



# GABRIELE MAIOCCO

Geburtstag 23 June 1988

Adresse Hilblestraße 40 - 80636 München

Email gabriele.maiocco@gmail.com

Telefon +49 15226157422

 [www.gabrielemaiocco.com](http://www.gabrielemaiocco.com)

 [www.xing.com/profile/Gabriele\\_Maiocco/cv](http://www.xing.com/profile/Gabriele_Maiocco/cv)

 [gabriele\\_maiocco](https://github.com/gabriele_maiocco)

 [it.linkedin.com/in/gabrielemaiocco](https://it.linkedin.com/in/gabrielemaiocco)

## ARBEITSERFAHRUNG

August 2018 - Gegenwart

### **VIRTUELLESSTUDIO**

Kundenorientierter Dienstleister in den Bereichen Design, CAS / Strak und Visualisierung / VR seit 1995

#### VR DESIGNER/ CLASS A SURFACE MODELER

- Entwicklung von VR-Projekten für BMW Produktions- und Konzeptmodelle.
- Projektmanagement in enger Zusammenarbeit mit Designern und Ingenieuren von BMW, um Ergebnisse zu erzielen, die beide Abteilungen zufriedenstellen.
- Entwicklung von BMW Konzeptmodellen für interne und externe Präsentationen.
- Einweisung des Arbeitsteams in die Verwendung der Software Autodesk Maya, Modellierung, Beleuchtung und Rendering. München, Deutschland

August 2017 - Juli 2018

### **3DEXCITE**

Anbieter von Software sowie Beratungs- und Kreativdienstleistungen für die industrielle 3D-Visualisierung

#### 3D DATA SPECIALIST

- Erstellung digitaler Inhalte für Autokonfiguratoren und Kampagnenwerbung mit proprietärer Software von Dassault systeme Deltagen.
- 3D-Datenverwaltung und -erstellung für die Marke Opel.
- Unterrichten der neuen Teams und Verwalten ihrer Arbeit gemäß den Unternehmensstandards und Kundenanforderungen. München, Deutschland

Januar 2016 - Juli 2017

### **W E D O O**

Digitalagentur mit Schwerpunkt auf Marketing, Werbung, Webanwendungen und Entwicklung von Autokonfiguratoren.

#### ○ SENIOR CG GENERALIST / 3D DESIGN SPECIALIST

- | - Leitender Künstler bei einem VR openGL-Autokonfiguratorprojekt für die Alpha Romeo-Modelle Giulia und Stelvio
- | - Projektmanagement mit Agile und Scrum
- | - Produktion digitaler Inhalte für Web und Werbung.
- | - Leitender Texturkünstler, 3D-Designer und Spezialist für digitale Bildhauerei mit Substanz, Photoshop und Zbrush  
| Torino, Italien

Juni 2010 - Dezember 2015

#### ○ CG GENERALIST

- Grafikdesign
- Motion Graphics und Videopostproduktion
- 3D-Modellierung, Animation und Rendering mit Maya, Arnold, V-Ray, Keyshot
- Compositing, Farbkorrektur und Bildnachbearbeitung mit After Effects und Photoshop  
Torino, Italien

## AUSBILDUNG

September 2007 - Juni 2010

### **IED**

IED - European Institute of Design

Bachelor's degree - Digital Design

3 Jahre Abschluss. Das erste Jahr konzentrierte sich auf eine allgemeine Sicht auf das Prinzip des guten Designs und der visuellen Kommunikation. Das zweite und dritte Jahr war eine Vertiefung in Webdesign, Grafikdesign UI design und Videoproduktion. Ich verbrachte das erste Semester meines dritten Jahres als Austauschstudent an der UCA in Rochester, Großbritannien, mit dem Schwerpunkt auf 3D-Modellierung, Rendering und Animation.  
Torino

September 2002 - Juni 2007

### **LICEO SCIENTIFICO N. COPERNICO**

Gymnasium konzentrierte für Wissenschaften und Mathematik mit zweisprachigen Deutsch und Englisch  
kenntnissen

Torino

# WEITERE ERFAHRUNGEN

Oktober 2019 - März 2020



## FREIBERUFLICHER UX DESIGNER

Freiberuflicher Arbeit für das italienischen IT-Beratungsunternehmen CGM Consulting als UX Designer:

- UX/UI-Design für Mobilgeräte und Desktops
- Analyse des Marktwettbewerbs und der Trends, um die besten visuellen Lösungen für Kunden zu entwerfen
- Entwicklung von Grafiken für Apps und Web
- Rebranding

Torino



## PLURALSIGHT AUTOR

### ADVANCED ARRAY MESH TECHNIQUES IN ZBRUSH

Kursentwicklung zum Thema zbrush array mesh tool. Durch regelmäßige Rückmeldungen mit dem Team vor Ort aus der Ferne war es meine Aufgabe, einen Kurs zu entwickeln und zu produzieren, der der Qualität der auf der Website präsentierten Kurse entsprach.

Torino



## FREIBERUFLICHER MODELER

Spezialist für digitale Bildhauerei und Charakterkünstler für ein freiberufliches Projekt der Marke THUN. Die Aufgabe bestand darin, ein digitales Prototypmodell der berühmten Statuen zu erstellen und eine 3D-Druck-Produktionsmethode für die Form zu testen Kosten und Produktion optimieren.

Torino

September 2016 - November 2016

Februar 2015 - März 2015

# SPRACHEN

Muttersprache

Weitere Sprachen

Englisch

Deutsch

Italienisch

VERSTÄNDNIS		SPRECHEN		SCHREIBEN
Hören	Lesen	Gesprochen Interaktion	Gesprochen Produktion	
C2	C2	C2	C2	C2
B2	B2	B2	B1.2	B1.2

# TECHNISCH KOMPETENZEN

## ADOBE XD

Persönliche Software der Wahl für die Entwicklung von Prototypen der Benutzeroberfläche und der Benutzererfahrung. Nicht nur in Bezug auf App- und Webdesign, sondern auch für Design und Implementierung von VR UI und UX.

## ADOBE CC SUITE

Vertiefte Kenntnisse einiger der wichtigsten Programme der CC-Suite: Photoshop, Illustrator, Premiere und After Effects. Ich habe Grafikdesign, Foto- und Videobearbeitung, Compositing und visuelle Effekte am IED in Italien studiert.

## AUTODESK MAYA

10 Jahre Berufserfahrung mit der Software maya, die in den Bereichen Modellieren, Rendern, Schattieren und Beleuchten sehr erfahren ist. Die hauptsächlich verwendeten Render-Engines waren Vray und Arnold für den größten Teil meiner Karriere.

## AUTODESK ALIAS

Durch mehrere Jahre Erfahrung in der Automobilindustrie bin ich dem Bereich Surface modeling und CAS-Modeling näher gekommen. Weiterentwickelt mit einem Fortgeschrittenkurs der Product Innovation Lounge

## UNREAL ENGINE 4

Um unsere Produktionsqualität im Virtuelles Studio zu verbessern und unseren Kunden die bestmöglichen Lösungen zu bieten, wie z.B. Unreal Engine Rendering und Blueprint Coding Systeme

## VRED

Während meiner Arbeit mit Virtuelles Studio nach meiner Erfahrung mit Deltagen habe ich mein Wissen mit der VRED-Software entwickelt. Das wird auch von BMW weit verbreitet.

# INTERESSEN

Sehr sportbegeistert, Lieblingsbeschäftigung ist Bouldern, aber ich genieße auch eine entspannte Wanderung in den Bergen. Seit meiner Jugend habe ich mit mehreren Bands im Laufe der Jahre ein Interesse für Musik geweckt, die sich zum Gitarrespielen entwickelt hat. Ich mag auch sehr gerne die ethnische Küche, wodurch ich lernte, wie man selbst kocht.