



# PDF Eraser Free Roberto Balestri

## PRESENTAZIONE

---

**Dottorando** presso il Dipartimento di Arti, Storia, Società dell'Università di Bologna con una tesi intitolata "**Strategie Multimodali per l'Analisi Narrativa e la Catalogazione Semantica** della Serialità Televisiva. Il caso del Medical Drama".

Laurea magistrale (110 e Lode) in **Cinema, Televisione e Produzione Multimediale** presso l'Università di Bologna grazie a una tesi riguardante **l'utilizzo di tecnologie d'intelligenza artificiale all'interno delle industrie culturali e della produzione audiovisiva**.

Laurea triennale in Discipline dell'Arte, Musica e Spettacolo presso l'Università degli Studi di Firenze con una tesi sull'utilizzo di **tecnologie d'IA in campo musicale**.

Precedentemente diplomato in **Informatica**.

Diplomato anche in modellazione 3D per videogiochi, VR e animazione.

Amante di **media, informatica** ed elettronica, **produzione musicale** e sound design, di modellazione e animazione **3D**, game design, fotografia, scrittura, opere audiovisive, **marketing**, e **intelligenza artificiale**.

Nell'ultimo periodo sto dedicando del tempo al **prompt engineering**, all'**AI Art** e ai sistemi **multi-agente**.

Sono una persona molto curiosa, dinamica e vogliosa di conoscere realtà sempre nuove.

## ESPERIENZA LAVORATIVA

---

[ 11/2023 – Attuale ]

### **Dottorato di Ricerca**

**Università di Bologna**

**Città:** Bologna

Dottorando presso il Dipartimento di Arti, Storia, Società dell'Università di Bologna con una tesi intitolata "Strategie Multimodali per l'Analisi Narrativa e la Catalogazione Semantica della Serialità Televisiva. Il caso del Medical Drama".

Supervisore: Prof. Guglielmo Pescatore

Co-supervisore: Prof. Mirko Degli Esposti

[ 02/2023 – 08/2023 ]

### **Tutor scolastico / Insegnante di informatica (programmazione in Roblox)**

**Kodland**

**Città:** Da Remoto

Insegnante di programmazione per videogiochi su Roblox a bambini e adolescenti per Kodland, scuola

privata internazionale.

[ 01/06/2022 – 01/11/2022 ]

### **Modellatore 3D e Game Designer**

## **Melazeta S.r.l.**

**Città:** Modena | **Paese:** Italia

## **PDF Eraser Free**

Mi sono occupato della modellazione e dell'animazione di alcuni personaggi e oggetti per videogiochi in fase di sviluppo. Ho, inoltre, inventato il concept e sviluppato il game design di un nuovo gioco per dispositivi mobile per l'ARCC che è, a oggi, in fase di sviluppo.

Ho utilizzato Blender e Adobe Substance 3D Painter per creare modelli da inserire all'interno di Unreal Engine 5 e Roblox Studio (so utilizzare entrambi gli engine).

[ 21/04/2021 – 27/07/2021 ]

## **Assistente di Produzione e Distribuzione Cinematografica**

### **BOMAR Studio**

**Città:** Bologna | **Paese:** Italia

All'interno dello studio artistico BOMAR (dedito alla realizzazione di prodotti audiovisivi fantascientifici sperimentali di animazione) ho lavorato all'interno del reparto di produzione e a quello di distribuzione per i cortometraggi Parallelism, Dystopia e No One Is Innocent. In particolare mi sono occupato di:

- ricerca e selezione accurata di festival cinematografici
- preparazione materiale relativo ai cortometraggi (pressbook, schede film, dossier per bandi)
- lavori di grafica varia (Photoshop) per impaginazioni, immagini da animare, poster, locandine
- manutenzione del sito (WordPress)

[ 12/07/2020 – 31/12/2020 ]

## **Curatore Rubrica Editoriale / Web Editor / Content Creator / Copywriter / Social Media Manager**

### **Close-up Engineering Network**

**Paese:** Italia

Redattore di articoli e approfondimenti per [www.systemscue.it](http://www.systemscue.it), la sezione Tech del network di editoria online specializzata Close-up Engineering, in qualità di collaboratore.

Mi sono occupo anche di una rubrica di approfondimento sul rapporto tra Arti e Intelligenza Artificiale.

Tra le mansioni:

- Utilizzo WordPress per pubblicare sul sito
- Creazione post social ad alto engagement
- Scrittura articoli sponsorizzati e pubblicitari

[ 20/01/2019 – 19/04/2019 ]

## **Redattore / Web Editor**

### **Controradio Srl**

Stage formativo nella redazione di una delle radio toscane più conosciute. Mi sono occupato di scrivere e gestire le notizie sul sito tramite Wordpress.

[ 24/05/2015 – 23/02/2016 ]

## **Programmatore C# e Javascript**

### **Sysdat.it**

Occupato come consulente informatico presso Cabel Industry (società informatica operante nel settore bancario) ad Empoli (FI).

Mi sono occupato principalmente dello sviluppo del frontend del principale prodotto software dell'azienda lavorando in un team di dieci persone.

Ho usato in maniera molto approfondita:

- Javascript ed AngularJS
- HTML e CSS

[ 02/2015 – 04/2015 ]

## **Stage Web Design**

**BASE S.p.A.**

Durante questo breve stage, effettuato grazie all'IFTS Logistix presso una ditta di logistica, sono stato incaricato di implementare l'interfaccia grafica del sito web aziendale a fianco del team del reparto IT.

Ho quindi potenziato le mie conoscenze di HTML, Javascript (e JQuery), CSS e PHP.

Lavorando presso uno spedizioniere ho anche familiarizzato e lavorato con i principali documenti di trasporto sia terrestri che marittimi.

**ISTRUZIONE E FORMAZIONE**

[ 08/2019 – 03/2022 ]

**Laurea magistrale CITEM (Cinema, Televisione e Produzione Multimediale)**

**Alma Mater Studiorum - Università di Bologna**

**Città:** Bologna | **Paese:** Italia | | **Voto finale:** 110/110 con Lode | **Livello EQF:** Livello 7 EQF

Laureato con 110 e Lode con una tesi sull'utilizzo di tecnologie d'intelligenza artificiale nelle industrie culturali e, in particolar modo, in quella cinematografica.

Corso incentrato sulla produzione televisiva e cinematografica e sul marketing del prodotto audiovisivo.

[ 01/10/2021 – 01/11/2022 ]

**Diploma IFTS in Modellazione 3D, Game Design, VR, Game Development**

**Music Academy**

**Città:** Bologna | **Paese:** Italia |

Corso annuale in modellazione 3D, animazione, game development in Unreal Engine 5, Motion Capture. Ho passato l'esame finale con Lode.

Software utilizzati e capacità acquisite:

- Blender: Modellazione 3D (hard e soft body), animazione e rendering
- Zbrush: Sculpting
- Unreal Engine 5: Game development, tecniche per cinematic e motion capture in ambienti virtuali
- DaVinci Resolve: Fondamenti di montaggio video, nodi Fusion e color correction

[ 08/2016 – 09/10/2019 ]

**Laurea D.A.M.S. (Discipline delle arti, della musica e dello spettacolo)**

**Università di Firenze**

**Città:** Firenze | **Paese:** Italia | | **Voto finale:** 102/110 | **Livello EQF:** Livello 6 EQF | **Tesi:** Arti e IA: reti neurali artificiali in campo artistico e innovazioni in campo musicale

Preparazione accademica di tipo storico-critico e organizzativo nel settore culturale del teatro e dello spettacolo, del cinema, della musica, delle arti, della radio e della televisione.

Ho concluso il mio percorso scrivendo e discutendo una tesi intitolata "Arti e Intelligenza Artificiale (IA): l'utilizzo di reti neurali artificiali in campo artistico e le ultime innovazioni che spingono la musica verso il futuro" ottenendo la votazione finale di 102/110.

[ 09/09/2008 – 09/07/2013 ]

**Diploma di perito informatico**

**ITIS Galileo Galilei**

**Città:** Livorno | **Paese:** Italia | | **Livello EQF:** Livello 4 EQF

- Programmazione software in C#, C++, Java
- Programmazione web in HTML, Javascript, CSS, Php, ASP, Ajax e Json
- Capacità di risolvere problematiche di natura informatica ed elettronica

[ 04/2014 – 06/2016 ] **IFTS Logistix - Tecniche per la programmazione della produzione e logistica**

**PDF Eraser Free** *Cedit, Confartigianato Livorno, Regione Toscana, UniFi*

**Città:** Livorno | **Paese:** Italia | | **Livello EQF:** Livello 4 EQF

Descrizione del corso:

Il progetto si propone di formare delle professionalità in grado di intervenire e rispondere all'interno di attività logistiche in ambito produttivo e dello stoccaggio, in grado di implementare e controllare la movimentazione, l'immagazzinamento e la lavorazione di magazzino di materie prime, semilavorati e prodotti finiti, gestendone i relativi flussi informativi. Il loro compito professionale sarà anche quello di collaborare alla programmazione degli acquisti e delle consegne, di organizzare la distribuzione, il trasporto e l'immagazzinamento delle merci, di decidere la quantificazione delle scorte ed il loro livello di decentramento nonché i mezzi di trasporto.

[ 13/11/2011 ] **Conseguimento ECDL (European Computer Driving Licence)**

**ITIS G. Galilei**

**Città:** Livorno | **Paese:** Italia |

## COMPETENZE LINGUISTICHE

**Lingua madre:** Italiano

**Altre lingue:**

**Inglese**

**ASCOLTO B2 LETTURA C1 SCRITTURA C1**

**PRODUZIONE ORALE B2 INTERAZIONE ORALE B2**

**spagnolo**

**ASCOLTO A2 LETTURA A2 SCRITTURA A1**

**PRODUZIONE ORALE A1 INTERAZIONE ORALE A1**

*Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato*

## COMPETENZE DIGITALI

**Le mie competenze digitali**

Risoluzione dei problemi | Web Design | Grafica: Photoshop | Montaggio Computer | Montaggio video | Produzione Musicale | Linguaggi di Programmazione: Python (Avanzato), HTML e CSS (Intermedio), C# (Base) | Utilizzo siti per il management del sito web dell'azienda (Wordpress, Wix, ...) | Ableton Live | Editing foto e video | Blender | Adobe Substance 3D Painter | ZBrush | Unreal Engine 5 | Adobe After Effects | DaVinci Resolve | Padronanza del Pacchetto Office (Word Excel PowerPoint ecc) | AI | AI Engineering | Microsoft Office | Stable Diffusion | ComfyUI

## COMPETENZE COMUNICATIVE E INTERPERSONALI

**Competenze comunicative e interpersonali.**

- Ottime competenze nella comunicazione scritta: copywriting, articoli di stampo redazionale e mail professionali
- Ottima capacità nello stilare dossier e pressbook accattivanti
- Ottime competenze di comunicazione social
- Ottime competenze comunicative acquisite lavorando a contatto con il pubblico e relazionandomi con gli altri in maniera adeguata durante ogni mia esperienza

- Educazione e sensibilità interpersonale, capacità di ascolto, attenzione al clima del lavoro di gruppo e desiderio di contribuire al miglioramento dello stesso

Buona capacità nel gestire/mediare possibili conflitti comunicativi

---

## PDF Eraser Free

### COMPETENZE PROFESSIONALI

#### Competenze professionali

- Capacità di gestire i rapporti interpersonali con colleghi e clientela (comprese eventuali lamentele)
  - Desiderio di portare a termine i compiti assegnati nel migliore dei modi e raggiungere gli obiettivi stabiliti
  - Capacità di stabilire priorità di lavoro in ordine di importanza, disponibilità ad apprendere attivamente
  - Grandissima capacità di problem solving, probabilmente la mia dote migliore
- 

### TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

#### Trattamento dei dati personali

Autorizzo il trattamento dei dati personali contenuti nel mio curriculum vitae in base all'art. 13 del D. Lgs. 196/2003 e all'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali.

---

*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".*

Bologna, 27/06/2024