

Mauro Vanetti

Dati anagrafici:

Titolo e nome

Ing. Mauro Stefano Vanetti

Nascita

Pavia, 29 settembre 1979

Residenza

Pavia

Titolo di studio

Laurea in Ingegneria Elettronica

Competenze:

Lingue straniere

Conoscenza molto approfondita dell'inglese
Buona comprensione dello spagnolo (castigliano)

Linguaggi, ambienti, framework e strumenti

Più usati: Dart, Java, C#, Python, Django, Django CMS, SQL, HTML5, JavaScript, jQuery, Vue.js, Bootstrap, Git
Altri: C, C++, J2EE, JSP, Spring, Hibernate, Ant, JavaCC, PHP, Node.js, VBScript, ASP, ASP.NET, SVN, ClearCase, Maven

Motori, ambienti e strumenti per lo sviluppo di videogiochi

Unity, Fungus, Ink, Construct 3, Ren'Py, GameMaker, Phaser

Piattaforme e framework per dispositivi mobili

Android, Flutter, Cordova, Onsen UI

Metodologie

Scrum, Kanban, TDD

Impiego attuale:

Programmatore freelance ed esperto informatico a partita IVA.

Progetti in corso:

Dal 2021 – Tech lead per la parte digitale di un gioco ibrido per LIM rivolto alle scuole, sviluppato con Unity e in pubblicazione nel 2022, con We Are Muesli (Milano) per la Fondazione Arnaldo Pomodoro (Milano).

Dal 2021 – Tech lead per un progetto internazionale di videogioco in realtà aumentata per smartphone, sviluppato con Unity e in

pubblicazione nel 2022.

Dal 2020 – Docente a contratto alla Nuova Accademia di Belle Arti (Milano) per corsi di Game Design I, Game Design II, Game Production Lab, Metodologie della Progettazione e della Ricerca, Interactive Storytelling per Videogiochi, Game Development.

Dal 2019 – Sviluppo con Flutter-Dart e Monaca-Cordova-Vue.js di una serie di app multiplatforma per smartphone rivolte al mondo universitario per In4matic (Pavia).

Esperienze lavorative precedenti:

2022 – Formazione sui videogiochi e le tecniche di monetizzazione patogene e problematiche presso il Centro Steadycam (Alba, CN).

2021 – Consulenza sullo sviluppo di un videogioco in realtà virtuale per Magari (Fidenza, PR) con Unity, risultato vincitore del bando di Bologna Game Farm.

2021 – Docente in un corso di sviluppo di videogiochi usando Construct 3 nel Piano Scuola Estate dell'istituto di istruzione superiore Angelo Omodeo di Mortara (supervisore il prof. Jacopo Rovida).

2020-2021 – Sviluppo con Unity del videogioco indipendente *Divide et Impera* in collaborazione con Open Lab (Firenze) per il progetto europeo Play Your Role.

2019-2020 – Consulenza sulla progettazione del gioco di carte *Colpo di Stato* per We Are Müesli (Milano).

2019 – Traduzione dall'inglese di *Storia dei videogame in 64 oggetti*, uscito per Harper-Collins nel 2021, per Studio Noesis (Milano).

2018 – Sviluppo con Django del social network tematico *worldporcelain.art* basato su gallerie di opere d'arte in collaborazione con Ninjabit (Milano).

2018-2020 – Collaborazione con Incredible App (Pavia) per lo sviluppo di un videogioco indipendente con Unity.

2017-2018 – Manutenzione e sviluppo di nuove funzionalità per il sito web professionale *letsnetwork.it*.

2017-2018 – Manutenzione e sviluppo di nuove funzionalità per il sito web commerciale *risarcimentok.it*.

2017-2018 – Sviluppo con Django CMS del sito web di una clinica polispecialistica in collaborazione con Ninjabit (Milano).

2017 – Sviluppo con Django CMS del sito web professionale *adelesuccetti.it* in collaborazione con Ninjabit (Milano).

2017 – Sviluppo in Java di uno strumento di migrazione automatica del sito web della Fondazione Ferrovie dello Stato per móveo (Milano).

2016-2017 – Sviluppo con Django CMS del sito web finanziario *borsagestori.it* in collaborazione con Ninjabit (Milano).

2016-2017 – Corso di formazione per docenti *Il tempo dei pixel* sulla grafica digitale interattiva in collaborazione con l'Università di Pavia.

2016-2017 – Consulente Tecnico di Parte in una causa civile relativa allo sviluppo software al Tribunale di Milano.

2016 – Corso di sviluppo web (CSS, JavaScript, Node.js) per sviluppatori professionisti di Parma per JDK (Roma).

2015 – Corso individuale di Java in contesto Android per un giovane professionista presso Mauden (Milano).

2015-2020 – Dipendente part-time di Cluster (Pavia) come sviluppatore full-stack di applicazioni web per la formazione a distanza e la gestione degli adempimenti aziendali di sicurezza sul lavoro. La collaborazione prosegue in partita IVA.

2015 – Sviluppo di un sito web professionale multilingua con Bootstrap per una traduttrice freelance di Pavia.

2015 – Sviluppo di due prototipi di videogiochi con Unity per Incredible App (Pavia).

2014-2015 – Contractor di Anoki e Tech Gap Italia (Milano) in impiego a tempo pieno per l'estensione e manutenzione delle funzioni di un sito web interno basato su SpringMVC-ExtJS usato da Vodafone Italia per l'assistenza alla clientela e la stesura di rapporti tecnici.

2014 – Progetto in partita IVA: sviluppo di un sito web interno con ASP.NET per la gestione dell'anagrafica clienti di una catena di grande distribuzione per Knowledge Intelligence (Pavia).

2014 – Progetto in partita IVA: sviluppo di un sito web pubblico con Joomla per la conduzione tecnica di una campagna promozionale rivolta ai clienti di una catena di grande distribuzione per Knowledge Intelligence (Pavia).

2006-2014 – Dipendente di Funambol (Pavia) in impiego a tempo indeterminato come sviluppatore Java (lato server fino al 2010, su Android e BlackBerry in seguito).

2006 – Dipendente di CM Professional (Cernusco sul Naviglio, MI) in impiego a tempo pieno come sviluppatore Java presso Cisco Photonics (stabilimento di Monza).

2004-2005 – Telefonista e poi responsabile informatico presso il call centre Ciber (Pavia).

2002-2003 – Collaboratore di 3Blu (Pavia) in corsi di informatica (European Computer Driving License per conto di Algoritmo, Pavia).

2000-2001 – Collaboratore di SiGeDa (Milano) in attività di argomento informatico (corsi per dipendenti Accenture/ex Andersen Consulting e per dipendenti Pharmacia & Upjohn, programmazione C++ in un progetto per il Ministero dei Beni

Culturali).

2000-2005 – Tutor di Fondamenti d’Informatica (programmazione Java) alla Facoltà di Ingegneria dell’Università degli Studi di Pavia (responsabili i Proff. Giovanni Danese e Luca Lombardi).

Esperienze lavorative all’estero:

Maggio 2011 – Seul per Funambol.

Gennaio-dicembre 2008 – Londra per Funambol.

Agosto-settembre 2007 – Redwood City (California) per Funambol.

Carriera di studi:

2016 – Seguito il corso di Narrative Game Design di We Are Muesli a Bologna.

2013 – Seguito il corso di traduzione letteraria dall’inglese dell’agenzia editoriale Oblique di Roma.

2007 – Abilitato con esame di Stato al titolo di ingegnere dell’informazione.

2006 – Laureato in Ingegneria Elettronica con la votazione di 107/110.

2005 – Assegnatario di una tesi sperimentale in Intelligenza Artificiale (*Analisi di immagini istologiche con reti autorganizzanti attive sulla base di un’ontologia visiva*) presso il Laboratorio di Visione Artificiale della Facoltà di Ingegneria dell’Università degli Studi di Pavia (relatore l’Ing. Marco Piastra).

2005 – Terminati gli esami dell’Indirizzo Economico-Gestionale con una media del 26,6.

1998 – Iscritto al Corso di Laurea in Ingegneria Elettronica presso l’Università degli Studi di Pavia (ordinamento 1990).

1998 – Diplomato con maturità scientifica con la votazione di 60/60.

1993 – Iscritto al Liceo Scientifico Statale Niccolò Copernico di Pavia.

Riconoscimenti e concorsi:

2020 – Ottenuto il livello C2 nella certificazione interna NABA di conoscenza della lingua inglese basata sull’Oxford Test of English.

2020 – Selezionato per il Play Your Role Hackathon con il progetto di videogioco *Divide et Impera* (presentato insieme a Pietro Polsinelli e Pino Panzarella).

2016 – *Premio Treccani per l'eccellenza del web italiano* del 26 agosto per il videogioco *Two Interviewees*.
2014 – Finalista (12° classificato) al *Premio Archimede* per giochi da tavolo inediti (il prototipo è esposto al Musée Suisse du Jeu a La Tour-de-Peilz, Svizzera).
2011 – Premiato all'*HackItaly* di Milano nella categoria Microsoft Kinect API.
2011 – Qualificato 347° al round 1B della *Facebook Hacker Cup*.
2000 – *Pass with merit* al Preliminary English Test.
1998 – Ammesso per concorso di merito al collegio universitario Ghislieri di Pavia.
1997 – Finalista nazionale alle Olimpiadi di Matematica.

Publicazioni testuali:

Come autore individuale:

Mauro Vanetti, *La sinistra di destra*, Alegre, 2019 (ISBN 9788832067057)

Come autore in opere collettive:

Collettivo Senza Slot, *Vivere senza slot – Storie sul gioco d'azzardo tra ossessione e resistenza*, Nuovadimensione, 2013 (ISBN 9788889100875)

Come autore di un contributo in opera individuale:

Michele Gotuzzo, *Game Design – Come realizzare game app di successo*, LSWR, 2015 (ISBN 9788868950491), capitolo *Monetizzazione leale*

Come traduttore:

World Video Game Hall of Fame, *Storia dei videogame in 64 oggetti*, Harper-Collins, 2021 (ISBN 9788869055805)

Come autore in raccolte:

Aa. Vv., *Ludocrazia – Un lessico dell'azzardo di massa*, O Barra O, 2016 (ISBN 9788869680281), voce *Videogioco*

Pubblicazioni ludiche:

Come autore:

Ink-Fungus Gateway, 2020 (strumento di sviluppo per videogiochi)

Little Antifa Novel, 2017 (videogioco)

Two Interviewees [Due Colloqui di Lavoro], 2016 (videogioco)

Come coautore:

Divide et Impera, 2021 (videogioco), con Open Lab (Firenze)

Come sviluppatore e docente in progetti educativi con minori:

Rotolarium, 2018 (videogioco sviluppato insieme a una classe del nodo di Pavia del CoderDojo)

7Frames, 2017 (videogioco sviluppato con l'associazione Jamurr durante una Kids Game Jam all'Internet Festival di Pisa)

La Scienza in un Click, 2017 (videogioco ideato e disegnato da una classe della scuola elementare Giovanni Pascoli di Pavia)

Come consulente di game design:

Colpo di Stato, 2020 (gioco di carte di We Are Muesli, Milano)

Come sviluppatore e game designer in lavori di squadra informali:

Rabbit & Rabbit, Global Game Jam 2022, nodo di Pavia (videogioco)

Dinomite, Global Game Jam 2021, nodo di Event Horizon Milano (videogioco)

Green Symphony Orchestra, Global Game Jam 2020, nodo di Milano (videogioco)

Just Another Crabby Game, Global Game Jam 2019, nodo di Milano (videogioco)

Fishcal Business, Nordic Game Jam 2018, Copenaghen (videogioco)

Lagging Dragon, Global Game Jam 2018, nodo di Milano (videogioco)

Cuts – the Game, Games for the Many Political Game Jam 2017, Londra (videogioco)

Crumbling Construction, Inc., Nordic Game Jam 2017, Copenaghen (videogioco)

A Bell's Toll, Global Game Jam 2017, nodo di Milano (videogioco)

Three Lucky Stars, Mystic Western Game Jam 2016 (videogioco)

Weekly Leaks, Nordic Game Jam 2016, Copenaghen (gioco di carte)

Temple Saboteur, Global Game Jam 2016, nodo di Milano (videogioco)

Mexican Standoff, Global Game Jam 2015, nodo di Milano (videogioco)

Doh!, 1995 circa (gioco astratto)

Eventi ludici:

2022 – Fondatore e organizzatore del nodo di Pavia della Global Game Jam.

2021 – Selezionato per l'esposizione di videogiochi indipendenti testuali *WordPlay* (Toronto) con il videogioco *Divide Et Impera*.

2018-2019 – Fondatore e organizzatore delle prime due edizioni di *Videogiocanda* (Pavia), evento sul gioco digitale all'interno di *Giocanda*, festival del gioco di strada.

2019 – Relatore di *Creare videogiochi controversi* ad Antifa Art & Games (Bari) e selezionato per l'esposizione con il videogioco *Two Interviewees*.

2018 – Selezionato per l'esposizione di videogiochi indipendenti *International Playbor Day* (Pittsburgh, USA) con il videogioco *Two Interviewees*.

2018 – Selezionato per l'esposizione di videogiochi indipendenti Antifa Art & Games (Bari) con il videogioco *Little Antifa Novel*.

2018 – Selezionato per l'esposizione di videogiochi indipendenti *Curieux de Jeux / Games Curious* (Montréal, Canada) con il videogioco *Two Interviewees*.

2016 – Selezionato per l'esposizione di fiction interattiva *WordPlay London* alla British Library (Londra) con il videogioco *Two Interviewees*.

2016 – Relatore di *It takes very little to be controversial [Ci vuole poco per essere controversi]* a Game Happens (Genova).

2016 – Relatore di *Ludovolantinare: il caso Two Interviewees* alla Game Design Week (Milano).

2015 – Relatore di *Affascinare-Abbindolare-Arricchirsi* allo Sviluppaparty (Bologna).

Pavia, 25 marzo 2022

Autorizzo al trattamento dei miei dati ai sensi del decreto-legge 196/2003.