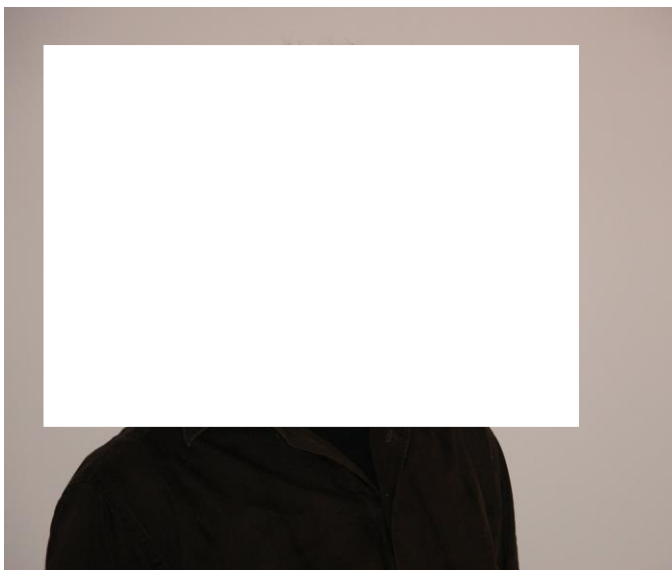


CURRICULUM  
VITAE  
DI

IVAN  
CARMOSINO



Io, Ivan Carmosino, sono nato come modellatore 3D e sono divenuto esperto di rendering (soprattutto poi in maxwellrender) di cui ho fatto assistente ad un corso universitario dal 1992 al 2000, successivamente sono diventato web designer e video renderer/editor. Lavoro da 16 anni come grafico specializzato in web design e video rendering/editing (per esempio per la hi.kari di Genova) e in Emagestudio s.n.c. per 5 anni e poi come freelance; dal 2013 mi sono specializzato in videogiochi (soprattutto Serious Games) sviluppati in Unity 3D e C#/javascript. Da un mese sto addentrandomi nel mondo di Unreal Engine. Ho avuto a che fare con strumenti come Leap Motion, Oculus, Carboard usati sempre all'interno di Unity, e ho sviluppato delle API webservices in JAVA.

Opero con tutto il pacchetto adobe ed ho padronanza dei programmi come Illustrator, Indesign, Photoshop, Fireworks, Flash, Dreamweaver, After Effect e Premiere, Soundbooth ed Encore nei quali mi sono specializzato.

Come **web designer** utilizzo sia html, sia javascript che linguaggio asp, php e actionscript (v.1, 2 e 3). Comprendo gli altri linguaggi (ajax, asp.net) e so rielaborarli e modificarli a seconda dell'uso pur non essendo esperto utilizzatore. Sono un buon conoscitore del linguaggio SQL che utilizzo sia con MySQL che con file access (mdb). Ho personalmente sviluppato un CMS in ASP con accesso password criptato in MD5 senza utilizzare una base di partenza.

Nel corso della mia esperienza lavorativa ho anche seguito un corso di **WEB Marketing e SEO** a Milano. Ho creato Blog per i miei clienti ed istruiti su come si moderano e utilizzo social network come LinkedIn e Facebook.

Sono anche un esperto **grafico 3D** per cui conosco molto bene molti programmi di modellazione e rendering (immagini virtuali) e sono in grado di creare video interamente virtuali e altamente fotorealistici o mescolando le tecniche virtuale/reale.

Della maggior parte di questi software sono insegnante e ho tenuto corsi all'università, e privatamente per aziende, privati e anche corsi finanziati dalla provincia di La Spezia.

Dal 2013 ho cominciato a lavorare assiduamente con linguaggi di programmazione come C#, C++, JAVA.

Sono abituato a lavorare in team avendo gestito importanti progetti grafici per importanti aziende come Fincantieri S.p.A. (area Mega Yacht) e COOPSETTE Soc. Coop. E sono portato a studiare nuovi prodotti e nuove tecnologie/media. Sono rapido nella mia

realizzazione e raggiungo sempre i miei obiettivi attraverso le mie conoscenze, i miei ragionamenti e la mia creatività.

Mi sono Dottorato di Ingegneria Elettronica presso il DITEN, divenendo esperto per lo sviluppo di applicazioni e giochi (su piattaforme web, desktop e mobile) di unity3D prima con linguaggio unitiescript e poi in C# e conto entro nei prossimi anni di imparare ad usare in maniera professionale Unreal Engine

**FORMATO EUROPEO  
PER IL CURRICULUM  
VITAE**



**INFORMAZIONI PERSONALI**

Nome  
Indirizzo  
Telefono  
E-mail  
  
Nazionalità  
Data di nascita

**CARMOSINO IVAN**

**ESPERIENZA LAVORATIVA**

- **Date (da – a)** 1 semestre 2022 – 31 marzo 2024
  - **Nome e indirizzo del datore di lavoro** *DITEN* – Università degli Studi di Genova
  - **Tipo di azienda o settore** Università di Genova – Facoltà di Ingegneria elettrica, elettronica e delle Telecomunicazioni
  - **Tipo di impiego** Docente a contratto con A. De Gloria
  - **Principali mansioni e responsabilità** 10 ore del Corso ufficiale ex art. 23 comma 2, D.Lgs 240/2010 per il corso “52643 VISUALIZZ.I 3D PER L'ANALISI DEL PATRIM. ARTIST. E ARCH.” Inserito nel Corso di studi: “LMG 8467 STORIA DELL'ARTE E VALORIZZAZ. PATRIMONIO ARTISTICO” del 1° semestre 2022/2023
  
- **Date (da – a)** 2 semestre 2021/2022
  - **Nome e indirizzo del datore di lavoro** *DITEN* – Università degli Studi di Genova
  - **Tipo di azienda o settore** Università di Genova – Facoltà di Ingegneria elettrica, elettronica e delle Telecomunicazioni
  - **Tipo di impiego** Assistente al corso di A. De Gloria
  - **Principali mansioni e responsabilità** Assistente al corso ufficiale ex art. 23 comma 2, D.Lgs 240/2010 per il corso “52643 Computer Games” di A. De Gloria erogato in lingua inglese
  
- **Date (da – a)** 1 semestre 2021 – 31 marzo 2023
  - **Nome e indirizzo del datore di lavoro** *DIRAAS* – Università degli Studi di Genova
  - **Tipo di azienda o settore** Università di Genova, Scuola di Scienze Umanistiche
  - **Tipo di impiego** Docente a contratto
  - **Principali mansioni e responsabilità** Corso ufficiale ex art. 23 comma 2, D.Lgs 240/2010 per il corso “52643 VISUALIZZ.I 3D PER L'ANALISI DEL PATRIM. ARTIST. E ARCH.” Inserito nel Corso di studi: “LMG 8467 STORIA DELL'ARTE E VALORIZZAZ. PATRIMONIO ARTISTICO” del 1° semestre 2021/2022
  
- **Date (da – a)** Luglio 2020 – attuale
  - **Nome e indirizzo del datore di lavoro** Wondertech S.r.l.
  - **Tipo di azienda o settore** Azienda operante nel campo IT, seriousgames e VR/AR
  - **Tipo di impiego** Senior Developer e Senior UX designer e Senior 3D Modeler
  - **Principali mansioni e responsabilità** Sono cp-responsabile di un progetto di motion tracking/VR realizzato in Unity con telecamere Vicon per la cattura dei movimenti in tempo reale in collaborazione con GPEM srl per il Politecnico di Torino, Sto lavorando in collaborazione con una azienda di Firenze (Mediacross srl) per la realizzazione di un software di gestione e visualizzazione dati per le SMART cities.

- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- Luglio 2016 – 2020  
 Wondertech S.r.l.  
 Azienda operante nel campo IT e seriousgames  
 Sviluppatore/grafico 3D/2D  
 Collaboro nella progettazione, design, sviluppo del gioco Draweva in Unity3D per piattaforma webGL/Windows e MacOS e Backend in JAVA. Ho Sviluppato il portale di elearning di Vittoria Assicurazioni lato Backend (API) / Database in JAVA, Sono cp-responsabile di un progetto di motion tracking/VR realizzato in Unity con telecamere Vicon per la cattura dei movimenti in tempo reale in collaborazione con GPEM srl per il Politecnico di Torino, Sto lavorando in collaborazione
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- Giugno 2015 – Luglio 2015  
 DITEN – Ingegneria Elettronica e delle Telecomunicazioni - Università di Genova  
 Dipartimento della Facoltà di Ingegneria Elettronica e delle Telecomunicazioni  
 Sviluppatore/grafico 3D/2D  
 Progettazione, design, sviluppo del sito WEB di elettronica <http://www.elettronica.unige.it> in joomla, con customizzazioni in php, javascript, jQuery.
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- Novembre 2014 – Marzo 2015  
 Wondertech S.r.l.  
 Azienda operante nel campo IT e seriousgames  
 Sviluppatore/grafico 3D/2D  
 Progettazione, design, sviluppo del gioco DietOrDie in Unity3D per piattaforme android  
 Sviluppo di WebServices (JAVA+Maven+JAX r/s+Swagger) per la gestione di servizi in campo medico e Mongo DB
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- Dicembre 2014 – Gennaio 2016  
 Mirabilar S.r.l.  
 Azienda operante nel campo IT e AR  
 Consulenza tecnica unity3D / Metaio e Vuforia  
 Controllo qualità dello sviluppo delle applicazioni in realtà aumentata
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- Aprile – Giugno 2013  
 Wondertech S.r.l.  
 Azienda operante nel campo IT e seriousgames  
 Grafico 3D, modellatore e renderizzatore, sviluppatore per videogames  
 Sviluppo di modelli 3D e di tutto il codice (in Unity3D) per un videogioco/simulatore di una fabbrica di inscatolamento di sardine <https://www.iseki-food.net/fishcanninggame/>
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- Aprile 2012 - 2015  
 Ratioconsulta S.p.A.  
 Azienda operante nel campo delle telecomunicazioni  
 Web Designer e WEB Coder lato client con i linguaggi HTML4 e 5/CSS3/Jquery,angularJS  
 Sviluppo di numerosi progetti grafici per il web:  
 Interfaccia WEB per Cloudswitch, un applicativo web per la gestione delle telecomunicazioni per i carrier  
 Diverse grafiche di concorsi web: Gourmet; Giroancheio (<http://www.giroancheio.it/>); Maia, ti regala la spesa (esselunga); Val Venosta – Bio, la scelta che ti premia.  
 Grafica per due portali web di eni: <http://www.enichallenge.it/>;  
<http://www.eniworldchampions.it:86/>, progettazione lato client del portale web  
<http://www.eurolabs.eu/> (responsive) Sviluppo lato client dell'interfaccia web di un CRM
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 2013  
 Lo Trovi Da s.n.c.  
 Azienda di servizi per il commerciante  
 Web Designer e WEB Coder lato client con i linguaggi HTML4 e 5/CSS3/Jquery,angularJS  
 Sviluppo e manutenzione di un progetto scritto in Jboss lato server e html5/jquery lato client  
 Sviluppi di diversi siti web vetrina

- **Date (da – a)** Luglio 2012 – fine 2013
- **Nome e indirizzo del datore di lavoro** 2binformatica s.r.l.
  - **Tipo di azienda o settore** Azienda operante nel campo dell'informatica e delle telecomunicazioni
    - **Tipo di impiego** Web Designer e WEB Coder lato client con i linguaggi HTML4 e 5/CSS3/Jquery,angularJS
  - **Principali mansioni e responsabilità** Sviluppo e manutenzione di un progetto scritto in asp e poi in php jquery: Clinica2b  
Sviluppi di diversi siti web vetrina
  
- **Date (da – a)** Febbraio-Giugno 2011
- **Nome e indirizzo del datore di lavoro** I.I.C. – Istituto Internazionale delle Comunicazioni
  - **Tipo di azienda o settore** Azienda operante nel campo dei trasporti
    - **Tipo di impiego** Co.co.pro Project Manager si un portale per la prenotazione di posti barca finanziato da un progetto europeo e altre mansioni di designer
  - **Principali mansioni e responsabilità** Redazione del bando di Gara per la realizzazione di un portale di prenotazione di posti barca.  
Controllo del progetto dell'azienda fornitrice.  
Disegno di un logo per un progetto "Artemis" (ancora in via di sviluppo)
  
- **Date (da – a)** Marzo – Maggio 2011
- **Nome e indirizzo del datore di lavoro** Devoteam auSystems S.p.A.
  - **Tipo di azienda o settore** IT Consulting e development
    - **Tipo di impiego** Web Designer
  - **Principali mansioni e responsabilità** Design di un tema per il CMS Liferay per il sito internet voxpilot.com di Dublino, Progettazione con stili css3 e controllo compatibilità su firefox, chrome, explorer, safari, camino, konqueror, Opera. Consulenza programmatica in jquery e javascript.
  
- **Date (da – a)** 2011
- **Nome e indirizzo del datore di lavoro** Emagestudio di Carlo Barbieri
  - **Tipo di azienda o settore** Grafica tridimensionale e rendering, WEB Agency, scuola di informatica
    - **Tipo di impiego** Web Designer – Web Developer
  - **Principali mansioni e responsabilità** Design di 3 layout grafici e messa in opera del cms per 2 aziende ICOSTRA (costruzioni) e PROGETTO3A (progettazione canili)  
Riprogettazione grafica e codice del sito web "tricolicharter.com" ancora in fase di sviluppo
  
- **Date (da – a)** 2005 - 2010
- **Nome e indirizzo del datore di lavoro** Emagestudio s.n.c. di Carlo Barbieri e Ivan Carmosino
  - **Tipo di azienda o settore** Grafica tridimensionale e rendering, WEB Agency, scuola di informatica
    - **Tipo di impiego** Socio fondatore e amministratore di società
  - **Principali mansioni e responsabilità** Web Designer, WEB developer, Rilievi architettonici, Modellatore 3D e Rendering foto realistici, Video 3D e Postproduzione, Insegnante per corsi di grafica avanzata (Photoshop, 3DStudio max, Vray, Maxwellrender), e WEB Design (Dreamweaver, Flash, html, introduzione al posizionamento nei motori di ricerca) ed eipass (sono insegnante esaminatore certificato)  
Tra i nostri clienti: COOPSETTE Soc. Coop. (<http://www.coopsette.it>), Fincantieri S.p.A. (<http://www.fincantieri.it>), Facoltà di Architettura, Renzo Piano Building Workshop R.P.B.W. (<http://rpbw.rui-pro.com>), Maimel S.r.l., Grimaldi Compagnia di Navigazione S.p.A., IIC – Istituto Internazionale delle Comunicazioni(<http://www.iicgenova.it>), Rotary Genova San Giorgio  
Tra i lavori web sviluppati: ECMS, carrelli elettronici anche con integrazione di parti in AJAX, Gallery, sito per immobiliare connesso a gestionale immobili on line proprietario, piattaforme grafiche in flash connesse a database con area riservata ([www.trip.liguria.it](http://www.trip.liguria.it)) per la realizzazione di progetti web e multimediali. Messa in opera di Blog (cinque maggio.org) ed un progetto multimediale in Flash per Genoa Port Center realizzato per il committente IIC  
Realizzazioni grafiche di biglietti da visita e volantini
  
- **Date (da – a)** 2008-2009
- **Nome e indirizzo del datore di lavoro** DEUIM dell'Università di Ingegneria.
  - **Tipo di azienda o settore** Università di Ingegneria
    - **Tipo di impiego** Consulente per software multimediale di database e grafica della sua interfaccia grafica

- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 2002-2005  
 WALL STREET Institute (WSI Education srl)  
 Scuola privata di informatica e lingue  
 Insegnante corsi office per aziende  
 Corso di office avanzato per i dipendenti della Mares (HTM Sport S.p.A.) (<http://www.mares.it>)
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 2002-2005  
 ISVAP S.a.s.  
 Scuola privata di informatica  
 Insegnante corsi office, WEB Design, Fotografia Digitale e 3DStudio max per aziende e privati  
 Corsi di Office per privati, corsi finanziati dalla Provincia di Genova, Corsi di Web Design per professionisti, corsi di fotografia Digitale per la terza età.
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 2003  
 In collaborazione con Davide Adorni  
 Design per concorso “Opus Design Award 2003” in Giappone  
 Designer  
 Progettazione di un paio di occhiali sportivo e dinamico. Votato tra i “winning works”
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 2003  
 In collaborazione con Hi.kari di Roberto Gerli  
 Rilievo e disegno in AutoCAD di un appartamento di 100 mq sito in Portofino (GENOVA)  
 Tecnico CAD e Rilievo  
 Rilievo, misurazioni e restituzione grafica in AutoCAD
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 2001-2002  
 Hi.kari di Roberto Gerli  
 Grafica 3D e rendering  
 Grafica  
 Modellatore 3D e grafico bidimensionale. Sviluppo del sito web dell'azienda con area privata e connessione mySQL
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 2001  
 Oneto Nestore architetto  
 architettura  
 grafica  
 consulente grafico esterno al concorso di architettura per la capitaneria di porto di Ravenna
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 2000  
 Oneto Nestore architetto e ing. Baudà Alberto  
 architettura  
 progettazione  
 Progettazione e disegno del concorso internazionale per la riqualificazione del porto di Sestri Levante
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 1999  
 Arch. Colombo Raffaele  
 architettura  
 grafica  
 rilievi di 3 palazzi (tra cui lo stesso palazzo della Provincia di Genova) effettuati per conto della Provincia di Genova e restituzione al computer.
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
    - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 1998  
 Arch. Ameri Maurizio  
 architettura  
 progettazione  
 Progetto per una ristrutturazione ad uso residenziale a Sestri Ponente (Genova).

- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
  - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 1998  
Arch. Boeri Stefano  
architettura  
progettazione  
*Progetto di cinema multisala per la WARNER VILLAGE CINEMAS.*
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
  - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 1998  
Arch. Boeri Stefano  
architettura  
progettazione  
*Progetto di una pedana di collegamento tra la città e il porto, presso il molo Beverello a Napoli - disegni esecutivi. Progetto realizzato e pubblicato su Domus del marzo 1999 e presente alla biennale di Venezia ed.2000.*
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
  - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 1997- 1998  
Arch. De Battè Brunetto  
architettura  
progettazione  
*Allestimento della mostra tenutasi in Palazzo Ducale di Genova a cura di B. De Battè/M.Fochessati/M. Guarino, "Progetti tentativi" il 15 Gennaio 1998 con interventi dell'arch. Giancarlo De Carlo*
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
  - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 1997  
Arch. Bottaro Gianmarco  
architettura  
progettazione  
*Progetto e computo metrico estimativo per un centro sportivo e ampliamento di piscine a Casella (Genova).*
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
  - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 1997  
Arch. Bottaro Gianmarco ed ELLEMME associati  
architettura  
progettazione  
*Collaborazione alla progettazione per un ospedale a Mede (PV). Realizzato.*
- Date (da – a)
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro
  - Tipo di azienda o settore
    - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- 1992 - 2000  
DSA – Dipartimento di Scienze per l'architettura – prof.ssa Cristina Gambaro  
architettura  
Assistente – insegnante del corso di informatica  
*Assistente di laboratorio per 3DStudio max, AutoCAD, Office, Photoshop, WEB Design e professore corso 3DStudio max*

## PUBBLICAZIONI

- **Data di pubblicazione** Gennaio 2019
  - **Titolo** 3D software simulator for primary care training
  - **Autori** Alessandro De Gloria, Marco Chirico, Claudio Launo, Ivan Carmosino, Giuseppe Gioco, etc..
  - **Stampa** Conference Paper
  - **Mansione** *Autore dell'articolo*
  - **Link articolo** *Medical software simulators are used to teach specific procedures that allow the user to follow only a strict sequence of steps without the possibility of alternative, avoiding considering the consequence of an error and then potentially admitting its tolerance.*
  
- **Data di pubblicazione** 2017
  - **Titolo Libro** Towards a Virtual Reality Interactive Application for Truck Traffic Access Management
  - **Autori** Alberto Cavallo, Alessio Robaldo, Ivan Carmosino, Francesco Bellotti, Riccardo Berta, Alessandro De Gloria
  - **Editore** Springer Verlag - Lecture Notes In Electrical Engineering
  - **Mansione** *Coautore Articolo*
  - **ISBN** 978-3-319-55070-1
  - **Abstract** *This paper presents an ongoing work towards the realization of a virtual reality system providing an advanced visualization of the access of trucks to a critical road segment, such as a tunnel. The system is currently based on optical and laser sensors, and is able to recognize a truck in a dedicated road lane, and to produce a 3D model of the identified vehicle. The 3D model is then employed inside an interactive 3D application usable in real-time by personnel in a dedicated access/traffic management center. The final goal is to integrate several layers of sensor data (e.g., also including infrared information on the temperature of the truck components) in order to support monitoring and control of the critical road segment.*
  
- **Data di pubblicazione** 2017
  - **Titolo Libro** Gamification of a System for Real Time Monitoring of Posture
  - **Autori** Alberto Cavallo, Alessio Robaldo, Flavio Ansolini, Ivan Carmosino, Alessandro De Gloria
  - **Editore** Springer, Cham - Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering book series (LNICST, volume 181)
  - **Mansione** *Coautore articolo*
  - **ISBN** 978-3-319-49654-2
  - **Abstract** *This paper presents an ongoing work towards the realization of a virtual reality system providing an advanced visualization of the access of trucks to a critical road segment, such as a tunnel. The system is currently based on optical and laser sensors, and is able to recognize a truck in a dedicated road lane, and to produce a 3D model of the identified vehicle. The 3D model is then employed inside an interactive 3D application usable in real-time by personnel in a dedicated access/traffic management center. The final goal is to integrate several layers of sensor data (e.g., also including infrared information on the temperature of the truck components) in order to support monitoring and control of the critical road segment.*
  
- **Data di pubblicazione** 2016
  - **Titolo Libro** A Game Engine Plug-in for Efficient Development of Investigation Mechanics in Serious Games
  - **Autori** Ivan Carmosino, Francesco Bellotti, Riccardo Berta, Alessandro De Gloria, Nicola Secco
  - **Editore** Elsevier - ENTERTAINMENT COMPUTING Volume 19, March 2017, Pages 1-11
  - **Mansione** *Autore articolo*
  - **ISBN** DOI: 10.1016/j.entcom.2016.11.002
  - **Abstract** *Despite their potential, the market for educational serious games (SGs) is still limited, partly because of the high design and production costs. In this paper, we propose a game-engine plug-in for efficient development of a format of investigation in SGs that we designed in order to*



support discovery-learning in information-rich virtual environments. After describing the framework, the paper presents its application to the development of “Can’s Crime”, a SG teaching industrial production processes. Data from a preliminary pilot have shown that using the new module allows a significant reduction in development time. Moreover, creation of an abstraction level over the game engine allows improving structured content organization, which is in turn expected to enhance maintainability and modularity. We argue that the same approach could be employed to other game formats, especially in the emerging context of developing games as services.

- **Data di pubblicazione** 2013
  - **Titolo** CHNT18 – International Conference on Cultural Heritage and New Technologies  
URBAN ARCHEOLOGY AND REPRESENTATION OF DATA: THE CASE STUDY OF  
CONVENT OF S. ORSOLA, FLORENCE
  - **Autori** Carlo BATTINI / Ivan CARMOSINO / Valeria D’ACQUINO
  - **Stampa** Vienna, Austria November 2013 - ISBN 978-3-200-03676-5
  - **Mansione** Autore dell’articolo
  - **Link articolo** [http://www.chnt.at/wp-content/uploads/Battini\\_etal\\_2014.pdf](http://www.chnt.at/wp-content/uploads/Battini_etal_2014.pdf)
  
- **Data di pubblicazione** 2010
  - **Titolo** TEN – T Priority Project 24  
The southern Multiport Gateway of PP24
  - **Autori** Fabio Capocaccia e Alberto Cappato e IIC staff
  - **Stampa** Grafica KC
  - **Mansione** Grafica editoriale dell’opuscolo
  
- **Data di pubblicazione** 2000
  - **Titolo Libro** Progettare con il CAD  
Sviluppo metodologico di un percorso metodologico
  - **Autori** Cristina Gambaro
  - **Editore** ECIG
  - **ISBN** ISBN-88-7545-900-2
  - **Mansione** Redazione di esercitazioni di animazione 3D
  
- **Data di pubblicazione** 1998
  - **Titolo Libro** Criteri e metodi per la rappresentazione computerizzata del progetto in architettura
  - **Autori** Cristina Gambaro
  - **Editore** ECIG
  - **ISBN** ISBN-88-7545-817-0
  - **Mansione** Redazione di due esercitazioni di animazione 3D
  
- **Data di pubblicazione** 1995
  - **Titolo Libro** Il progetto della sicurezza, spazi e arredi per la terza età
  - **Autori** Tosi Francesca, Spadolini Maria Benedetta
  - **Editore** Alinea Editrice
  - **Mansione** Pubblicazione di un progetto per le residenze per anziani

## ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- Date (da – a) 30 Marzo 2018
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione Facoltà di Ingegneria Elettronica dell'Università di Genova (DITEN)
  - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio Conseguito Dottorato di ricerca in Ingegneria Elettronica e delle Telecomunicazioni, Curriculum Ambienti Cognitivi Interattivi.  
Programmazione e sviluppo di giochi/ simulatori/ realtà aumentata in unity3D  
*Dottorato in Ingegneria Elettronica - curriculum Scienze Cognitive*
- Qualifica conseguita
- Date (da – a) 2009
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione EIPASS (European Informatics Passport)
  - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio Conseguita l'abilitazione come **certificatore** della patente europea EIPASS
- Qualifica conseguita *Istruttore EIPASS per l'Italia*
- Date (da – a) 2001
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione Darkside Studio
  - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio "TRAINING Certificate" dalla Alias|Wavefront per il software Maya presso il Darkside, frequentando il corso a Vicenza di "Maya extensive".  
*Operatore per il software Maya*
- Qualifica conseguita
- Date (da – a) 2000-2001
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione Facoltà di Architettura di Genova
  - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio Conseguita l'abilitazione all'esercizio professionale
- Qualifica conseguita *l'abilitazione all'esercizio professionale di architetto*
- Date (da – a) 2001
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione Dip. DISEG - Facoltà di Ingegneria dell'università di Genova .
  - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio Abilitazione dell'esercizio della funzione di "Coordinatore della sicurezza nel settore delle costruzioni", dopo la frequenza del corso per di abilitazione necessario, secondo la D. Lgs. 494/96
- Qualifica conseguita Abilitazione all'esercizio di pianificatore e responsabile della sicurezza di cantiere.
- Date (da – a) 2000
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione Facoltà di Architettura dell'Università di Genova
  - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio Conseguita laurea in Architettura presso l'Università degli Studi di Genova: 108/110 e dignità di stampa  
titolo: "**Studio di percezione visiva dell'architettura al calcolatore**".  
- La vera percezione della tridimensionalità: la stereoscopia per l'architettura  
- Ipotesi di rappresentazione virtuale dello spazio architettonico  
*Laurea in architettura*
- Qualifica conseguita
- Date (da – a) 1991-92
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione Liceo-Ginnasio Classico Statale di Genova "Andrea Doria"
  - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio Conseguito il diploma di maturità classica
- Qualifica conseguita *Maturità Classica*

**CAPACITÀ E COMPETENZE  
PERSONALI**

MADRELINGUA ITALIANO

ALTRE LINGUE

Altre lingue

Autovalutazione

Livello europeo (\*)

**Inglese**

**Spagnolo (castellano)**

Comprensione				Parlata				Scritta	
Parlata		Scritta		Interazione orale		production			
B1	Utente Autonomo	B1	Utente Autonomo	B1	Utente Autonomo	B1	Utente Autonomo	B1	Utente Autonomo
B1	Utente Autonomo	B1	Utente Autonomo	B1	Utente Autonomo	B1	Utente Autonomo	B1	Utente Autonomo

(\*) [Quadro comune europeo di riferimento per le lingue](#)

**CAPACITÀ E COMPETENZE  
RELAZIONALI**

OTTIMA COMUNICAZIONE E LAVORO IN SQUADRA. OTTIMA GESTIONE DI GRUPPI DI LAVORO.

**CAPACITÀ E COMPETENZE  
ORGANIZZATIVE**

HO COORDINATO OTTIMAMENTE GRUPPI DI PERSONE A SECONDA DEI PROGETTI ALL'INTERNO DELLA MIA SOCIETÀ DI EMAGESTUDIO E PER ALTRI PROGETTI (ES.: PROJECT MANAGER PER IIC), CON OTTIMI RISULTATI.

**CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE  
CON COMPUTER, ATTREZZATURE  
SPECIFICHE, MACCHINARI, ECC.**

**OTTIMA CONOSCENZA DI:**

**O.S.:**

MSDOS, WINDOWS (DALLA SUA NASCITA)

**3D – CAD SOFTWARE:**

AUTOCAD.

MODELLAZIONE, RENDERING E ANIMAZIONE (SEMPLICE E COMPLESSA CON USO TRACK EDITOR, GRAPHIC EDITOR) CON 3DSTUDIO MAX (TUTTE LE VERSIONI), BLENDER 2.93 E SUP, MAX PLUGINS: REACTOR, SIMULAZIONE DI FLUIDI, CHARACTER STUDIO, BRAZIL, MAXWELLRENDER, VRAY.

FORM Z, LIGHTSCAPE 3.5, SKETCH UP, REAL FLOW.

**2D SOFTWARE:**

PHOTOSHOP (TUTTE LE VERSIONI), ILLUSTRATOR (TUTTE LE VERSIONI), PAINT SHOP PRO, GIMP E TUTTI I PROGRAMMI DI FOTORITOCCHI IN GENERALE.

**PROGRAMMAZIONE:**

JAVASCRIPT, C#, JAVA, PROGRAMMAZIONE ASP, VB SCRIPT, JQUERY, HTML, XML, XHTML, HTML4 E 5, CSS3, RESPONSIVE DESIGN.

**DATABASE:**

ACCESS (CON MACRO E MODULI VBA), MYSQL E LINGUAGGIO SQL, MONGODB

**AMBIENTI DI SVILUPPO:**

NETBEANS, VISUALSTUDIO, MONODEVELOP, UNITY

**WEB DESIGN:**

DREAMWEAVER E FLASH (TUTTE LE VERSIONI), BRACKETS

**OFFICE SOFTWARE:**

OFFICE (TUTTE LE VERSIONI), SUN/ORACLE OPENOFFICE, INDESIGN.

**PACCHETTI:**

ADOBE CREATVE SUITE 5 MASTER COLLECTION E CC

**SCABIO DI DATI:**

FAMILIARITÀ CON FORMATI DI SCAMBIO DATI COME JSON, XML

**BUONA CONOSCENZA DI:**

**SOFTWARE VIDEO:**

PREMIERE, AFTER EFFECT

**PROGRAMMAZIONE:**

PHP, REACT NATIVE

**CONOSCENZA BASE DI:**

**O.S.:**

LINUX (SLACKWARE, REDHAT, UBUNTU) , MAC OS

**3D – CAD SOFTWARE:**

MAYA, RHINOCEROS, ARCHICAD, PERSISTENCE OF VISION OF RAY TRACE (POVRAY)

**PROGRAMMAZIONE:**

UNREAL ENGINE 4, C++, ANGULARJS

CAPACITÀ E COMPETENZE  
ARTISTICHE

DISEGNATORE ANCHE DI FUMETTI (HOBBY)

PATENTE O PATENTI

A e B

Data: 16.10.2021

**Autorizzazione al trattamento dei dati  
personali:**

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196  
"Codice in materia di protezione dei dati personali".

Data: 16.10.2021