

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



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

Progettazione grafica, 2d e video | Adobe CC Suite

Progettazione e modellazione 3d | Maxon Cinema 4D

UX/UI design (User Experience – User Interface) | Adobe Xd, Sketch

Sviluppo | XHTML, CCS, Microsoft SharePoint, Microsoft Office, CMS Wordpress

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 progettazione grafica e 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 (Intranet e sito istituzionale windtre.it) e della comunicazione rivolta ai dipendenti.

H3G S.P.A.

Ho lavorato nella direzione Human Resources come responsabile della comunicazione interna, gestendo la intranet aziendale promuovendo le iniziative 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

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.

