

MICHELE PIROVANO

curriculum vitae

Dati personali

Cell: +039 334 738 24 24

E-mail: info@michelepirovano.com

Website: www.michelepirovano.com

Nato a Bergamo il 09/03/1987

Residente in Via Taramelli n° 36, Bergamo

Esperienza professionale

2015 / oggi – **Sviluppatore e designer freelance di videogame**

Clienti: GhostShark, IndieGala, Troglabyte, UNAGames, DestinyBit, Videogames Without Borders, Studio Clangore
Specializzato in intelligenza artificiale e gameplay programming
Esperienza in VR, networking, design di meccaniche, bilanciamento, generazione procedurale

2016 / oggi – **Game Programming Core & Specialist Trainer** per Digital Bros Game Academy

Insegnamento di Unity3D, Construct 2, C# and C++, gameplay programming
Insegnamento di intelligenza artificiale e generazione procedurale applicate ai videogame

2015 / 2016 – **Post-doc con focus su Serious Games e intelligenza artificiale** al Politecnico di Milano

Design e sviluppo di giochi per la salute: obesità, donazione del sangue
Ricerca su algoritmi genetici applicati ai videogame

2012 / 2015 – **Design e sviluppo di un game engine per la riabilitazione** alla Università degli studi di Milano

Ricerca sul design e l'applicazione di videogame per la riabilitazione fisica e cognitiva sotto il progetto europeo REWIRE
Studio di accessibilità, usabilità, Natural User Interface, design per Games for Health
Progettazione software, integrazione di device multipli, adattamento Bayesiano, monitoraggio Fuzzy
Soft skills: Leadership, teamwork, collaborazioni con Zurigo, Siviglia, Losanna, Barcellona, Ljubljana, Oxford

2011 / 2016 – **Lezioni di programmazione in Unity3D** al Politecnico di Milano

Lezioni introduttive. Gameplay programming per giochi platform/action/shooter/puzzle/strategici. Ottimizzazione

Progetti freelance

2017 – **Design e sviluppo di *A Tale of Pirates VR***

Sviluppo, design e produzione in C# e Unity di un videogame *arcade* in realtà virtuale per la fiera Essen Spiel 2017 per conto di Studio Clangore.

2016 / 2017 – **Progettazione e sviluppo dell'intelligenza artificiale per *Empires Apart***

Sviluppo di un framework di scripting per gestire la AI per il controllo strategico, tattico ed economico delle unità, un framework di scripting per la generazione procedurale di mappe e di un sistema di crowd pathfinding e gestione di formazioni.
Empires Apart è un gioco strategico in tempo reale sviluppato da DestinyBit in Unreal Engine 4 e pubblicato da Slitherine.

2016 / 2017 – **Progettazione e sviluppo dell'intelligenza artificiale di *Potion Explosion***

Sviluppo dell'intelligenza artificiale degli avversari per l'adattamento digitale su dispositivi mobile del gioco da tavolo *Potion Explosion* e dell'espansione *Potion Explosion: The Fifth Ingredient*, sviluppato da Studio Clangore e pubblicato da Asmodee Digital.

2016 / 2017 – **Design, sviluppo e mantenimento per *Antura & The Letters***

Sviluppo e mantenimento dell'applicazione core, progettazione e sviluppo dell'Expert System che gestisce l'insegnamento.
Antura & The Letters è un videogame gratuito per iOS e Android che insegna la lingua araba a bambini rifugiati siriani, pubblicato da Videogames Without Borders.

2016 / 2017 – **Programmazione di esperienze in realtà virtuale per Unamedia (*titoli non annunciati*)**

Sviluppo in Unreal Engine 4 di videogame ed installazioni per la realtà virtuale con HTC Vive. Sviluppo di un videogame multiplayer in realtà virtuale per la fiera E3 2016 di Los Angeles, sviluppo di un'installazione per la fiera IFA 2017.

2017 – **Design e pre-produzione di un serious game per HighPulse (*titolo non annunciato*)**

Progettazione, game design e calcolo di rischi e budget per un serious game non ancora annunciato.

2016 – **Produzione e sviluppo di *Back to Home***

Sviluppo e produzione del gioco *Back To Home* per device iOS e Android, parte del pacchetto *Acutize* di XSightCO. Design e creazione di un sistema di generazione di livelli procedurali.

2016 – **Progettazione e sviluppo di *Tenebrae Dungeon Generator***

Sviluppo di un sistema di generazione procedurale adattato a *Tenebrae*, videogame di genere *metroidvania* sviluppato da Troglabyte Games in Unreal Engine 4.

2015 – **Programmazione e design del sistema di movimento e di interazione di [Suicide Guy](#)**

Sviluppo in Unity e C# del sistema di interazione e movimento. Gioco sviluppato da Chubby Pixel e pubblicato da Indie Gala.

2015 – **Programmazione e design di [Dice Master](#)**

Sviluppo di un tool per la creazione procedurale di texture per dadi e la gestione a runtime degli stessi, pubblicato su Unity Asset Store.

2015 – **Programmazione per Krur**

Sviluppo in Unity e C# di codice per i videogame Audiolympics e Jamuur, non pubblicati.

2015 – **Programmazione di videogiochi per Clempad**

Sviluppo di 4 videogame mobile per bambini per il tablet Clempad 2016 usando Unity, C# e Java. Lavoro svolto per Ghostshark Games.

2014 – **Programmazione e design di [Daedalus Dungeon Generator](#)**

Sviluppo in C# di un generatore procedurale per generare labirinti e dungeon per videogame 2D e 3D, pubblicato da Artskillz su Unity Asset Store.

Istruzione

2015 - **Ph.D. in Computer Science** al Politecnico di Milano

Argomento principale: Computational intelligence per la riabilitazione autonoma

18+ pubblicazioni scientifiche su intelligenza artificiale, game design e serious games

Curriculum specializzato sui videogame: reinforcement learning, 3D vision & audio, soft & cloud computing, mobile apps

Soft skills: presentazioni a conferenze mondiali, autonomia, scrittura scientifica, innovazione, tutoring

2011 – **Laurea Specialistica in ingegneria dell'automazione** al Politecnico di Milano

110/110 cum laude

Tesi: Accurate and real-time fluid simulation using SPH and CUDA

2009 – **Laurea Triennale in ingegneria dell'informazione** all'Università degli Studi di Bergamo

Tesi: Real-time control of an inverted pendulum using open-source software

Conoscenza software

Linguaggi di programmazione principali (5+ anni di esperienza): C++, CUDA, C#, Python

Grafica (2D and 3D):

Major (4+): Gimp, Blender3D. Minor: Photoshop, Flash, Illustrator

Videogame framework (5+ anni di esperienza):

Unity, Unreal Engine 4, Panda3D, Construct 2

Musica e suono:

Guitar Pro, Linux Multi Media Studio, Audacity

Sistemi operativi:

Windows, Linux – Ubuntu, Solaris, Unix

Abilità aggiuntive e interessi personali

Volontariato per *Gatti di Bergamo*, webmaster of www.gattidibergamo.it

Musica (Rock, Classical, New Age) e strumenti musicali (tastiere, ukulele)

Film, specialmente thriller. Leggere, specialmente fantasy e classici. Nuoto & Ping-Pong

Giochi da tavolo e di società

Pixel art

Lingue

Italiano - scritto: Madrelingua - parlato: Madrelingua

Inglese - scritto: Molto buono - parlato: Molto buono

▪ 3 mesi ad Oxford, UK. Toefl: internet based test 104/120. First Certificate: grade A

Francese - scritto: Good - parlato: Good

• Delf A1, A2