

# PORTFOLIO



Laura Falcone



CV

## Laura Falcone ARCHITETTO/3D ARTIST

Torino (To)  
Telefono: +39 331 70 13 332  
Email: laurafalcone99@gmail.com  
Linkedin: [linkedin.com/in/laura-falcone-405884344](https://www.linkedin.com/in/laura-falcone-405884344)  
P.IVA 01922920093  
08/03/1999, Savona

Mi sono laureata presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Ferrara, completando il percorso formativo col Corso di Sintesi Finale in Architettura del Paesaggio. Da sempre attratta da ogni forma di arte, coltivo un interesse speciale per la progettazione dei "vuoti" e degli spazi aperti, per l'organizzazione delle città e del territorio su larga scala. Fare architettura significa per me rimodellare lo spazio e riplasmare gli scenari. Per questo motivo ho sviluppato una forte passione per i software di modellazione 3D, strumenti che permettono di ragionare e visualizzare diverse prospettive in maniera precisa e completa. Questo mi ha portato a vedere il mondo dei videogiochi sotto una determinata ottica: la possibilità di creare mondi impossibili e allo stesso tempo avere occasioni per far conoscere e ripensare quelli esistenti. Realtà prive di limiti, ricche di significato e di storie da raccontare. Guidata da queste intenzioni mi dedico all'arte del costruire, reale e digitale.

## FORMAZIONE ACCADEMICA

11/2025 - in corso	Corso di Game 3D Graphics - IMasterArt, Foundation Training
03/2024	Laurea Magistrale in Architettura - Università degli studi di Ferrara
07/2018	Diploma Scuola Superiore - Liceo Artistico A. Martini, Savona

## ESPERIENZE LAVORATIVE

03/2023 - 05/2023	Sealine. Centro di ricerca universitario - Ferrara <b>TIROCINANTE</b> Attività di elaborazione dati 3D e progettazione del paesaggio relativi al sito della cava di Buddusò (Sassari, Sardegna) oggetto di una ricerca in corso.
02/2025 - 02/2026	Arch. Giovanni Durbiano. Studio Dar Architettura - Torino <b>COLLABORATRICE FREELANCE</b> Full-time / Part-time Assistente alla progettazione esecutiva. Graphic Designer per le gare d'appalto. Aggiornamento cv e sito dello studio. Altro.

## LINGUE

Italiano	Madrelingua
Inglese	B1

## COMPETENZE

●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	○	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○
●	●	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

# INDICE

## GAME 3D GRAPHICS

- |     |  |       |
|-----|--|-------|
| 1.1 | Introduzione alla Modellazione 3D                | 6-7   |
| 1.2 | Basi di Uv e Texturing                           | 8-9   |
| 1.3 | Introduzione alla Modellazione Highpoly e Baking | 10-11 |
| 1.4 | Texturing Avanzato con Substance Painter         | 12-15 |
| 1.5 | Level Design                                     | 16-17 |

## GAME LAB

- |              |       |
|--------------|-------|
| Wurm         | 18-19 |
| Hover (1995) | 20-21 |
| Brush Rush   | 22-23 |

## PROGETTI UNIVERSITARI

- |     |                     |       |
|-----|---------------------|-------|
| 2.1 | Tesi - Landscape XP | 24-31 |
| 2.2 | Nuovo Parco Nord    | 32-33 |
| 2.3 | Abitare il Limite   | 34-37 |
| 2.4 | Cultural Farm       | 38-41 |
| 2.5 | Palazzo Tassoni     | 42-45 |

## WORKS

- |     |                                    |       |
|-----|------------------------------------|-------|
| 3.1 | Museo dei Trasporti Regionale (To) | 46-47 |
| 3.2 | Museo di Scienze Naturali (To)     | 48-49 |
| 3.3 | Sant'Antonio di Ranverso (To)      | 50-51 |
| 3.4 | Torre dell'Orologio (To)           | 52-53 |

# 1.1

## Modulo: INTRODUZIONE ALLA MODELLAZIONE 3D

- Docenti: Luca Previdi, Vincenzo Perugini
- Durata modulo: 40 ore
- Software utilizzati: Maya



Reference: Luca Previdi

# 1.2

## Modulo: BASI DI UV E TEXTURING

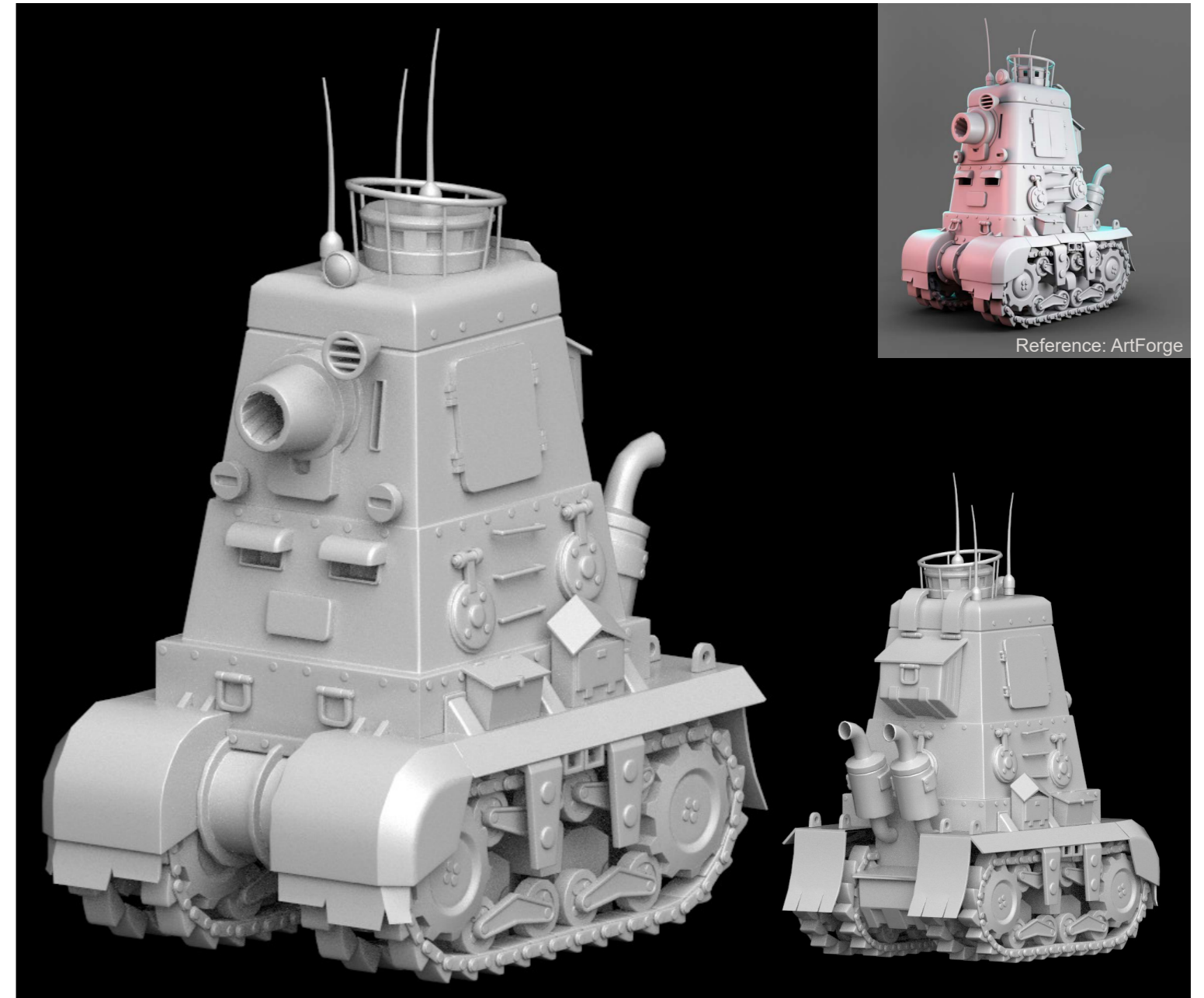
- Docente: Vincenzo Perugini
- Durata modulo: 32 ore
- Software utilizzati: Maya, Photoshop



# 1.3

## Modulo: INTRODUZIONE ALLA MODELLAZIONE HIGHPOLY e BAKING

- Docente: Vincenzo Perugini
- Durata modulo: 48 ore
- Software utilizzati: Maya, Substance Painter



# 1.4

## Modulo: TEXTURING AVANZATO CON SUBSTANCE PAINTER

- Docente: Vincenzo Perugini
- Durata modulo: 56 ore
- Software utilizzati: Substance Painter

### MOODBOARD: Salvo (Salvatore Mangione) x Metal Slug

Salvo come anche De Chirico e altri artisti della corrente metafisica rappresentano luoghi irreali, con colori brillanti e luci innaturali che creano paesaggi con atmosfere atemporali, quasi sospesi in un sogno. Indagano i temi della solitudine, dell'essenza e della memoria.

Da questo:



Irreale.  
Irreale dovrebbe essere il  
mondo in cui l'umanità uccide  
senza pietà e vergogna.  
Metafisico dovrebbe essere lo  
spazio in cui questo accade,  
limitato all'atmosfera di un  
sogno, o di un gioco.

*"No I don't believe men are born to be killers  
I don't believe the world can't be saved."*

**Word so cold - 12 Stones**

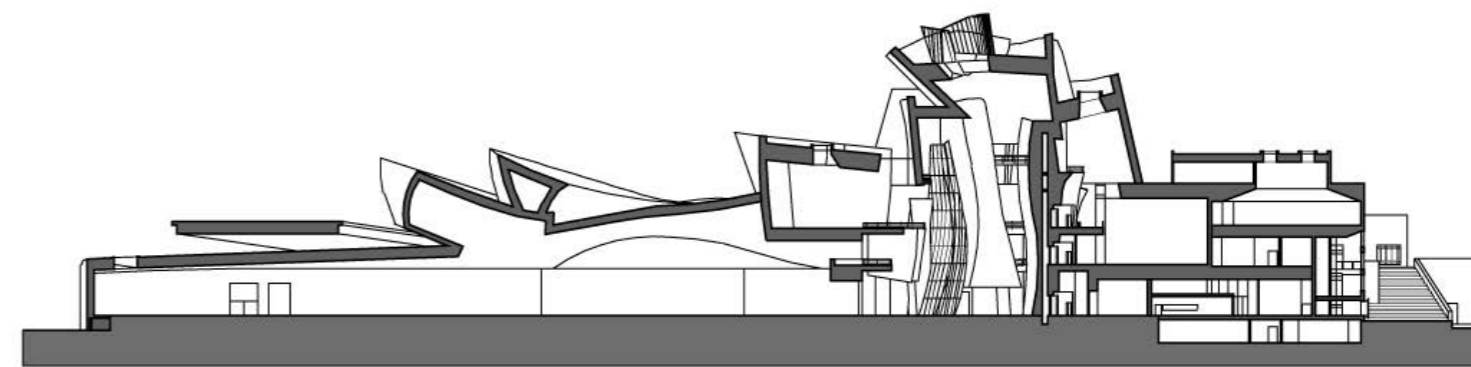
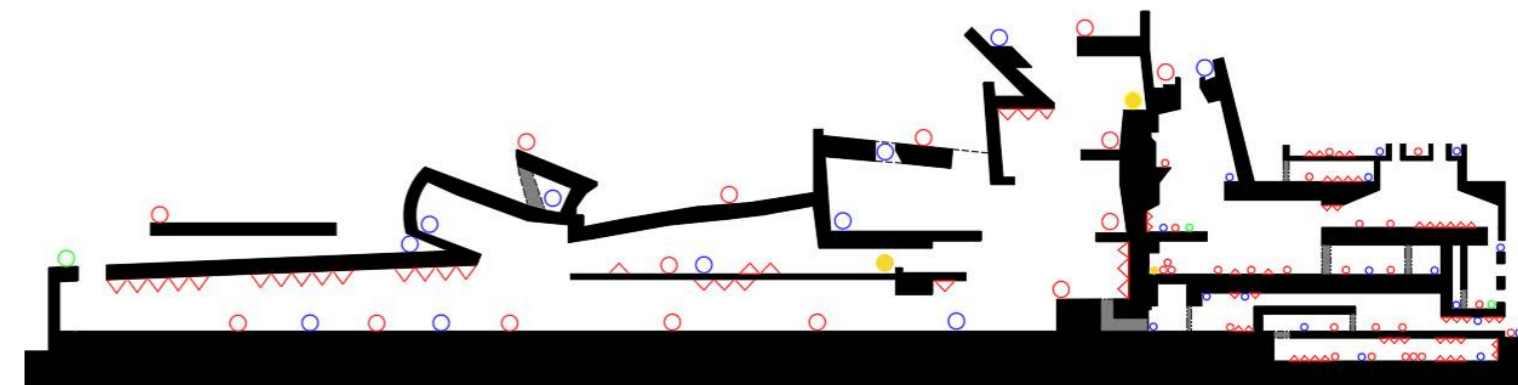


# 1.5

## Modulo (corso a scelta): LEVEL DESIGN

- Docente: Alex Schneeberger. Tutor: Arthley Famorca
- Durata modulo: 72 ore
- Software utilizzati: Maya, Autocad, Excel

Obiettivo: pensare ad una sezione di gioco, (simil stanza di Hollow Knight), esplorabile tramite movimenti quali: corsa, salto, doppio salto, dash e eventualmente altri a scelta, dei nemici terrestri che rimangono sulla propria piattaforma e non seguono il giocatore.



Reference: Sezione longitudinale del Guggenheim di Bilbao di Frank Gehry

# GAME LAB

## WURM

- Docenti: Matteo Caselli, Andrea d'Angelo
- Durata lab: 4 settimane
- Software utilizzati: Maya, Indesign, Photoshop
- Ruolo nel team: 3D Environment Artist - 3D Artist Lead

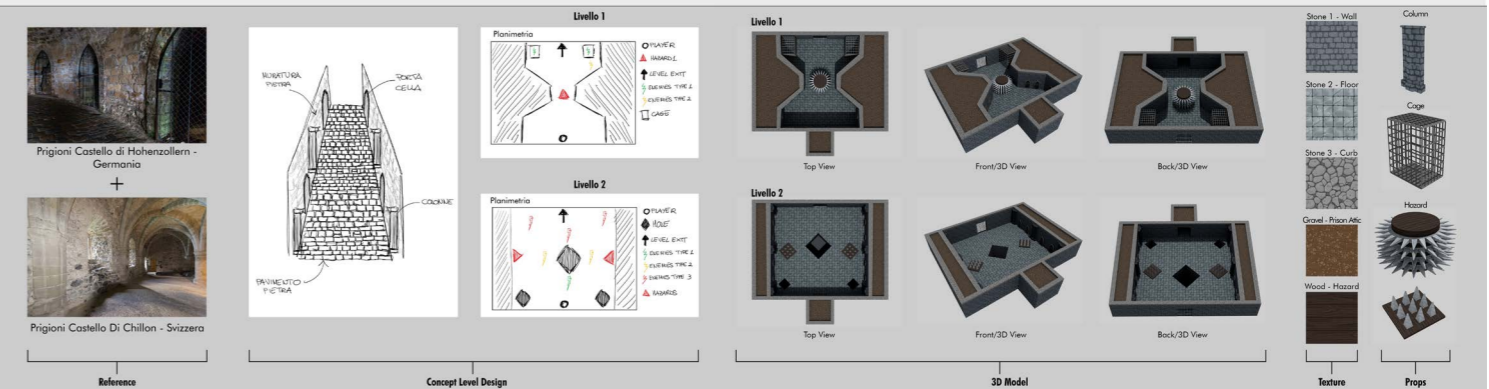
Obiettivo del lab: sviluppare un remake di "Snake".

Würm è un action dungeon crawler isometrico in cui il giocatore controlla un verme intento a fuggire da un dungeon pieno di guardie e trappole. Il verme viene guidato dalla testa, mentre il corpo segue i movimenti effettuati, creando una dinamica ispirata a "snake". Il combattimento consiste nel divorare i nemici frontalmente: ogni avversario sconfitto aumenta la lunghezza e la salute del verme. La progressione dei livelli culmina nello scontro con il boss finale. L'interfaccia di gioco mantiene sempre visibili salute, potenziamenti e nemici rimasti, contribuendo a un'esperienza dark fantasy.



3D ENVIRONMENT ASSETS - Concept\_Livello 1 + Livello 2\_Segrete

3D ENVIRONMENT ASSETS - Concept\_Livello 1 + Livello 2\_Segrete



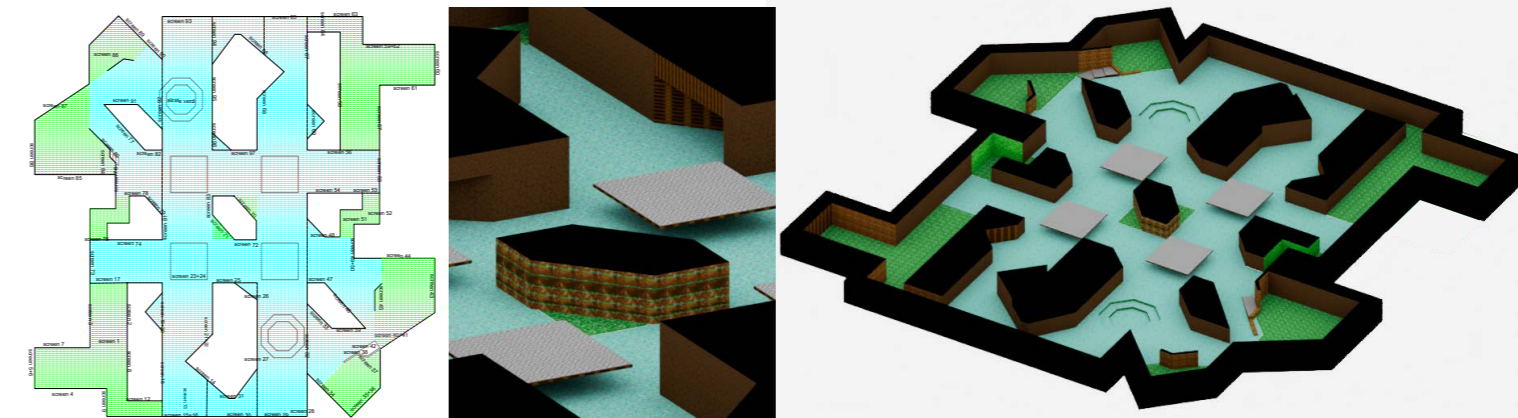
# GAME LAB

## HOVER (1995)

- Docenti: Matteo Caselli, Andrea d'Angelo
- Durata lab: 3 settimane
- Software utilizzati: Maya, Photoshop, Autocad
- Ruolo nel team: 3D Environment Artist - 3D Artist Lead

Obiettivo del lab: realizzare il remaster di "Hover" del 1995. Hover! è un videogioco incluso nel CD di installazione di Windows 95, sviluppato da Microsoft per dimostrare le capacità multimediali dei PC dell'epoca. Il gameplay combina elementi di autoscontro e "rubabandiera": il giocatore controlla l'hovercraft Hover 950 in un labirinto, con l'obiettivo di catturare le bandiere blu degli avversari prima che questi conquistino quelle rosse del giocatore. Il gioco offre strumenti speciali come salto, invisibilità e muri difensivi, visualizzati tramite un'interfaccia ricca di indicatori e mappe. Sono presenti tre ambientazioni principali — castello medievale, città futuristica e fognatura — che si alternano in 16 livelli a difficoltà crescente.

Il livello riprodotto è quello delle fogne.



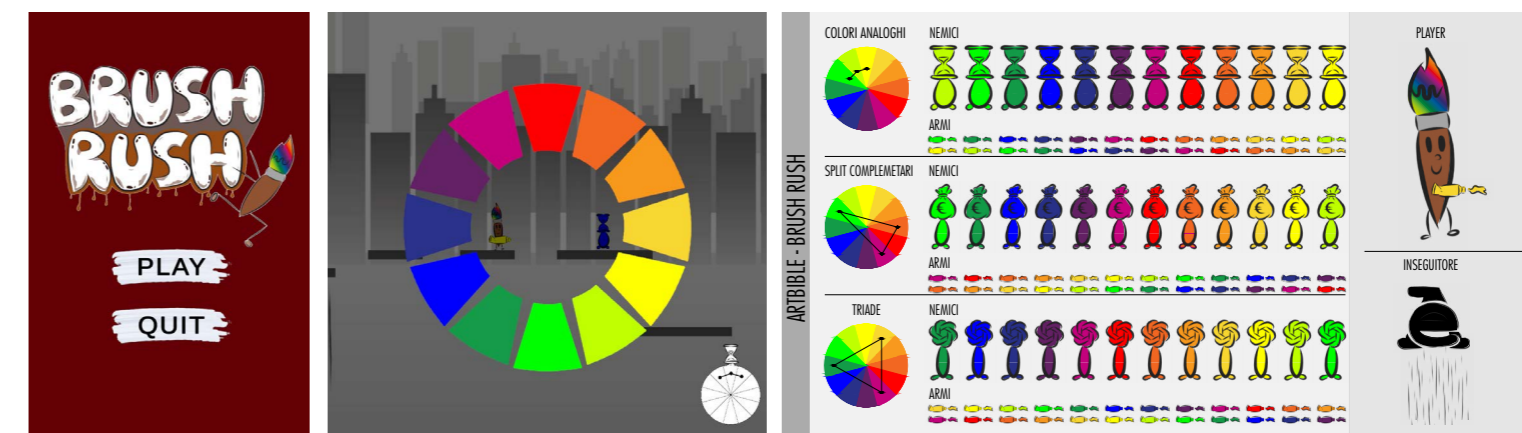
# GAME LAB

## BRUSH RUSH

- Docenti: Matteo Caselli, Andrea d'Angelo
- Durata lab: 2 settimane
- Software utilizzati: Infinite Painter, Indesing, Photoshop
- Ruolo nel team: Concept/2D Artist (unica artist nel team)

Tema: tre regole.

Brush Rush è un platform 2D in cui il player veste i panni di un pennello. L'obbiettivo è sconfiggere i nemici che incontrerà lungo il percorso, facendo attenzione allo stesso tempo a non farsi colpire dalla tempesta che lo insegue. Il gameplay segue tre regole di teoria del colore che vanno utilizzate per abbattere le tre diverse tipologie di nemici. Il nemico "Tempo" segue la regola dei colori analoghi: dato un colore della ruota dei colori, i suoi analoghi saranno il colore immediatamente alla sua destra e sinistra. Il nemico "Denaro" segue la regola dello split complementare: dato un colore dalla ruota dei colori e il relativo complementare, i colori split saranno quelli a destra e a sinistra del complementare. Il nemico "Atrofia Cognitiva" segue la regola della triade: dato un colore della ruota dei colori, la sua triade è composta dai colori equidistanti esso. Quindi, in base al colore del nemico e alla sua tipologia, il giocatore dovrà impostare uno degli altri due colori per abatterlo.



## 2.1

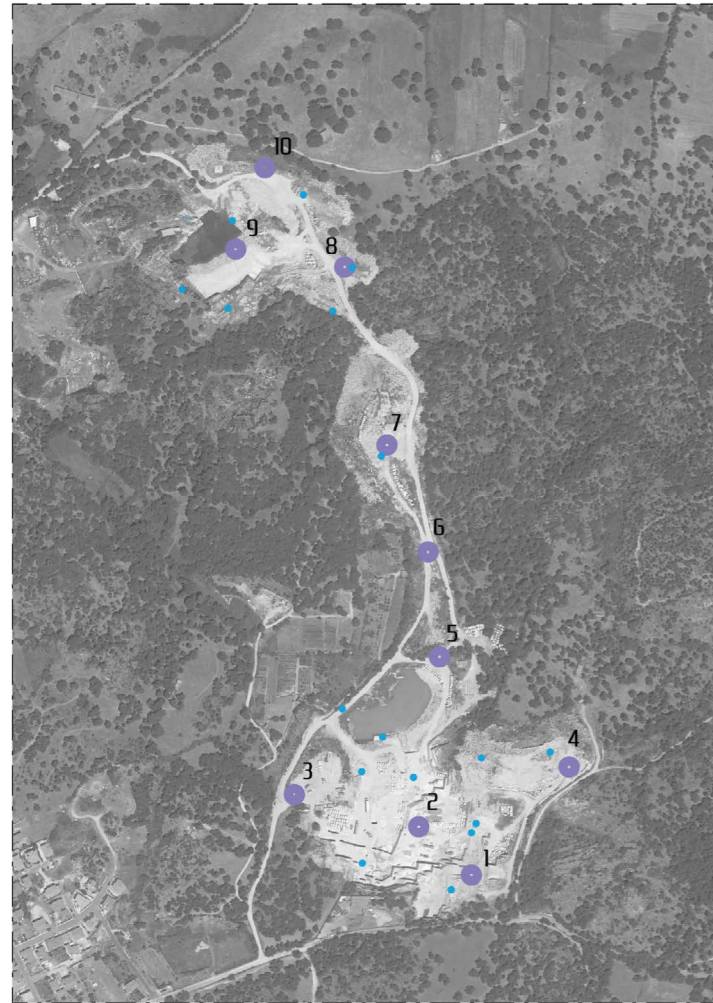
### LANDSCAPE XP - Buddusò Extreme Sport Park (Tesi di laurea)

- Sessione di Laurea: Marzo 2024
- Corso: Laboratorio di Sintesi Finale E (Paesaggio)
- Sito di progetto: Buddusò (Sardegna)
- Oggetto: Cava di Granito
- Relatori: Luca Emanuelli, Gianni Lobosco. Correlatori: Beatrice Magagnoli, Lorenzo Tinti.

In questa tesi è stato affrontato il tema della riqualificazione di una cava di granito situata a Buddusò, un comune della provincia di Sassari, nel nord della Sardegna, con un tipo di intervento che si concentra sia sul ripristino ambientale che sulla definizione di una nuova destinazione d'uso, che fosse attrattiva a livello turistico, progettando un parco per sport "estremi". Per fare questo è stata impiegata una metodologia che prevede sia l'utilizzo di strumenti convenzionali che di nuova concezione. Partendo dunque dalle ricostruzioni fotogrammetriche del sito e le relative analisi morfologiche per arrivare alla rimodellazione topografica dell'area e alla definizione di dettaglio di alcune parti. La componente metodologica innovativa riguarda l'uso di strumenti grafici tipici dei videogiochi con la volontà di sfruttare la loro componente di coinvolgimento attivo, al fine di simulare l'interazione e quindi la validità di una porzione del progetto.



Modello 3D

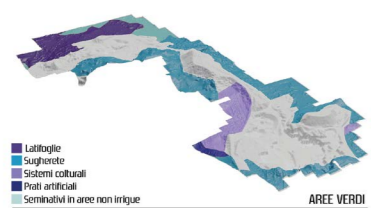


CAMPAGNA DI RILIEVO

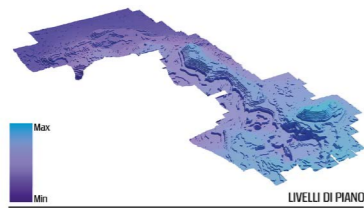
● Punti Rilievo GPS ● Campioni Geologici



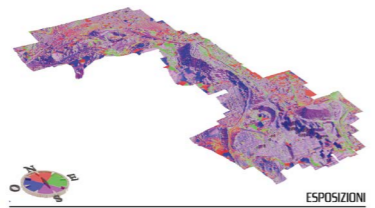
DIGITAL ELEVATION MODEL



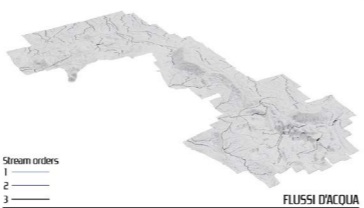
AREE VERDI



LIVELLI DI PIANO



ESPOSIZIONI



FLUSSI D'ACQUA



Masterplan



Planimetria di Progetto - area MTB



A



B



C



D



E



F



G



H



I



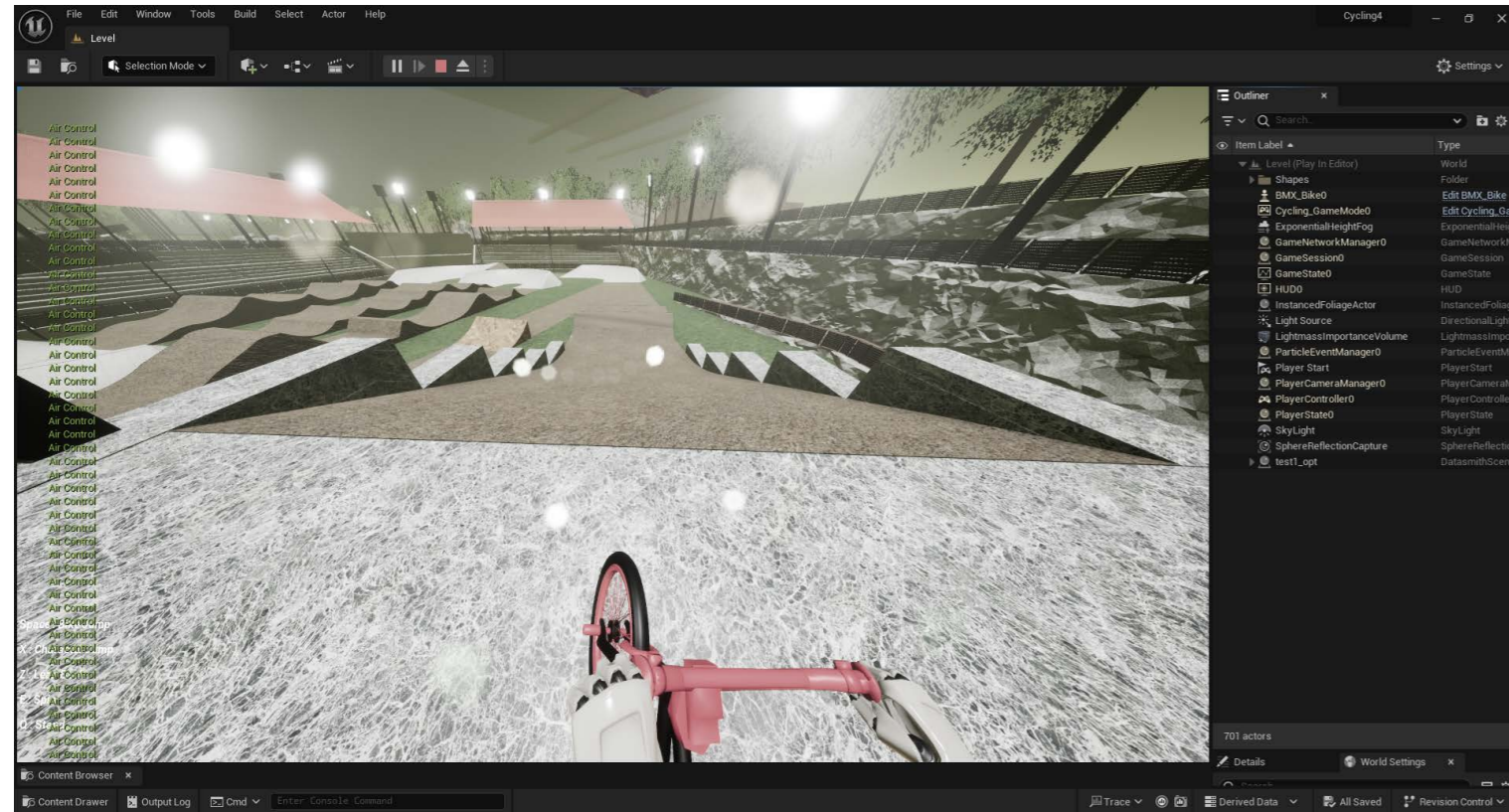
L



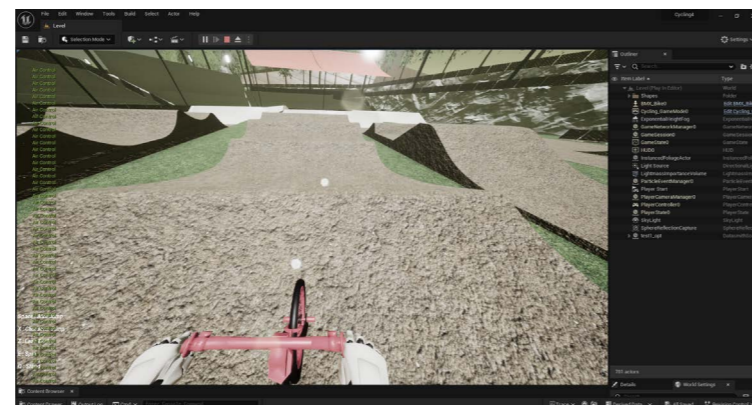
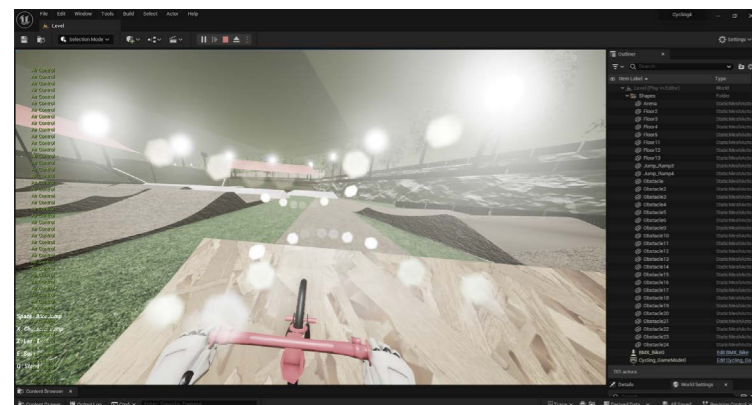
M



N



Video simulazione: <https://demo.exec.it/bmx.mp4>



## 2.2

### NUOVO PARCO NORD

- Corso: Laboratorio di Urbanistica
- Anno Accademico: 2020-2021
- Sito di progetto: Bologna
- Oggetto: Area Parco Nord
- Studenti: Andrea Bocchi - Laura Falcone - Chiara Fornaciari
- Docente: Francesco Sbeti

L'area di intervento è collocata fra 3 quartieri a nord di Bologna: Bolognina e Corticella, prettamente residenziali, e San Donato, di carattere fieristico e rurale, rappresentando un'importante zona filtro tra il centro storico e la zona agricola. Attualmente, l'area presenta un tessuto urbano frammentato a causa delle infrastrutture pesanti come autostrada, tangenziale, ferrovia e via Stalingrado, che causano inquinamento acustico, ambientale e visivo. Inoltre, il verde, sebbene abbondante, è poco utilizzato e in stato di degrado, contribuendo a un generale abbandono e deterioramento dell'area, con una scarsa qualità urbana, funzionale e sociale, con mancanza di adeguati spazi pubblici. Il progetto mira a risanare e riqualificare l'area, restituendo spazi pubblici ai cittadini.



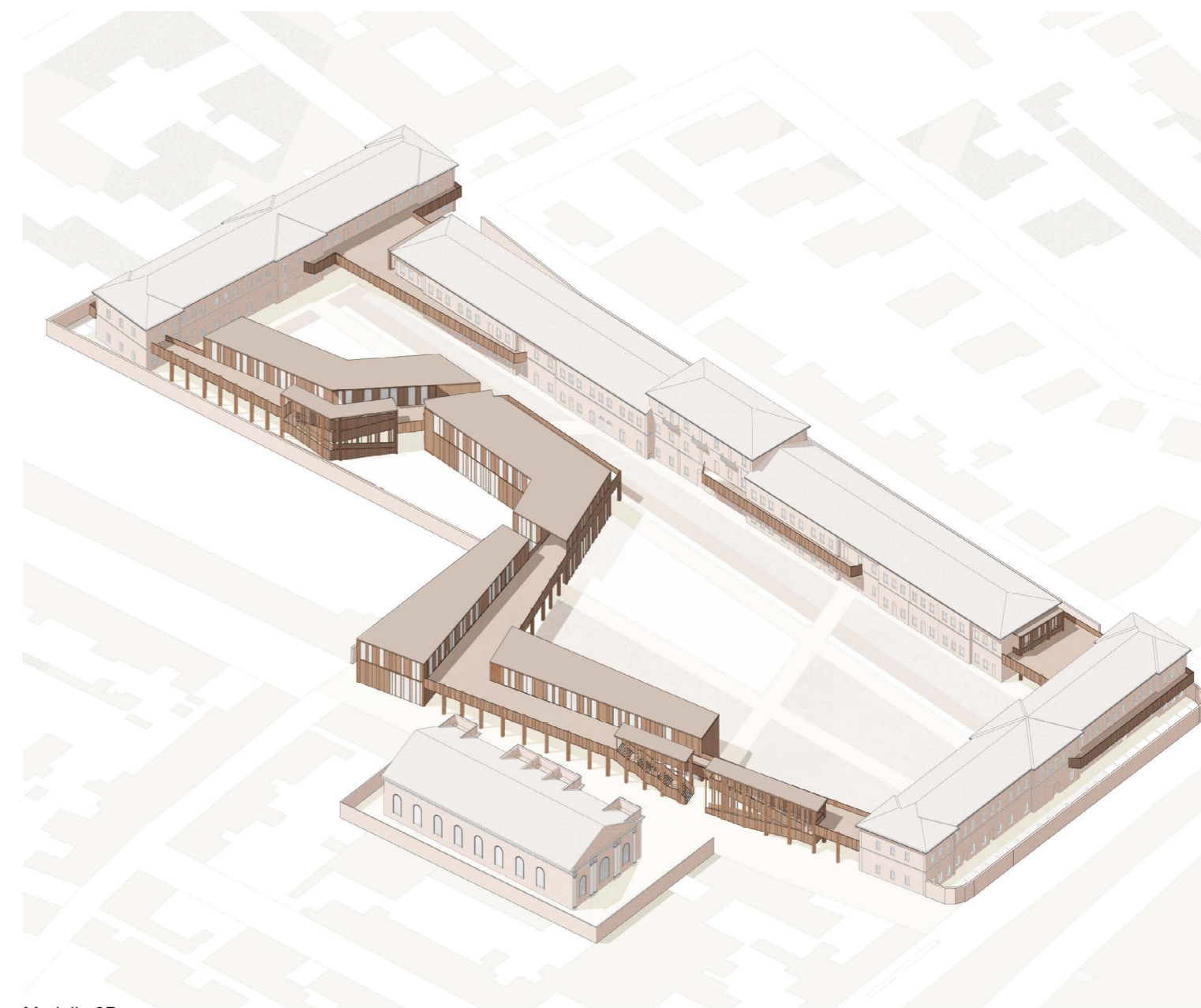
Modello 3D

## 2.3

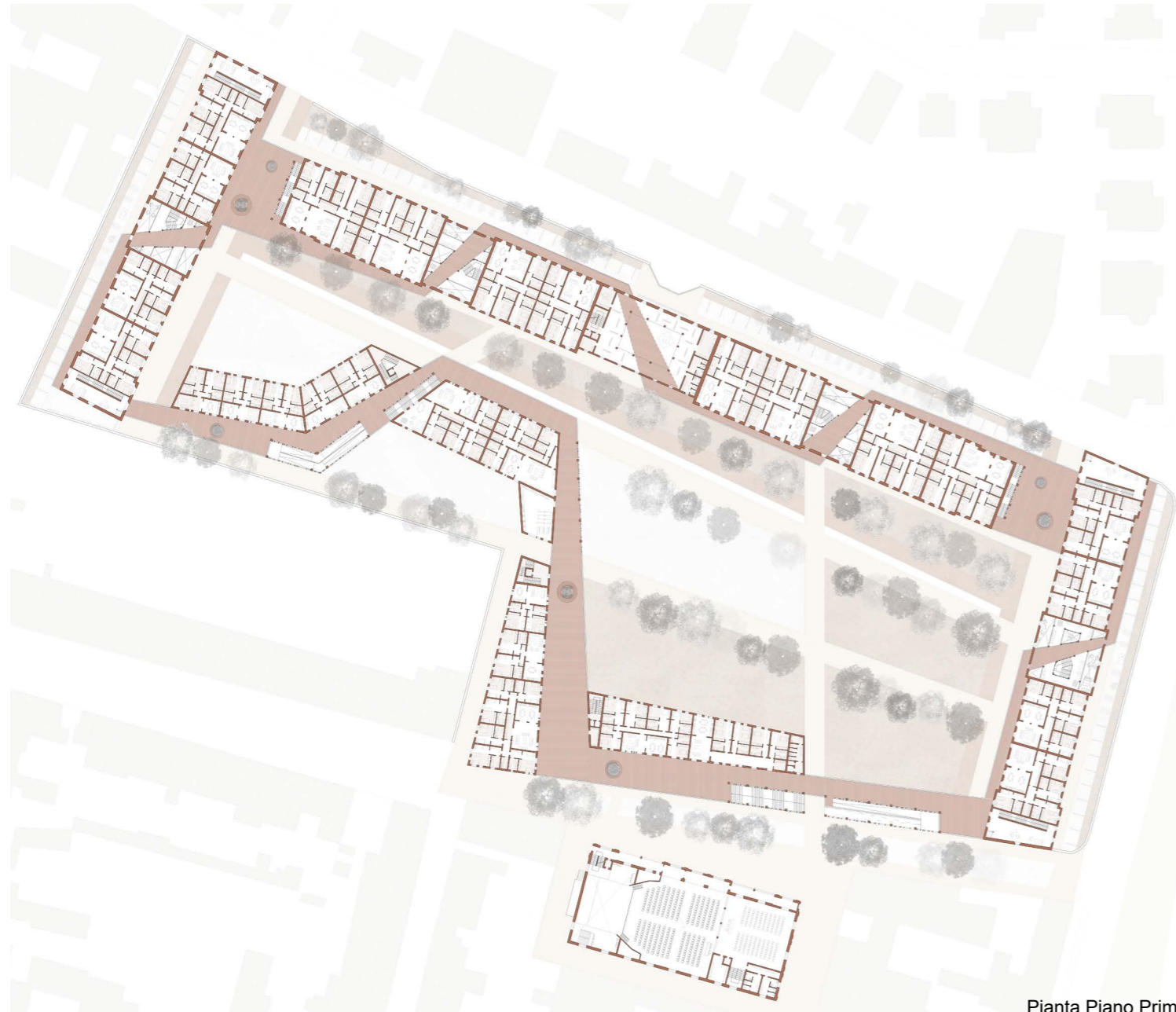
### ABITARE IL LIMITE

- Corso: Laboratorio di Progettazione IV
- Anno Accademico: 2021-2022
- Sito di progetto: Ferrara
- Oggetto: Ex Caserma Pozzuoli del Friuli
- Studenti: Benedetta Arcolani - Laura Falcone - Martina Galuppi
- Docenti: Alessandro Gaiani, Francesco Pasquale

Il progetto definisce la trasformazione della Caserma Pozzuolo del Friuli a Ferrara, in un'area destinata a una "cittadella Universitaria" con la volontà di recuperare i corpi di fabbrica preesistenti per inserire nuovi alloggi studenteschi. Il fulcro del progetto è il percorso pedonale che, in alcune zone, si innesta nei manufatti esistenti, mentre in altre li attraversa, creando un contrasto visivo e funzionale. Lungo questo percorso pedonale, sono stati realizzati nuovi fabbricati che arricchiscono ulteriormente la cittadella universitaria. Al piano terra di questi edifici si trovano funzioni collettive essenziali per la vita degli studenti, come una palestra attrezzata, un laboratorio botanico per attività didattiche e di ricerca, una copisteria e un ristorante che offre un punto di ritrovo e socializzazione. Al primo piano, sono stati creati ulteriori alloggi per studenti, garantendo una maggiore capacità ricettiva e favorendo la formazione di una comunità studentesca



Modello 3D



Pianta Piano Primo



## 2.4

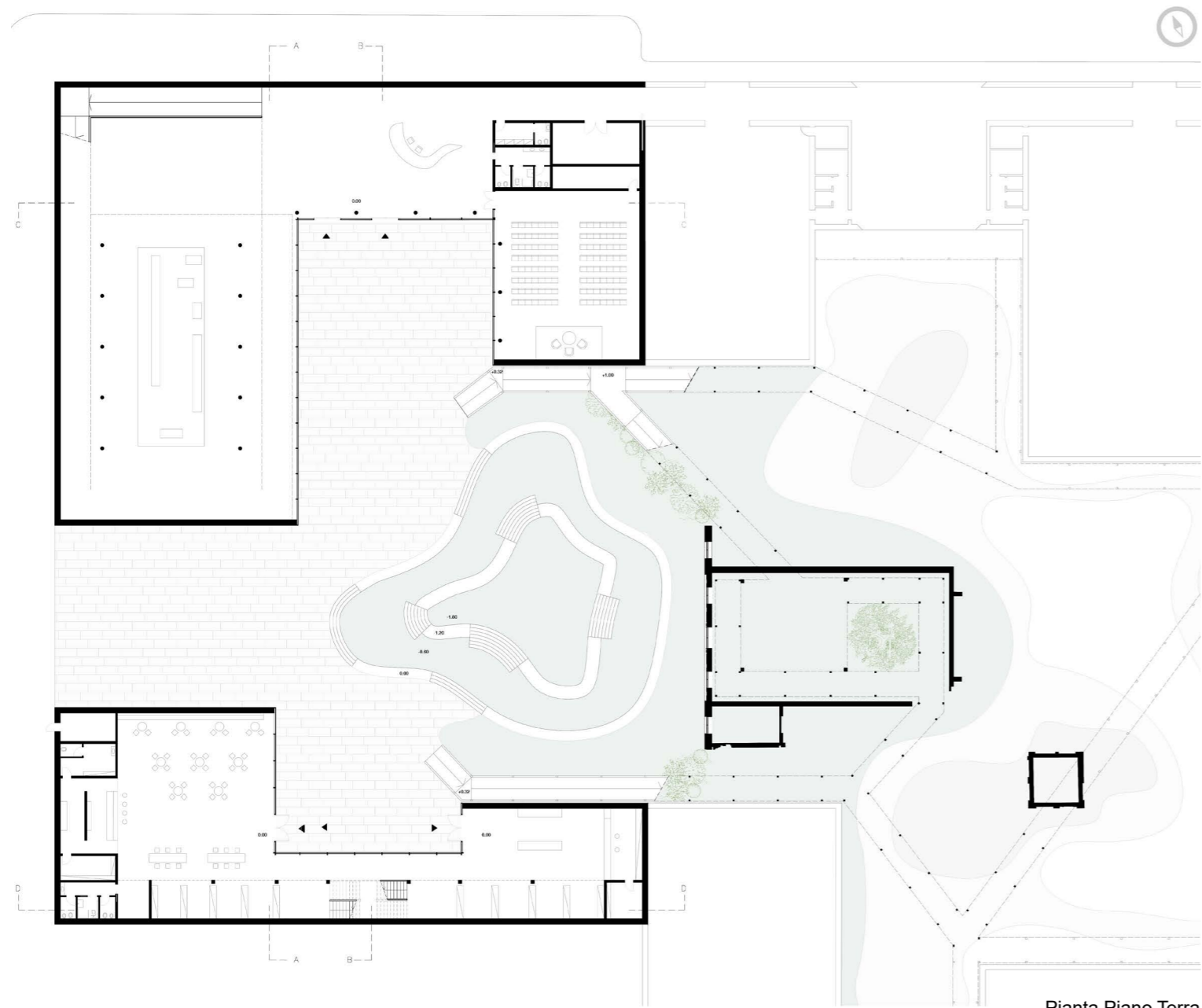
### CULTURAL FARM

- Corso: Laboratorio di Progettazione III
- Anno Accademico: 2020-2021
- Sito di Progetto: Comacchio (Ferrara)
- Oggetto: Ex convento di Sant'Agostino
- Studenti: Andrea Bocchi - Laura Falcone - Chiara Fornaciari - Vittoria Golinelli
- Docenti: Alessandro Tessari, Guido Incerti

All'interno del sito di Sant'Agostino a Comacchio, attualmente composto dai ruderi di un complesso architettonico risultato di successive trasformazioni arrivate fino agli anni '30 del secolo scorso e da un'area a verde incolta, è stata progettata una Farm Cultural Park. La proposta vede la realizzazione di residenze artistiche di lunga durata (6-12 mesi) formando comunità temporanee in grado di realizzare individualmente o in collettivo ricerca creativa ed esporre la produzione nell'ambito di mostre a cadenza semestrale, aperte ad invitati esterni. Lo spazio si propone di formare e stimolare la crescita dei singoli residenti offrendo un "micro-cosmo" protetto dalle interferenze esterne ma al contempo fortemente interconnesso ai principali circuiti d'arte contemporanea internazionale. Il programma funzionale è stato suddiviso in tre settori: A) spazi per il pubblico, B) laboratori e C) residenze per artisti.



Modello 3D



Pianta Piano Terra

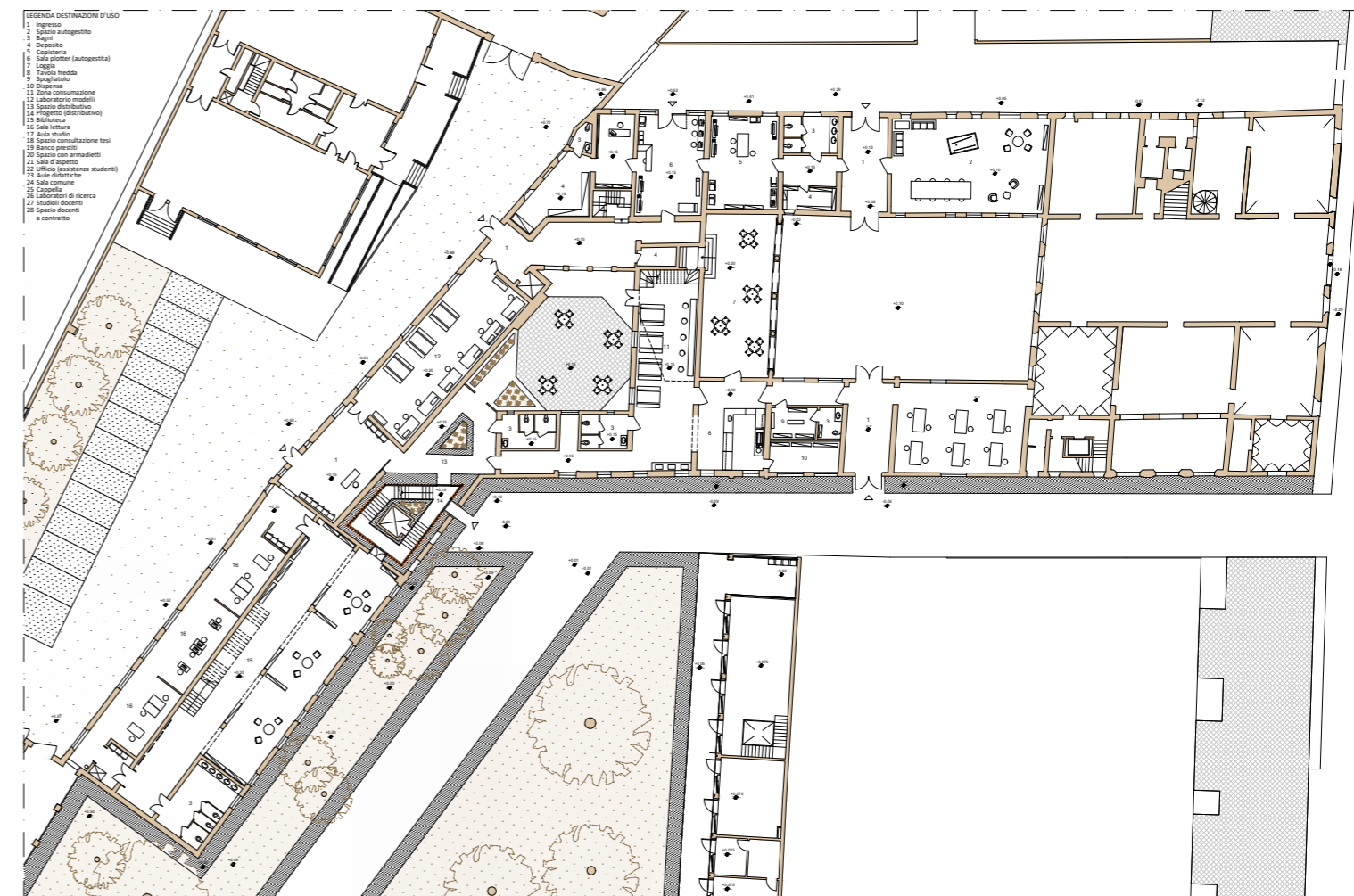


## 2.5

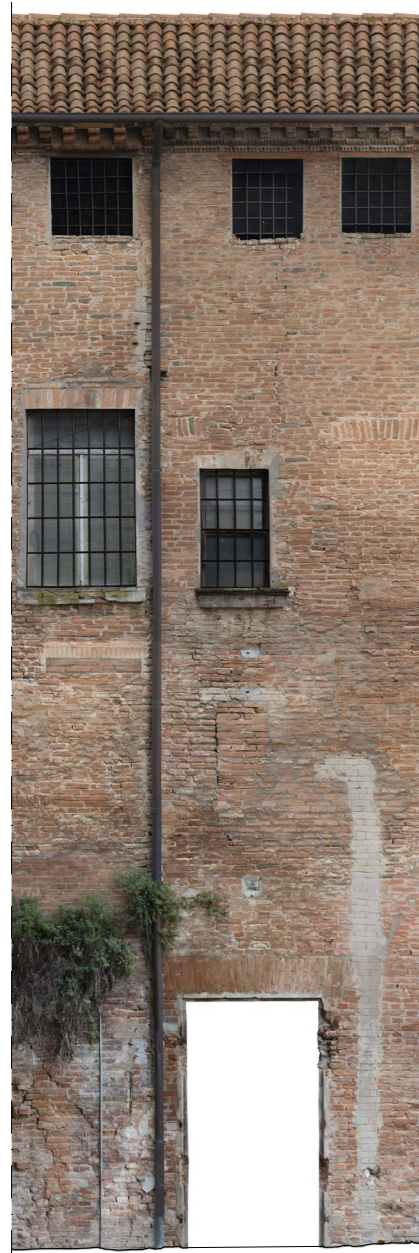
### RESTAURO PALAZZO TASSONI

- Corso: Laboratorio di Restauro
- Anno Accademico: 2021-2022
- Sito di Progetto: Ferrara
- Oggetto: Palazzo Tassoni, Università di Architettura
- Studenti: Laura Falcone - Anna Todesco - Mariaeugenia Vena
- Docenti: Marco Zuppiroli, Manlio Montuori

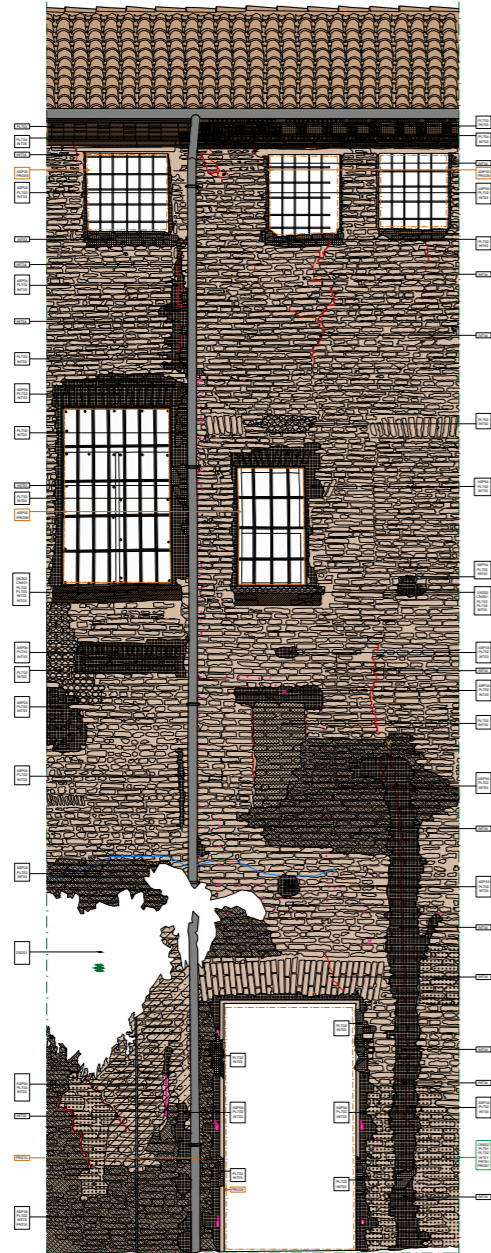
Palazzo Tassoni Estense, situato a Ferrara, fu costruito nel XV secolo come residenza della nobile famiglia Tassoni. L'edificio ha subito diverse trasformazioni nel corso dei secoli ed oggi, ospita il Dipartimento di Architettura dell'Università di Ferrara. La sua trasformazione in sede universitaria è stata effettuata con grande attenzione alla conservazione del patrimonio storico, integrando le esigenze moderne con il rispetto per il passato. Con tale ottica è stato effettuato il progetto di restauro di un'ulteriore porzione di fabbricato, che attualmente risulta ancora in stato di degrado e abbandono. Gli obiettivi sono stati: una nuova distribuzione degli spazi interni, ottimizzando le aree dedicate agli studenti e alle attività didattiche, il restauro di una porzione di facciata esterna, interna, e di un solaio ed infine, la progettazione di un corpo scala ex novo.



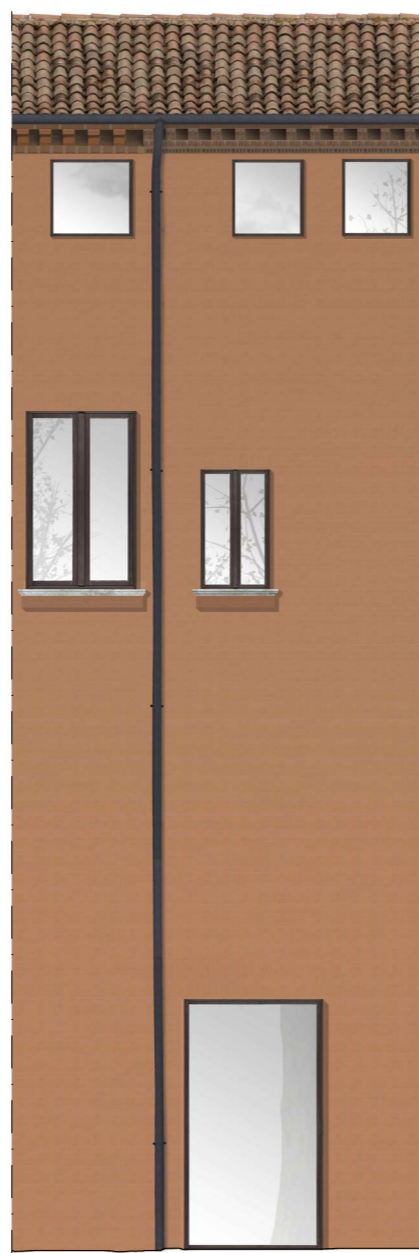
Pianta Piano Terra



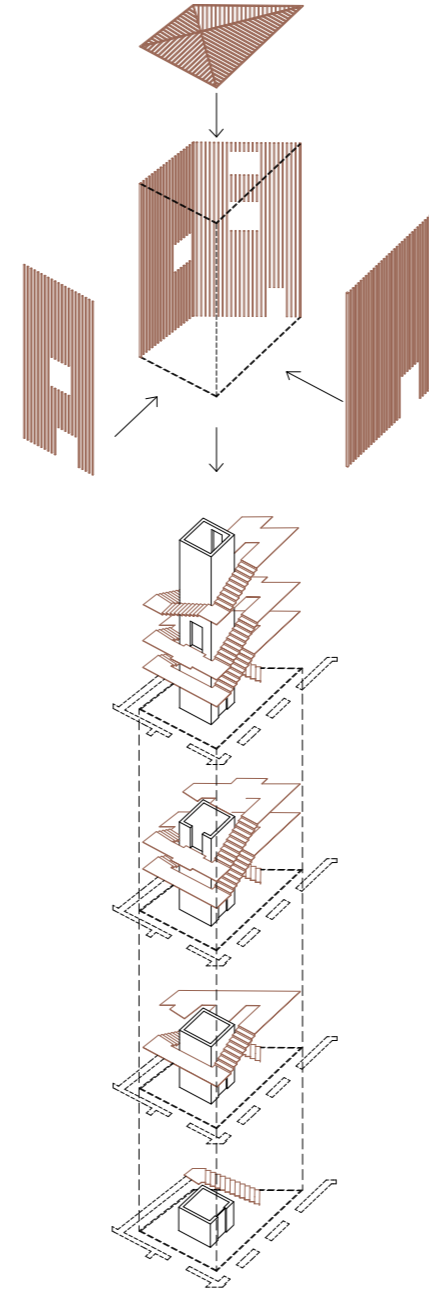
Fotopiano



Analisi Del Degrado



Stato Di Progetto



# 3.1

## MUSEO DEI TRASPORTI REGIONALE - EX STAZIONE PORTA MILANO (TO)

- Studio: Dar Architettura - Giovanni Durbiano
- Ruolo: Collaboratrice Freelance
- Periodo: 02/2025-02/2026
- Software utilizzati: Autocad, Photoshop, Indesign

Il progetto di restauro e rifunzionalizzazione dell'Ex stazione ferroviaria Torino Porta Milano prevede il recupero della prima stazione ferroviaria torinese, costruita nel 1868, per la realizzazione del Museo Ferroviario Piemontese. Il progetto punta a restituire leggibilità e qualità agli spazi originari attraverso il restauro delle facciate, della scala monumentale e dell'impianto distributivo storico, insieme al rifacimento della copertura e all'adeguamento dei serramenti con soluzioni compatibili sotto il profilo energetico e formale. La rifunzionalizzazione integra inoltre nuovi dispositivi per l'accessibilità, come ascensori e rampe, senza alterare l'equilibrio architettonico dell'edificio.



MAPPATURA DEI DEGRADI

## 3.2

### MUSEO DI SCIENZE NATURALI (TO)

- Studio: Dar Architettura - Giovanni Durbiano + Negozio Blu Architetti Associati
- Ruolo: Collaboratrice Freelance
- Periodo: 02/2025-02/2026
- Software utilizzati: Autocad, Photoshop, Indesign

Il progetto di riqualificazione del Museo Regionale di Scienze Naturali interviene sugli spazi di accoglienza, sui servizi al pubblico e sui cortili storici dell'ex Ospedale Maggiore di San Giovanni Battista. L'intervento punta a coniugare esigenze funzionali, conservative e simboliche senza introdurre ampliamenti volumetrici. Il progetto riorganizza gli spazi interni (atrio, gallerie, bookshop, caffetteria, aule didattiche e servizi) in un sistema unitario e accessibile, migliorando orientamento, sicurezza, comfort ambientale e integrazione impiantistica nel rispetto della riconoscibilità storica dell'edificio.



RENDER DI PROGETTO





# 3.4

## TORRE DELL'OROLOGIO (Parco della Mandria, VENARIA REALE)

- Studio: Dar Architettura - Giovanni Durbiano
- Ruolo: Collaboratrice Freelance
- Periodo: 02/2025-02/2026
- Software utilizzati: Autocad, Photoshop, Indesign

Il progetto di restauro della manica della Torre dell'Orologio del Borgo Castello della Mandria rappresenta il primo intervento di una più ampia strategia di riqualificazione del complesso storico situato nel Parco della Mandria e parte del sistema delle Residenze Sabaude. L'intervento prevede il consolidamento statico dell'edificio e la sua rifunzionalizzazione come struttura polifunzionale, con spazi destinati alla ristorazione, a eventi e attività collettive al piano terra, e a una residenza turistico-alberghiera al primo piano.



FOTOPIANI E ABACO DEGLI INTERVENTI IN FACCIATA

Telefono: +39 331 70 13 332

Email: laorafalcone99@gmail.com

Linkedin: [linkedin.com/in/laura-falcone-405884344](https://www.linkedin.com/in/laura-falcone-405884344)

P.IVA 01922920093