





GABRIELE MAIOCCO

Geburtstag 23 June 1988

Adresse Langerstraße 2 - 81675 München

Email gabriele.maiocco@gmail.com

Telefon +49 15226157422

 www.gabrielemaiocco.com  www.xing.com/profile/Gabriele_Maiocco/cv

 [gabriele_maiocco](https://soundcloud.com/gabriele_maiocco)

 it.linkedin.com/in/gabrielemaiocco

ARBEITSERFAHRUNG

Oktober 2019 - März 2020



Internationale IT-Beratung, Webdesign, Softwareentwicklungsunternehmen.

FREIBERUFLICHER 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

München, Deutschland

August 2018 - Gegenwart



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

VR DESIGNER / CLASS A SURFACE MODELER

- Designberater für BMW Motorräder, der Designer und Ingenieure bei der Suche nach Lösungen unterstützt, die beide Anforderungen erfüllen Parteien, von den Konzepten bis zur endgültigen Produktion
- Entwicklung von VR-Projekten für BMW Produktions- und Konzeptmodelle.
- Entwicklung von BMW Konzeptmodellen für interne und externe Präsentationen.
- Schulung des Arbeitsteams in der Verwendung der Autodesk Maya-Software, Modellierung, Beleuchtung und Rendern.

München, Deutschland

August 2017 - Juli 2018



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

○ 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

Juni 2010 - Dezember 2015

AUSBILDUNG

März 2020 - Dezember 2020

UX Design master course

UX und UI Design Spezialisierungskurs mit Schwerpunkt auf benutzerzentriertem Design und Interaktionen mit Adobe XD

München

September 2007 - Juni 2010

IED - European Institute of Design

Bachelor's degree - Digital Design. Multidisziplinärer Designkurs mit den Schwerpunkten Web, Grafikdesign, Interaktion, Videoproduktion und Werbung.

Torino

WEITERE ERFAHRUNGEN

September 2016 - November 2016

PLURALSIGHT

PLURALSIGHT AUTOR

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

Februar 2015 - März 2015

REPLY PROTOCUBE

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

SPRACHEN

Muttersprache

Italienisch

Weitere Sprachen

Englisch

Deutsch

VERSTÄNDNIS		SPRECHEN		SCHREIBEN
Hören	Lesen	Gesprochen Interaktion	Gesprochen Produktion	
C2	C2	C2	C2	C2
B2	B2	B2	B2	B2

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

INTERESSEN

Sehr sportbegeistert, Lieblingsbeschäftigung ist Bouldern, aber ich genieße auch eine entspannte Wanderung in den Bergen. Ich mag auch sehr gerne die ethnische Küche, wodurch ich lernte, wie man selbst kocht.