



# Ernesto Voltaggio

Communication designer across digital and analog media

## Informazioni personali

Indirizzo	Via Montesanto 34, 90133 Palermo
Telefono	340 · 3251470
E-mail	ernesto.volt@me.com
Nazionalità	Italiana
Luogo di nascita	Palermo
Data di nascita	23 luglio 1991
Sito web	volt23.github.io/

## Esperienza Lavorativa

Date	Luglio 2016 – in corso
Datore di lavoro	Opendot • via Tertulliano, 70 • Milano
Tipo di azienda	Fablab
Tipo di impiego	<b>Lavoro a progetto per la realizzazione di elementi di comunicazione interna al laboratorio Opendot, per facilitare l'uso dello spazio da parte degli utenti del fablab.</b>
Principali mansioni	UX designer, graphic designer, illustratore.
Date	Giugno 2016 – Luglio 2016
Datore di lavoro	Dotdotdot • via Tertulliano, 70 • Milano
Tipo di azienda	Studio di progettazione multidisciplinare
Tipo di impiego	<b>Collaborazione per la progettazione e resa grafica di installazione interattive da proporre al bando del museo del 900 "M9".</b>
Principali mansioni	UX designer, UI designer, graphic designer, illustratore.
Date	Novembre 2015 – Febbraio 2016
Datore di lavoro	Opendot • via Tertulliano, 70 • Milano
Tipo di azienda	Fablab
Tipo di impiego	<b>Lavoro a progetto per la progettazione grafica del sito web di Opendot e restyling di alcuni elementi dell'identità visiva.</b>
Principali mansioni	Art director, UI e UX designer, brand designer.
Date	Settembre 2015 – Gennaio 2016
Datore di lavoro	Dotdotdot • via Tertulliano, 70 • Milano
Tipo di azienda	Studio di progettazione multidisciplinare
Tipo di impiego	<b>Progettazione e realizzazione grafica di un'applicazione mobile interna ad Unicredit.</b>
Principali mansioni	UI e UX designer
Date	Luglio 2015 – Settembre 2015
Datore di lavoro	Tex Club Tec e Sistema Moda Italia • viale Sarca, 223 • Milano.
Tipo di azienda	Associazioni del settore tessile e abbigliamento
Tipo di impiego	<b>Progettazione e realizzazione dell'identità visiva della Piattaforma Tecnologica Italiana Tessile Abbigliamento.</b>
Principali mansioni	Brand designer
Date	Giugno 2015 – Luglio 2015
Datore di lavoro	Tex Club Tec • viale Sarca, 223 • Milano.
Tipo di azienda	Associazione del settore tessili tecnici e innovativi.
Tipo di impiego	<b>Lavoro a progetto per l'impaginazione della rivista Tex Innovation.</b>
Principali mansioni	Grafico editoriale.
Date	Aprile 2015
Datore di lavoro	Dotdotdot • via Tertulliano, 70 • Milano
Tipo di azienda	Studio di progettazione multidisciplinare.
Tipo di impiego	<b>Collaborazione per la progettazione e realizzazione di 6 illustrazioni isometriche per il padiglione della Coop ad Expo 2015.</b>
Principali mansioni	Illustratore.
Date	Marzo 2015 – Aprile 2015
Datore di lavoro	Dotdotdot • via Tertulliano, 70 • Milano
Tipo di azienda	Studio di progettazione multidisciplinare.
Tipo di impiego	<b>Collaborazione per la progettazione dell'esperienza utente di un evento privato organizzato da Vibram e Lenovo. Ho progettato e realizzato l'interfaccia grafica di un'applicazione mobile e una data visualization dinamica.</b>
Principali mansioni	UX designer, UI designer, graphic designer.
Date	Settembre 2014 – Gennaio 2016
Datore di lavoro	Sacrè • corso XXII Marzo, 36 • Milano
Tipo di azienda	Laboratorio serigrafico, studio di comunicazione.
Tipo di impiego	<b>Mi sono occupato della gestione finanziaria del laboratorio, del processo di stampa serigrafica ed ho svolto il ruolo di art director nei lavori di progettazione.</b>
Principali mansioni	Art director, interaction designer, stampatore.

## Istruzione e formazione

Date	2016 (gennaio – giugno)
Nome e tipo di istituto	Fab Academy presso Opendot (tutor: Enrico Bassi)
Principali materie/abilità	La fab academy è basata sul corso dell'MIT "How To Make (almost) Anything" tenuto da Neil Garshenfeild, che ha deciso di diffonderlo su scala globale tramite un modello di educazione distribuito fatto di gruppi di lavoro seguiti da un tutor per ogni fablab e lezioni in streaming tenute da Garshenfeild stesso. Vengono insegnati i processi di fabbricazione digitale tramite l'uso di macchinari quali fresa a controllo numerico, stampanti 3d, taglio laser (CO <sub>2</sub> e fibra) e vinyl cutter. Ho appreso processi quali: progettazione, design, fabbricazione e saldatura di PCB, programmazione di microcontrollori (GCC e Arduino IDE), fabbricazione di oggetti in materiali compositi, stampi a colata, scannerizzazione e stampa 3d, modellazione 3d.
Qualifica conseguita	Fab Diploma. Portfolio: <a href="http://archive.fabacademy.org/archives/2016/opendot/students/191/">http://archive.fabacademy.org/archives/2016/opendot/students/191/</a> .
Date	2010 – 2014
Nome e tipo di istituto	Corso di laurea in Design della Comunicazione Università Politecnico di Milano, via Durando 10 · Milano.
Principali materie/abilità	Basic design e psicologia della Gestalt, disegno tecnico e composizione, progettazione grafica editoriale, progettazione di identità visive, software per il disegno 2d e 3d, uso di nuove tecnologie in progetti di comunicazione visiva, storia della comunicazione visiva.
Qualifica conseguita	Laurea in Design della Comunicazione · Classe delle Lauree n. L–4– Disegno Industriale. Titolo tesi: "Gammy Builder, un prototipo interattivo per l'apprendimento", relatore Francesco Ermanno Guida.
Date	2005 – 2010
Nome e tipo di istituto	Liceo scientifico Stanislaò Cannizzaro, via Generale G. Arimondi, 14 · Palermo.
Principali materie/abilità	Materie scientifiche quali biologia, chimica, fisica, matematica e materie umanistiche (storia, filosofia, letteratura, storia dell'arte).
Qualifica conseguita	Diploma di istruzione secondaria superiore ad indirizzo scientifico.

## Competenze personali

Madrelingua	Italiano	Altre lingue	Inglese (lettura: eccellente; scrittura: buona, espressione orale: eccellente)
Capacità e competenze informatiche	Ottima conoscenza dei sistemi operativi Mac Os e Windows e dei pacchetti Office di Windows e iWork di Mac Os. Ottima conoscenza dei programmi Adobe <b>Photoshop</b> , <b>Illustrator</b> e <b>Indesign</b> , Premiere. Ottima conoscenza dei programmi di modellazione 3d <b>Rhinoceros</b> . Buona conoscenza di <b>VVVV</b> e di <b>Processing</b> come ambienti di programmazione con output visuale. Ottima padronanza dei linguaggi di front-end development quali <b>CSS</b> , <b>HTML</b> e <b>Javascript</b> . Discreta conoscenza di <b>Eagle</b> per il design di circuiti. Buona conoscenza dell'ambiente di sviluppo <b>Arduino</b> e del software <b>Cura</b> per la preparazione dei file per la stampa 3d.		
Capacità e competenze tecniche	Ottima conoscenza del <b>processo di stampa serigrafica</b> praticato all'interno del laboratorio Sacrèm ( <a href="http://www.sacremstudio.com">www.sacremstudio.com</a> ) ; padronanza dei processi di <b>fabbricazione digitale</b> tramite <b>stampa 3d</b> , <b>taglio laser</b> , <b>fresa cnc</b> e <b>vinyl cutter</b> . Conoscenza dei processi per la produzione di <b>circuiti stampati</b> e del processo di <b>saldatura</b> di schede elettroniche.		

## Ulteriori Informazioni

- In pubblicazione a Novembre 2016** Partecipazione al convegno “6th STS Italia Conference Sociotechnical Environments; Trento (2016)” con la pubblicazione **“The emotions behind a sphere. Experimentations for an interactive object communicating brand values and encouraging behavioural reactions”** Francesco E. Guida, Ernesto Voltaggio, Camilla Ferrari, Serena Liistro, Mauro Vital (2016)”.
- Giugno 2016** Partecipazione al convegno “6th International Forum of Design as a Process Systems & Design: Beyond Processes and Thinking; Valencia (2016)” con la pubblicazione di **“Programming Visual Representations. Evolutions of Visual Identities between Tangible and Intangible”**; Francesco E. Guida, Ernesto Voltaggio”.
- 20–21 Maggio 2015** Partecipazione al workshop Interagire con il Videomapping organizzato dal fablab OpenDot e tenuto dal docente Andrej Boleslavský.
- 12–19 Aprile 2015** Esposizione dell’installazione interattiva “Jimbo” al Tortona Design Week di Milano. Il progetto riguarda una gamestation creata in relazione di un gioco di skateboard in stile 8bit il cui controller è realizzato tramite arduino e una tavola da skateboard stampata in serigrafia con dell’inchiostro conduttivo.
- 11 Aprile 2015** Esposizione e demo del progetto “Gammy Builder, un prototipo interattivo per l’apprendimento” all’evento PLAY: festival del gioco di Modena nella sezione Tavola Esagonale dedicata ai progetti ludici di ricerca selezionati dalla prof.ssa Maresa Bertolo.
- 28 Marzo 2015** Esposizione e demo del progetto “Gammy Builder, un prototipo interattivo per l’apprendimento” all’evento Arduino Day organizzato dal fablab WeMake a Milano.
- Novembre 2014** Posizionamento tra i primi 10 classificati dei 122 progetti pervenuti al concorso di idee per la progettazione dell’immagine coordinata della Rete della Case del Quartiere di Torino. [Allegato 1]
- Giugno 2014** Partecipazione al workshop “Introduzione ad Arduino” organizzato dal fablab Spazio Yatta a Milano.

Palermo, 02 settembre 2016

