

# CHRISTIAN STEINER

 4 maggio 1973, Bolzano

 Via Asiago 55/A, Milano

 +39 3929854804

 christian.steiner@natphilosophy.com

 www.natphilosophy.com

 linkedin.com/christiansteiner

 flickr.com/christian\_steiner



## Istruzione

### *Laurea*

Disegno industriale - Politecnico di Milano

### *Specializzazioni*

Specializzazione in Comunicazione Visiva e Multimediale - Politecnico di Milano

Tirocinio presso l'Istituto Tecnologie Informatiche Multimediali - ITIM CNR Milano

## Capacità e competenze

### *Lingue*

Italiano (madre lingua), Tedesco, Inglese

### *Capacità relazionali*

Attitudine alla collaborazione, al lavoro di squadra e al coworking.

### *Capacità organizzative*

Attitudine nella pianificazione per obiettivi e nella progettazione iterativo-evolutiva.

### *Capacità tecniche*

2d e video | Adobe CC Suite

3d | Maxon Cinema 4D

UI/UX design | Adobe Xd, Sketch

Sviluppo | HTML, CCS, Microsoft SharePoint

Interaction design | Quartz, Max/Msp

Tutto il resto | testa e matita

# Esperienze lavorative

## *Senior Communication Designer*

---

### **OGGI**

**GRUPPO WIND TRE ITALIA S.P.A.**

Lavoro nella direzione Customer Experience occupandomi di UX/UI su tutti i canali digitali del brand, assicurando coerenza nelle campagne promozionali Wind, Tre e Wind Tre Business.

## *Internal Communication Manager*

---

### **2011-2016**

**GRUPPO WIND TRE ITALIA S.P.A.**

Ho lavorato nella direzione Internal Communication & CSR occupandomi della progettazione e gestione dei portali aziendali e della comunicazione rivolta ai clienti interni.

**H3G S.P.A.**

Ho lavorato nella direzione delle risorse umane, occupandomi della gestione delle attività di Internal Communication, assicurando la definizione e realizzazione del piano di comunicazione delle iniziative istituzionali rivolte ai dipendenti.

## *Fondatore - Art Director*

---

### **2004-2011**

**STUDIO ASSOCIATO NATPHILOSOPHY**

Ho fondato lo studio indipendente Natphilosophy, nato dalla fusione di diverse competenze professionali quali il design, l'architettura, la fotografia e l'animazione.

**Mi sono occupato di:**

#### *Comunicazione integrata*

---

Roche Diagnostic, Samsung, Ac Friends, De Baggis, In Pagina, Future Brand, Linkaround, Gruppo Banca Lombarda, Comune di Bolzano

#### *Modellazione 3d e animazioni*

---

Artsana, Cayenne, Edison, Quality and Value, Wind, Samsung, Oone

#### *Installazioni interattive*

---

Scuole Civiche di Milano, Comune di Corbetta, Comune di Vigevano, Comune di Montbéliard, A.i.E.P., AGON

#### *Allestimenti fieristici*

---

Comune di Corbetta, Comune di Vigevano

## *Brand Identity*

---

Robilant, Franziska, Eglos, Igo Ideas, Fonderia Artistica Bortoletti, Quality and Value

## *Siti web*

---

Roche Diagnostic, Johnson and Johnson, Quality and Value, Fondazione Irso, De Baggis, Aliprandi, Faspar, Osservatorio Urbano, Trevor Leighton, Luca Cattoretti, Franziska, Igo Ideas

## *Formazione*

---

Politecnico di Milano | corso di progettazione assistita

Scuole Civiche di Milano | progetto Educarte

Bicocca | progetto Animagia

## *Creative Director - Graphic Designer*

---

**2002-2004**

ART MULTIMEDIA GROUP GABRIUS S.R.L.

Mi sono occupato della progettazione di prodotti e servizi per istituzioni finanziarie, investitori e professionisti che operano nel mondo dell'arte. Nello specifico ho realizzato gallerie virtuali e soluzioni online di art investment per la testata Temaceleste.

## *Visual Designer - UI/UX designer*

---

**2001-2002**

DUCATUS S.R.L.

Mi sono occupato della progettazione grafica di portali web e dello sviluppo di soluzioni interattive ed interfacce per installazioni multimediali.

## *Graphic Designer - Interaction Designer (2000-2001)*

---

**2000-2001**

OFFICINA NEW MEDIA DRAKE S.R.L.

Mi sono occupato della progettazione grafica di soluzioni web, multimediali ed interattive per Artsana, Chicco e Breil.

## *Fondatore - Graphic Designer (1998-2001)*

---

**1998-2001**

STUDIO ZONA ESPANSIONE MASSIMA ZEM

Ho fondato la cooperativa Zem per fornire competenze grafiche e multimediali nello sviluppo di progetti artistici, campagne pubblicitarie sociali e videoclip musicali come il festival Rimusicazioni, il concorso Borderlands, il festival B-Zone, la rassegna cinematografica Kinoki e l'associazione HK Harlock di Bolzano.

# Esperienze personali

## *Eventi - Festival - Concorsi*

---

**ottobre 2008**

**21ST INTERIEUR BIENNALE**

Progettazione postazione modulare da lavoro Laola

*Kortrijk, Belgio*

**marzo 2007**

**FESTIVAL VOCE**

Video per l'Opera Les Fanfreluches Antidotées

*Montbéliard, Francia*

**giugno 2005**

**GIOCHI DI RISO**

Ambientazione e giochi interattivi sul tema del dolce di riso di Beatrice d'Este

*Vigevano*

**ottobre 2004**

**MUSIKEA**

Progettazione di spazi interattivi di gioco e scoperta sonora in collaborazione con Agon

*Milano*

**aprile 2003**

**ESTERNI - SALONE DELL'ARREDO URBANO**

Progetto di installazione urbana "Contrattempo"

*Milano*

**dicembre 1999**

**VIDEOGRAFIE URBANE - L'OCCHIO DELL'ARCHITETTO**

Esposizione per Progetto Giovani, sezione Manifestazioni Culturali

*Milano*

### 2011-oggi

#### ASISA

Scopi dell'Associazione sono:

- A. promuovere un laboratorio permanente di ricerca e progettazione rivolto all'uomo, alla città e alla contemporaneità, attraverso:
- le attività di ricerca e sperimentazione creativa di ogni linguaggio
  - la promozione e produzione di eventi culturali
  - l'uso delle nuove tecnologie come emancipazione sociale
- B. promuovere l'approccio progettuale euristico come metodo per l'acquisizione di consapevolezza, al fine di contribuire a costruire e diffondere capacità critica e di osservazione, attraverso:
- la cultura della convivialità, della solidarietà, dell'integrazione e partecipazione
  - l'utilizzo consapevole e responsabile dello spazio e delle risorse
  - la promozione di scambi culturali e multietnici

### 2008

#### CIPEQUIPE

Dalla passione per la video arte, l'interaction design e i film d'animazione nasce Cipequipe, gruppo di ricerca con lo scopo di stimolare la sperimentazione delle nuove tecnologie in sinergia con le scuole.

### 2004

#### OSMOLANDIA

Insieme allo studio Gnulab e progetto 2501 nasce il laboratorio Osmolandia, che ha l'intento di operare sul confine della sfera pubblica e privata e sulla soglia degli spazi esterni ed interni, in modo da rendere le barriere artificiali e naturali permeabili alla comunicazione.

### 2000

#### AGON - ACUSTICA INFORMATICA MUSICA

Progettazione e sviluppo ambienti interattivi.

### 1997

#### HK HARLOCK

Contribuisco alla nascita dell'associazione HK Harlock che si occupa di progetti ed iniziative nel campo dell'arte e cultura partecipata.

