

# Mauro Vanetti

## Dati anagrafici:

### *Titolo e nome*

Ing. Mauro Stefano Vanetti

### *Nascita*

Pavia, 29 settembre 1979

### *Residenza*

Pavia, viale Necchi 4/E

### *Titolo di studio*

Laurea in Ingegneria Elettronica

### *Recapito telefonico*

+39 328 3657696

### *Indirizzo e-mail*

posta@maurovanetti.info

### *Partita IVA*

IT02547760187

## Competenze:

### *Lingue straniere*

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

### *Linguaggi, ambienti, framework e strumenti*

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

### *Motori, ambienti e strumenti per lo sviluppo di videogiochi*

Unity, Ren'Py, Construct 2, GameMaker, Phaser, Fungus, Ink

### *Piattaforme e framework di telefonia mobile*

Android, Flutter, Cordova, Onsen UI

### *Metodologie*

Scrum, TDD

## Impiego attuale:

Programmatore freelance ed esperto informatico a partita IVA.

Progetti principali in corso negli ultimi mesi:

2020 – Docente a contratto di Game Design per la Nuova

Accademia di Belle Arti (Milano).

2020 – Sviluppo con Flutter, Dart, Monaca e Vue.js di una serie di app multiplatforma per smartphone rivolte al mondo universitario per In4matic (Pavia).

2018-2020 – Sviluppo di un videogioco indipendente con Unity in collaborazione con Incredible App (Pavia).

### **Esperienze lavorative precedenti:**

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

2019 – Traduzione dall'inglese di un libro sulla storia dei videogiochi 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).

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:

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).

2013 – Vincitore del concorso di racconti *Al posto sbagliato nel momento sbagliato*.

2012 – Classificato 2° nella categoria racconti al *Premio Lupo*.

2012 – Selezionato nel concorso di racconti *8x8*.

2012 – Premiato al concorso di racconti *Scritture Contemporanee*.

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.

### Pubblicazioni 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)

Collettivo Gran Bollito, *Futuro Anteriore – Archeologia del dopo-Catastrofe*, Giap - Wu Ming Foundation, 2012 (ebook)

*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 curatore e prefatore in opera collettiva:*

Aa. Vv., *Tifiamo asteroide – Cento racconti sulla fine catastrofica del governo Letta*, Giap - Wu Ming Foundation, 2013 (ebook)

*Come autore in raccolte:*

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

Aa. Vv., *Tifiamo Scaramouche*, Giap - Wu Ming Foundation, 2015 (ebook), racconto *Contro i centoneri*

Aa. Vv., *Tifiamo4 – 34 racconti sull’acqua*, Giap - Wu Ming Foundation, 2014 (ebook), racconto senza titolo

Aa. Vv., *Scritture contemporanee*, antologia di racconti, Guasco Libri e Cinema, 2012 (ISBN 9788890686405), racconto *Si era fatto Twitter*

Aa. Vv., *Spinoza – Una risata vi disseppellirà*, Aliberti, 2011 (ISBN 9788874247394)

Aa. Vv., *Spinoza – Un libro serissimo*, Aliberti, 2010 (ISBN 9788874245826)

## **Pubblicazioni ludiche:**

*Come autore:*

*Little Antifa Novel*, 2017 (videogioco)

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

*Come sviluppatore e docente in un progetto educativo 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 un lavoro di squadra informale:*

*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, Copenhagen (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, Copenhagen (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:

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, 31 luglio 2020

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