



Raffaele Pierucci

☒ **Indirizzo:**

☒ **Indirizzo e-mail:** ☒ **Numero di telefono:**

☒ **Sito web:**

☒ **Instagram:**

Sesso: Maschile **Data di nascita:** 04/03/1994 **Nazionalità:** Italiana

ATTIVITÀ DIDATTICHE

[02/2021 – 06/2021] **Docente di scuola secondaria - Tecnica e Tecnologia**

IC Petritoli

Città: Petritoli (FM)

Paese: Italia

[03/2019 – 07/2019] **Tutor universitario**

Università degli Studi di Camerino - Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria"

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

Principali attività e responsabilità:

Tutor universitario al "Laboratorio di Disegno Industriale 1"

[10/2020 – 03/2021] **Tutor universitario**

Università degli Studi di Camerino - Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria"

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

Principali attività e responsabilità:

Tutor universitario presso il laboratorio di Comunicazione Visiva e multimediale, tenuto dai docenti Federico O. Oppedisano, Piero Sabatini e Federico Rita.

[03/2020 – 07/2020] **Tutor universitario**

Università degli Studi di Camerino - Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria"

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

Principali attività e responsabilità:

Tutor universitario al "Laboratorio di Disegno Industriale 1"

PUBBLICAZIONI ED ALTRE ATTIVITÀ DI RICERCA

ARTICOLI

[2020] **AI | IA - Artificial Intelligence, Intelligence Artifact**

<https://www.rivistamagazzino.com/ai-ia>

Articolo scritto per il NumeroZero della Rivista Magazzino. Articolo disponibile online.

Estratto:

"Banalmente mi chiedo: possiamo considerare l'"Arte", un'opera generata dall'IA? Riformulo! Ora è chiaro che l'IA è uno strumento tanto quanto l'arte. Quando l'IA, che ripeto è uno strumento, in completa autonomia senza un input umano, sarà in grado di generare visioni con la stessa forza di quelle generate dall'uomo, quindi, anche in quel caso potremmo definire arte un artefatto generato da uno strumento in completa autonomia con input presi da un mondo virtuale?"

[10/2019 – Attuale] **Direttore artistico**

MAGAZZINO www.rivistamagazzino.com

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

<https://www.instagram.com/magazzino.saad/>

Principali attività e responsabilità:

Magazzino è una rivista studentesca. Vogliamo parlare di Arte, Design, Architettura e Società.

MEMBRO UNITÀ DI RICERCA

[01/2022 – Attuale] **Designer Computazionale**

Scuola di Architettura e Design E. Vittoria - Unicam

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

Principali attività e responsabilità:

Membro unità di Ricerca dal titolo: "Logge Digitali. Progetto Accademia dei Lincei"

Sviluppo di una piattaforma web e di un percorso virtuale per alcune logge affrescate di Roma: Villa Farnesina, Palazzo Altens e Loggia Palatina.

[02/2022 – 06/2022] **Designer Computazionale - Vincitore di una borsa di studio**

Scuola di Architettura e Design Eduardo Vittoria

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

Principali attività e responsabilità:

Prot. n° 0011472 del 23.02.2022

Borsa di studio:

“Attività di studio per lo sviluppo ed implementazione di tecnologie smart per la valorizzazione dei beni architettonici, culturali e ambientali ed il potenziamento dei servizi digitali della città di Ascoli Piceno” - Scuola Architettura e Design

Progetto:

"SVILUPPO DI UN PROGETTO PER LA VALORIZZAZIONE DEI BENI ARCHITETTONICI, CULTURALI E AMBIENTALI ED IL POTENZIAMENTO DEI SERVIZI DIGITALI DELLA CITTÀ."

Mappatura delle tecnologie abilitanti per la valorizzazione e fruizione del patrimonio culturale e ambientale.

[04/2021 – 09/2021] **Designer Computazionale - Vincitore di una borsa di studio**

Università di Camerino - Scuola di Ateneo di Architettura e Design "Eduardo Vittoria"

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

Principali attività e responsabilità:

FAR 2018 - Fondi di Ricerca Universitaria.

"Patrimonio enogastronomico nelle Marche"

Storytelling digitale attraverso la realtà virtuale e aumentata"

La borsa di studio era finalizzata alla progettazione di 3 manufatti per la comunicazione e la valorizzazione della piramide alimentare dei prodotti tipici enogastronomici marchigiani:

- ☒ "Marche in tavola", gioco da tavolo in realtà aumentata;
- ☒ "Chef Accademie", esperienza di cucina immersiva con la realtà virtuale;
- ☒ "VRgara", digitalizzazione dei gesti delle mani che cucinano un piatto tipico marchigiano con tecnologia Manus a finger tracking, e digitalizzazione di una cucina tipica marchigiana.

[01/2021 – 06/2021] **Designer Computazionale**

Scuola di Scienze e Tecnologie - Unicam

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

Principali attività e responsabilità:

Membro unità di ricerca dal titolo: "**Elaborazione VR Experience dedicata alla valorizzazione della struttura ipogea nell'Abbadia dei Santi Ruffino e Vitale ad Amandola (FM)**"

Università degli Studi di Camerino - Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria"

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

<http://www.appenninocamerte.info/notizie-politica/item/10359-pionieristica-la-nuova-struttura-polifunzionale-di-muccia>

Principali attività e responsabilità:

Progetto di riqualificazione urbana post-terremoto di un edificio polifunzionale nell'area sismica del centro Italia del 2017.

Edificio in costruzione. (Per maggiori informazioni >> <http://www.appenninocamerte.info/notizie-politica/item/10359-pionieristica-la-nuova-struttura-polifunzionale-di-muccia>)

Team:

☒ Modellazione parametrica dell'architettura con Grasshopper

PROGETTI PUBBLICATI E PREMIATI

[2021]

NumeroDue di Magazzino è stato selezionato all'esposizione "Neologia" una sezione dei Torino Graphic Days

<https://www.graphicdays.it/neologia/magazzino/>

NumeroDue di Magazzino è stato selezionato per la mostra "Neologia" come uno dei 100 migliori progetti di giovani creativi ai Torino Graphic Days 2021.

[2021]

NumeroDue di Magazzino è stato selezionato per la mostra "Il mestiere di grafico – oggi" - Triennale Milano

<https://aiap.it/il-mestiere-di-grafico-oggi/>

NumeroDue di Magazzino è stato selezionato per la mostra "Il mestiere di grafico – oggi" - Triennale Milano.

Presidente: Stefano Boeri

In collaborazione con: AIAP – Associazione italiana design della comunicazione visiva

A cura di: Marco Tortoioli Ricci

[2021]

Saad Workshok! Week è stato selezionato per la mostra "Il mestiere di grafico – oggi" - Triennale Milano

<https://aiap.it/il-mestiere-di-grafico-oggi/>

I progetti realizzati nei cicli di workshop dal 2018 al 2021 della Saad Workshop Week sono stati selezionati per la mostra "Il mestiere di grafico – oggi" - Triennale Milano.

Presidente: Stefano Boeri

In collaborazione con: AIAP – Associazione italiana design della comunicazione visiva

A cura di: Marco Tortoioli Ricci

ORGANIZZAZIONE PARTECIPAZIONE A MOSTRE CONVEGNI SEMINARI WORKSHOP IN QUALITÀ DI ORGANIZZATORE O RELATORE

[03/2018 – Attuale] **Co-fondatore e Curatore Artistico**

SAAD Workshok! WEEK www.saadworkshopweek.com

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

<https://www.instagram.com/saadworkshopweek/>

Principali attività e responsabilità:

Il **Saad Workshok! Week** è un hub di architettura e design per costruire nuove skills. Un luogo fisico e virtuale dove si realizzano laboratori di sperimentazione ed apprendimento per l'architettura ed il design.

Workshop prodotti: 20 workshop

Partecipanti totali: 337

[01/2022 – 10/2022] **Curatore Artistico e Designer**

Comune di Appignano (MC)

Principali attività e responsabilità:

Museo Arte Ceramica di Appignano.

Progettazione del percorso museale del nuovo Museo di Arte Ceramica di Appignano.
Percorso museale/Visual/Web Design/Social.

[09/2020 – 06/2021] **Curatore Artistico e Designer**

Tolentino Musei Civici <https://www.tolentinomuseicivici.it/attorno-al-fuoco-10-000-anni-fa-museo-mesolitico-tolentino-macerata/>

Città: Tolentino (MC)

Paese: Italia

https://drive.google.com/drive/folders/1G-evRozjY_t8_Bk5leiM3sQHcKitUSHN?usp=sharing

<https://www.ilrestodelcarlino.it/macerata/cronaca/sara-un-museo-dedicato-anche-ai-bambini-1.6419070>

Principali attività e responsabilità:

Museo Archeologico di Tolentino

Sezione sul Mesolitico.

"ATTORNO AL FUOCO 10.000 ANNI FA"

L'accampamento mesolitico di Contrada Pace.

Mostra promossa da: Comune di Tolentino, Assessorato alla Cultura e Turismo;
Organizzato da: Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio delle Marche - Dipartimento di Lettere e Filosofia, Università di Ferrara - ArcheoLAB soc. cooperativa. Macerata (MC);

In collaborazione con: Laboratorio DAnTe, Laboratorio di Dieta e Tecnologia Antica, Università degli Studi di Roma La Sapienza - MUSE, Museo delle Scienze di Trento;
Con il patrocinio di: Regione Marche - AIQUA, Associazione Italiana per lo Studio del Quaternario - IIPP - Istituto Italiano di Preistoria e Protostoria.

[09/2020 – 09/2021] **Computational Designer**

Comune di San Benedetto del Tronto

Città: San Benedetto del Tronto

Paese: Italia

<https://www.comunesbt.it/Stampa-e-Comunicazione-istituzionale/Le-ultime-notizie/ARCA-Adriatica-tanta-gente-ai-3-eventi-che-hanno-chiuso-il-programma-comunitario>

Principali attività e responsabilità:

Interreg Italia Croazia. Fondo europeo di sviluppo regionale.

Progetto Arca Adriatica: *"Dal restauro e digitalizzazione delle imbarcazioni storiche "Tastutina e Stella Marina" alla navigazione."*

Promosso dal Comune di San Benedetto del Tronto, in collaborazione con, Università Ca Foscari Venezia, Archivio Storico San Benedetto del Tronto, Museo del Mare di San Benedetto del Tronto, Servizi Navali Marittimi.

Team Digitalizzazione imbarcazione storica di San Benedetto del Tronto "Tastutina": Raffaele Pierucci e Michele Di Carlo.

Processo di digitalizzazione:

- ☒ Scansione 3D con scanner laser;
- ☒ Manipolazione nuvola di punti dell'imbarcazione;
- ☒ Modellazione 3D dalla nuvola di punti della barca;
- ☒ Disegno tecnico del modello di imbarcazione;
- ☒ Reding e animazione di modellini di barche;

[12/2018] **A_Perspective - Allestimento interattivo**

A_perspective è una mostra curata dalla nostra collettiva Saad Workshop Week che condensa insieme l'esperienza e il tema del primo ciclo di workshop "elaborazione dati della natura". Un'esperienza immersiva che vuole chiedere il rapporto tra digitale e natura. Due mondi a confronto per cercare di capire dove sia il punto in comune.

Post IG >> https://www.instagram.com/p/BrF_6MZBs35/

VIDEO 360 >> <https://www.youtube.com/watch?v=FquhN3WJwfk>

<https://www.youtube.com/watch?v=FquhN3WJwfk>

[06/2019] RELATORE - Unicam

Presentation of 2° Cycle of Saad Workshop Week of design workshop with CH RO MO

[06/2019] RELATORE - Unicam

Presentation of 2° Cycle of Saad Workshop Week of Architecture Workshop with HOMU

TITOLI DI FORMAZIONE POST LAUREA

[03/2022] **Design Thinking for Education**

Impresa in aula - UNIYPM

Indirizzo: Ancona, Italia

Campi di studio: Corso di formazione Design Thinking

Principali materie studiate/competenze professionali acquisite.:

Tutor: Prof. Andrea Polini.

"Impresa in aula. Didattica innovativa per l'imprenditorialità"

ALTRI TITOLI DIDATTICI, SCIENTIFICI O PROFESSIONALI

[07/2020] **Abilitazione insegnamento scuola media e superiore - 24CFU**

Ecampus

[04/2021] **Modellatore parametrico con Grasshopper - base**

Pio Lorenzo Cocco - Rhino Trainer

[05/2021] **Modellatore parametro con Grasshopper - advanced**

[07/2020 – 07/2020] **Visual designer**

SOS - La Scuola Open Source <https://www.lascuolaopensource.xyz/blog/l-identita-del-duc-noci-citt-bottega>

Città: Noci (BA)

Paese: Italia

Principali attività e responsabilità:

L'identità visiva del DUC "Noci Città Bottega"

Workshop collaborativo. Gruppo di lavoro, composto da partecipanti provenienti da tutta Italia - Politecnico di Milano, Iuav di Venezia, ISIA di Roma e di Urbino, per elencare alcune delle scuole di provenienza - in tre giorni ha sviluppato un progetto di brand identity per il DUC "Noci città bottega".

Tenuto e coordinato da: Alessandro Tartaglia:

Laureato in Design Industriale (Poliba) e specializzato in Grafica Editoriale e Sistemi Grafici (ISIA Urbino), è co-fondatore dello studio FF3300, CAST e La Scuola Open Source. Il suo lavoro è focalizzato sul processo, nella sua interezza. Nel tempo ha approfondito la conoscenza della teoria delle reti e della memetica. Studia gli esseri umani e le comunità che essi formano.

Per la realizzazione del progetto ho collaborato con: Paolo Cardorani, Gesy Campanella, Vincenzo Giura, Daniele Casolaro, Gianpiero D'Onghia, Giulia Muscatelli, Miryam Travisani, Luca Bia, Matilde Molari, Luca Santarelli, Stefania Galantino, Elisabetta

[06/2018] **Eco Designer**

Ultradesign di Mirco Palpacelli

Indirizzo: Jesi, Italia

Principali materie studiate/competenze professionali acquisite.:

DESIGNFARM. Workshop di formazione professionale in design thinking e design innovation per il design di sistemi e prodotti circolari

ULTERIORI ESPERIENZE LAVORATIVE

[05/2020 – 09/2020] **Web Designer**

Università degli Studi di Camerino - Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria"

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

Principali attività e responsabilità:

Con il Team di Saad Workshop Week abbiamo progettato il nuovo portale di orientamento della Scuola di Architettura e Design "E.Vittoria" dell'Università di Camerino.

Per maggiori informazioni >> W.I.P >> <https://saad.francescozappavigna.it>

Al termine del progetto sarà possibile visionare nel sito ufficiale della Scuola >> <https://saad.unicam.it>

[06/2019 – 07/2019] **Visual Designer**

Università degli Studi di Camerino - Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria"

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

https://www.instagram.com/p/B1ojYxlCqC5/?utm_source=ig_web_copy_link

Principali attività e responsabilità:

Brand Identity del Corso di Laurea Magistrale in Design per l'Innovazione Digitale della Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria".

- Logi
- Poster in realtà aumentata
- Pubblicità social media

[10/2017 – Attuale] **Designer Freelancer**

Ultradesign di Mirco Palpacelli - www.ultradesign.it

Città: Jesi (AN)

Paese: Italia

Principali attività e responsabilità:

La mia prima esperienza lavorativa all'interno di uno studio di product design che collabora con Franke, Faber, Indesit, Whirpool, Arisotn, Bompani, ec... All'interno dello studio mi hanno affidato diversi compiti:

-
- Processo di progettazione creativa per un prodotto innovativo
- Modellazione parametrica del design del prodotto
- Disegno generativo
- Visual e post produzione (rendering 3D e immagine di progettazione del prodotto in post produzione)
- Composizione video (Animazione 3D e compositing video)

FORMAZIONE

[10/2017 – 06/2020] **Laurea Magistrale in Design Computazionale - 110L/110**

Università degli Studi di Camerino - Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria" <https://saad.unicam.it>

Indirizzo: 63100, Ascoli Piceno, Italia

[10/2013 – 07/2017] **Laurea Triennale in Disegno Industriale ed Ambientale - 110/110**

<https://saad.unicam.it> <https://saad.unicam.it>

Indirizzo: 63100, Ascoli Piceno, Italia

[09/2008 – 06/2013] **Diploma di Scuola Superiore - 80/100**

Istituto Tecnico per Geometri ITG Bramante (MC) <https://www.bramantepannaggi.edu.it>

Indirizzo: 62100, Macerata, Italia

THESIS

[06/2020] **Theuth | Piattaforma social per la community scuola**

Questa tesi è il progetto di una Piattaforma Social Evolutiva, dove il mio apprendere cresce insieme all'apprendimento della piattaforma. Gli algoritmi che la governano non sono più persuasivi ma etici, cioè danno a noi la facoltà di scegliere se essere persuasi, monitorano il nostro stato di apprendimento, ci proteggono da contenuti sensibili non adatti all'età evolutiva. Theuth è un social dove i contenuti che vengono caricati passano da quantità a qualità, ogni post ogni contenuto riceverà una percentuale di applausi come in una conferenza continua che non finisce mai. La piattaforma diventa uno spazio dove le regole che la governano sono le stesse regole che abbiamo nello spazio reale perchè la percezione che si avrà dell'urbanistica di Theuth sarà la stessa della vita reale. L'architettura e gli spazi della scuola reale diventano gli spazi e l'architettura di Theuth, gli strumenti e i modi di interagire con le persone della scuola reale diventano le funzioni e le icone di Theuth. Inoltre in quanto accessibile da tutte le culture ci sarà un maggior confronto fra le diverse scuole.

La presentazione sarà visibile da minuto 57:30 di questo video YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=VbqbkJLsqKE>

<https://www.youtube.com/watch?v=VbqbkJLsqKE>

<https://drive.google.com/drive/folders/1Dwgu7CWiqYITvS7dE5mlhJPvNt3HV06K?usp=sharing>

COMPETENZE DIGITALI

Le mie competenze digitali

Adobe Suite | Blender | Rhinoceros | Grasshopper | PTC Creo Parametric | Unity | Unreal Engine | Game engines UNITY VR and AR | Keynote | Pages | Numbers | Google Sites | Microsoft Office | KeyShot | Fusion 360 | AutoCad | Processing | Arduino

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".