

EMANUELE LUMINI

—

CURRICULUM DELL'ATTIVITÀ SCIENTIFICA,
DIDATTICA E PROFESSIONALE.

SOMMARIO

PRESENTAZIONE

1.0 FORMAZIONE SCOLASTICA E UNIVERSITARIA

1.1 ALTRA FORMAZIONE IN AMBITO UNIVERSITARIO

1.2 ALTRA FORMAZIONE

1.3 ATTIVITÀ DI RICERCA DURANTE IL PERCORSO DI STUDI MAGISTRALE

2.0 ATTIVITÀ DI RICERCA IN AMBITO UNIVERSITARIO

3.0 ATTIVITÀ DIDATTICA IN AMBITO UNIVERSITARIO

4.0 ATTIVITÀ PROFESSIONALE

5.0 PREMI E RICONOSCIMENTI

6.0 COMPETENZE

PRESENTAZIONE

EMANUELE LUMINI

VISUAL DESIGNER

Graphic e Motion graphic designer freelance, si forma presso l'Università di Design di San Marino seguendo il percorso in Comunicazione visiva nel triennio e quello in Motion Graphic Design nel biennio magistrale.

Dopo la tesi - un'indagine sul tema dell'ibrido in ambiente mediale - si dedica alla progettazione e realizzazione di artefatti visivi per enti e aziende e allestimenti e contenuti mediali per istituzioni museali.

Dal 2017 inizia una duratura collaborazione con l'**Università degli Studi di San Marino**, seguendo il progetto di ricerca applicata "Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna" e la **collaborazione alla didattica** nei **Laboratori di Motion Graphic Design 1 e 2**, del percorso magistrale.

Dal **2019** è **responsabile** del **laboratorio foto-video** dell'Università.

Dal **2021** è **collaboratore alla didattica** per il **Laboratorio di design di comunicazione 1** nel percorso triennale.

1.0 FORMAZIONE SCOLASTICA E UNIVERSITARIA

Periodo: Ottobre 2012 – Aprile 2016

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino, IUAV di Venezia – Corso di Laurea Magistrale in Design – Curriculum Motion Graphics

Qualifica: Laurea Magistrale in Design (Classe Ministeriale LM-12)

Votazione finale: 110/110 e lode

Competenze acquisite: Ideazione, progettazione e realizzazione di artefatti audiovisivi.

Periodo: Ottobre 2008 – Gennaio 2012

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino – IUAV di Venezia – Corso di Laurea Triennale in Disegno Industriale

Qualifica: Laurea Triennale in Design (Classe Ministeriale L-4)

Votazione finale: 110/110 e lode

Competenze acquisite: Ideazione, progettazione e realizzazione di prodotti e artefatti visivi, strumenti e servizi per l'utenza.

Periodo: Settembre 2000 – Luglio 2005

Istituto: Istituto di Istruzione Superiore "Marie Curie" di Savignano s/R

Qualifica: Diploma di Liceo Scientifico

Votazione finale: 79/100

Competenze acquisite: Buona conoscenza della lingua inglese (scritta e parlata) e sviluppo di un approccio multidisciplinare.

1.1 ALTRA FORMAZIONE IN AMBITO UNIVERSITARIO

Periodo: 7-12 luglio 2014

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino, IUAV di Venezia

Attività: Workshop "Informare con il packaging"

Docenti: Sauro Antimi e Benedetta Masi (Esploratori dello Spazio, RSM)

Competenze acquisite: Progettazione di un nuovo sistema di etichettatura per prodotti alimentari.

Periodo: 5-25 settembre 2013

Istituto: Loccioni Group

Attività: Workshop "Invisible Worlds Visualization"

Tutor: Tommaso Monaldi (Loccioni Group, Ancona)

Competenze acquisite: Ideazione e realizzazione, in team multidisciplinare, di un modello grafico/interattivo per la rappresentazione e la gestione, in tempo reale, dei dati sviluppati dalla Smart Grid Loccioni (sistema innovativo di gestione nella produzione e consumo di energia condivisa tra una serie di impianti produttivi).

Data: 8-13 luglio 2013

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino, IUAV di Venezia

Attività: Workshop "Design Connection" – Infografica Real Time

Docente: Nicolò Ceccarelli, in collaborazione con Loccioni Group (Ancona)

Competenze acquisite: Progettazione di un modello grafico/interattivo per la rappresentazione in tempo reale dei dati sviluppati dalla Smart Grid Loccioni (sistema innovativo di gestione nella produzione e consumo di energia condivisa tra una serie di impianti produttivi).

—

Data: 13–18 settembre 2010

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino, IUAV di Venezia

Attività: Workshop “Montegiardino. Design per il borgo antico” – Segnali

Docente: Stefano Rovai (RovaiWeber design, Firenze)

Competenze acquisite: Progettazione della segnaletica pubblica per il borgo di Montegiardino.

—

Data: 21–26 settembre 2009

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino, IUAV di Venezia

Attività: Workshop “Design e territorio” – Identità e packaging per un prodotto alimentare

Docente: Marco Molteni (Jekyll&Hyde, Milano), in collaborazione con FrescoPiada (Riccione)

Competenze acquisite: Progettazione dell’identità grafica e sviluppo di un packaging innovativo per un prodotto alimentare (piadina romagnola).

1.2 ALTRA FORMAZIONE

Periodo: 10–17–24 novembre 2017

Istituto: gruppo Icaro (Rimini)

Attività: Ux research, progettazione funzionale e co-design per il web

Docente: Francesca Caprioli (ux designer, La Repubblica)

Competenze acquisite: cross-canalità, economia dell’esperienza, ux research, progettazione funzionale e co-design, architettura delle relazioni e membership.

—

Periodo: 16–17 maggio 2015

Istituto: Cinephil SRL di San Marino

Attività: Workshop “Effetti speciali. Compositing su After Effects”.

Docente: Michelangelo Frisoni

Competenze acquisite: Tecniche avanzate di video-compositing.

—

Periodo: Febbraio 2006 – Giugno 2007

Istituto: Accademia Nazionale del Cinema di Bologna

Attività: Corso in regia cinematografica

Docente: Piero Lombardi

Competenze acquisite: Ideazione, progettazione e realizzazione di artefatti audiovisivi.

1.3 ATTIVITÀ DI RICERCA DURANTE IL PERCORSO DI STUDI MAGISTRALE

Periodo: settembre 2014–gennaio 2016

Ambito di ricerca: Le forme ibride del progetto

Attività di ricerca sviluppata per la tesi magistrale.

Le grandi trasformazioni informatiche e tecnologiche degli ultimi decenni – l’avvento della Rete e del web 2.0, l’accesso democratico all’uso di strumenti e dispositivi digitali per la comunicazione, la nascita dei *social network* e l’affermazione di nuove forme di socialità – stanno ridefinendo in modo sostanziale i linguaggi, le pratiche, le tecniche e le finalità del design contemporaneo. In un contesto così definito, si rende necessario un ripensamento del progetto secondo modalità ibride in grado di coniugare, in modo non convenzionale, analogico e digitale, reale e virtuale, presenza e assenza, prossimità e lontananza all’interno di un ambiente in costante evoluzione.

Sviluppo di un format per lo sviluppo di contenuti legati al mondo design e alla progettazione in genere, utilizzando i linguaggi della Motion Graphics e dello Storytelling.

2.0 ATTIVITÀ DI RICERCA IN AMBITO UNIVERSITARIO

2019

Ambito di ricerca: la Cultura del Fare con comunità e imprese locali

La **Cultura del Fare** è un progetto di cooperazione internazionale tra l'Istituto di Design Industriale della HGK - FNW di Basilea e l'UNIRSM Design di San Marino, avviato e finanziato dall'Ambasciata di Svizzera in Italia, Malta e San Marino.

Nel 2018 due primi workshop di ideazione di percorsi progettuali nelle sedi di Basilea e San Marino, poi una fase di finalizzazione degli esperimenti in un primo prototipo di prodotto sviluppato a Basilea e infine nel 2019 una sequenza di esposizioni itineranti a Milano, Basilea e San Marino con l'intento di promuovere il progetto con laboratori partecipati e coinvolgendo aziende e comunità del luogo.

Attività:

Sviluppo dell'identità visiva e progettazione/allestimento della mostra itinerante a Milano e San Marino. Realizzazione interviste per documentario video del progetto (in fase di produzione).

2017-2019

Ambito di ricerca: sviluppo e applicazione di nuove tecnologie in ambito museale

Contratto di collaborazione con l'**Università degli Studi della Repubblica di San Marino** per la ricerca e lo sviluppo di un progetto finalizzato alla valorizzazione del Circuito delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna.

Attività: il progetto ha previsto le seguenti fasi:

- 1)** analisi delle fonti (stato dell'arte su tematica generale - *applicazione di nuove tecnologie in ambito museale* - e definizione stato dell'arte sulla tematica specifica - *applicazione nuove tecnologie nelle Case Museo* -);
- 2)** mappatura delle 8 Case Museo, alla ricerca delle specificità e dei nodi su cui concentrare la valorizzazione (sopralluoghi, rilievi fotografici di spazi e stato di conservazione degli ambienti, interviste a curatori e personale interno, sistemizzazione dati raccolti, individuazione limiti e definizione obiettivi);
- 3)** tavoli di confronto e formazione continua attraverso giornate studio per la verifica degli avanzamenti, tavoli di confronto per la definizione di obiettivi successivi, giornate di formazione per gli operatori;
- 4)** confronti con studiosi del settore e disseminazione dei risultati intermedi. Nello specifico, questa fase ha visto la partecipazione attiva del team di lavoro a una serie di eventi nazionali:
 - Salone del Restauro (Ferrara, 22.03.2018): intervento all'interno del convegno organizzato da IBC e ICOM Italia in preparazione della giornata internazionale dei musei 2018 dedicata al tema: "Musei iperconnessi: nuovi approcci, nuovi pubblici".
 - Museum Dià III (Roma, 24-25.05.2018): partecipazione al Convegno Internazionale di Museologia presso Villa Giulia dal titolo "Reti Creative. Paradigmi museali di produzione, gestione, comunicazione nell'era dell'iperconnettività" (sess. di rif.: 1. Per il territorio: tra rappresentazione e sistemi museali). Titolo del nostro intervento: "Nuovi strumenti per il racconto multidisciplinare di un territorio. Un percorso di formazione sperimentale per la valorizzazione del circuito delle case museo dei poeti e degli scrittori di Romagna".
 - Biblioteca Nazionale Centrale di Roma (Roma, 26.10.2018): giornata di studi sulla comunicazione nei musei letterari e di musicisti dal titolo "Strategie di comunicazioni e reti sul territorio e nel web". Titolo del nostro intervento: "Valorizzazione del Circuito delle case museo dei poeti e degli scrittori di Romagna attraverso strumenti per la comunicazione condivisa".

5) definizione e implementazione di strumenti per la comunicazione:

- sviluppo e declinazione della grafica coordinata del Circuito (rollup, sito web, landing page, ...);
- ideazione, riprese e montaggio del teaser “Oltre il muro, una voce”
- partecipazione alla fase di analisi e sviluppo delle installazioni ambientali volte alla valorizzazione dei patrimoni e alla lettura trasversale degli stessi, sul tema “Cucina, ricette e territorio”.

6) analisi e sviluppo di installazioni ambientali in ciascuna casa museo volte alla valorizzazione dei patrimoni e alla lettura trasversale degli stessi, sul tema “Cucina, ricette e territorio”:

- fase di analisi delle tecnologie utili al progetto;
- individuazione e sviluppo delle tecnologie e degli elementi di sistema (tag rfid, lettore rfid, cassa bluetooth, spot luce);
- sviluppo dei contenuti audio/video (individuazione dei testi, registrazione audio con attori, postproduzione e caricamento);
- sopralluoghi tecnici in ciascuna casa museo e test sistema in loco.

Periodo: maggio–ottobre 2016

Ambito di ricerca: Musei e nuove tecnologie

In occasione dell’allestimento per la mostra **“Antonio Orafo da Sammarino. Artista del Rinascimento”**, presso il Museo di Stato (Palazzo Pergami Belluzzi) di San Marino, si è iniziato a ragionare circa nuove modalità di presentazione dei contenuti audio-visivi all’interno di spazi museali. Ripensare il museo, coniugando digitale e analogico, virtuale e reale, presenza e assenza, è sempre più una necessità all’interno di un panorama contemporaneo in costante evoluzione.

Collaborando a stretto contatto con l’Università degli Studi di San Marino (team di lavoro coordinato dal prof. Riccardo Varini), ci si è occupati di raccogliere e sistematizzare le informazioni relative alla figura dell’orafo sammarinese, progettando un percorso narrativo compiuto, suddiviso per ambiti tematici. Accanto al più classico percorso composto da oggetti e carteggi relativi all’autore, si è costruito un secondo livello di lettura avvalendosi di forme narrative contemporanee, quali video e proiezioni ambientali.

3.0 ATTIVITÀ DIDATTICA IN AMBITO UNIVERSITARIO

Periodo: Luglio – Settembre 2020

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino – Corsi di Laurea Triennale e Magistrale in Design

Attività: Docente del workshop “Riavvicinarsi (modulo: Comunicare il cambiamento)”

Docente: Emanuele Lumini, Tommaso Lucinato, Matteo Giustozzi

Competenze acquisite: Scopo del workshop è stato quello di ragionare sulle nuove modalità di interazione e comunicazione a seguito delle mutate condizioni sociali e relazionali imposte dal Covid-19. Gli studenti hanno sperimentato e utilizzato gli strumenti della comunicazione visiva e il prodotto per promuovere un messaggio di riavvicinamento sociale in totale sicurezza.

Periodo: Ottobre 2017 – Settembre 2018

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino – Corsi di Laurea Magistrale in Design

Attività: Collaboratore alla didattica dell’insegnamento “Laboratorio di Motion Graphic 2”

Docente: Andrea Brogi

Competenze acquisite: Attività didattica di insegnamento dei linguaggi 2D e 3D della Motion Graphics (motion tracking, motion capture, ...) acquisiti con una serie di esercitazioni in classe. Durante il corso, attraverso una serie di workshop, sono state esplorate le potenzialità di alcuni software come Unity (docente: Marco Pucci) e Touch Designer (docente: Franz Rosati).

Periodo: Febbraio – Settembre 2017

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino – Corsi di Laurea Magistrale in Design

Attività: Collaboratore alla didattica dell’insegnamento “Laboratorio di Motion Graphic 1”

Docente: Francesco Mantovani

Competenze acquisite: Attività didattica di insegnamento dei rudimenti della Motion Graphics attraverso una serie di esercitazioni in classe. Esame finale sul tema del Network Rebranding.

Periodo: 27 Aprile – 7 Maggio 2016

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino – Corsi di Laurea in Design

Committente: AASS – Azienda Autonoma di Stato per i Servizi pubblici

Attività: Workshop “Rinnovata Energia. Collegati da 35 anni”

Designer: Raffaele Cafarelli

Qualifica richiesta: Tutor

Competenze acquisite: Attività di supervisione per lo sviluppo di artefatti audiovisivi in motion graphics da proiettare in occasione della serata celebrativa per i 35 anni dell’Azienda Autonoma di Stato per i Servizi pubblici.

4.0 ATTIVITÀ PROFESSIONALE

2021

Attività: Visual designer freelance, responsabile del laboratorio di fotografia e video e collaboratore alla didattica per il Laboratorio di design della Comunicazione 1 (docente: Donatello D'Angelo) presso l'Università di Design di San Marino.

2020

Attività: Visual designer freelance e responsabile del laboratorio di fotografia e video presso l'Università di Design di San Marino.

Alcuni dei progetti sviluppati:

- Campagne video promozionali per l'Università di San Marino;
 - Progettazione grafica e allestimento di mostre, tra cui: "1881-1959. Don Giovanni Montali: La forza della Carità per una rinascita civile" per il Comune di Riccione (RN) e "Don Carlo Baronio: Quel prete dalle scarpe rotte" per il Comune di Savignano sul Rubicone (FC).
 - Progettazione di comunicazione video per il Ministero degli Interni sul tema dell'Immigrazione.
 - Sviluppo di tutorial video sui servizi online forniti dalla Pubblica Amministrazione dello Stato di San Marino.
-

2016–2018

Attività: Graphic e Motion designer freelance e contratto di collaborazione con Iniziative Editoriali di Rimini (Gruppo Icaro) per lo sviluppo di grafiche ed elementi multimediali per la tv, il web e il cinema. (Portfolio clienti: Mediaset, Rai, La7, Tv2000, Comune di Rimini, gruppo Maggioli, Start Romagna, Ist. Schurr ...)

Alcuni dei progetti sviluppati:

- Redesign del sito di informazione online Newsrimini.it (attualmente in fase di lancio);
 - Operatore di ripresa e tecnico video per gli speciali dal Meeting di Rimini (agosto 2017–2018) dell'emittente nazionale TV2000;
 - ideazione, riprese e montaggio del teaser video "Oltre il Muro una voce", presentato in occasione dell'evento "Dove abitano le parole" (Forlì, 27.5.2018), sviluppato nell'ambito del progetto di valorizzazione del Circuito delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna, con l'Università degli Studi della Repubblica di San Marino;
 - Rebrand della corporate identity gruppo Icaro (attualmente in fase di lancio);
 - Campagna video del progetto "Bimbi in bus" (Comune di Rimini e Start Romagna)
 - Video identity gruppo Maggioli (Santarcangelo);
 - Sigle per il web e la tv (Memorie dalla Linea gotica, Romagna Slang, Meet Generation, ...)
-

2015–2016

Periodo: Settembre–Ottobre 2016

Attività: Progettazione grafica, allestimento e realizzazione dei contenuti audiovisivi per la mostra fotografica "Fare Luce", presso il Museo di Stato (Palazzo Pergami Belluzzi) di San Marino.

Periodo: Maggio–Giugno 2016

Attività: Progettazione grafica, allestimento e realizzazione dei contenuti audiovisivi per la mostra "Antonio Orafo da Sammarino. Artista del Rinascimento", presso il Museo di Stato (Palazzo Pergami Belluzzi) di San Marino. Team di lavoro guidato dai docenti Riccardo Varini e Michele Zannoni (UNIRSM).

Periodo: Aprile–Maggio 2016

Attività: Realizzazione grafica del logo e supporto alla creazione di contenuti audiovisivi, in collaborazione con il team di progetto coordinato dal docente Raffaele Cafarelli, per la serata inaugurale dei 35 anni dell’Azienda Autonoma di Stato per i Servizi pubblici tenutasi il 7 maggio presso il Centro Congressi Kursaal della Repubblica di San Marino, dal titolo: “Rinnovata Energia. Collegati da 35 anni”.

Designer freelance (Portfolio clienti: AASS, Istituti Culturali di San Marino, Colorificio Sammarinese, Fortech, Gli Artigiani del Gusto, La Serenissima, Ente Cassa di Faetano, Centrale del Latte di San Marino, Mr. Apps, ...).

2012–2016

Periodo: Giugno

Attività: Organizzatore, in team di lavoro, dell’evento annuale “Una Musica Può Fare”, manifestazione canora patrocinata dai Comuni di San Mauro Pascoli (FC) e Savignano sul Rubicone (FC). Progettazione grafica dell’immagine coordinata dell’evento e realizzazione dei contenuti audiovisivi.

2012

Graphic designer presso lo studio grafico “Esploratori dello Spazio” di Sauro Antimi e Benedetta Masi.

2010

Stage formativo (400 ore) presso lo studio grafico “Esploratori dello Spazio” (San Marino)

5.0 PREMI E RICONOSCIMENTI

Periodo: Novembre 2018

Il progetto “Romagna Slang”, sviluppato dal gruppo Icaro su commissione dell’Istituto Friedrich Schurr (per il quale ho personalmente curato la parte grafica e di motion graphics), per promuovere l’uso del dialetto romagnolo tra i giovani, riceve il noto premio giornalistico culturale Guidarello, sezione audiovisivi.

Periodo: Maggio 2013

Terzo classificato nel concorso “E-commerce San Marino”, indetto dalla Segreteria di Stato per l’Industria, l’Artigianato e il Commercio, per la progettazione grafica del logo.

Periodo: Maggio 2011

Primo classificato (in team con Elisa Canini) nel concorso “San Marino 500 Marathon”.

Progettazione della livrea delle quattro auto 500 che hanno partecipato alla XIV edizione dei Giochi dei piccoli stati d’Europa (Liechtenstein, 30 maggio – 4 giugno 2011).

6.0 COMPETENZE

Competenze comunicative

- . Ottima capacità comunicativa maturata sia in ambito universitario che in quello lavorativo e professionale.
 - . Buon livello di lingua inglese (sia scritto che parlato)
-

Competenze organizzative e gestionali

- . Propensione al lavoro in team multidisciplinare e ottima capacità di organizzazione e di coordinamento di un gruppo di lavoro maturata sia in ambito universitario e professionale che in quello di servizio volontario (capo-scout, educatore giovanile, ...).
-

Competenze tecniche

- . Ottimo capacità di utilizzo delle strumentazioni professionali per la fotografia e la ripresa audio-video.
- . Ottima conoscenza di software per la progettazione grafica.
- . Ottima conoscenza di software per il montaggio, la postproduzione e il compositing video.
- . Utilizzo dei sistemi operativi IOS e Windows e del pacchetto Adobe (Illustrator, Photoshop, Indesign, Premiere Pro, After Effects, ...).
- . Buona conoscenza di software per il sound design: Logic Pro, Soundbooth, Ableton Live.
- . Discreta conoscenza del codice, dei linguaggi e di software per la realizzazione di grafica generativa (Processing, ...).

EMANUELE LUMINI

+39 340 3344004
emanuele.lumini@gmail.com

P.zza A. Giorgi, 5
47030 – San Mauro Pascoli (FC)
Italy
