

**ANDREA COPPOLA**  
**CURRICULUM PROFESSIONALE**

**A) GENERALITA'**

Nome e cognome: **ANDREA COPPOLA**

Luogo e data di nascita: **Roma, 10.08.1971**

Residenza: **via Pirandello, 64 pal. 6B – Roma - 00137**

Recapiti telefonici (cellulare): **+39.320.224.33.44**

E-mail: **andreacoppola71@gmail.com**

Siti internet: **www.andreacoppolaart.com**

**www.deezl.net**

**www.cgacademy.it**

**www.pressplayontape.it**

Stato civile: **separato**

Obblighi d leva: **assolti**



**Titoli di studio, attestati e riconoscimenti:**

- Diploma di geometra (I.T.G. Luigi Pirandello, Roma)
- Laurea in Architettura V.O. (Ludovico Quaroni, La Sapienza, Roma)
- Attestato di CSP e CSE (ANIAI) e aggiornamento (p-Learning)
- Blender Foundation Certified Trainer (Blender Foundation)
- Blender Italia Association Certified Trainer (BIACT)
- Formatore certificate Reallusion
- Attestato di formazione RSPP (AIFES)
- Abilitazione all'insegnamento nelle scuole medie e superiori con conseguimento dei 24 CFU ("Psicologia", "Pedagogia", "Antropologia culturale" e "Metodologie e tecnologie didattiche")

**Corsi professionali frequentati:**

- Corso per l'abilitazione al Coordinamento della sicurezza in fase progettuale ed esecutiva (Studio Leoni – ANIAI, 2012, aggiornamento 2018)
- Corso di RSPP (p-Learning, 2018)
- Corsi di aggiornamento arredamento d'interni presso le aziende "Snaidero", "Molteni", "MAP", "Valcucine" e "La Falegnami", "Reval".
- Corso di Lightwave (presso EyeLight, Roma, 2008);
- Corso di Autocad 3D (presso Asapiens – Roma, 2009);

- Corso 3D Studio Max 2012 (privatamente, Roma, 2012)
- Tirocinio per la gestione dei cantieri in sicurezza con il Prof. Arch. Luciano Leoni per oltre 900 ore (via Caterina Troiani, Roma);
- Corso avanzato Blender e Cycles (privatamente, 2011);
- Corso di Autodesk Revit & BIM (p-Learning, 2018).

**Lingue straniere conosciute:**

- inglese (scritto buono, orale buono);
- francese (scritto ottimo, orale buono).

**Professione attuale:** architetto, arredatore, costruttore, grafico 3D, game designer.

**B) ESPERIENZE DI LAVORO**

***b.1. Esperienze di lavoro nel campo della topografia, dell'architettura della sicurezza e dell'arredamento***

- 1990: **geometra** presso lo studio di topografia **CO.RI.P.**, via Laurentina, Roma;
- dal 1992 (tuttora attivo): **Architetto progettista, ristrutturazioni, arredamento** per oltre 60 alloggi privati a ROMA e provincia, MILANO, ST. JEAN CAP SERRAT (Francia), WATAMU (Kenya) e MOSCA (Russia);
- dal 2002 al 2009: **Progettista di interni p.c.t. o in collaborazione esterna:**
  - 2002-2004: progettista di interni presso Ginocchi Arredamenti (Roma)
  - 2004: progettista di interni presso Frattali Arredamenti (Roma)
  - 2004-2006: progettista di interni presso Anzalone Sistemi di Arredo (Roma)
  - 2006: progettista di interni presso Pultrone Arredamenti (Roma)
  - 2007-2009: progettista di interni presso Ardecò (Roma)
- dal 2000 (tuttora attivo): **Progettista e gestione dei cantieri in sicurezza per cantieri a diverso grado di complessità:** Elenco non esaustivo delle commesse ricevute:

- Assistenza al **CSE** nella demolizione e ricostruzione di un fabbricato a Roma, p.za S. Giovanni di Dio (per conto di Studio Leoni Grandi Opere e Sicurezza s.r.l.)
- Assistenza al **CSE** nei lavori di adeguamento del nodo Termini della metropolitana a Roma (per conto di Studio Leoni Grandi Opere e Sicurezza s.r.l.)
- Assistenza alla direzione dei lavori e al **CSE** nella realizzazione dei nuclei denominati “Isola 1” e “Isola 2” a Fregene (Roma) (per conto di Studio Leoni Grandi Opere e Sicurezza s.r.l.)
- Assistenza al **CSE** nella realizzazione della Torre Eurosky all’Eur (Roma) (per conto di Studio Leoni Grandi Opere e Sicurezza s.r.l.)
- Assistenza al **CSE** nella realizzazione del complesso commerciale-residenziale-direzionale Porta di Roma (Roma Bufalotta) (per conto di Studio Leoni Grandi Opere e Sicurezza s.r.l.)
- Assistenza all’**RSPP** nei lavori di restauro di Villa Torlonia a Roma (per conto di Studio Leoni Grandi Opere e Sicurezza s.r.l.)
- luglio-agosto 2012 - **C.S.P.** e **C.S.E.** e direzione lavori per la ristrutturazione della facciata di un palazzo nel quartiere Talenti (Roma)
- dicembre 2014 – gennaio 2015: **C.S.P.** e **C.S.E.** per la **ristrutturazione della facciata in via Genova 31, Roma, del Complesso Viminale** – committente: **Ministero dell’Interno**
- luglio 2015 (in corso): **C.S.P.** e **C.S.E.** per la realizzazione dell’**impianto antincendio del C.E.D.** in via Cavour, 5, Roma – committente: **Ministero dell’Interno**
- da gennaio a febbraio 2018: **ASPP** e **ISA** nel cantiere di realizzazioni degli **edifici ENI 2 e ENI 4**, quartiere Eur Torrino (Roma) per conto della **Build It S.p.A.**
- da febbraio a settembre 2018: **ASPP** E **ISA** nel cantiere di ristrutturazione dell’**Hotel de la Ville**, via Sistina, Roma per conto di **Impresa Pizzarotti & C. S.p.A.**
- da settembre 2018 (in corso): **Ispettore per la Sicurezza** (Assistente al **C.S.E.** arch. Luciano Leoni) presso il cantiere **ENI 2**, quartiere Eur Torrino (Roma)
- settembre 2018: **Ispettore per la Sicurezza** (Assistente al **C.S.E.** arch. Luciano Leoni) presso il cantiere **Centro Commerciale Laurentino**, quartiere Laurentino G.R.A. (Roma)

- da settembre 2018 (in corso): **Ispettore per la Sicurezza** (Assistente al **C.S.E.** arch. Luciano Leoni) presso il cantiere **Hotel Edition**, in via di San Basilio 45, quartiere Barberini (Roma)
  - da settembre 2018: **C.S.P.** e **C.S.E.** per un cantiere di ristrutturazione facciata di una porzione di multifamiliare nel quartiere Axa (Roma)
  - da luglio 2019: **C.S.P.** e **C.S.E.** per un cantiere di ristrutturazione facciata di una palazzina nel quartiere Talenti (Roma);
- dal 2008 (in corso): **Designer**. Progetti e realizzazioni:
- 2009: progettazione della sedia “**Sinuosa**”
  - 2010-2014: progettazione della cucina “**Nairobi**” prodotta e commercializzata dalla Reval Cucine s.r.l. (Miggiano, LE) – [www.reval.it](http://www.reval.it)
  - 2013-2014: progettazione della linea di cucine “Skin”, prodotta e commercializzata sotto il marchio proprietario **Skin** in collaborazione con le aziende Modula s.r.l. e Reval s.r.l.
  - 2018: progetto di una lapide in granito
- dicembre 2009 - gennaio 2010: collaborazione presso lo studio **UrbanLab s.r.l.** (piazza dei Carracci, Roma) con i Prof. Arch. Orazio Carpenzano e Arch. Alessandra Capuano nella **progettazione esecutiva** dell’edificio mensa della **Scuola dei Carabinieri a Firenze**.
- da agosto 2012 (in corso) **progettazione esecutiva per la ristrutturazione, l’ampliamento e l’arredamento** con il Piano Casa della **Casa Generalizia Società dei preti dell’Assunzione**, quartiere Prati (Roma) in collaborazione con l’arch. Boudewijn Kaijser.
- dal 2007 (in corso): **Architetto progettista di strutture turistiche, ricettive e di residenze private all’estero**, quali:
- 2007-2008: progettista architettonico dei villaggi turistici in Kenya “Ocean Club” e “Saba Saba Village” ([www.14xever.com](http://www.14xever.com))
  - da aprile 2010 (tuttora in corso): progettista architettonico ed esecutivo, direttore dei lavori e gestione del cantiere in sicurezza per la realizzazione del residence “**Waridi Village**” sito in Watamu (Kenya) – [www.waridivillage.com](http://www.waridivillage.com) – comprendente 6 edifici residenziali per un totale di 11 unità immobiliari e piscina.

- da dicembre 2011 (tutt'ora in corso): progettista architettonico incaricato per la realizzazione di n. 4 ville indipendenti e la struttura alberghiera "**White Sand**" a Zanzibar (Tanzania).
- da settembre 2012 a aprile 2017: progettista architettonico ed esecutivo, direttore dei lavori e gestione del cantiere per la realizzazione del residence "**Nyuki Village**" sito in Watamu (Kenya) – [www.nyukivillage.com](http://www.nyukivillage.com) – comprendente 4 edifici per un totale di 6 unità immobiliari con piscina.
- da gennaio 2013 (tutt'ora in corso): progetto architettonico ed esecutivo e project manager del complesso residenziale "**The Ocean Front Villas**", per conto della società kenyota M.K.S.H. Ltd., comprendente 14 ville private con piscina – [www.kenyaoceanfront.com](http://www.kenyaoceanfront.com).
- da maggio 2014 (tutt'ora in corso): progettista architettonico ed esecutivo, direttore dei lavori e gestione del cantiere per la realizzazione del residence "**Coral Garden**" sito in Watamu (Kenya), comprendente 6 villini con piscina.
- da novembre 2014 (tutt'ora in corso) progettista architettonico ed esecutivo, direttore dei lavori e gestione del cantiere per la realizzazione del residence "**Domus Kenya - Le Mangrovie**" sito in Watamu (Kenya), per conto della società Domus Kenya Ltd. comprendente 8 ville con 2 piscine.
- Progettazione di due ville private a Watamu.

## ***b.2. Esperienza nel campo della modellazione 3D e computer grafica***

- dal 2005 (in corso): modellazione 3D e renderizzazione dell'arredamento per clientela privata;
- 2009: modellazione 3D e renderizzazione del Waridi Village (Kenya) per conto della società Fiore di Waridi Ltd.
- 2012: modellazione 3D e renderizzazione del White Sand Resort & SPA (Zanzibar) per conto di Reliance Travel;
- 2013: modellazione 3D e renderizzazione del Nyuki Village (Kenya) per conto della società Hendon Properties Ltd.
- 2014: modellazione 3D e renderizzazione del residence Ocean Front Villas (Kenya) per conto della società M.K.S.K. Ltd.
- 2014: modellazione 3D e renderizzazione del nuovo catalogo cucine per conto della Reval cucine s.r.l.
- 2014: modellazione interattiva di Marte per la Mars Academy s.r.l. con Blender e il motore Game Engine

- 2016: modellazione 3D e renderizzazione della ricostruzione di una fossa-bustum con la kline lignea decorata disposta sopra una pira ritrovata in Beozia (Grecia) per conto di Giampaolo Luglio/Efora della Beozia
- 2017: modellazione 3D di un attico e dell'arredo interno a Tokyo per conto proprietario
- 2017: modellazione 3d, rigging e animazioni dei cavalli utilizzati nel videogioco "Polo - The Sport of Kings"
- 2017: modellazione 3d e rigging di characters e oggetti di scena nel videogioco "Domina Kart" per Domina Coral Bay a Sharm El Sheik (Egitto), realizzato in collaborazione con Davide Prestino e Angelo Imperatore
- 2017: creazione di Archi.Tour, in collaborazione con Serena Ubertini e Angelo Imperatore, che offre servizi di architettura interattiva e home staging virtuale
- 2019 (in corso): collaborazione continuativa con la società informatica QuattroEmme per lo sviluppo di un sistema interattivo di gestione della sicurezza e dei servizi turistici per un importante sito archeologico (al momento riservato)
- 2019 (in corso): Modellazione degli ambienti, dei character e degli asset per il videogioco "Entity in Mansion"
- 2019 (in corso): fondazione della software house **DEEZL** ([www.deezl.net](http://www.deezl.net)) con Davide Prestino e Marco Iodice per la realizzazione di asset e pacchetti tematici per Blender/FBX/OBJ/DAE/Unity/UE4/Godot/S2 Engine
- 2020 (in corso): ideazione, modellazione asset e character e realizzazione in corso) del videogioco "Apex of Nothingness" in collaborazione con Deezl / Giacomo Masi / Federico Pusceddu
- 2020: Art Director e 3D Model Leader per la realizzazione dell'applied game "Code DNA", in collaborazione con la Fondazione Vigamus e l'Università di Roma Tor Vergata
- 2020: 3D Modeler e animatore dei modelli 3D dei calciatori destinati al videogioco Soccer per la nuova Intellivision Amico, in collaborazione con Idra e Fondazione Vigamus
- 2020: Art Director e 3D Model Leader per la realizzazione dell'applied game "Spirates", in collaborazione con Fondazione Vigamus e Idra Editing
- 2021 (in corso): ideazione, Art Director e 3D Model Leader per la realizzazione del videogioco horror "The Blood and the Darkness" in collaborazione con Idra Editing e Fondazione Vigamus
- 2022: 3D Model Leader per la realizzazione dell'applied game "Behind the Light", in collaborazione con Fondazione Vigamus, Cineteca di Milano e Idra Editing

- 2022: modellazione, texturing e animazione del modello 3D del volto e del corpo di Raffaello, in base al calco del cranio e alle informazioni storiografiche e pittoriche, in collaborazione con Fondazione Vigamus e l'Università di Tor Vergata di Roma
- 2022: ricostruzione del modello animato 3D dell'attore Carmelo Bene per la mostra tematica alla torre Matta di Otranto
- 2023 (in corso): ideazione, Art Director e 3D Model Leader per la realizzazione del videogioco horror "Room 205" in collaborazione con Idra e Fondazione Vigamus
- 2023 (in corso): lead 3D modeler in alcuni videogiochi la cui realizzazione è in corso con gli studenti di Vigamus Academy e successivo publishing da parte di Fondazione Vigamus
- dal 2023: collaborazione con TheGameCreators per la realizzazione di asset 3D e DLC e la conversione per il game engine GameGuru Max

### **b.3. Esperienza nell'insegnamento**

- 1994-1998: insegnante privato di matematica, topografia e costruzioni;
- 2003: insegnante nel corso di fonologia e acustica presso l'Accademia Filarmonica di Bologna;
- 2009-2010: collaborazioni di docenza con Universitalia e Forum;
- 2009-2013: assistente universitario del Corso di Gestione del Cantiere (Prof. Arch. Luciano Leoni) presso la facoltà di Architettura di Roma La Sapienza;
- 2009-2011: docente continuativo di progettazione di interni e arredamento nel job master omonimo per la Italian Genius Academy ([www.italiangeniusacademy.it](http://www.italiangeniusacademy.it));
- dal 2014 (in corso): docente in job master e corsi specifici individuali su Blender ([www.blenderhighschool.it](http://www.blenderhighschool.it));
- da maggio 2016 fonda **CG Academy**, la prima scuola online sulla computer grafica basata sull'open source;
- 2016: Formatore certificato Blender Foundation (**BFCT**)
- da novembre 2018 (in corso): formatore (Blender, Autocad, Archviz e Vue) presso **GoPillar Academy**, il primo portale di formazione online sull'architettura e il design;
- dal 2018: formatore certificato presso Blender Italia (**BIACT**);
- dal 2019: formatore certificato **Reallusion**
- dal 2019: docente in alcuni videocorsi online di GoPillar Academy
- dal 2019 (in corso): direttore didattico e docente nel corso 3D Art presso l'Università del Videogioco di Roma **VIGAMUS ACADEMY**

- dal 2020 (in corso): docente di *Innovative Technologies for Digital Communication L-20 - 1002693 Art Direction e Grafica 3D I e II* presso **LINK CAMPUS UNIVERSITY** di Roma
- 2020: docente di Blender per il corso della Regione Lazio organizzato da ENAIP

### **C) PUBBLICAZIONI IN MATERIA TECNICO - PROGETTUALE**

- 1991: co-autore del Manuale per la Gestione dei Terremoti edito dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri – Servizio Sismico Nazionale (settembre 1991);
- 2004: autore di un libro tecnico sulla fonia, dal titolo “Il fonico” pubblicato e distribuito da CiErre Edizioni (dicembre 2004);
- 2008: pubblicazione della tesi in architettura: “Relocating Bio-Ken Snake Farm” (Ed. Tesionline, 2008);
- 2014: pubblicazione della cucina “Nairobi” sulla rivista elettronica malindikenya.net;
- 2014: pubblicazione del “Corso di Blender” in 15 volumi edito da Area 51 Publishing;
- 2014: pubblicazione del “Corso di Autocad 2D” in 3 volumi edito da Area 51 Publishing;
- 2014: pubblicazione del “Manuale di Fonia” edito da Area 51 Publishing;
- 2014: pubblicazione (in corso) del “Videocorso di Blender” in 12 uscite, edito da Area 51 Publishing;
- 2015: pubblicazione dell'opera "Thematic Academy - Arredamento e Design" in 5 volumi, edita da Area 51 Publishing e, successivamente da Udemy.com;
- 2015: pubblicazione del corso "Stampa 3D con Blender" edito da Area 51 Publishing;
- 2015 - 2017: pubblicazione della collana “Blender – La guida Definitiva” in 5 volumi, editi da Amazon e da Lulu.com in lingua inglese e italiana
- 2016 pubblicazione di 2 volumi del corso di "Arduino", in collaborazione con Pietro Marchetta, editi da Area51 Publishing;
- 2015-2016: pubblicazione del corso online di Blender in 5 moduli, edito da Udemy.com;
- 2016: co-partecipazione alla pubblicazione della ricostruzione di una fossa-bustum con la kline lignea decorata disposta sopra una pira ritrovata in Beozia (Grecia) per conto di Giampaolo Luglio/Efora della Beozia



- 2017: pubblicazione del volume "PBR Theory & Blender", in italiano e inglese, edito da Lulu.com
- 2017: pubblicazione del volume "Guida pratica alla scelta della tua cucina" per conto di Ingrosso Mobili - Officina di Idee
- 2017: pubblicazione del volume "Unreal Engine 4 per tutti", in formato cartaceo e pdf, edito da Lulu
- 2018: pubblicazione del volume "Revit e il B.I.M.", in formato cartaceo e pdf, edito da Lulu
- 2018: pubblicazione del volume "Substance Painter per tutti" in formato cartaceo, Kindle e PDF, edito da Lulu e Amazon
- 2018: pubblicazione dei videocorsi Blender 2.8, AutoCAD 2D, Archviz e Vue in esclusiva per GoPillar Academy
- 2018: pubblicazione del videocorso Maya su Udemy
- 2019: pubblicazione della collana "Blender 2.8 – La guida Definitiva" in 4 volumi, editi da Amazon e da Lulu.com in lingua inglese e italiana
- 2019: pubblicazione del volume "Character Design – Corso Completo" edito da Amazon e da Lulu.com
- 2019: pubblicazione del volume "Quixel Mixer per tutti" edito da Amazon e da Lulu
- 2019: pubblicazione del volume "Twinmotion per tutti" edito da Amazon e da Lulu
- 2019: pubblicazione del volume "ArmorPaint" edito da Amazon e da Lulu
- 2019: pubblicazione del volume "3D Painting" edito da Amazon e da Lulu
- relatore alla conferenza BCON 2019 a Roma con l'argomento "Formazione con Blender"
- 2020: relatore alla conferenza Blender Italia a Roma con l'argomento "La teoria dei materiali PBR"
- 2020: pubblicazione del videocorso di Blender 2.8-2.9 in 3 moduli
- 2020: pubblicazione del videocorso di Quixel Mixer su Udemy
- 2020: pubblicazione del videocorso di Twinmotion su Udemy
- 2020: pubblicazione del videocorso "Character Design" in 2 moduli su Udemy
- 2021: pubblicazione del videocorso di Substance Painter per l'Architettura in esclusiva per GoPillar Academy
- 2021: pubblicazione del volume "Buildbox 3x – la Guida Definitiva" edito da Amazon e da Lulu
- 2022: pubblicazione del videocorso di Substance Painter su Udemy
- 2022: pubblicazione del videocorso di Unreal Engine 4 e 5 su Udemy
- 2022: pubblicazione del volume "Blender 3.2x per tutti" edito da Amazon

- relatore alla conferenza “CONBLENDER 2023” a Napoli con l’argomento “Blender nella game industry”
- relatore alla conferenza “PROFESSIONI INTERATTIVE” a Roma con l’argomento “Blender nella game industry – modellazione e animazione di asset e character per i videogiochi)

#### **D) PUBBLICAZIONI IN ALTRI CONTESTI**

- 2008: pubblicazione del fumetto “Il rospo e la principessa” in qualità di sceneggiatore, edito da SRF
- 2010-2014: pubblicazione del thriller “L’altra Specie” edito da Kult Press, Area51 Editore e Lulu.com
- 2018: pubblicazione del saggio “Figlio degli Anni ’80 – Autobiografia di un perfetto sconosciuto”, edito da Lulu e Amazon
- 2021: pubblicazione del volume “Città Giardino – Guida semiseria al quartiere più bello del mondo”, edito da Lulu

#### **E) CONOSCENZE INFORMATICHE**

Ottima conoscenza dell'informatica, sia per quanto riguarda l’ambiente hardware, sia quello software, ed in particolare:

- eccellente conoscenza dell’ambiente Windows (in tutte le sue versioni) OSx (Mac), dell'ambiente software e hardware in generale;
- eccellente conoscenza del pacchetto Office;
- ottima conoscenza di tutte le applicazioni internet e posta elettronica;
- eccellente conoscenza di Blender e dei motori Cycles e Eevee;
- eccellente conoscenza di software di progettazione e disegno automatico Autocad 2D e 3D;
- buona conoscenza di Autodesk Revit e BIM;
- eccellente conoscenza della suite Reallusion (iClone 8, Character Creator 4, Crazy talk, Accurig);
- ottima conoscenza di Twinmotion
- buona conoscenza di Buldbox classic e Buldbox 3x
- ottima conoscenza di Adobe Fuse;

- ottima conoscenza di Substance Painter;
- sommaria conoscenza di DAZ Studio;
- sommaria conoscenza di Unreal Engine 4;
- sommaria conoscenza di S2 Engine;
- buona conoscenza di GameGuru Max;
- buona conoscenza di Brekel Pro Face 2 e Brekel Pro Body 2;
- buona conoscenza di e-on Vue XStream;
- sommaria conoscenza di 3DS Max, Maya e Rhinoceros;
- buona conoscenza di Photoshop;
- buona conoscenza di Gimp;
- buona conoscenza di Krita;
- buona conoscenza di Premiere Pro CC e Final Cut;
- ottima conoscenza di Cubase SX, Pro Tools, Logic;
- sommaria conoscenza di Unigine
- sommaria conoscenza di Construct 3

## **F) PORTFOLIO LAVORI PRINCIPALI**

### **g.1. nel campo della grafica 3D**

<https://andreacoppolaart.com>

<https://www.pressplayontape.it>

<https://deezl.net>

<https://www.cgacademy.it>

### **g.2. nel campo dell'architettura**

<https://www.houzz.it/pro/andreacoppola/andrea-coppola>

<http://www.archilovers.com/andrea-coppola-1741702/>

<http://www.lamiacasainkenya.com>

Autorizzo il trattamento dei dati personali ai sensi della legge 196/03.

Dott. Arch. Andrea Coppola

Aggiornamento: Agosto 2023