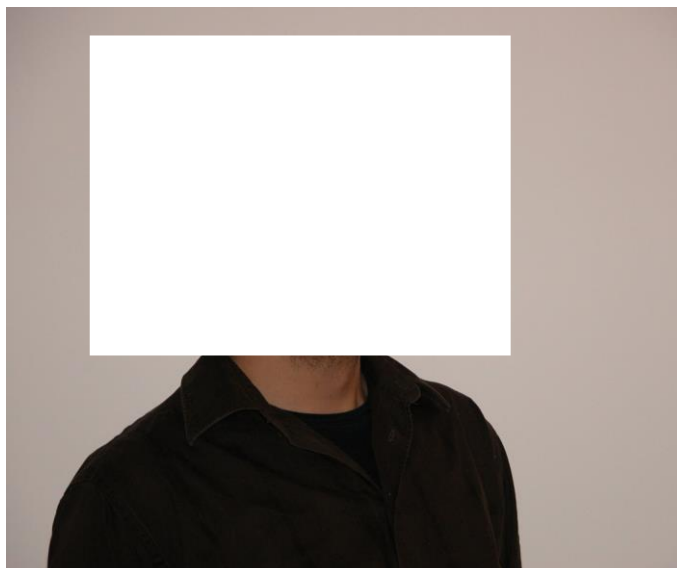


CURRICULUM
VITAE
DI

IVAN
CARMOSINO



Io, Ivan Carmosino, di formazione architetto, sono entrato nel mondo del lavoro come modellatore 3D e sono divenuto esperto di rendering (soprattutto poi in maxwellrender); a causa di questa passione sono stato assistente ad un corso universitario dal 1992 al 2000, successivamente sono diventato web designer e video renderer/editor. Lavoro dagli anni 2000 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, facendone anche la tesi del mio dottorato di ricerca in ingegneria elettronica (2014-17). Ho avuto a che fare con strumenti come Leap Motion, Oculus (gli ultimi al momento i Quest 2), Carboard usati sempre all'interno di Unity, e ho sviluppato diverse API webservices in JAVA.

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

Come **web designer** utilizzo sia html, sia javascript (ero partito ai tempi con linguaggio asp poi php. 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). Avevo personalmente sviluppato un CMS in ASP con accesso password criptato in MD5 senza utilizzare una base di partenza. Mi è capitato di fare una applicazione mobile in reactNative.

Nel corso della mia esperienza lavorativa avevo anche seguito un corso di **WEB Marketing e SEO** a Milano.

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. Sono in grado di creare modelli architettonici, navali o di design, sia per i video, sia ottimizzati per l'uso del gaming o per il VR (cosa che sto facendo dal 2013 in avanti). Sono in grado di fare rigging e animare characters 3D per videogiochi. I software con cui lavoro sono 3DStudio max e/o Blender soprattutto nelle loro ultime versioni.

Della maggior parte di questi software sono insegnante in università (professore a contratto) e ho tenuto corsi all'università, e privatamente per aziende, privati e anche corsi finanziati dalla provincia de 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, Autostrade. 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 con linguaggio C# e conto entro nei prossimi anni di imparare ad usare in maniera professionale Unreal Engine.

Sto frequentando un corso in inglese per conseguire entro la fine di quest'anno il certificato B2 (reading, writing, speaking) Cambridge. Non ho comunque nessun problema a dover raccontare in inglese i progetti su cui lavoro ai clienti.

**FORMATO EUROPEO
PER IL CURRICULUM
VITAE**



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome
Indirizzo
Telefono
E-mail

Nazionalità
Data di nascita

CARMOSINO IVAN

ESPERIENZA LAVORATIVA

- Date (da – a)
 - Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- 1 semestre 2023 – 31 marzo 2025
DIRAAS – Università degli Studi di Genova
Università di Genova, Scuola di Scienze Umanistiche
Docente a contratto
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 2023/2024
- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità
- 2 semestre 2021/2022
DITEN – Università degli Studi di Genova
Università di Genova – Facoltà di Ingegneria elettrica, elettronica e delle Telecomunicazioni
Assistente al corso di A. De Gloria
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)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità
- 1 semestre 2021 – 31 marzo 2024
DIRAAS – Università degli Studi di Genova
Università di Genova, Scuola di Scienze Umanistiche
Docente a contratto
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 e poi 2022/2023 insieme al prof. ordinario Alessandro De Gloria

- **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 and animator
- **Principali mansioni e responsabilità** Ho partecipato ad un Bando Filse vinto dalla azienda di 126.000 €, che ora sto gestendo insieme ad un collega. Sono stato co-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, ho lavorato in collaborazione con una azienda di Firenze (Mediacross srl/immerxive srl) per la realizzazione di un software di gestione e visualizzazione dati per le SMART cities per Autostrade, attraverso Unity.

- **Date (da – a)** Luglio 2016 – 2020
- **Nome e indirizzo del datore di lavoro** Wondertech S.r.l.
- **Tipo di azienda o settore** Azienda operante nel campo IT e seriousgames
- **Tipo di impiego** Sviluppatore/grafico 3D/2D
- **Principali mansioni e responsabilità** Ho collaborato 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 stato 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 un software dimostrativo.

- **Date (da – a)** Luglio 2018
- **Nome e indirizzo del datore di lavoro** DAD – Dipartimento Architettura e Design – Università di Genova
- **Tipo di azienda o settore** Dipartimento Architettura e Design
- **Tipo di impiego** Sviluppatore React Native
- **Principali mansioni e responsabilità** Sviluppo di una applicazione per la valorizzazione delle opere storiche presenti a Mele (ORATORIO DI SANT'ANTONIO ABATE A MELE (GE)) e uso dei beacon

- **Date (da – a)** Giugno 2015 – Luglio 2015
- **Nome e indirizzo del datore di lavoro** DITEN – Ingegneria Elettronica e delle Telecomunicazioni - Università di Genova
- **Tipo di azienda o settore** Dipartimento della Facoltà di Ingegneria Elettronica e delle Telecomunicazioni
- **Tipo di impiego** Sviluppatore/grafico 3D/2D
- **Principali mansioni e responsabilità** Progettazione, design, sviluppo del sito WEB di elettronica <http://www.elettronica.unige.it> in joomla, con customizzazioni in php, javascript, jQuery.

- **Date (da – a)** Novembre 2014 – Marzo 2015
- **Nome e indirizzo del datore di lavoro** Wondertech S.r.l.
- **Tipo di azienda o settore** Azienda operante nel campo IT e seriousgames
- **Tipo di impiego** Sviluppatore/grafico 3D/2D
- **Principali mansioni e responsabilità** 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 [Measurify]

- **Date (da – a)** Dicembre 2014 – Gennaio 2016
- **Nome e indirizzo del datore di lavoro** Mirabilar S.r.l.
- **Tipo di azienda o settore** Azienda operante nel campo IT e AR
- **Tipo di impiego** Consulenza tecnica unity3D / Metaio e Vuforia
- **Principali mansioni e responsabilità** Controllo qualità dello sviluppo delle applicazioni in realtà aumentata

- **Date (da – a)** Aprile – Giugno 2013
- **Nome e indirizzo del datore di lavoro** Wondertech S.r.l.
- **Tipo di azienda o settore** Azienda operante nel campo IT e seriousgames
- **Tipo di impiego** Grafico 3D, modellatore e renderizzatore, sviluppatore per videogames
- **Principali mansioni e responsabilità** 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)
 - Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- Luglio 2012 – fine 2013
 2binformatica s.r.l.
 Azienda operante nel campo dell'informatica e delle telecomunicazioni
 Web Designer e WEB Coder lato client con i linguaggi HTML4 e 5/CSS3/Jquery,angularJS
 Sviluppo e manutenzione di un progetto scritto in asp e poi in php jquery: Clinica2b
 Sviluppi di diversi siti web vetrina
- Date (da – a)
 - Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- Febbraio-Giugno 2011
 I.I.C. – Istituto Internazionale delle Comunicazioni
 Azienda operante nel campo dei trasporti
 Co.co.pro Project Manager si un portale per la prenotazione di posti barca finanziato da un progetto europeo e altre mansioni di designer
 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)
 - Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- Marzo – Maggio 2011
 Devoteam auSystems S.p.A.
 IT Consulting e development
 Web Designer
 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)
 - Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- 2011
 Emagestudio di Carlo Barbieri
 Grafica tridimensionale e rendering, WEB Agency, scuola di informatica
 Web Designer – Web Developer
 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)
 - Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- 2005 - 2010
 Emagestudio s.n.c. di Carlo Barbieri e Ivan Carmosino
 Grafica tridimensionale e rendering, WEB Agency, scuola di informatica
 Socio fondatore e amministratore di società

<ul style="list-style-type: none"> • Principali mansioni e responsabilità 	<p>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)</p> <p>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</p> <p>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) 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</p> <p>Realizzazioni grafiche di biglietti da visita e volantini</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Date (da – a) 	<p>2008-2009</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Nome e indirizzo del datore di lavoro 	<p>DEUIM dell'Università di Ingegneria.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo di azienda o settore 	<p>Università di Ingegneria</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo di impiego 	<p>Consulente per software multimediale di database e grafica della sua interfaccia grafica</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Date (da – a) 	<p>2002-2005</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Nome e indirizzo del datore di lavoro 	<p>WALL STREET Institute (WSI Education srl)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo di azienda o settore 	<p>Scuola privata di informatica e lingue</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo di impiego 	<p>Insegnante corsi office per aziende</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Principali mansioni e responsabilità 	<p>Corso di office avanzato per i dipendenti della Mares (HTM Sport S.p.A.) (http://www.mares.it)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Date (da – a) 	<p>2002-2005</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Nome e indirizzo del datore di lavoro 	<p>ISVAP S.a.s.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo di azienda o settore 	<p>Scuola privata di informatica</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo di impiego 	<p>Insegnante corsi office, WEB Design, Fotografia Digitale e 3DStudio max per aziende e privati</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Principali mansioni e responsabilità 	<p>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.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Date (da – a) 	<p>2003</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Nome e indirizzo del datore di lavoro 	<p>In collaborazione con Davide Adorni</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo di azienda o settore 	<p>Design per concorso "Opus Design Award 2003" in Giappone</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo di impiego 	<p>Designer</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Principali mansioni e responsabilità 	<p>Progettazione di un paio di occhiali sportivo e dinamico. Votato tra i "winning works"</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Date (da – a) 	<p>2003</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Nome e indirizzo del datore di lavoro 	<p>In collaborazione con Hi.kari di Roberto Gerli</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo di azienda o settore 	<p>Rilievo e disegno in AutoCAD di un appartamento di 100 mq sito in Portofino (GENOVA)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo di impiego 	<p>Tecnico CAD e Rilievo</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Principali mansioni e responsabilità 	<p>Rilievo, misurazioni e restituzione grafica in AutoCAD</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Date (da – a) 	<p>2001-2002</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Nome e indirizzo del datore di lavoro 	<p>Hi.kari di Roberto Gerli</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo di azienda o settore 	<p>Grafica 3D e rendering</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo di impiego 	<p>Grafica</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Principali mansioni e responsabilità 	<p>Modellatore 3D e grafico bidimensionale. Sviluppo del sito web dell'azienda con area privata e connessione MySQL</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Date (da – a) 	<p>2001</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Nome e indirizzo del datore di lavoro 	<p>Oneto Nestore architetto</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo di azienda o settore 	<p>architettura</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tipo di impiego 	<p>grafica</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Principali mansioni e responsabilità 	<p>consulente grafico esterno al concorso di architettura per la capitaneria di porto di Ravenna</p>

- 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
- 1992 - 2000
DSA – Dipartimento di Scienze per l'architettura – prof.ssa Cristina Gambaro
architettura

- Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

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, Riccardo Berta, Francesco Bellotti
 - Stampa Conference Paper DOI 10.46354/i3m.2019.iwish.019
 - 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 it can 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** *Pubblicazione di un progetto per le residenze per anziani*
 - **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

- **Data di pubblicazione** 2010
 - **Titolo CD** Canti del Tirino
 - **Autori** Vincenzo Difrancescantonio in arte VINCENZO GRUE
 - **Editore** *cinquemaggio*
 - **Mansione** *Grafica editoriale dell’intero CD: copertina, libretto e CD*

- **Data di pubblicazione** 2010
 - **Titolo CD** Civilandia – Il paese che vorrei
 - **Autori** Vincenzo Difrancescantonio in arte VINCENZO GRUE
 - **Editore** *cinquemaggio*
 - **Mansione** *Revisione grafica editoriale dell’intero CD: copertina, libretto e CD*

- **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 di abilitazione necessario, secondo la D. Lgs. 494/96
Abilitazione all'esercizio di pianificatore e responsabile della sicurezza di cantiere.
- **Qualifica conseguita**

- **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 FOTORITOCCHIO 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

**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".