

# MAURO GENTILE

## INFORMAZIONI PERSONALI

- Stato civile: celibe
- Nazionalità: italiana
- Data di nascita: 12.09.1983
- Luogo di nascita: Garbagnate Milanese (MI)
- Residenza: Via Valera 31/18 – 20020 – Arese (MI)
- Codice fiscale: GNTMRA83P12D912T

## ISTRUZIONE

- Diploma di maturità scientifica con votazione 85/100 (a.s. 2001/2002) c/o Liceo Scientifico Statale “G. Falcone e P. Borsellino” ad Arese (MI)
- Ho conseguito la Laurea triennale della facoltà di Informatica c/o Università degli Studi di Milano – Bicocca con votazione di 95/110
- Frequenza 2<sup>a</sup> anno della Laurea Magistrale della facoltà di Informatica c/o Università degli Studi di Milano – Via Comelico e Via Venezian

## LINGUE STRANIERE

- Inglese

## ESPERIENZA PROFESSIONALE

- Maggio 2002:  
partecipazione con la classe al concorso “Sartori” della Camera di Commercio di Milano per la creazione di un sito web su Milano e i suoi locali
- Ottobre 2002:  
conferitomi EUROPEAN COMPUTER DRIVING LICENCE (patentino ECDL)
- Aprile 2002:  
steward tecnologico per l’associazione *Computers’ Angels*, agenzia *HI Planet*, in occasione della serata di presentazione c/o Palazzo Visconti e della giornata promozione lancio vendita del videogioco CIVILIZATION 3 e successivamente c/o negozio di Bergamo
- 2003:  
steward tecnologico per l’*INFOGRAMES*, in occasione della serata di presentazione del gioco ENTER THE MATRIX c/o Studi a Milano
- nel corso del 2003:  
collaborazione con il negozio *IL MATITONE*
- nel corso del 2004/2005:  
steward per l’agenzia di security *PRY*, per eventi vari come sfilate di moda, presentazioni, eventi, manifestazioni, spettacoli e concerti

- Giugno 2005:

collaborazione con lo IED - Istituto Europeo del Design di Milano – Sciesa nel progetto “Progettazione di un videogame”, per la parte relativa alla programmazione in C++

- Maggio-Novembre 2005:

stage per la creazione di un videogioco tridimensionale dedicato a dispositivi di telefonia mobile Series60 basati su Symbian OS e che sfrutta le OpenGL ES c/o AISoftware Spa di Milano.

- Novembre-Dicembre 2005:

periodo di prova c/o NextMedia Lab con studio di scripting per Adobe After Effects

- Gennaio-Luglio 2006:

stage lavorativo c/o NextMedia Lab relativo alla creazione del sito web ufficiale di Sector Sport Watches (<http://www.sectorsportwatches.net>) nonché quello dell’azienda stessa (<http://www.nextmedialab.it>), alla creazione di soluzioni di Interaction Design con un tappeto interattivo e con l’utilizzo di Macromedia Flash 8 e Director MX, alla creazione di videogiochi con l’utilizzo di webcam, in seguito allo studio di motion detection e color tracking, allo sviluppo di un “camera game” per telefoni cellulari con l’utilizzo di J2ME e FlashLite, all’ideazione di videogames per il web o soluzioni cross-media per canali televisivi o Corporate TV, alla creazione di un video-ricettario interattivo per Barilla e un CD interattivo per l’apprendimenti della lingua italiana per Costa Crociere.

- Settembre 2006:

promozione a capo dell’area di Sviluppo di R&S c/o NextMedia Lab

- Settembre 2006-Aprile 2007:

responsabile dell’area di Sviluppo di R&S di NextMedia Lab per tutti i progetti cross-media. Sviluppo dei progetti a carattere interattivo quali siti web ed hyper-web, web games, mobile games, webcam games, cd-rom multimediali, dvd interattivi, skinkers per PC. Sviluppo di concept innovativi e ricerca di gadget tecnologici e supervisione di tutti i progetti cross-media. Tra i clienti dei progetti sopra citati: Coca Cola, Sector, Bang&Olufsen, Barilla, Atahotels, Zurich, Viaggi del Ventaglio, Costa Crociere, Banca Intesa – San Paolo, Banca Etruria, H3G, Prada, Armani, Valentino, Toys’r’us, ABB, TIM, Mediaset, Sky ed altre emittenti satellitari.

- Maggio 2007:

realizzazione, per RMGConnect – JWT, di un gioco J2ME, per cellulari compatibili MIDP 2.0 e CLDC 1.0 o superiore, come trasposizione del viral web game di MisterPops per Maxibon Motta.

- Maggio 2007 - Novembre 2007:

implementazione della UI, della AI, di alcuni mini giochi basandosi sui requisiti di design, nonché supporto e partecipazione alla fase di debugging dell’intero gioco del progetto denominato “My Secrets” per Nintendo DS presso Ubisoft Studios Italy.

- Novembre 2007 ad oggi:

sviluppo di un progetto Wii ed uno WiiWare presso Ubisoft Studios Italy.

## **ESPERIENZA PERSONALE**

- Estate 2000:

inizio elaborazione siti web, con studio di HTML e DHTML

- Estate 2001:

animatore per ragazzi in un campo estivo

- Estate 2002:

animatore per ragazzi in un campo estivo

- Estate 2003:

inizio dello studio nel campo 3D con particolare attenzione a software come 3D Studio Max e Maya e al Game Programming con le DirectX

- Inizio 2004:

studio del PHP e implementazione di siti web personali [<http://www.gents.it>]

- Anni 2003-2005:

studio saltuario di programmazione con C++ e DirectX, con relative implementazioni di esempi e/o piccole applicazioni e studio individuale attraverso libri di testo quali "The Zen of Direct3D Game Programming", "Advanced Animation with DirectX", "Physics for Game Developers" e "Direct3D ShaderX".

▪ Inizio 2005:

elaborazione del sito personale sul Game Development [<http://www.gents.it/ggd/>]

▪ Gennaio 2005:

creazione del gioco "Mastermind3D", rivisitazione tridimensionale del famoso gioco da tavolo, con l'utilizzo delle DirectX 9

▪ Febbraio 2005:

studio degli effect files della NVIDIA ed elaborazione di un primo articolo/tutorial al riguardo, reperibile nel sito web personale [<http://www.gents.it/ggd/>]

▪ Maggio 2005:

inizio dello studio, per la tesi di laurea, e di programmazione su dispositivi Series60 basati su Symbian OS, che sfruttano le OpenGL ES, per la creazione di un motore grafico tridimensionale e il successivo sviluppo di una sorta di Tamagotchi con i personaggi dei Pokémon. Il sito di riferimento per verificare aggiornamenti e sviluppi è la sezione Applicazioni Symbian OS, nell'area Progetti, all'interno del mio sito web personale. Il link di riferimento è <http://www.gents.it/ggd/>

▪ Estate 2005:

Elaborazione di un gioco sparattutto con l'utilizzo delle API di Java3D e con l'utilizzo di un motore inferenziale scritto in Jess.

▪ Settembre 2005:

studio dell'animazione scheletrica tramite l'utilizzo delle OpenGL ES ed elaborazione di un articolo/tutorial al riguardo, reperibile nella sezione Articoli del sito web personale [<http://www.gents.it/ggd/>]

▪ Ottobre 2005:

completamento del gioco tridimensionale "Pokémon Virtual Pet" destinato a cellulari basati su Symbian OS, con supporto delle OpenGL ES.

▪ Novembre 2005:

Studio diretto al game programming con l'utilizzo delle OpenGL e C++.

▪ Dicembre 2005:

Creazione applicazioni tridimensionali con l'utilizzo delle DirectX in C#.

▪ Marzo 2007:

Creazione applicazioni tridimensionali con l'utilizzo di XNA in C#.

▪ Fine 2008:

Aggiornamento del sito personale sul Game Development [<http://www.gents.it/ggd/>]

### **LINGUAGGI INFORMATICI CONOSCIUTI**

C, C++, C#, C++ per Symbian OS, Java, J2ME, Java 3D e Jess, PROLOG, LISP, DirectX e OpenGL API, ActionScript 2.0, basi di Maya API e scripting MEL, basi di Visual Basic, HTML, PHP e SQL

### **PROGRAMMI ADOPERATI**

Macromedia Flash, Director e Dreamweaver, Microsoft Visual Studio .NET, Freescale Codewarrior, Perforce, Microsoft SharePoint, Discreet 3D Studio Max e Alias Maya, Adobe After Effects 6.5, Adobe Premiere, Adobe Photoshop

### **VIAGGI**

- Settembre 2001 : due settimane di vacanza-studio in famiglia, in Inghilterra - Londra
- Settembre 2002 : due settimane di vacanza-studio in famiglia, in Inghilterra - Londra
- Altre visite al di fuori dell'Italia: Budapest, Parigi, Madrid.

**OBIETTIVI**

Attività di progettazione e sviluppo applicazioni o video-games, con particolare riguardo alla parte di programmazione, oppure sviluppo di software nel campo della realtà virtuale o nello studio di tecnologie di supporto al campo cinematografico e alla creazione di effetti visivi o shaders innovativi o di altre aree innovative di altri settori.

**INTERESSI**

- Videogames, Console e Computer
- Cinema e films
- Musica