

Andrea Leganza

Anagrafica

COGNOME E NOME: LEGANZA ANDREA

Istruzione

- Laurea triennale in ingegneria informatica conseguita presso l'università "La Sapienza" di Roma:

La tesi, da me sviluppata e proposta, consisteva in un sistema di **e-learning** che adoperava unicamente software disponibile con licenza open source: **Adobe FLEX 3** (SDK), il server open source **RED5** e altre tecnologie (librerie della **Apache Software Foundation, Java, PHP, MYSQL, ActionScript 3** etc). I docenti erano in grado di trasmettere tramite una webcam le loro lezioni adoperando un comune PC, senza necessità da parte degli studenti di scaricare software di supporto, ma solo utilizzando il proprio browser abilitato a visualizzare contenuti Adobe Flash; i video venivano registrati e fruibili successivamente anche on demand.

- Diploma di Maturità scientifica conseguito presso il liceo "Isacco Newton" di Roma.

Lingue straniere

- **Inglese:** ottima conoscenza della lingua scritta, intermedia di quella parlata.
- **Giapponese:** diploma del corso biennale dell'istituto di Cultura Giapponese di Roma, conseguito nell'anno 2009.

Sezioni

- Certificazioni informatiche
- Attuale posizione lavorativa
- Altre Certificazioni e brevetti
- Esperienze didattiche
- Esperienze lavorative

Certificazioni informatiche

- Unity Certified Instructor 2021-23
- Unity3D Certified Professional: Programmer 2018
- Unity3D Certified User 2019
- Apple Development with Swift Level 1
- SUN JAVA 1.6 Certified Programmer;
- Adobe ACE: Adobe Certified Expert in Flex 3 and AIR;
- EUCIP Core Certified;

Attuale posizione lavorativa

- Per consultare i recenti lavori multimediali è sufficiente consultare: <https://www.leganza.it/>
- Consulente per il CNR - Consiglio Nazionale delle Ricerche relativamente ai progetti Marina e Athena
- Ideatore e consulente per la realizzazione di un videogioco sull'economia circolare per il progetto europeo *Ace-ex Project* costituito da 20 partner provenienti da 9 paesi europei.
- Docente presso:
 - Università degli studi Link - Roma
 - IED - Istituto Europeo del Design - Roma
 - Vigamus Academy - Roma
 - ITS Nuove Tecnologie della Vita Academy - Bergamo
 - Ospedale San Raffaele - Milano
- Collaborazioni con la società Made in Tomorrow per lo sviluppo di software multimediali, principalmente per iPhone e iPad;
- Collaborazioni con la società In4mal per lo sviluppo di software AR, multimediale, VR, iOS, Android, Unity3D;
- Collaborazioni con la società Deezi per la realizzazione di contenuti e scene 3D in Unreal Engine
- Collaborazioni con la società HART Studio per lo sviluppo di software AR, 3D, iOS, Android, Unity3D;
- Realizzazione applicazioni per piattaforma iOS in Objective-C e Swift;
- Realizzazione applicazioni per piattaforma Android in Kotlin e Java;
- Realizzazione applicazioni multimediali e videogiochi in Unity3D e Unreal;

- Realizzazione applicazioni in C# e WPF

Altre Certificazioni e Brevetti

- Brevetti FIN - Federazione Italiana Nuoto: Istruttore 1° livello, Istruttore 2° livello, Coordinatore Scuola Nuoto;
- Attestato FITARC (Federazione Italiana Tiro con l'ARCo);
- Attestato di partecipazione al corso biennale di lingua giapponese presso l'Istituto di Cultura Giapponese di Roma;
- Brevetti Sub PSS: Open Water Diver, Advanced Water Diver, Deep Diver, First Aid, Rescue, Nitrox, Decompression Techniques, Oxygen, DiveMaster.
- Brevetti Sub SSI: Night Diving, Search & Recovery, Navigation

Esperienze didattiche

- Per l'anno didattico **2023/24** rivesto il ruolo di:
 - **docente** presso l'**Università Link Campus University** di Roma relativamente ai corsi di:
 - **Laura triennale: Strumenti di Game Development I (C#, Unity3D e UNREAL)**
 - **Laura triennale: Strumenti di Game Development II (C#, Unity3D e UNREAL)**
 - **Laura magistrale: Game development I (C# e Unity3D, Blueprint e UNREAL)**
 - **Laura magistrale: Game Development II C# e Unity3D, Blueprint e UNREAL)**
 - **docente** presso la **Vigamus Academy** di Roma relativamente al corso di:
 - **Game design and development (Strumenti e tecniche, C#, Unity3D)**
 - **docente** presso la struttura **IED - Istituto Europeo Design** di Roma relativamente al corso in **Sistemi interattivi 2** relativo alla laurea in:
 - **Nuove tecnologie dell'arte indirizzo Media Design (DAPL)**
- Per l'anno didattico **2022/23** ho rivestito il ruolo di:
 - **docente** presso l'**Università Link Campus University** di Roma relativamente ai corsi di:
 - **Laura triennale: Game Development I (C#, Unity3D e UNREAL)**
 - **Laura triennale: Game Development II (C#, Unity3D e UNREAL)**
 - **Laura magistrale: Game Design I (C# e Unity3D, Blueprint e UNREAL)**
 - **Laura magistrale: Game Development Tools II C# e Unity3D, Blueprint e UNREAL)**

- **Laurea triennale: Information Technologies and Digital Applications (fondamenti di informatica)**
- **docente** presso l'**ITS Lazio Digital** di Roma relativamente al corso di:
 - **Programmazione C# e Unity3D**
- **project manager, senior developer, game designer** presso l'**ITS Lazio Digital** di Roma relativamente al project Work 2023:
 - **Digitalizzazione e cybersecurity: "Games Bond"**
- **docente** presso la **Vigamus Academy** di Roma relativamente al corso di:
 - **Game design and development (Strumenti e tecniche, C#, Unity3D)**
- **docente** presso la struttura **IED - Istituto Europeo Design** di Roma relativamente al corso in **Sistemi interattivi 2** relativo alla laurea in:
 - **Nuove tecnologie dell'arte indirizzo Media Design (DAPL)**
- Per l'anno **2021** ho rivestito il ruolo di:
 - **Docente** presso lo **IED - Cagliari** relativamente al corso di:
 - Sviluppo di Applicazioni Multimediali I relativo al diploma accademico di Primo livello in media design II Anno
 - Sviluppo di Applicazioni Multimediali I relativo al diploma accademico di Primo livello in media design III Anno
 - **docente** presso "**Fondazione Istituto Tecnico Superiore per le nuove tecnologie della vita - Tecnico Superiore per l'Informatica Biomedicale 4.0**" (Bergamo) relativamente al corso di:
 - **Systems for augmented and virtual reality (Unity3D)**
 - **docente** presso l'**Università Link Campus University** di Roma relativamente ai corsi di:
 - **Laura triennale: Game Development I (C#, Unity3D e UNREAL)**

- **Laura triennale: Game Development II (C#, Unity3D e UNREAL)**
 - **Laura magistrale: Game DesignI (Unity3D e UNREAL)**
 - **Laura magistrale: Game Development Tools II C# e Unity3D, Blueprint e UNREAL)**
 - **Laurea triennale: Information Technologies and Digital Applications (fondamenti di informatica)**
- Per l'anno didattico **2020/2021** ho rivestito il ruolo di:
 - **docente** presso **l'Università Link Campus University** di Roma relativamente ai corsi di:
 - **Laura triennale: Game Development I (C#, Unity3D e UNREAL)**
 - **Laura triennale: Game Development II (C#, Unity3D e UNREAL)**
 - **Laura magistrale: Game DesignI (Unity3D e UNREAL)**
 - **Laura magistrale: Game Development Tools II C# e Unity3D, Blueprint e UNREAL)**
 - **Laurea triennale: Information Technologies and Digital Applications (fondamenti di informatica)**
 - **docente** presso **la struttura Vigamus Academy** di Roma relativamente al corso di:
 - **Game design and development**
 - **consulente tecnico** per il progetto europeo Erasmus **DInSad – Digital Inclusion of Low Skilled Adults** per il quale ho realizzato.
 - Un sistema completo di questionari fisici su argomenti informatici
 - Un completo set di video tutorial sugli argomenti informatici
 - Per l'anno **2020** ho rivestito il ruolo di:
 - **docente presso l'istituto ENAIP** di Roma relativamente al corso di:

- **Corso Progettista di applicazioni web e multimediali con specializzazione 3D**

- Per l'anno didattico **2019/2020** ho rivestito il ruolo di:
 - **docente** presso **la struttura Vigamus Academy** di Roma relativamente al corso di: **Game design and development**
- Per l'anno didattico **2019/2020** rivestito il ruolo di **docente presso l'Università privata Link Campus University** relativamente al corso di:
 - **Laura triennale: Game Development I (C#, Unity3D e UNREAL)**
 - **Laura triennale: Game Development II (C#, Unity3D e UNREAL)**
- Per l'anno **2019** ho rivestito il ruolo di **docente iOS, Cocoa Touch e Swift** c/o Fondazione Universitaria INUIT "Tor Vergata" relativamente al corso gestito da SIDA Group:
 - **Master universitario Master in Web & Mobile Development**
- Per l'anno **2019** ho rivestito il ruolo di **docente presso la struttura Accademia Informatica** relativamente ai corsi:
 - **docente iOS, Cocoa Touch e Swift**
 - **docente Android, Java e Kotlin**
- Per l'anno didattico **2018/2019** ho rivestito il ruolo di **docente presso la struttura ENAIP** di Roma relativamente al corso di
 - **Analista programmatore web - Fondamenti di programmazione e Javascript**
- Per l'anno **2018/2019** ho rivestito il ruolo di **docente Java e Android** c/o Fondazione Universitaria INUIT "Tor Vergata" relativamente al corso gestito da SIDA Group:
 - **Master universitario Master in Web & Mobile Development**
- Per l'anno didattico **2018/2019** ho rivestito il ruolo di **docente presso l'Università privata Link Campus University** relativamente al corso di:

- **Strumenti e tecniche di Game Development I (Unity3D)**
- **Strumenti e tecniche di Game Development II (Unity3D e UNREAL)**
- Per l'anno didattico **2017/2018** ho rivestito il ruolo di **docente presso l'Università privata Vigamus - Link Campus Università relativamente al corso di:**
 - **Strumenti e tecniche di Game Development I (Unity3D)**
 - **Strumenti e tecniche di Game Development II (Unity3D)**
- Per l'anno didattico **2017/2018** ho rivestito il ruolo di **docente presso l'Università La Sapienza di Roma** per il personale interno relativamente al corso di:
 - **Sviluppo applicazioni Android**
- Per l'anno didattico **2017/2018** ho rivestito il ruolo di **docente presso l'istituto ENAIP** di Roma relativamente al corso di
 - *Social media manager*
- Per l'anno didattico **2016/2017** ho rivestito il ruolo di **docente presso l'istituto Quasar** di Roma relativamente ai tre corsi di
 - *Fondamenti di Linguaggi per il Multimediale;*
 - *Fondamenti di Progettazione Applicazioni Mobili;*
 - *Sviluppo di applicazioni su dispositivi mobile e Unity3D;*
- Per l'anno didattico **2016/2017** ho rivestito il ruolo di **docente presso l'Università privata Vigamus - Link Campus Università relativamente al corso di:**
 - **Strumenti e tecniche di Game Development I (Unity3D)**
 - **Strumenti e tecniche di Game Development II (Unity3D)**
- Per l'anno didattico **2015/2016** ho rivestito il ruolo di **docente presso l'Università privata Vigamus - Link Campus Università relativamente al corso di:**
 - **Strumenti e tecniche di Game Development (Unity3D)**

- Per l'anno didattico **2015/2016** ho rivestito il ruolo di **docente presso l'istituto** di Roma relativamente al corso di
 - *Fondamenti di sviluppo siti web/HTML/CSS/Javascript e mobile (Java/Android)*
 - *Fondamenti di programmazione in linguaggio C per lo sviluppo di soluzione multimediali/interattive/physical tramite **Arduino***
 - *Fondamenti di sviluppo siti web/HTML/CSS/Javascript;*
- Per l'anno didattico **2015/2016** ho rivestito il ruolo di **docente presso l'istituto Quasar** di Roma relativamente ai tre corsi di
 - *Fondamenti di Linguaggi per il Multimediale;*
 - *Fondamenti di Progettazione Applicazioni Mobili;*
- Per l'anno didattico **2015/2016** ho rivestito il ruolo di **docente presso l'istituto Quasar** di Roma relativamente ai tre corsi di
 - *Fondamenti di Linguaggi per il Multimediale;*
 - *Sviluppo di applicazioni su dispositivi mobile e Unity3D;*
- *Sviluppo di applicazioni su dispositivi mobile;* Per l'anno didattico **2013/2014** ho rivestito il ruolo di **docente presso l'istituto Quasar** di Roma relativamente al corso di
 - *Fondamenti di Progettazione Applicazioni Mobili;*
- Per l'anno didattico **2012/2013** ho rivestito il ruolo di **docente presso l'istituto Quasar** di Roma relativamente ai tre corsi di
 - *Fondamenti di Linguaggi per il Multimediale;*
 - *Introduzione alla programmazione su dispositivi mobile;*
 - *Sviluppo di applicazioni su dispositivi mobile;*
- Per l'anno didattico **2011/2012** ho rivestito il ruolo di **docente presso l'istituto Quasar** di Roma relativamente ai due corsi di

- *Introduzione alla programmazione su dispositivi mobile*
- *Sviluppo di applicazioni su dispositivi mobile.*
- Il 26 novembre 2011 ho tenuto due interventi di circa un ora cadauno sullo sviluppo di applicazioni multimediali interattive adoperando i dispositivi **Microsoft Kinect** e il controller **Nintendo Wiimote** presso **l'Università di Udine** relativamente all'evento Open Source Day 2011. I due interventi sono stati seguiti singolarmente da oltre 200 persone.

Esperienze lavorative

Le anteprime delle applicazioni qui citate sono disponibili sul sito www.leganza.it.

APPLICAZIONI SU DISPOSITIVO MOBILI APPLE IOS REALIZZATE:

Le applicazioni qui elencate sono state realizzate per quanto riguarda il codice interamente dal sottoscritto, per i contenuti le sorgenti sono miste.

Nota: diverse applicazioni sono state rimosse dagli store avendo terminato il loro ciclo di vita.

1. **FitPrime: senior iOS developer**
2. **Tavolo interattivo Iveco**
3. **Sviluppatore senior app Pampers - Coccole**
4. **Kyram (WIP)**
5. **Terracina Cultural Experience**
(<https://apps.apple.com/us/app/terracina-cultural-experience/id1567794479>)
6. **Meethink**
7. **QApp**

8. Tumpa
<https://apps.apple.com/us/app/id1508967079>
9. GHD/Wella Social Kit
10. Buybyme
<https://apps.apple.com/it/app/buy-by-me/id1414396655>
11. Libro dei fatti 2019 (cliente Made in Tomorrow - Adnkronos)
<http://itunes.apple.com/it/app/libro-dei-fatti/id535746098?mt=8>
12. Il mondo dei numeri Treccani (cliente Made in Tomorrow - Treccani)
<https://itunes.apple.com/us/app/il-mondo-in-numeri-treccani/id1447621700?l=it&ls=1&mt=8>
13. L'impiccato Treccani (cliente Made in Tomorrow - Treccani)
<https://itunes.apple.com/us/app/limpiccato-treccani/id1447231338?l=it&ls=1&mt=8>
14. Il Vocabolario Treccani (cliente Made in Tomorrow - Treccani)
<https://itunes.apple.com/us/app/il-vocabolario-treccani/id1435682145?l=it&ls=1&mt=8>
15. I Sinonimi e contrari Treccani (cliente Made in Tomorrow - Treccani)
<https://itunes.apple.com/us/app/i-sinonimi-e-contrari-treccani/id368171438?l=it&ls=1&mt=8>
16. Il Thesaurus Treccani (cliente Made in Tomorrow - Treccani)
<https://itunes.apple.com/us/app/il-thesaurus-treccani/id1398986244?l=it&ls=1&mt=8>
17. Libro dei fatti 2018 (cliente Made in Tomorrow - Adnkronos)
<https://itunes.apple.com/us/app/libro-dei-fatti-2018/id535746098?l=it&ls=1&mt=8>
18. Narni sotterranea (cliente: comune di Narni - IN4MAL)
<https://itunes.apple.com/us/app/narnia-4-0/id1438121557?l=it&ls=1&mt=8>

19. Okulox (cliente GAG)
<https://itunes.apple.com/us/app/okulox/id1205624647?mt=8&ign-mpt=uo%3D2>
20. Wella Torino Tour WSC VR 360°(cliente HART Studio - Wella)
<https://itunes.apple.com/us/app/wcs-vr-360/id1365754990?mt=8&ign-mpt=uo%3D4>
21. Necropoli di Tuvixeddu (cliente Ministero beni culturali)
<https://itunes.apple.com/gb/app/tuvixeddu/id1257561008?mt=8>
22. Libro dei fatti 2017 (cliente Made in Tomorrow - Adnkronos)
<http://itunes.apple.com/it/app/libro-dei-fatti/id535746098?mt=8>
23. Wella consultation (cliente HART studio - Wella)
<https://itunes.apple.com/us/app/wella-consultation/id1291903740?mt=8>
24. If Beethoven was a Punk (cliente: Made in Tomorrow)
<https://itunes.apple.com/us/app/if-beethoven-was-an-app/id1190355991?l=it&ls=1&mt=8>
25. Finding zero
(<https://itunes.apple.com/it/app/finding-zero/id1080181773?mt=8>)
26. Glowe (cliente 101% / XFactor)
<https://itunes.apple.com/it/app/glow/id1085676896?mt=8>
27. iAlitalia / Discover Alitalia (cliente 101% / Alitalia) pubblicato internamente
28. Il Pianeta degli Alberi di Natale (cliente: 101% / Poste Italiane)
<https://itunes.apple.com/it/app/pianeta-alberi/id943057930?mt=8>
29. Treccani - La Grammatica Italiana (cliente Made in Tomorrow - Treccani)
<https://itunes.apple.com/us/app/la-grammatica-italiana/id896662000?l=it&ls=1&mt=8>
30. Adnkronos: libro dei fatti 2014 (cliente Made in Tomorrow)
<http://itunes.apple.com/it/app/libro-dei-fatti/id535746098?mt=8>
31. TAEG Usura (cliente Fatrotek)
<https://itunes.apple.com/us/app/taeg-usura/id780783388?l=it&ls=1&mt=8>

32. The Other You (cliente 101% - Triumph)
<https://itunes.apple.com/it/app/the-other-you/id714341244?mt=8>
33. Marlboro HorseShoes (cliente 101% - Marlboro)
Applicazione Unity3D per uso commerciale/interno
34. Marlboro 3D Packet (cliente 101% - Marlboro)
Applicazione Unity3D per uso commerciale/interno
35. Treccani - Vocabolando (cliente Made in Tomorrow - Treccani)
<https://itunes.apple.com/it/app/vocabolando/id873535433?mt=8>
36. Smartdonor (cliente Made in Tomorrow)
- download link soon available
37. Best 4 Me (cliente Made in Tomorrow)
-download link soon available
38. Nissan Juke Nismo Challenge (cliente TBWA - Nissan)
<https://itunes.apple.com/it/app/nissan-juke-nismo-challenge/id686898885?mt=8>
39. Istituto Quasar (cliente Istituto Quasar)
<https://itunes.apple.com/it/app/quasar/id637379031?mt=8>
40. Adnkronos: libro dei fatti 2013 (cliente Made in Tomorrow)
<https://itunes.apple.com/us/app/libro-dei-fatti-2013/id909848322?l=it&ls=1&mt=8>
41. Dizionario Italiano Giunti-Treccani (cliente Made in Tomorrow):
<https://itunes.apple.com/it/app/dizionario-della-lingua-italiana/id691859483?mt=8>
42. Shouttube (cliente shouttube.com)
<https://itunes.apple.com/it/app/shouttube/id555338347?mt=8>
43. Stereomood (cliente Made in Tomorrow)
<https://itunes.apple.com/it/app/stereomood-tuning-my-emotions/id524634435?mt=8>

44. Rivista Formiche (cliente Made in Tomorrow)
<https://itunes.apple.com/it/app/rivista-formiche/id570582725?mt=8>
45. Colline Romane Gourmet (cliente Made in Tomorrow)
<https://itunes.apple.com/it/app/colline-romane-gourmet/id600401358?mt=8>
46. YOU GIVE (cliente Vianet)
<http://itunes.apple.com/it/app/yougive/id465086616?mt=8>
47. iZ-up (cliente LogicSolution)
<http://itunes.apple.com/us/app/iz-up/id535010358?mt=8>
48. Adnkronos: libro dei fatti 2012 (cliente Made in Tomorrow)
<https://itunes.apple.com/us/app/libro-dei-fatti-2012/id698528855?l=it&ls=1&mt=8>
49. Itinerari del Gusto (cliente Made in Tomorrow)
<http://itunes.apple.com/it/app/itinerari-del-gusto/id550620980?mt=8>
50. Rivista ItalianiEuropei (cliente Made in Tomorrow)
<http://itunes.apple.com/it/app/rivista-italianieuropei/id530095645?mt=8>
51. Flipper Tensione (cliente Forchets - 101% - Bayer)
<https://itunes.apple.com/it/app/flipper-tensione-hd/id557587889?mt=8>
<https://itunes.apple.com/it/app/flipper-tensione/id557583010?mt=8>
52. Manuale tecnico Trelleborg (cliente KDev)
<https://itunes.apple.com/it/app/manuale-tecnico-trelleborg/id584371994?mt=8>
53. Dizionario Treccani 2013 (cliente Made in Tomorrow)
<https://itunes.apple.com/it/app/treccani-2013/id579596957?mt=8>
54. iPatente (cliente Egolabl, Poste Italiane e Ministero dei Trasporti)
<https://itunes.apple.com/it/app/ipatente/id417705371?mt=8>
55. Lens Forward (cliente Made in Tomorrow)
<http://itunes.apple.com/it/app/lens-forward/id489326723?mt=8>
56. Pinocchio3D (cliente Avagliano editore)
<http://itunes.apple.com/it/app/pinocchio3d/id465338975?mt=8>

- 57. Poesia Treccani (cliente Made in Tomorrow)**
(<http://itunes.apple.com/it/app/poesia-italiana/id467337958?mt=8>)
- 58. Jonathan Catalog**
(<http://itunes.apple.com/it/app/jonathan/id410018805?mt=8>)
- 59. Biblioteca (ora Narrativa) Treccani (cliente Made in Tomorrow)**
(<http://itunes.apple.com/it/app/biblioteca-treccani/id406632538?mt=8>)
- 60. Dizionario Treccani (cliente Made in Tomorrow)**
(<http://itunes.apple.com/it/app/treccani/id368169415?mt=8>)
- 61. Dizionario Treccani dei Sinonimi e Contrari (cliente Made in Tomorrow)**
(<http://itunes.apple.com/it/app/treccani-sc/id368171438?mt=8>)
- 62. Applicazione ufficiale dell Notte della Taranta (cliente Made in Tomorrow)**
(<http://itunes.apple.com/it/app/la-notte-della-taranta/id385430995?mt=8>)
- 63. Codesat (cliente Fatrotek)**
(<http://itunes.apple.com/it/app/codesat/id393283402?mt=8>)
- 64. Newton 21 (cliente Newton21)**
(<http://itunes.apple.com/it/app/newton21-roma/id382263764?mt=8>)
- 65. Diritto Online (cliente Diritto Online)**
(<http://itunes.apple.com/it/app/diritto-online/id325295326?mt=8>)
- 66. Legal Advisor (cliente Diritto Online)**
(<http://itunes.apple.com/it/app/legal-advisor/id337044324?mt=8>)
- 67. Drinking water (cliente Made in Tomorrow)**
(<http://itunes.apple.com/it/app/drinking-water/id326356222?mt=8>)
- 68. Mushi Madness**
(<http://itunes.apple.com/it/app/mushi-madness/id303320883?mt=8>)
- 69. IRisate**
(<http://itunes.apple.com/it/app/irisate/id330162520?mt=8>)
- 70. KDev SMS**
(<http://itunes.apple.com/it/app/kdev-sms/id360990893?mt=8>)

71. **Test Mania - Tabagismo**
(<http://itunes.apple.com/it/app/test-mania-tabagismo/id370207003?mt=8>)
72. **Test Mania - Quoziente di Attrattività**
(<http://itunes.apple.com/it/app/id370210910?mt=8>)
73. **Test Mania - Dormire**
(<http://itunes.apple.com/it/app/test-mania-dormire/id368178277?mt=8>)
74. **Test Mania - Stress**
(<http://itunes.apple.com/it/app/test-mania-stress/id368179457?mt=8>)
75. **Test Mania - Liti di Coppia**
(<http://itunes.apple.com/it/app/test-mania-liti-di-coppia/id368178786?mt=8>)
76. **Test Mania - Coppia**
(<http://itunes.apple.com/it/app/test-mania-coppia/id370221816?mt=8>)
77. **Test Mania - Coccole**
(<http://itunes.apple.com/it/app/test-mania-coccole/id370204014?mt=8>)
78. **Test Mania - Sicurezza Stradale**
(<http://itunes.apple.com/it/app/test-mania-sicurezza-stradale/id368178511?mt=8>)
79. **Test Mania - Alimentazione**
(<http://itunes.apple.com/it/app/test-mania-alimentazione/id368179002?mt=8>)

APPLICAZIONI **ANDROID** REALIZZATE:

Le applicazioni qui elencate sono state realizzate per quanto riguarda il codice interamente dal sottoscritto, per i contenuti le sorgenti sono miste:

1. **Terracina Cultural Experience**
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.terracina.experience>)
2. **QApp**
3. **Tumpa**
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.hartstudio.tumpa>)

4. GHD SocialKit
5. GHD Experience: esperienza multimediale per eventi
6. GHD Helios: esperienza multimediale per eventi
7. Poste Italiane: totem multimediale (non disponibile su Play Store)
8. Poste italiane: esperienza VR in Oculus GO
9. BuybyMe:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.buybyme.Buybyme>
10. Wella: totem multimediale (non disponibile su Play Store)
11. Narni sotterranea (cliente: comune di Narni)
<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.informal.narnisotterranea>
12. Okulox (cliente GAG)
<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.gag.okulox>
13. Wella Torino Tour WSC VR 360°(cliente HART Studio)
<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.tuvixeddu.app>
14. Necropoli di Tuvixeddu (cliente Ministero beni culturali)
<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.tuvixeddu.app>
15. Wella consultation (cliente HART studio)
<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.hart.wellaconsultation>
16. Santino Safety System (cliente Saatchi & Saatchi)
<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.groupama.santinosafetysystem&hl=it>
17. Finding zero
(https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gamelomania.findingzero&hl=en_GB)
18. Glowe (cliente 101% / XFactor) :
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.isnt.glow>
19. iAlitalia / Discover Alitalia (cliente 101% / Alitalia) pubblicato internamente

20. Il Pianeta degli Alberi di Natale (cliente: 101% / Poste Italiane)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.centounopercento.pianetaalberi&hl=en>

21. TAEG Usura (cliente Fatrotek);

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fatrotek.taegusura&hl=en>

22. Nissan Juke Nismo Challenge (cliente TBWA - Nissan)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.nissan.nismochallenge>

23. Shouttube (cliente Shouttube.com)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.shouttube&hl=en>

24. iZ-up (cliente LogicSolution)

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.logicsolution.iz_up

25. FlipperTensione (temporaneamente non disponibile)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.forchets.flippertensione&hl=en>

Articoli realizzati per la testata “Io Programma”:

Collaboro con la rivista “Io Programma” dal 2008. Tutti gli articoli sono incentrati più all'aspetto teorico-didattico che a quello prettamente di codice, lo scopo è quello di fornire la quantità maggiore di nozioni per comprendere l'argomento senza richiedere la completa realizzazione di un software. In ogni articolo vengono descritti pregi, difetti, rischi dell'utilizzo delle varie librerie e tecnologie associate. Ogni articolo, quando necessario, è fornito con un progetto realizzato nella tecnologia trattata, completamente funzionante. La necessità di rendere chiari e semplici gli argomenti trattati richiede una formazione molto approfondita, per tale motivo ho al mio attivo la lettura di oltre un centinaio di libri di programmazione e sulle tecnologie dell'IT; riguardo l'argomento programmazione iPhone ho al momento oltre 45 libri nella mia biblioteca dedicati a tale argomento. Attualmente la realizzazione degli articoli si è incentrata sullo sviluppo di software su iPhone/iPad, al momento risulti essere l'unico programmatore in Italia a realizzare articoli su carta stampata sull'argomento, ma ho realizzato diversi articoli su Adobe Flex, Microsoft KINECT, CUDA (unico articoli in Italia su tale tecnologia,

pubblicato anche sul sito ufficiale NVIDIA), Adobe Flash, interfacciamento C#/Flex con il controller della Wii "Wiimote", Augmented Reality, etc.

ARTICOLI SU PROGRAMMAZIONE IPHONE/IPAD:

- Articolo dedicato alle novità introdotte da Swift 3
- Articolo dedicato alle novità di iOS 10
- Realizzazione di un'applicazione che si interfaccia con le librerie realizzate da Nike
- Realizzazione di un'applicazione che si interfaccia con Spotify
- Realizzazione di un'applicazione modulare configurabile tramite contenuti JSON disponibili online.
- Introduzione alle nuove funzionalità dell'SDK 6;
- Introduzione a box2D, il motore fisico per iOS integrato con Cocos2d (due numeri);
- Introduzione alle nuove funzionalità dell'SDK 5 (diviso in due numeri)
- iTunes file Sharing, Fast Enumeration, Quick Look e Properties;
- Introduzione alle nuove funzionalità dell'SDK 4 (Local Notifications, SMS in-APP, iAD);
- Pubblicazione su Apple Store (diviso in due numeri);
- Realizzazione di un RSS feed reader su iPhone (diviso in due numeri);
- Realizzazione di un software per modificare e inviare cartoline virtuali tramite email;
- Realizzazione di un software per gestire il multitouch e muovere contenuti con il tocco;
- Realizzazione di un software per analizzare i dati dell'accelerometro;
- Realizzazione di un software per mostrare una sveglia digitale adoperando NSTimer e NSDate ed eseguire suoni;
- Realizzazione di un software che adopera il componente UITableView (diviso in diversi numeri); in questi articolo sono stati spiegati tutti gli argomenti relativi alla gestione della memoria, inclusi leaks, e zombie.

- Realizzazione di un browser web integrato;
- Primo articolo in Italia di 10 pagine realizzato sulla programmazione iPhone, pubblicato nel mese di settembre 2008).

ARTICOLI SU PROGRAMMAZIONE FLASH/FLEX/AIR:

- Creazione di un clone di Google Chrome utilizzando Adobe Flex e Adobe Air (numero di novembre 2008) ;
- Creazione di un software che adopera una libreria per l'augmented reality e Papervision 3D, mostrando il modello 3D del Colosseo ed effetti particellari (neve).

ARTICOLI SU PROGRAMMAZIONE NINTENDO WII:

- Realizzazione di un sismografo utilizzando il controller della Wii; software sviluppato in C# (8 pagine, copertina dedicata della rivista, numero di giugno 2008);
- Controllo di un avatar tridimensionale con sintetizzazione vocale in .NET, C# comandato dal controller della Wii (numero di luglio 2008);
- Sistema di lavagna digitale con disegno tramite controller della Wii in .NET, C# (numero di ottobre 2008);
- Realizzazione di una trappola fotografica utilizzando il controller della Wii, una webcam, Adobe Flex e C# (numero di novembre 2008);
- Sistema di sicurezza utilizzando più controller della console Wii (numero da definire);

ARTICOLI SU PROGRAMMAZIONE KINECT:

- Realizzazione di un applicativo in linguaggio C# per il controllo remoto del puntatore del computer tramite i movimenti della mano;
- Primo articolo in Italia che tratta sulle modalità di interfacciamento con Kinect, il dispositivo realizzato da Microsoft per consentire l'interazione senza mani.

ARTICOLI SU ALTRE TECNOLOGIE:

- **Bot Telegram con Raspberry Pi**
- **Phaser:**
 - Phaser Introduzione alla libreria
 - Realizzazione di un clone di Flappy Birds
 - Realizzazione di un clone di Tetris
 - Realizzazione di un clone di Space Shooter
 - Realizzazione di un clone di Pong
 - Realizzazione di un clone di Breakout
 - Realizzazione di un clone di Campo Minato
 - Realizzazione di un clone di Snake
 - Realizzazione di un clone di Asteroids
- **Unity 5.0:** introduzione all'ambiente di sviluppo, realizzazione e customizzazione di un platform tridimensionale a scorrimento orizzontale;
- **AR-DRONE:** articolo dedicato al controllo del drone volante AR.Drone 2.0 tramite SDK su dispositivi iOS;
- **D3:** articolo sul framework Javascript dedicato alla realizzazione di grafici 2D;
- **CUDA:** unico articolo in Italia di circa dieci pagine sulla tecnologia Nvidia per utilizzare la potenza di calcolo delle GPU per effettuare calcoli accelerati e paralleli (copertina de del numero di marzo 2009); Nvidia Italia ha pubblicato sul sito <http://www.nvidia.it/page/reviews.html#3cuda> (sezione tecnologie) l'intero articolo;
- **GO:** linguaggio di programmazione realizzato da Google;
- **Mono:** framework per sviluppare ed eseguire .NET su piattaforme non Microsoft;

- **Project Darkstar:** framework Java sviluppato nei laboratori SUN per la realizzazione di mondi virtuali e online community;
- **haXe:** linguaggio di programmazione in grado di compilare per diverse piattaforme (copertina del numero di maggio 2009); oltre alla spiegazione del linguaggio ho effettuato un'intervista allo sviluppatore (stesso numero della rivista);
- **Augmented Reality:** software in Adobe Flex realizzato integrando Papervision 3D (numero di aprile 2009); software di simulazione augmented reality senza l'utilizzo di librerie apposite utilizzando Away3D (numero di aprile 2009);

INTERVISTE:

- **Bjarne Stroustrup:** intervista al creatore del linguaggio C++, l'intervista è stata proposta e realizzata dal sottoscritto;
- **Daniel Sabbah:** intervista al manager IBM responsabile della nascita del progetto Eclipse;
- **Daniel Cannasse:** intervista al creatore del linguaggio haXe;
- **Ricardo Quesada:** intervista al creatore di Cocos2D;

REALIZZAZIONI SOFTWARE/CONSULENZE NON SU PIATTAFORMA MOBILE

2022

Consulente tecnico per il progetto europeo Erasmus DInSad – Digital Inclusion of Low Skilled Adults: ho rivestito il ruolo di creatore dei contenuti del gioco da tavolo e dei contenuti per il gioco digitale.

2021

- Realizzazione applicazione iOS e Android e iBeacons per il Comune di Terracina: Terracina Cultural Experience
- Realizzazione applicazione commerciale Android per GHD;

- Supporto come senior developer iOS per l'applicazione "Coccole Pampers"

2020

- Realizzazione applicazione iOS e Android "Salogram"
- Realizzazione applicazione iOS e Android "Tumpa"
- Realizzazione applicazione iOS "MeetThink"

2019

- Realizzazione backend/backoffice del sito <http://www.buybyme.net> in PHP/LARAVEL, incluse API
- Realizzazione applicazione commerciale per GHD;
- Realizzazione totem e quiz interattivo per Poste Italiane su totem multimediale;
- Realizzazione applicazione per Oculus GO per Poste Italiane;
- Realizzazione applicazione per Totem interattivo per Wella;

2018

- Realizzazione applicazione per Oculus GO per IRCA;
- Realizzazione applicazioni per Oculus GO e Cardboard per Wella;
- Realizzazione Totem interattivo per la Necropoli di Tuvixeddu - Ministero dei Beni Culturali - Comune di Cagliari;
- Realizzazione sistema multimediale basato su iBeacon per il Comune di Cagliari

2017

- Realizzazione aggiornamenti applicazioni iOS Treccani
- Realizzazione aggiornamenti applicazioni iOS Adnkronos

2016

- Realizzazione backend/backoffice del sito <http://dixanlamiascelta.donnad.it>

2015

- Realizzazione ambiente backend/backoffice, generazione dinamica assets, gestione, interfacciamento e popolazione database, sviluppo modalità di condivisione social, gestione routing tramite .htaccess, sito <http://innerisland.msccruises.com> per MSC Crociere;
- Responsabile delle tecnologie e web architect portale www.cornetto.com per Algida / Unilever;
- Realizzazione ambiente backend/backoffice del portale www.my-cornetto.com per Algida / Unilever;
- Realizzazione ambiente backend/backoffice del sito lamiascelta.it per Dixan/Henkel Italia.
- Realizzazione prototipi di esperienze immersive in OCULUS RIFT v2 e Unity3D;
- Realizzazione prototipi applicazioni e videogame in Unreal Engine 4;

2014

- Realizzazione prototipi di esperienze immersive in OCULUS RIFT v2 e Unity3D;
- Realizzazione webapp in HTML5 multiplatforma adoperando il framework PHASER.IO;

- Realizzazione webapp multiplatforma in HTML5 con CORDOVA/PHONEGAP;
- Realizzazione webapp multiplatforma in HTML5 con Adobe Edge;
- Supervisione tecnica gioco web/mobile in HTML5 Estatheo Adventure realizzato da 101D per la società Ferrero.
- Realizzazione dell'esperienza interattiva ADIDAS #allin or nothing, costituita da due totem interattivi tramite webcam in grado di tracciare il volto e applicare sul corpo dell'utente le texture dei diversi modelli di calzature dei mondiali 2014 Adidas; il sistema scattava foto in maniera interattiva e attraverso un server web realizzato ad hoc permetteva di stamparle adoperando un'applicazione iPad realizzata appositamente. Tutte le tecnologie software dell'intera soluzione sono state realizzate dal sottoscritto (Cocoa, Cocoa Touch, Objective-C, HTML, Javascript, PHP)

2013

- Progettazione degli algoritmi di punteggio e sistema di temporizzazione sincronizzata per il contest Findomestic 'NeiTuoIPanni';
- Realizzazione Mini contenuto Flash Nissan GPL Family;
- Realizzazione del gioco multiplatforma Nissan Juke Nismo Challenge in Unity3D per piattaforme iOS e Android;
- Realizzazione del gioco di guida e del contest web in Unity3D Wired vs Vanity "Drive";
- Realizzazione del contest Web 'Renault Captur e Instagram';
- Realizzazione di quattro totem multimediali per l'evento internazionale Fendi tenutosi all'hotel Cavalieri Hilton di Roma in Adobe Flash e Adobe Flex;
- Realizzazione di bacheca semitrasparente multimediale dedicata alla borsa Peekaboo per l'evento internazionale Fendi tenutosi all'hotel Cavalieri Hilton di Roma;
- Collaborazione con la società MIT per la realizzazione di applicazioni iPhone/iPad Colline Romane Gourmet, Lens Forward Speciale Alberto Sordi, Treccani Cronologia Universale dell'Arte;
- Realizzazione sito www.centounopercento.com;

- Collaborazione con la società LogicSolution per l'applicazione iOS Rebinfo;
- Realizzazione applicazione Stereomood;
- altre collaborazioni sono in corso.

2012

- Realizzazione game in Unity3D Juke-R in Unity3D sul portale <http://juketown.nissan.it>
- Realizzazione Canale Findomestic Youtube (<http://www.youtube.com/findomestic>);
- Realizzazione gioco multiplatforma 3D in Unity3D "Flipper Tensione" su iOS (iPad e iPhone/iPod/ e Android (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.forchets.flippertensione&hl=en>);
- Collaborazione con la società MIT per la realizzazione di applicazioni iPhone/iPad oltre a quelle già pubblicate per conto Treccani (Dizionario, Dizionario Sin. Contr, Narrativa Italiana, Poesia Italiana), ItalianiEuropei, Formiche, nuova versione Notte della Taranta etc);
- Realizzazione applicazione iPatente per la società Egolab;
- Collaborazione con società LogicSolution per la realizzazione di applicazione iOS e Android iZ-up (https://play.google.com/store/apps/details?id=com.logicsolution.iz_up
- Realizzazione applicazione Shouttube per iOS (<https://itunes.apple.com/it/app/shouttube/id555338347?mt=8>) e Android (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.shouttube&hl=en>);

2011

- Realizzazione game in Unity3D Boost190 per conto di 101% riguardante la campagna Nissan <http://juketown.nissan.it> , realizzata da TBWA (con OMD e DNSEE);

- Collaborazione con la società MiT per la realizzazione di applicazioni iPhone/iPad oltre a quelle già pubblicate per conto Treccani (Dizionario, Dizionario Sin. Contr, Narrativa Italiana, Poesia Italiana);
- Gestione del sistema informatico (intranet, web) della Galleria d'arte Galleria F. Russo di Roma.
- Collaborazione con la società Vianet per la realizzazione di un'applicazione mobile per iOS dedicata alle donazioni per associazioni no - profit.
- Collaborazioni varie con la società BAU Group, Cannot Be Serious e 101%: realizzazione di numerosi siti web con tecnologia Adobe Flex, PHP, ASP, XHTML etc; sono in fase di realizzazione alcuni software su iPad/iPhone.
- Collaborazioni con la società Newton 21 per la realizzazione di alcune applicazioni mobile;
- Realizzazione di una versione appositamente modificata dell'applicativo eMule in linguaggio Visual C++ per la rivista Win Magazine.
- Realizzazione in collaborazione con la società 101% dell'applicazione per iPad Pinocchio3D;
- Realizzazione sito web <http://www.rinaldilawf.com>;
- Realizzazione dell'applicazione per iPhone/iPad "Poesia" per la società Treccani.
- Collaborazione con la società GAIA per la realizzazione di un player in tecnologia Adobe Flex per la visualizzazione di contenuti multimediali di RAI - Radio Televisione Italiana all'interno della console Playstation 3 e su Facebook;
- Collaborazione con la società RAI - Radio Televisione Italiana per la realizzazione di un componente video per iPhone/iPad che doveva essere installato all'interno di tutti gli applicativi che saranno pubblicati su tali piattaforme dalla suddetta società;

2010

- Newton 21: R

- realizzazione del sito www.3mccn.it per il Comune di Roma - Terzo Municipio;
- Newton 21: realizzazione di un'applicazione ibrida iPhone/iPad;
- RAI: realizzazione player video in Flex 4 sulla pagina Facebook di RAI 5;
- Treccani: realizzazione delle due applicazioni iPhone Dizionario e Dizionario dei Sinonimi e Contrari per iPhone; realizzazione applicazione Il Treccani per iPad; realizzazione applicazione Biblioteca Treccani per iPad;
- Made in Tomorrow: realizzazione dell'applicazione iPhone "Drinking Water", e dell'applicazione ufficiale per l'evento "la Notte della Taranta" sempre per iPhone;
- KDev: realizzazione di un'applicazione iPhone per l'invio di SMS forniti da un servizio a pagamento; realizzazione di un'applicazione RIA in Adobe Flex per l'invio di SMS online;
- 10 applicazioni "Test Mania" per iPhone con la consulenza della psicologa Brunella Gasperini;
- Innova S.p.A.: supporto come programmatore senior per il completamento della piattaforma Geco, basata su JAVA.

2002 - 2009

- **Toyota:** ho realizzato un software in Adobe AIR per analizzare i file di log dei server Toyota, i file erano in formato Excel quindi è stato necessario realizzare un parser; ho inoltre fornito supporto come sviluppatore Flash durante le fasi di realizzazione della campagna pubblicitaria web della Toyota RAV4;
- **Messagenie:** ho realizzato un software in Adobe Flex che, interfacciandosi con un dispositivo embedded Linux based, contenente un modem GPRS, è in grado di gestire la ricezione e l'invio di SMS ed MMS, rubrica, allegati, invio a caselle email, e altre funzionalità, in maniera molto intuitiva adoperando un'interfaccia sullo stile di Microsoft Outlook.

- **Innova SpA**: ho fornito consulenza per la realizzazione come senior programmer in un progetto sperimentale che riguardava l'analisi, la simulazione e l'ottimizzazione delle dinamiche aziendali utilizzando intelligenza artificiale (Agenti intelligenti) attraverso software basato su Java e librerie open source;
- **Unicity**: ho realizzato un modulo di conversione da file excel a html utilizzando tecnologie java (servlet) con librerie open source su cms Magnolia;
- **T-Connect**: Progetto Hydra - responsabile interfacciamento su porta seriale tramite api java dei device Xbee; tale progetto aveva lo scopo di realizzare un middleware per sistemi embedded che permetteva lo sviluppo di applicazioni nel campo dell' Ambient Intelligence volte a integrare dispositivi e tecnologie eterogenee.
- **H3G**: Contratto a progetto presso la società di telefonia mobile '3' (H3G) di Roma con ruolo di tester nel settore streaming e multimedia playback dei seguenti dispositivi mobili:
 - Nokia E65; Nokia N96; ZTE MD5; SkypePhone v2.9; Samsung U800; Sony Ericson "Alona"; Sony Ericson "Linda";
- sito web: **Officine Vereia** (www.officinevereia.com) - (incluso backoffice);
- sito web: **FreeTourServices** (www.freetourservices.com) - (incluso backoffice);
- sito web: **Messagenie** (www.messagenie.eu) - (incluso backoffice);
- sito web: **Eternamente Roma** www.eternamenteroma.it – (incluso backoffice);
- sito web: **OCentro** www.ocentro.com – sito web brasiliano di compravendita online – creazione completa (incluso backoffice);
- sito web: **Museo Storico della Liberazione di Via Tasso** www.viatasso.eu - - creazione completa (incluso backoffice);
- CD Multimediale: **S. Don Orione** - cd multimediale sulla vita del Santo;
- sito web: **Galleria Russo** www.galleriarusso.com / .it - (incluso backoffice);
- **H3G**: software per la realizzazione di un sondaggio per clienti; questionario utilizzato per indagine di mercato su 10000 clienti per conto di H3G;

- sito web: **Valle dell'Eden** www.valle-eden.it - creazione completa (incluso backoffice);
- sito web: **Pagine Colorate** www.paginecolorate.net - backoffice e sito dinamico;
- sito web: **Brunelli Costruzioni** www.brunellicostr.com - creazione completa (incluso backoffice);
- sito web: **Brunelli Volley** www.brunellivolley.it - creazione completa (incluso backoffice);
- sito web: **AVDecorazioni** www.avdecorazioni.it - backoffice e sito dinamico;
- sito web: **Morellis Movie Guide** www.morellismovieguide.com - creazione completa (incluso backoffice);
- **Galleria F. Russo** - Gestione Intranet, assistenze varie;
- sito web: **Euroderm 2005** - parte dinamica di prenotazione evento e gestione registrazioni nel sito web;
- sito web: **Cerbiatto** www.cerbiatto.it - creazione e gestione sito web e sottosito in Flash;
- **SAITEC S.R.L** - collaborazioni varie;
- www.jappop.com - traduzione tramite sottotitoli di alcuni film giapponesi e americani;
- **P.I.S.A.I (Pontificio Istituto Studi Arabi e Islamistica)** - assistenza hw e sw;
- **Spring Consulting** - creazione di loghi, portali e interfacce grafiche per software;
- **MACAMEDIA s.n.c.** - numerose collaborazioni per la creazione di manager di siti web;
- CD Multimediale: **NEXTA.it s.n.c.** - creazione di un cdrom multimediale per l'associazione "Nessuno Tocchi Caino" ufficialmente presentato a Milano.-

2001-2002

- **Esercito Italiano** - ho svolto numerose attività di consulenza SW e HW internamente, con incarico di operatore telematico presso la caserma-scuola S.S.E. sita in Viterbo, sono stato eletto rappresentante dell'intera forza di truppa di leva; sono stato congedato con il grado di Caporale Scelto.

1998 - 2001

- **Linux From Scratch** - primo traduttore in italiano dell'intera documentazione (v 4.2, non piu' disponibile);
- sito web: **Torlonia Ricevimenti** www.torloniaricevimenti.it - sito completo;
- sito web: **Ticketeria** www.ticketeria.it s.n.c - creatore (sia per la grafica che per la parte ASP) e gestore del sito di una importante società di prenotazione online di biglietti per musei e gallerie italiane. Il layout del sito non è più quello da me creato ma restano gli script adoperati per la prenotazione;
- www.blizzard.com - beta tester del gioco Diablo II;
- **Rivista "Playstation Gold"** - redattore di rivista di intrattenimento videoludico di giochi su Playstation Sony;
- **Elezioni Regionali** - creazione e gestione della campagna politica di un candidato sia sotto il punto di vista web che per la grafica pubblicitaria;
- **Sinopia.it c.o.o.p.** - sviluppo del software per il touchscreen del negozio Aquastore di Roma, sviluppo siti web e numerose consulenze SW;
- CD Multimediali: **Renault Italia** - creazione di due cd multimediali di assistenza interna;
- **Multimedial Frontiers s.n.c.** - numerose collaborazioni per consulenze software e realizzazione di siti web e loghi.

Conoscenze informatiche

- iOS Objective-C e Swift, Android Java e Kotlin
- Unity3D, Unreal, Godot Engine
- HTML/XHTML, tecnologie associate all'XML,, ASP, PHP, Laravel, Javascript, AJAX, GTK, LINGO, BASH Scripting, C, C++, C#, Visual C++, haXe, Java, Flex 3 e 4, Actionscript 2 e 3, Python, Dart, Flutter;
- Visual Studio .NET, Visual Studio Code, Brackets, IntelliJ Idea etc.
- Arduino, realizzazione soluzioni elettroniche interattive;
- Processing: realizzazione soluzioni interattive multimediali
- CMS: Wordpress, Joomla, Mambo, etc;
- Touch Designer: realizzazione soluzioni interattive multimediali
- Ms-Dos (dalla v4 al v6), Windows (dalla v3.1 fino a Windows 10 64bit)
- Linux (Linux From Scratch - Gentoo - Ubuntu - Debian etc etc)
- Mac OS da Leopard in poi;
- Tutti i programmi Adobe, versioni dal 1998 in poi (Adobe Flex Builder, Adobe Flash Builder, Adobe Flash, Adobe Director, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator etc);

Si autorizza al trattamento dei dati personali ai sensi del d. lgs n. 196/2003 e s.m.i.