



ESPERIENZA LAVORATIVA

2000 – ATTUALE – Genova, Italia
TITOLARE – UNAMEDIA

Videogiochi (usato il brand "UNAGames" per il B2C), Interactive Digital Media, Augmented Reality, Virtual Reality; specializzati in Unreal Engine.

Simulatori, Serious Games.

App per device mobile (iOS and Android).

Sistemi JavaEE di classe enterprise (web e client mobile, web service, back-end distribuiti).

Ricevuti diversi riconoscimenti (vedere sezione "Riconoscimenti").

Speaker a diverse conferenze in Italia riguardo il mobile e lo sviluppo di videogiochi.

Servizi Di Informazione E Comunicazione | <https://www.unamedia.com> | Genova, Italia

2009 – ATTUALE – Genova, Italia
TITOLARE – UNAGAMES

Brand B2C usato per i videogiochi sviluppati con UNAMedia.

Servizi Di Informazione E Comunicazione | <https://www.unagames.com> | Genoa, Italia

2016 – ATTUALE – Genova, Italia

PROFESSORE AGGIUNTO – DITEN (ELECTRICAL, ELECTRONICS AND TELECOMMUNICATION ENGINEERING AND NAVAL ARCHITECTURE DEPARTMENT)

Professore Aggiunto del corso di "Video Game Design" (utilizzato Unreal Engine).

DITEN - Università di Genova | Istruzione | <http://www.diten.unige.it/> | Genoa, Italia

2013 – 2014 – Savona, Italia

RESPONSABILE TECNICO (CTO) – GENIAWARE SRL

Gestita la fase di post-pubblicazione di "Lords of Football" (gestionale calcistico) coordinando le risorse dello studio (circa 15 persone di diverse nazionalità), seguendo il rilascio di aggiornamenti su Steam, negoziando con fornitori internazionali le fasi iniziali di pre-produzione di un altro prodotto.

<http://www.geniaware.com> | Savona, Italia

2006 – 2014 – Genova, Italia

RESPONSABILE TECNICO (CTO) – KAGI SNC

Servizi Internet e applicazioni web Java EE 5.

Genoa, Italia

2002 – 2006

DOCENTE – SOGEA SCPA

Docente in corsi di formazione riguardo C++, Java, Android, Linux, database.

<http://www.sogeanet.it> | Genoa, Italia

2003 – 2013 – Genova, Italia

RESPONSABILE TECNICO (CTO) – AI42 SRL

Middleware C++ per il calcolo e l'ottimizzazione degli investimenti finanziari (con adattatori COM e JNI).

Web Application Java EE 5 con database PostgreSQL.

Amministrazione di sistemi Linux (Debian).

Servizi Di Informazione E Comunicazione | Genoa, Italia

2009 – 2012 – Genova, Italia

CONSULENTE IT – INTERGLOBO GROUP SRL

Web service e applicazioni JavaEE 6, NetBeans Platform; database Microsoft SQL Server, PostgreSQL.

Soluzioni GIS e PostGIS.

Amministrazione sistemi Linux.

<http://www.interglobo.com> | Genoa, Italia

2010 – 2012 – Genova, Italia

CONSULENTE IT – BSC CONSULTING SPA

App mobile per iOS e Android.

Java EE 6, PHP, database Oracle.

<http://www.bsc.it> | Genoa, Italia

2004 – 2008

DOCENTE – MARCONI COMMUNICATIONS SPA & MARCONI ERICSSON SPA

Docente in corsi di formazione per sistemi Linux (Red Hat, Debian) destinati agli amministratori di sistema di tutta l'area Italia; e in corsi di formazione per programmatori C++ (area Linux Embedded Systems).

<http://www.ericsson.com> | Genoa, Italia

2002 – 2004

CONSULENTE IT – DIST (DEPARTMENT OF COMMUNICATION COMPUTER AND SYSTEM SCIENCES) - UNIVERSITY OF GENOA

Integrazione volumetrica di dati sparsi di profondità acquisiti tramite lettura laser telemetriche (ricostruzione di oggetti 3D scansionati con sistemi laser), sviluppati per Linux in C++ e OpenGL.

Docente in corsi di formazione su C++, Linux, database.

Istruzione | <http://www.dist.unige.it> | Genoa, Italia

2002 – 2004

CONSULENTE IT – VICTORIA SPA

Responsabile delle aree "Sviluppo" (Java) e "Server Linux" (Red Hat, Debian).

<http://www.victoria.ge.it> | Genoa, Italia

1998 – 2002

CONSULENTE IT – IST (ISTITUTO NAZIONALE RICERCA SUL CANCRO) E OSPEDALE S. MARTINO

IST: framework C++ multi-piattaforma per la co-registrazione automatica di immagini volumetriche mediche utilizzando Strategie Evolutive per ottimizzare la Mutua Informazione (analisi e ottimizzazione automatica di modelli 3D usando

tecniche di Intelligenza Artificiale). Il framework è rimasto in use per molti anni sia presso l'IST che presso alcune società private.

Clinica Otorinolaringoiatrica (ORL): sistema client-server di Realtà Virtuale (VR) per la riabilitazione medica (C++, VB, OpenGL, HMD).

Sanità e assistenza sociale | <http://www.hsanmartino.it> | Genoa, Italia

2001 – 2002 – Genova, Italia

CONSULENTE IT – DISI (DEPARTMENT OF COMPUTER AND INFORMATION SCIENCE), UNIVERSITY OF GENOVA

Ricostruzione 3D di un anfiteatro Romano da misurazioni analogiche (in collaborazione con il "Ministero dei Beni Culturali"). Usati C++, OpenGL, VRML.

Analisi di sistemi caotici (Matlab).

Istruzione | <http://www.disi.unige.it> | Genoa, Italia

1999 – 2001 – Genova, Italia

RESPONSABILE GRUPPO "RICERCA APPLICATA" – ISITEL SRL

Responsabile del gruppo "Ricerca Applicata":

- studio di un sistema di identificazione vocale;
- ricerca sui modelli di analisi del rischio per i mercati finanziari;
- ricerca su tecniche di calcolo alternative (metodi derivativi, ricerche stocastiche, algoritmi genetici, programmazione quadratica).

Prototipi sviluppati in Scilab e C++.

Attività finanziarie e assicurative | <http://www.isitel.it> | Genoa, Italia

1997 – 1999

ARTICOLISTA – GRUPPO EDITORIALE INFOMEDIA SRL

Autore per la rivista "Computer Programming":

- "Linear cross-fading di immagini bitmap", n.77, February 1999;
- "PVM: una macchina virtuale parallela e multiplatforma", n. 71, July/August 1998;
- "Primi passi con DirectDraw", n. 60, July/August 1997.

Autore per la rivista "DEV":

- "Introduzione a XToolkit (Xt)", n. 49, February 1998;
- "Grafica con Xlib", n. 48, January 1998;
- "Ancora XWindow e Xlib", n. 47, December 1997.

<http://www.infomedia.it> | Ponsacco (PI), Italia

1998 – 1999 – Tortona, Italia

RESPONSABILE GRUPPO "INTELLIGENZA ARTIFICIALE" – GIUNTI MULTIMEDIA ENTERTAINMENT SRL

Responsabile del gruppo di "Intelligenza Artificiale" per il videogioco "Blood & Lace" (avventura 3D), occupandomi del sistema di path-finding geometrico, automazione degli NPC (No Player Character), sviluppo tool interni. Usate DirectX 6-7, C++, Assembly.

Tortona (AL), Italia

1997 – 1998 – Savona, Italia

PROGRAMMATORE – WAYWARDXS SRL

Sviluppo del videogioco "Gianluca Vialli's European Manager" (gestionale di calcio). Usate DirectX 5-6, C++, Assembly.

Savona, Italia

1995 – 1997 – Savona, Italia

PROGRAMMATORE – UNDERGROUND TECHNOLOGIES

Sviluppo del videogioco "MF95" (gestionale di calcio). Usati C, Assembly.
Prototipo di un videogioco di corse automobilistiche 3D.

Savona, Italia

1994 – 1994 – Genova, Italia
PROGRAMMATORE – DYNABYTE SRL

Sviluppo del videogioco "The Big Red Adventure" (2D adventure). Usati C, Assembly.
Genoa, Italia

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

SET 1994 – 2001 – Genova, Italia
-- Dipartimento di Informatica e Scienze dell'Informazione (DISI), Università di Genova

Specializzazioni: Grafica, Simulazione / Modellazione e Intelligenza Artificiale.
Svolti 21 esami su 30 con una media di circa 28/30, interrotto causa necessità lavorative.

Lista dei principali esami di informatica sostenuti:

- Grafica 3D: 30 cum laude/30
- Intelligenza Artificiale 1: 29/30
- Architetture degli Elaboratori: 30/30
- Cibernetica 1: 27/30
- Database 1: 27/30
- Sistemi Distribuiti: 30 cum laude/30
- Modellazione Geometrica: 29/30
- Interfacce Grafiche: 30 cum laude/30
- Reti Neurali 1: 28/30
- Reti Neurali 2: 30/30
- Sistemi Operativi: 29/30
- Programmazione: 30
- Linguaggi di Programmazione: 30
- Simulazione: 30 cum laude/30

Durante la frequentazione universitaria, dal 1997 al 2001 sono stato selezionato per partecipare agli European ACM ICPC contest (vedi "Riconoscimenti").

Campi di studio

- Tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC)

SET 1989 – GIU 1994 – Genova, Italia
DIPLOMA SUPERIORE – Istituto Tecnico Industriale Statale G. Giorgi

Specializzazione in Informatica, voto finale di 52/60.

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre: ITALIANO

Altre lingue:

	COMPRENSIONE		ESPRESSIONE ORALE		SCRITTURA
	Ascolto	Lettura	Produzione orale	Interazione orale	
INGLESE	B2	C1	C1	B2	B2

Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato

COMPETENZE DIGITALI

C++ Unreal Engine Video Game Development Software Engineering Project Management Software Development

PATENTE DI GUIDA

Patente di guida: B

COMPETENZE ORGANIZZATIVE

Organisational skills

Acquisita notevole esperienza nella gestione di progetti, team e di business management.

Fin dal 2003 ho occupato posizioni come CTO e Imprenditore, occupandomi di attività di business management, accordi legali e negoziazioni commerciali.

COMPETENZE COMUNICATIVE E INTERPERSONALI.

Communication and interpersonal skills

Abituato alla gestione team, speaker a svariate conferenze e talk.

ABILITÀ LAVORATIVE

Abilità lavorative

Acquisita notevole esperienza in Ingegneria del Software.

Eccellente conoscenza di C++, Objective-C, Java (SE, EE), iOS, Linux, Mac OS X e Windows. Spesso ho lavorato su complessi sistemi multi-piattaforma realtime nei campi della Realtà Virtuale (VR), dello sviluppo di Videogiochi, su sistemi di classe enterprise per i mercati finanziari e medicali, su sistemi Internet.

Ho partecipato a diversi progetti di ricerca universitari riguardo la grafica 3D e l'Intelligenza Artificiale.

RICONOSCIMENTI

Riconoscimenti

NC Awards 2018 - The Kitchen Of The Future

ADC Group - Maggio 2018 (UNAMedia)

Esperienza di Realtà Virtuale (VR) per Candy Hoover.

<https://www.ncawards.it/campagne/the-kitchen-of-the-future/>

Promosso da Apple per "iAR"

Apple – Agosto 2012 (UNAMedia – Project manager & lead programmer)

Sistema iPad e web (<http://www.iarnet.it>) per l'artrite reumatoide, permettendo l'intera gestione dei pazienti RA e le loro visite.

Attualmente in uso presso l'Ospedale Niguarda di Milano.

Promosso da Apple nella sezione "Medicina" dell'App Store Italia.

iOS: <https://itunes.apple.com/app/id537938388>

Promosso dalla Regione Piemonte per "MOVlbyte"

Regione Piemonte – Agosto 2012 (BSC Consulting Spa – Sviluppatore Mobile)

App ufficiale di geo-localizzazione per iPhone, iPad e Android per accedere in realtime alle informazioni del trasporto pubblico della Regione Piemonte.

Promosso dalla Regione Piemonte al "Transports Publics 2012" Expo di Parigi.

iOS: <http://itunes.apple.com/app/id494533390>

Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=it.csi.protpl.movibytemobile&hl=en>

Associate partner del GALA

Games and Learning Alliance - 2012 (UNAMedia/UNAgames – Titolare)

GALA (Games and Learning Alliance - Network of Excellence for Serious Games) è un consorzio multidisciplinare di 30 partner da 13 paesi EU che si occupa di ricerca e sviluppo nell'ambito dei Serious Games.

<http://www.galanoe.eu/index.php/mission/associate-partners/organizations>

Promosso da Apple per "Tapsteroids"

Apple – Settembre 2011 (UNAgames – Producer & lead programmer)

Frenetico shooter arcade per iOS (iPhone, iPad).

Promosso da Apple in "Novità": USA, Messico e Grecia.

Promosso da Apple in "Novità", sezioni "Arcade" e "Action": Italia, Francia, Olanda, Giappone.

Nominato come "Miglior Videogioco Indie Italiano" al Drago D'Oro Awards 2013.

Eletto "Game of the Week" da iSpazio.net.

iOS: <http://www.unagames.com/games/tapsteroids>

NetBeans Community Partner

Sun Microsystem - 2007 (Ai42 Srl – CTO)

Innovativa Rich Internet Application (RIA) per la gestione dei portafogli di investimento per consulenti finanziari professionisti, sviluppata utilizzando NetBeans Platform.

Ottenuta una partnership con Sun Microsystems come "NetBeans Community Partner".

Membro del team per le European ACM ICPC

Università di Genova – Dal 1997 al 2001

Sono stato selezionato dall'Università di Genova per partecipare alla XXII, XXIII, XXIV, XXV e XXVI "Annual ACM International Collegiate Programming Contest" tenute in Germania, Spagna e Portogallo. Questa è una competizione internazionale universitaria, centrata sulla programmazione e sul problem solving combinatorio. (<http://icpc.baylor.edu>)

RELATORE SU INVITO

Invited talks

DIBRIS - Università di Genova

8 Maggio 2018 - Genova

"Workshop on Unreal Engine 4".

Digital Bros Game Academy

16 Ottobre 2017 - Milano

"Primi passi con Unreal Engine 4".

ISS Majorana Giorgi

26 Gennaio 2017 - Genova

"Workshop su Unreal Engine 4".

Digital Bros Game Academy

30 September 2016 - Milano

"Primi passi con Unreal Engine 4".

Game Happens!

25 Giugno 2016 - Genova

"Let's get (Un)real: costruisci il tuo prototipo di videogioco con Unreal Engine 4".

ISS Majorana Giorgi

13 Gennaio 2016 - Genova

"Workshop su Unreal Engine 4".

Digital Bros Game Academy

7 September 2015 - Milano

"Gamification per i serious game: come creare un simulatore con Unreal Engine 4".

Università di Verona

Maggio-Giugno 2015 - Verona

"Unreal Engine 4 e C++".

ISS Majorana Giorgi

19 Gennaio 2015 - Genova

"Workshop su Unreal Engine 4".

Università Politecnica di Milano

18 Novembre 2014 - Milan (Italy)

"Workshop su Unreal Engine 4".

Startup Weekend

November 15, 2014 - Genoa (Italy)

"A serious game: NH Combine Simulator".

Università Politecnica di Milano

6 Dicembre 2013 - Milan (Italy)

"Economia dei videogiochi free & game design data driven".

Indigeni Digitali

19 Giugno 2013 - Genova

"Mobile app & videogiochi".

Svilupparty

10 Maggio 2013 - Bologna

"Tapsteroids Analytics – Proprietarie o di terze parti per capire la user-base".

Global Game Jam

25 Gennaio 2013 - Genova

"Tapsteroids: consigli di sviluppo, grafica e marketing".

Università Politecnica di Milano

23 Novembre 2012 - Milan (Italy)

"Tapsteroids: consigli di sviluppo – Codice, grafica e marketing". YouTube: <http://youtu.be/A70A0FghCDs>

Playing the game

28 Ottobre 2012 - Milano

"Tapsteroids: game design".

Svilupparty

10 Marzo 2012 - Bologna

"Tapsteroids: postmortem".