

CURRICULUM VITAE



*Dichiarazione sostitutiva di certificazione e
dichiarazione sostitutiva dell'atto di notorietà ai sensi del
D.P.R. 445/28.12.2000*

**(allegare copia non autenticata di documento di identità del
sottoscrittore in corso di validità)**

Il/La sottoscritto/a Incrocci Luca

consapevole delle responsabilità penali cui può andare incontro in caso di
dichiarazioni mendaci, ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 76 del D.P.R.
445/2000 e sotto la propria responsabilità

**dichiara
ai sensi degli artt. 46 e 47 del DPR 445/2000**

INFORMAZIONI PERSONALI

Nome Luca Incrocci
Indirizzo
Telefono
Fax
E-mail

Nazionalità
Data di nascita

ESPERIENZA LAVORATIVA

- Date (da – a) 28/03/2022 - 29/07/2022
 - Nome e indirizzo del datore di lavoro
• Tipo di azienda o settore
• Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- GUMDESIGN**
Via Michele Coppino, 69, 55049 Viareggio LU
Studio di progettazione
Tirocinio formativo
- Durante il tirocinio venivano seguite tutte le fasi di progetto al fine di realizzare prodotti per aziende come Antoniolupi e Savema. Dalla fase di ideazione era necessaria la produzione di tavole tecniche e rendering esplicativi ed ambientali da utilizzare in ambito promozionale.
- Ideazione di prodotti
 - Ingegnerizzazione e sviluppo di tavole tecniche
 - Rendering promozionali

- Date (da – a) 2020
 - Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- Celox Marine s.r.l.**
Via Giovanni Pascoli, 98, 56021 Cascina PI
Tappezzeria Nautica
Brand Identity
Progettazione dell'identità visiva di Celox Marine, sviluppo del logo aziendale e dell'immagine coordinata.
- Definizione dell'immagine coordinata
 - Progettazione del logo
 - Definizione delle brand guidelines

- Date (da – a) 20/05/2020 - 03/08/2020
 - Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- Laboratorio di Ergonomia & Design**
Via Sandro Pertini, 93 50041 - Calenzano (FI)
Ricerca e progettazione
Tirocinio formativo
Applicazione di tecniche e metodologie di Design Thinking e User Experience design al fine di sviluppare e comunicare i progetti di ricerca portati avanti dal laboratorio.
- Sviluppo di presentazioni
 - Applicazione delle metodologie di Design Thinking e User Experience
 - Graphic design

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- Date (da – a) A.A. 2021/22 - 2022/23
 - Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
 - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
 - Qualifica conseguita
- Università degli Studi di Firenze – Scuola di Architettura Corso di Laurea Magistrale in Design (LM-12)
Tesi finale: **Green Stories, AR Game per i nuovi changemakers**
Il progetto di tesi consiste in un gioco in realtà aumentata che ha come obiettivo la sensibilizzazione alle tematiche ambientali. Il progetto permette ai giovani di entrare in contatto con storie da tutto il mondo di Green Heroes.
- Laurea Magistrale in Design
110 lode
- Attività svolte nell'ambito del progetto di tesi:
- Sviluppo del progetto tramite la metodologia del Design Thinking.
 - Analisi dettagliata del contesto.
 - Sviluppo del progetto UX e UI (Questionario, Personas, System Map, User Journey Map, User Scenario, Architetture del sistema, Wireframe lo-fi, Service Prototipe).
 - Sviluppo del progetto del gioco (Game Design)
 - Comunicazione visiva e sviluppo dell'immagine del gioco

<ul style="list-style-type: none"> • Livello nella classificazione nazionale (se pertinente) 	110 lode
<ul style="list-style-type: none"> • Date (da – a) 	A.A. 2021/22 - 2022/23
<ul style="list-style-type: none"> • Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione • Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio 	<p>Università degli Studi di Firenze – Scuola di Architettura Corso di Laurea Triennale in Disegno Industriale</p> <p>Tesi finale: Taskbar, A Smart Desktop (Progetto brevettato dall'Università degli studi di Firenze) Il progetto di tesi consiste una scrivania multifunzionale che permette un miglioramento delle attività di smart working in contesti abitativi dalle dimensioni ridotte.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Qualifica conseguita 	<p>Laurea Triennale in Design 110 lode</p> <p>Attività svolte nell'ambito del progetto di tesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ideazione del progetto. • Sviluppo ed ingegnerizzazione del prodotto in tutte le sue fasi. • Visualizzazione del prodotto in tutte le sue fasi.
<p>CAPACITÀ E COMPETENZE PERSONALI</p> <p><i>Acquisite nel corso della vita e della carriera ma non necessariamente riconosciute da certificati e diplomi ufficiali.</i></p>	
MADRELINGUA	Italiano
ALTRE LINGUE	<p>Inglese</p> <p>Buono Buono Buono</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di lettura • Capacità di scrittura • Capacità di espressione orale 	
<p>CAPACITÀ E COMPETENZE RELAZIONALI</p> <p><i>Vivere e lavorare con altre persone, in ambiente multiculturale, occupando posti in cui la comunicazione è importante e in situazioni in cui è essenziale lavorare in squadra (ad es. cultura e sport), ecc.</i></p>	<p>Buone competenze comunicative e relazionali acquisite durante il percorso universitario, lavorando in gruppo e per l'esposizione di progetti.</p>
<p>CAPACITÀ E COMPETENZE ORGANIZZATIVE</p> <p><i>Ad es. coordinamento e amministrazione di persone, progetti, bilanci; sul posto di lavoro, in attività di volontariato (ad es. cultura e sport), a casa, ecc.</i></p>	<p>Competenze organizzative acquisite durante il percorso universitario per lo sviluppo di progetti a scadenza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di gestire e organizzare le fasi di progetto attraverso l'utilizzo di software PLM (Product Lifecycle Management)
<p>CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE</p> <p><i>Con computer, attrezzature specifiche, macchinari, ecc.</i></p>	<p>Competenze acquisite nell'utilizzo di software per la creazione di contenuti multimediali. Utilizzo della suite Adobe (Illustrator, Indesign, Photoshop, After Effects, Premiere Pro). Competenze nell'utilizzo di software di modellazione 3D (Rhinceros e Fusion 360). Utilizzo di software per il rendering e l'animazione di modelli 3D (Keyshot e Blender). Competenze nell'utilizzo di software per l'UI UX design (Figma e Adobe XD)</p>

PATENTE O PATENTI

Patente B

BREVETTI

• Date (da – a)

2023

Taskbar

Progetto di tesi brevettato dall'Università di Firenze che mira a risolvere problematiche legate all'organizzazione dello spazio e al benessere dell'utente per il lavoro da remoto.

ALLEGATI

Portfolio

27/09/2023, Firenze