE CON I NUOVI MEDIA E LE TECNOLOGIE ICT IMMERSIVE"** Università degli Studi di Genova

27/11/2007 – 25/03/2010 Genova, Italia

**LAUREA SPECIALISTICA IN SCIENZE E TECNOLOGIE DELLA COMUNICAZIONE E DELL'INFORMAZIONE** Università degli Studi di Genova

**Classificazione nazionale** Laurea Magistrale (110 e lode/110)

15/09/2004 – 22/11/2007 Genova, Italia

**LAUREA TRIENNALE IN SCIENZE DELLA COMUNICAZIONE** Università degli Studi di Genova

**Classificazione nazionale** Laurea Triennale (108/110)

1998 – 2004 Genova, Italia

**DIPLOMA DI SCUOLA MEDIA SUPERIORE** Liceo Scientifico Luigi Lanfranconi

### ESPERIENZA LAVORATIVA

02/2011 – ATTUALE Genova, Italia

**TITOLARE FONDATORE** WONDERLAND PRODUCTION

Da Marzo 2011 sono titolare e fondatore, insieme con Alice Corsi, di Wonderland Production ([www.wonderlandproduction.com](http://www.wonderlandproduction.com)), uno studio di produzione video e multimediale con sede Genova, che si occupa della realizzazione di prodotti audiovisivi di ogni tipo (spot, videoclip musicali, video aziendali e istituzionali, cortometraggi), con particolare competenza e attenzione verso i nuovi media, tecnologie immersive e digital storytelling.

Negli ultimi anni, diverse produzioni hanno ricevuto nomination in festival nazionali e internazionali. Tra queste, spicca il progetto in 3D stereoscopico "The Way", primo videoclip italiano pop-dance ad essere realizzato interamente in 3D. Il video è stato selezionato e proiettato in finale al 3D Film Festival (Los Angeles, 2012), al 3D Film & Music Fest (Barcellona 2012), al Parallax Stereoscopic Video Art (Praga 2012), al 10th Annual L.A. 3D Movie Fest (Los Angeles, 2013) e al 5th New Media Film Festival (Los Angeles, 10 e 11 giugno 2014).

Tra le produzioni più recenti dello studio troviamo video promozionali, spot e branded content per Disney, Warner, Fox, Sky, Tim, Fastweb.

All'interno dello studio, mi occupo di tutte le fasi della produzione (ideazione, pre-produzione, produzione, post-produzione), con alcune peculiarità a seconda del progetto affrontato (sceneggiatura, regia, fotografia, montaggio, vfx, grafica, animazione, ecc.). Si allega Portfolio completo delle produzioni in ordine cronologico visionabile qui: <http://www.wonderlandproduction.com/Portfolio/>

2023 – 2024 Genova

**DOCENTE UNIVERSITARIO A CONTRATTO** UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA

Lecturer for the course "Immersive and Extended Reality" (Digital Humanities - Interactive Systems and Digital Media | INGINF/05)

The aim of the course is to start from the knowledge on the fundamentals of graphics, modeling and animation of 3D digital objects, to arrive at the programming skills necessary to build applications and systems based on simulation in virtual / mixed / augmented / extended reality (VR / AR / MR / XR).

10/03/2022 – ATTUALE Milano, Italia

**DOCENTE A CONTRATTO** SAE INSTITUTE

Docente del Corso "Advanced Specialisation Project" all'interno del Diploma in Game Art Specialisation (Triple A Video Games)

Contenuti del Corso

- VR Systems
- Photogrammetry workflows
- Advanced Rendering
- Motion Capture

01/07/2023 – ATTUALE Italia

**DOCENTE A CONTRATTO** A-SAPIENS

---

Docente del Modulo "Digital Trasformation" all'interno del Corso Executive "Innovation Manager".

Contenuti del corso: Tecnologie abilitanti ed eventuali piattaforme collaborative, ovvero tecnologie abilitanti fondamentali, tecnologie abilitanti digitali e cyber fisiche, manifattura additiva, connettività spinta, biomimesi, integrazione sistemica verticale e orizzontale a supporto della raccolta strutturazione e interpretazione dei dati e informazioni;

09/2020 – ATTUALE Milano, Italia

**DOCENTE A CONTRATTO** SAE INSTITUTE

---

Docente del corso "Tecniche di Animazione Digitale", all'interno del Diploma in Produzione Cinetelevisiva e Nuovi Media

Descrizione dell'insegnamento

Corso di natura strettamente progettuale, in cui si affronteranno aspetti tecnici e creativi legati alle nuove tecnologie immersive rivolte all'esperienza audiovisiva. La pratica laboratoriale sarà incentrata sull'acquisizione di competenze tecniche dedicate alla realizzazione di un'esperienza VR, AR o 360° immersiva e interattiva.

06/02/2019 – 06/06/2019 Genova

**COLLABORAZIONE PROFESSIONALE DI SUPPORTO ALLA RICERCA** UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA - DIBRIS IN COLLABORAZIONE CON SKY ITALIA

---

**Oggetto della prestazione:**

Attività di supporto alla ricerca "Studio di un template di learning object per SKY Extended Reality basato su video UHD 4K e VR, e realizzazione di un prototipo di corso online MOOC con learning object SCORM compatibili"

**Descrizione dettagliata della prestazione:** Verificato che solo alcuni modelli di smartphone di alto profilo sono in grado di supportare al meglio una potenziale Extended Reality (XR), e che a livello di esperienza immersiva gli smartphone di ultima generazione sono in grado di reggere il carico computazionale di video in UHD 4K e applicazioni VR, scopo dell'attività sarà studiare un template di learning object per SKY Extended Reality basato su video UHD 4K e VR, e realizzazione di un prototipo di corso online MOOC con learning object SCORM compatibili, sulla base delle esperienze maturate negli ultimi anni nella realizzazione e gestione di video-corsi MOOC EduOpen, in cui poter trattare adeguatamente oggetti video e animazioni 3D complesse. In particolare, tra i tool di XR che verranno analizzati per un potenziale rilascio di tali contenuti su mobile smartphone, i più avanzati saranno ArVuforia (proprietà di Qualcomm) e Arkit2 (proprietà di Apple)

08/2018 – 12/2019 Genova, Italia

**DOCENTE A CONTRATTO** UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA

---

Docenza a Contratto per l'insegnamento GESTIONE DEI DATI E DELL'INNOVAZIONE DIGITALE PER IL TURISMO (98189), Laurea Magistrale in GESTIONE DEI DATI E DELL'INNOVAZIONE DIGITALE PER IL TURISMO

08/2018 – 12/2019 Genova, Italia

**DOCENTE A CONTRATTO** UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA (DISFOR)

---

Docenza a Contratto per l'insegnamento 66729 FONDAMENTI DI INFORMATICA UMANISTICA (AA 2018/2019), Laurea Triennale in Scienze della Comunicazione

05/2018 – 07/2018 Genova, Italia

**INCARICO DI DOCENZA** UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA

---

A giugno 2018 ho avuto l'incarico di docenza (8h) all'interno del Master II° liv in "scrittura Creativa" a.a. 2017/2018. Insegnamento: Storytelling and Data Visualization.

05/2017 – 06/2018 Genova, Italia

**ASSEGNISTA DI RICERCA** UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA (DIBRIS)

---

Titolo: Studio di algoritmi e soluzioni software di Facial/Motion/Performance Capture/Animation Live persistenti e piattaforme immersive in realtà virtuale/aumentata/mista. Descrizione: Obiettivo della ricerca è lo studio dello stato dell'arte su algoritmi e soluzioni software di Facial/Motion/Performance Capture and Animation che funzionino in modalità Live, al fine di identificare e/o progettare una soluzione efficiente per sistemi e piattaforme immersive in VR/

AR/MR. Si studieranno gli algoritmi e le relative soluzioni software che permettano la cattura sincrona face+body+aural e l'integrazione nei workflow di produzione di sistemi/piattaforme di VR gaming e immersive experience. L'integrazione di queste tecniche, infine, dovrà puntare alla ottimizzazione delle soluzioni individuate per un uso in modalità Live Action. Settore: ING-INF05

04/2015 - 05/2017 Genova, Italia

**ASSEGNISTA DI RICERCA** UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA (DIBRIS)

---

Da Giugno 2015 sono Assegnista di Ricerca presso il dipartimento DIBRIS (Dipartimento Interscuola di Informatica, Bioingegneria, Robotica e Ingegneria dei Sistemi) dell'Università di Genova sul progetto dal titolo "Modellazione e progettazione di MOOCs (Massive Online Open Courses) fruibili in contesti multiplatforma e in multi-modalità." Obiettivo della ricerca è studiare, progettare e realizzare un modello di MOOC (Massive Online Open Course) di tipo universitario e life-long che, partendo dall'attuale stato dell'arte delle piattaforme di fruizione MOOC più usate (Coursera, EdX, ecc.), definisca le specifiche e le caratteristiche di video-corsi innovativi (erogativi e/o interattivi) fruibili in contesti multi-platforma (smart vs. traditional devices), adattabili a diverse metodologie didattiche (per esempio traditional vs. flipped classrooms), e che permettano agli utenti più "modi" di fruizione/interazione.

Settore scientifico-disciplinare: ING-INF/05 SISTEMI DI ELABORAZIONE DELLE INFORMAZIONI

PUBBLICAZIONI SCIENTIFICHE:

Esperienza di aggiornamento professionale tramite video per-corso gli Irriunciabili di MS Office

•EM&MITALIA2015 - E-learning, media education & moodlemoot (2015, Genova)

06/2016 - 09/2016 Genova, Italia

**INCARICO DI DOCENZA** UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA

---

A Luglio 2016 ho avuto l'incarico di docenza (20h) per il corso di SPECIALIZZAZIONE IN METODOLOGIE, TECNICHE E STRUMENTI PER LE RIPRESE AEREE PILOTA DRONI, finanziato dal fondo Sociale Europeo e in collaborazione con SPES. All'interno di questo corso, mi sono occupato del modulo relativo alla Computer Graphics 3D, mostrando teorie e tecniche della modellazione ed animazione 3D e del video compositing, concentrandomi sull'utilizzo in ambito di videomaking e produzione di contenuti.

10/2015 - 01/2016 Genova, Italia

**INCARICO DI DOCENZA** FONDAZIONE ITS-ICT

---

A Novembre 2015 ho avuto l'incarico di docenza (24 ore) per l'unità di Modellazione 3D ed Elementi di Computer Graphics (24 ore), modulo M5.5, all'interno del corso "Tecnico Superiore per i Metodi dello Sviluppo di Sistemi Software" con specializzazione in Applicazioni e Soluzioni ICT per Automazione Industriale e Sistemi Complessi", presso la Fondazione ITS-ICT.

All'interno del corso ho affrontato principalmente i seguenti argomenti:

Introduzione Teorica alla 3D Computer Graphics, Mesh, Real-time vs Stored, Modellazione organica e Geometrica, Tipi di Modellazione, Strumenti e Tecniche di Modellazione, Strumenti e Tecniche di Animazione, Texture, Shaders e Rendering, I Software. Laboratorio Modellazione con 3DS Max 2016: L'interfaccia Utente, Navigazione e Viste, Tool e Strumenti, Confronto con altri software (es. SketchUp, MeshMixer, AfterEffects), Coordinate, Sistema di riferimento, unità di misura. Laboratorio Modellazione con 3DS Max 2016: Creazione e Modifica di Primitive, Creazione e Modifica di Spline, Applicazione Modificatori, Modellazione Mesh, Superfici Patch. Laboratorio Modellazione con 3DS Max 2016: Modellazione per Estrusione, Modellazione per Rivoluzione, Modellazione Mesh Low-Poly, Oggetti Composti, Deformazioni, Modellazione procedurale. Laboratorio Modellazione con 3DS Max 2016: Sistemi particellari, Principi di Animazione (Frame, Timeline Keyframe, Curve), Cinematica diretta e Cinematica Inversa, Gerarchie, Rigging base (Bones) e Skinning del modello, Laboratorio Modellazione con 3DS Max 2016: Applicazione e Gestione delle Luci (standard e fotometriche), Simulazione della luce atmosferica (Daylight), Creazione e Gestione Dei Materiali, Shaders e Texture Mapping, Rendering

01/2015 - 05/2015 Genova, Italia

**INCARICO DI DOCENZA** FONDAZIONE ITS-ICT

---

A Febbraio 2015 ho avuto l'incarico di docenza (24 ore) per l'unità di Comunicazione Multimediale (17.3), modulo M17, all'interno del corso "Tecnico superiore per lo sviluppo di applicazioni e sistemi per ambienti e piattaforme di servizi smart", presso la Fondazione ITS-ICT.

All'interno del corso ho affrontato principalmente i seguenti argomenti:

- Breve storia dei media
- Media digitali e interattivi: scenari attuali e futuri
- Esempi di progetti multimediali
- Ergonomia cognitiva: percezione, memoria, attenzione
- Ergonomia dell'Interaction Design
- Introduzione alla fotografia e al video digitale
- Introduzione alla 3D Computer Graphics
- Laboratorio di 3D Stereoscopico
- Digital Storytelling

01/2013 - 01/2015 Genova, Italia

**ASSEGNISTA DI RICERCA** UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA (DIBRIS)

---

Da Febbraio 2013 a Gennaio 2015 sono stato Assegnista di Ricerca per il progetto "Technology-enhanced framework 'e-Laparo4D' per la simulazione di interventi in laparoscopia" presso il DIBRIS (Dipartimento Interscuola di Informatica, Bioingegneria, Robotica e Ingegneria dei Sistemi) dell'Università di Genova.

L'obiettivo della ricerca "e-laparo4D" è la progettazione e realizzazione di un ambiente immersivo software di addestramento medico specialistico in videolaparoscopia (technology enhanced learning framework 4D) che sfrutti la renderizzazione autostereoscopica 3D (AS3D) di modelli di oggetti deformabili accoppiata al ritorno di forza (haptic feedback).

Settore scientifico-disciplinare: ING-INF/05 SISTEMI DI ELABORAZIONE DELLE INFORMAZIONI

PUBBLICAZIONI SCIENTIFICHE:

Elaparo4d: A Step Towards A Physical Training Space For Virtual Videolaparoscopic Surgery

•IIHCI 2013 - 6th International Workshop On Intelligent Interfaces For Human-Computer Interaction

•Complex, Intelligent, and Software Intensive Systems (CISIS), 2013 Seventh International Conference on

Laparoscopic Skills Simulator: A Gradual Structured Training Program For Acquiring Laparoscopic Abilities

•25th EMSS 2013 European modeling & simulation symposium".Atene, 25 - 27 settembre 2013

A Novel Multimedia Interactive System for Public Show and Presentations

•Complex, Intelligent and Software Intensive Systems (CISIS), 2014 Eighth International Conference on

2011 Genova, Italia

**INCARICO DI DOCENZA** UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA

---

Da Settembre a Ottobre 2012 ho avuto l'incarico di Docenza per il Corso di perfezionamento in "E-TUTOR: docente facilitatore dell'apprendimento in aula attraverso la Lavagna Interattiva Multimediale (LIM) e altre tecnologie multimediali innovative", occupandomi del Modulo 4 - Creazione e supporto alla realizzazione di contenuti multimediali: video (16 ore)

<http://www.e-tutor.unige.it/>

09/2011 - 2012

**MONTAGGIO RADIOFONICO**

---

Dal 3 Ottobre 2011 al 2012 mi sono occupato di regia e montaggio radiofonico della rubrica dedicata all'Università di Genova all'interno del programma M2U - M2O University, in onda ogni lunedì dalle 7 alle 8 su network nazionale M2O.

05/2011 - 04/2012 Genova, Italia

**COLLABORAZIONE PROFESSIONALE DI SUPPORTO ALLA RICERCA** UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA (DIST)

---

Da Giugno 2011 ad Aprile 2012 ho effettuato una collaboratore di tipo Professionale di Supporto alla Ricerca avente per oggetto: "NUOVE TECNICHE DI VISUALIZZAZIONE 3D - DISPOSITIVI DI REGISTRAZIONE E RIPRODUZIONE", presso il DIST, occupandomi in modo particolare della progettazione di contenuti multimediali per dispositivi di riproduzione seterosocpici ed autostereoscopici, dell'analisi della fruizione di tali dispositivi e dei possibili utilizzi degli stessi.

2009

**FOUNDER** CAMPUSWAVE

---

Nel periodo successivo al conseguimento della laurea magistrale ho collaborato al progetto Web Tv del Campus Universitario di Savona (<http://tv.campuswave.it>), realizzando video, programmi e servizi (es: lo speciale Genova Film Festival 2010, l'evento Beppe Grillo - Serata di Beneficenza, il format Andiamo al Cinema...?, ecc.).

Ho realizzato inoltre il cortometraggio Spreco e Risparmio Energetico: due modi di vivere il Campus, sul tema della sostenibilità ambientale, lavoro classificatosi terzo nel concorso nazionale bandito da Ustation (il portale dei media universitari).

Sempre nello stesso periodo ho continuato l'attività di videomaker, intrapresa già da anni, realizzando video sia su commissione, sia cortometraggi e sperimentazioni, parallelamente all'attività di web designer, realizzando siti e blog per privati e aziende.

10/10/2010 - 10/12/2010 Genova, Italia

**TIROCINIO** AGENZIA LIGURIA LAVORO

---

Dal 11/10/2010 al 11/12/2010 ho effettuato un tirocinio presso l'Agenzia Liguria Lavoro (Genova, via Fieschi 11) occupandomi dell'organizzazione del Salone ABCD+ORIENTAMENTI e della comunicazione.

In Particolare mi sono occupato dell'aggiornamento del programma dell'evento, della realizzazione di libretti, brochure, cartelloni e materiale informativo, della relazione con i media (creazione e invio di comunicati stampa per giornali, televisioni e aggiornamenti per siti web), della comunicazione diretta con la stampa (come relatore nella conferenza stampa in Regione e ospite nel programma televisivo di Primocanale "Mi Manda Cirone").

Durante le giornate del Salone (dal 17 al 20 Novembre 2010 presso la Fiera del Mare), mi sono occupato della gestione della web radio Campuswave, chiamata come media partner dell'evento a coprire in diretta l'intero salone (7 ore di diretta ogni giorno), gestendo sia la parte tecnica di registrazione e trasmissione in diretta, che quella di direzione della redazione e degli speaker per coprire mediaticamente gli eventi più importanti di ogni giornata.

2004 - 2009

**TIROCINIO**

---

Lavoro saltuario presso l'Ufficio Orientamento dell'Università degli Studi di Genova (150 ore per ogni anno universitario).

2007 Genova, Italia

## LAVORO OCCASIONALE PML SYSTEM

---

Dal 2008, compatibilmente con gli studi universitari, ho realizzato per l'azienda P.M.L System (<http://www.pmlsystem.com>) concept promozionali (personalizzazione di gadget tecnologici, menu interattivi, grafiche, presentazioni aziendali) per aziende quali Cosme Srl e Gruppo IRIDE.

2003 - 2008

## RESPONSABILE DELLA COMUNICAZIONE DIGITALE

---

Dal 2004 al 2008, compatibilmente con gli studi universitari, ho collaborato con Daniele Zaffiri (in arte Danijay), produttore discografico e artista noto a livello internazionale (<http://en.wikipedia.org/wiki/Danijay>), in qualità di videomaker (ideazione e realizzazione dei video), grafico (concept e artwork per album e singoli) e Web Manager (sito web e promozione sulla rete). Tra i lavori realizzati negli ultimi anni (tutti visibili sul sito ufficiale dell'artista [www.danijay.com](http://www.danijay.com)) vi sono:

- Due Spot video per il lancio dell'album Plug&Play (2008), ideato e realizzato per la fruizione sulla rete, e sceneggiatura per il relativo spot radiofonico andato in onda per due settimane sull'emittente nazionale M2O;
- Cinque video realizzati per i contenuti multimediali dell'album Plug&Play, in particolare un videoclip, un'intervista, due video di backstage e un "Making Of...";
- Concept e artwork per i CD singoli Danijay feat. Alberto Fortis - Senza Fretta (2007), Danijay - Time4Xmas (2006) e Danijay - Luna Nera (2004), tutti sotto etichetta Universal Music;
- Concept e artwork per l'album Danijay - Dance&Breakfast (2006) sotto etichetta Universal Music.

## COMPETENZE LINGUISTICHE

---

Lingua madre: **ITALIANO**

Altre lingue:

	COMPRESIONE		ESPRESSIONE ORALE		SCRITTURA
	Ascolto	Lettura	Produzione orale	Interazione orale	
<b>INGLESE</b>	C1	C1	B2	B2	B1
<b>FRANCESE</b>	B1	B1	B1	B1	B1

*Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato*

## COMPETENZE DIGITALI

---

### PRODUZIONE VIDEO

produzione video | regia | ripresa video | montaggio | visual effects | produzione audio | color correction | compositing | Editing foto e video

### COMPUTER GRAFICA

modellazione 3D | animazione 2D e 3D | Realtà Aumentata | Realtà Virtuale

### WEB

web design | HTML | Social Network | Social Media Marketing

### GENERALI

Padronanza del Pacchetto Office (Word Excel PowerPoint ecc) | Gestione autonoma della posta e-mail | Microsoft Office | Windows | Android | GoogleChrome | Elaborazione delle informazioni | Utilizzo del browser | Risoluzione dei problemi

## PROGETTI

---

### Progetti

---

Nel 2010 come progetto di tesi specialistica ho realizzato insieme alla collega Nadia Denurchis la web radio del Campus Universitario di Savona, Campuswave (<http://www.campuswave.it>), che ha ricevuto particolare attenzione dai media (Tg3, LaStampa, Repubblica, Il Secolo XIX, Radio19, Primocanale) e dall'Ateneo che si appresta a proporla come radio ufficiale dell'Università degli Studi di Genova.

Per il progetto mi sono occupato di ogni aspetto della creazione e gestione (creazione di programmi, format, gestione della redazione) con particolare attenzione alla parte tecnica (registrazione, regia, montaggio, trasmissione in streaming, realizzazione e promozione del sito web).

## Progetti

---

Come progetto personale di fine corso del Master di I Livello in Comunicazione con i Nuovi Media e le Tecnologie ICT Immersive, ho realizzato insieme ad Alice Corsi il videoclip musicale girato interamente in 3D. Il Videoclip "The Way 3D", dell'artista Henry B, già presentato al Genova Film Festival, è stato selezionato dal 3D Film Festival di Los Angeles (<http://3dff.org/>). Il video è stato selezionato e proiettato anche 3D Film & Music fest di Barcellona (<http://3dfilmusic.com/>) e il Parallax Stereoscopic Video Art di Praga (<http://www.parallax.cz/en/>) è stato proiettato in anteprima dal 20 al 22 Settembre in quello che è conosciuto come il più importante Festival sui contenuti 3D, che vede partecipanti da tutto il mondo e partner del calibro di Samsung, Lg e le maggiori case di distribuzione (Warner Bros. Pictures, Paramount, Walt Disney Pictures, 20th Century Fox, Dreamworks, etc.). Il Videoclip è disponibile su Youtube nei diversi formati 3D da selezionare, attraverso l'apposito tasto "3D" sul player. <http://youtu.be/7EbK2ZeYUbQ?hd=1>

## Progetti

---

Negli anni mi sono specializzato nella progettazione di contenuti per la didattica e la formazione professionale in modalità e-learning.

- **C.S.I.T.A.** Ho realizzato video corsi su Microsoft Office 2010 e in particolare un corso base e uno avanzato di Word, un corso base e un corso avanzato di Excel e un corso base di Power Point. Particolarmente rilevante è stata la tecnica usata in post-produzione, sfruttando una camera virtuale, usata per tenere alta l'attenzione dello spettatore ed evidenziare in modo più efficace le parti di schermo interessate. Ho inoltre realizzato "Csitapedia" una serie che ibrida il genere fiction al tutorial, ai fini di risultare più interessante ai dipendenti interni, target a cui era diretto il corso, e formarli in modo divertente.
- **Corsi di Medicina** - Alta Formazione Università di Genova. Ho realizzato videolezioni di diversi corsi, registrando i docenti e poi montando i video alternando la loro immagine affiancata da slide inserite in post-produzione alle slide a tutto schermo. In questo modo è stato più facile e veloce coprire eventuali errori, inoltre ha permesso un ritmo di fruizione più vario atto a tenere più alta l'attenzione degli spettatori.
- **Eduopen Progetto nazionale** (<http://www.eduopen.org/>) di diversi atenei italiani che offre corsi di livello universitario. Ho realizzato le video lezioni di diversi corsi.
- **Alternanza Scuola Lavoro - A-Sapiens e Scuola Innovativa.** Il progetto a livello nazionale e approvato dal Ministero permette la fruizione di corsi online in sostituzione delle ore in presenza dell'Alternanza Scuola Lavoro. Ho realizzato un corso di 30 ore "Produrre cortometraggi con effetti speciali", progettandolo e realizzandolo da zero, quindi sia per quanto riguarda la parte autoriale, sia per quanto riguarda la produzione delle lezioni, dei documenti, dei quiz e del materiale a disposizione degli studenti. Con modalità analoghe ho partecipato anche alla realizzazione del corso "Crea la tua graphic novel".
- **Corsi per piattaforma interna - Sky Italia S.r.l.** Realizzazione del montaggio di un corso Excel ripreso in presenza, con inserimento di camera virtuale, evidenziazioni e inclinazione del piano per rendere più fruibile e accattivante il materiale. Progettazione, scrittura e realizzazione di un corso online MOOC di comunicazione efficace e presentazione con Power Point per la fruizione interna all'azienda

## Progetti

---

Dal 2015 ho seguito diversi progetti inerenti il video a 360° fra i quali la ricerca su format, linguaggi e tecnologie per la realizzazione di video a 360° 3D. Ho prodotto diversi test con Nokia Ozo in collaborazione con l'azienda Singular Perception e Sky Italia S.r.l.

Ho inoltre realizzato diversi progetti sia in collaborazione che autonomamente:

- **Palazzo Reale.** Ho realizzato una visita virtuale a Palazzo Reale di Genova. Il pericolo era quello che i visitatori, dopo la visita virtuale sentissero di aver già vissuto l'esperienza e quindi non volessero visitare davvero il museo, per questo era necessario progettare la visita virtuale in modo particolare. L'idea è stata quella di permettere ai visitatori di vivere un'esperienza che normalmente non è concessa: fruire il palazzo dal punto di vista del Principe che vi risiedeva, svegliandosi nel letto reale e sedendo sul trono mentre dei danzatori eseguivano la loro performance.
- **Vegetti a 360° [Webserie].** Ho progettato la puntata della serie interamente girata a 360°. Questo ha comportato una produzione apposita e non banale visto l'alto numero di personaggi coinvolti e la location esterna. Nell'ambito cinematografico o comunque della fiction il video a 360° comporta una produzione molto diversa da quella classica e la sfida è progettare appositamente ogni scena. Mi sono occupato inoltre della post produzione e del compositing.
- **Castello di Monte Ursino.** Ho realizzato le riprese a 360° per la produzione di un'esperienza di visita virtuale con l'aggiunta in post-produzione di infografiche che permettono di informare lo spettatore di ciò che lo circonda.
- **Certe Cose [Lyrics Video].** Sulla base di un brano musicale abbiamo ricreato l'atmosfera realizzando una ripresa a 360°, su cui abbiamo poi sovrapposto il testo del brano sfruttando tutto lo spazio intorno allo spettatore che quindi gira su se stesso. Fruibile sia con i visori che sui maggiori Social Network (Facebook e Youtube), può essere un modo nuovo e originale per realizzare questo tipo di contenuti.
- **Nemo Documentary 360°.** video documentario interamente realizzato a 360° con riprese a terra e subacquee. Ho effettuato le riprese a terra durante l'evento annuale della raccolta subacquea a Noli, effettuata dal progetto

Nemo's Garden (Orto di Nemo) e ho effettuato la post-produzione per la visione tramite visore VR. Il prodotto finale è stato presentato al Festival del Mare a Maggio 2018.

- **Zenéize ti ascì 360°**. Realizzazione 6 interviste 360 3D ad alta definizione in location tipiche del centro storico di Genova, per l'applicazione per Oculus "Zenéize ti ascì" (2023), che si concentra su Turismo Sociale e Promozione del territorio, grazie a video 360° con Mappe Geolocalizzate.

## Progetti

---

Dal 2015 sono co-produttore (insieme al collega Alice Corsi) di **Vegetti**, una web-serie progettata per una diffusione locale sul territorio genovese e ligure. La web-serie cerca di unire il linguaggio delle nuove tecnologie, dei social network e del web ad un contenuto più tradizionale, trattato da due vecchietti genovesi appunto, grazie ad uno stile comico e dialettale che si ispira a Govi e al genovese. Protagonisti sono tradizioni, modi di dire e generazioni a confronto con tanti riferimenti alla città di Genova. Ogni episodio si svolge in uno scorcio diverso della Liguria. Il format prevede la possibilità per attività commerciali di ogni tipo di promuoversi all'interno della serie, attraverso la storia stessa. Il format è stato creato appositamente per avere una produzione snella, veloce e a basso costo e permettere quindi anche a piccole attività o enti di sponsorizzare una o più puntate. La serie è stata accolta molto bene dal pubblico, tanto da stimolare la curiosità dei media locali (La Repubblica Genova, Il Secolo XIX, Primocanale, etc.) e di proseguire fino a una terza stagione, attualmente in corso, grazie anche al sostegno di alcune attività e alla loro sponsorizzazione. Nel 2017 inoltre abbiamo concluso la seconda stagione realizzando l'ultimo episodio con la tecnologia del video a 360°, ancora poco sfruttato nell'ambito Fiction. Mi occupo dell'ideazione e scrittura delle puntate, delle riprese e della post-produzione. Tutte le puntate sono sul canale Youtube: <https://www.youtube.com/c/VegettiWebserie> Esiste inoltre la pagina Facebook del progetto: <https://www.facebook.com/ivegetti/>

## Progetti

---

Ho realizzato diversi contenuti promozionali per la TV e per il Web, in particolare quelli in collaborazione con l'azienda QMI, anche in ambito cinematografico:

- **Maleficent 2**. Per Disney Italia in occasione dell'uscita del film, e in concomitanza della **Milano Fashion Week**, ho partecipato alla realizzazione (ripresa e post-produzione) di questo contenuto destinato ai social, con protagonista Nicole Mazzocato nel ruolo della perfida Malefica.
- **Attenti al Gorilla**. Video per la promozione web dell'uscita del film. Grazie alla Warner Bros. Italia e a Trenitalia, il video è stato girato interamente all'interno di un Freccia Rossa nella stazione Roma Termini con gli attori Frank Matano e Diana del Bufalo.
- **10 Giorni Senza Mamma - HIPP**: In occasione dell'uscita del film "10 Giorni Senza Mamma" con Fabio De Luigi, ho effettuato la post-produzione di un branded content realizzato da QMI Stardust come operazione di product placement e comarketing con HIPP.
- **SIREN - TIM VISION**: Video per la promozione della serie Siren in esclusiva su Tim Vision. Il filmato era destinato alla riproduzione in loop su schermo verticale, installato all'interno dell'esposizione Tim per il Lucca Comics & Games 2018.
- **Assasino sull'Orient Express**. Video per la promozione web dell'uscita del film. Grazie alla 20th Century Fox e a Trenitalia, il video è stato girato interamente all'interno della carrozza Executive del Frecciarossa Milano-Roma. Protagonisti della vicenda sono stati sei influencer. Protagonisti della vicenda sono stati sei influencer.
- **The Handmaid's Tail - Tim Vision** Video girato in occasione del Lucca Comics & Games durante la sfilata delle cosplayer delle protagoniste della serie, vincitrice di otto Emmy Awards. Il video dell'evento è stato pubblicato sui social network di Tim Vision per promuovere l'uscita della nuova stagione.
- **Fastweb Video** per la promozione interna all'azienda Fastweb con il resoconto della loro attività come Main Sponsor del Lucca Comics.
- **Kingsman - Il cerchio d'oro** Montaggio di un video promozionale per l'uscita del film che 20th Century Fox ha utilizzato per la promozione su Social Network e web.
- **Spot Puppy&Kitty** - realizzato per Image edizioni, lo spot è andato in onda sulle reti Cartoonito, Nickelodeon e Super!

## COMPETENZE ORGANIZZATIVE

---

### Competenze organizzative

---

Sia per esperienza universitaria che lavorativa, ho acquisito capacità di organizzazione e gestione della conoscenza all'interno di gruppi di lavoro, in particolar modo per quanto riguarda la realizzazione di progetti complessi e in presenza di scadenze e situazioni problematiche.

## COMPETENZE COMUNICATIVE E INTERPERSONALI

---

### Competenze comunicative e interpersonali.

---

Ho esperienza di lavoro a contatto con le persone (tra cui in pubblico, come lezioni, seminari, convegni e presentazioni) e di lavoro di gruppo anche in qualità di project manager.

## ● **COMPETENZE PROFESSIONALI**

---

### **Competenze professionali**

---

Montaggio digitale tramite Adobe Premiere ed editing audio/video in generale, Montaggio e creazioni di contenuti grafici in 3D Stereoscopico e video a 360° (Cinematic VR), editing grafico 2D (Adobe Photoshop) e modellazione, animazione e compositing 3D (3D Studio Max, Blender e After Effect), Stampa 3D, Color Correction e Color Grading, fotografia. Photoscanning 3D, rigging e animazione di modelli 3D (body and face), anche tramite sistemi motion capture e face tracking, Realtà aumentata e Realtà Virtuale.

Ottima competenza con computer e strumenti web, con particolare riferimento alla promozione on-line di prodotti editoriali di ogni tipo (realizzazione siti web, promozione, ecc.).

Ripresa con cinema camera, camcorder professionali, HD/SLR/Mirrorless e accessori correlati (cavalletti, riflettenti, luci, chroma key, steadycam, ecc.).

Ripresa in 3D Stereoscopico utilizzando RIG professionali, Ripresa ed editing di contenuti a 360° e per la VR (Realtà Virtuale).

Digital Storytelling: Ideazione, scrittura e progettazione di contenuti multimediali specifico per le nuove tecnologie (contenuti interattivi, gaming, Virtual Reality, Augmented Reality, mobile)

## ● **ALTRE COMPETENZE**

---

### **Altre competenze**

---

#### COMPETENZE ARTISTICHE

Suono per passione, avendo imparato da autodidatta, chitarra elettrica, acustica e classica, passione che si è potuta concretizzare in collaborazioni con artisti importanti all'interno dei loro brani, quali:

- Danijay – The Sound of Love (2006 – Universal Music);
- Danijay & Provenzano DJ – Catch Me (2007 - SELF);
- Provenzano DJ – Right or Wrong --danijay rmx-- (2007 - SELF);
- Danijay – Until The Morning (2008 - PML);
- Danijay – Quando Piove (2008 - PML);
- Henry B feat. Johnny Hernandez – Por Favor (2008 – DabliuSound);
- Henry B – Miradas (2009 – DabliuSound).
- Sanny J feat Natt – Ti sto cercando (2009 – Disco Planet Records)
- Henry B – Need You Now (2011 - DabliuSound)

## ● **TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI**

---

### **Trattamento dei dati personali**

---

Autorizzo il trattamento dei dati personali contenuti nel mio curriculum vitae in base all'art. 13 del D. Lgs. 196/2003 e all'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali.

---

*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".*

Genova , 25/05/2024

Edoardo Bellanti



## Elenco Pubblicazioni

Elaparo4d: A Step Towards A Physical Training Space For Virtual Videolaparoscopic Surgery

- IIHCI 2013 - 6th International Workshop On Intelligent Interfaces For Human-Computer Interaction
- Complex, Intelligent, and Software Intensive Systems (CISIS), 2013 Seventh International Conference on

Laparoscopic Skills Simulator: A Gradual Structured Training Program For Acquiring Laparoscopic Abilities

- 25th EMSS 2013 European modeling & simulation symposium".Atene, 25 – 27 settembre 2013

A Novel Multimedia Interactive System for Public Show and Presentations

- Complex, Intelligent and Software Intensive Systems (CISIS), 2014 Eighth International Conference on

Esperienza di aggiornamento professionale tramite video per-corso gli Irrinunciabili di MS Office

•Teach Different! Proceedings della Multiconferenza EMEMITALIA2015 | Genova University Press ISBN: 978-88-97752-60-8;

“Changes”: an immersive spatial audio project based on low-cost open tool.

- LNCS 10850 5th International Conference, AVR 2018 Otranto, Italy, June 24-27, 2018 Proceedings, Part 1

A Lesson Learned About Gamification and Engagement in a MAster Degree Course

- ICERI2018 Proceedings ISBN: 978-84-09-05948-5 ISSN: 2340-1095

A Flipped Remote Lab: Using a Peer Assessment Tool for Learning 3D Modeling

- IEEE Transactions on Learning Technologies - Print ISSN: 2372-0050 - Online ISSN: 1939-1382 - Digital Object Identifier: 10.1109/TLT.2024.3358800