

	<b>Curriculum Vitae</b>
	Piermarco Rosa
<b>Indirizzi Web</b>	<a href="http://www.linkedin.com/in/piermarcorosa">http://www.linkedin.com/in/piermarcorosa</a> ; <a href="http://ludosfera.blogspot.com/">http://ludosfera.blogspot.com/</a>
<b>Istruzione e formazione</b>	<p>Diploma di liceo scientifico conseguito con la votazione 60/60 e menzione di merito.</p> <p>Selezionato dalla Scuola Normale di Pisa per un corso di aggiornamento universitario.</p> <p>Laurea in Ingegneria Elettronica (vecchio ordinamento) presso l'Università di Genova. Titolo della tesi: "Design of an iTV-based system for edutainment, and study of its application methodology in teaching statistics"</p> <p>Giornalista iscritto all'Ordine dei Giornalisti della Regione Liguria, tessera n.83421.</p>
<b>Esperienza professionale</b>	<p>Dal 2022 insegna Game Production, Progettazione per realtà virtuale e metaverso, Elementi di Game Design all'università Link di Roma.</p> <p>Dal 2012 professore titolare del corso in Videogame Design nella Facoltà di Ingegneria (indirizzo elettronica, secondo anno della Laurea Magistrale) dell'Università di Genova.</p> <p>Dal 2012 executive manager della Serious Games Society (Games And Learning Alliance Network Of Excellence).</p> <p>Collabora dal 1997 con vari quotidiani (IL SECOLO XIX, LA RAGIONE), occupandosi di cultura e nuove tecnologie.</p> <p>Nel 2015 è stato nominato Professore di "Regia per il Videogioco" e "Sceneggiatura per il Videogioco" all'Accademia Ligustica delle Belle Arti di Genova, dove ha pure organizzato e diretto due workshop di Videogame Design (parte I e II).</p> <p>Dal 2014 al 2017 professore titolare dei corsi Teorie e Tecniche di Game Design I, II e III presso lo IUDAV (Istituto Universitario Digitale Animazione &amp; Videogiochi) di Salerno.</p> <p>Direttore esecutivo e principale docente del Master in Videogame Design dal Febbraio 2010 al Febbraio 2014 presso l'Università degli Studi di Genova.</p> <p>Direttore esecutivo del Master in Videogame Design dal 2008 al 2010 presso l'Istituto Europeo di Design a Roma.</p> <p>Docente dal 2007 al 2010 di Videogame Design presso l'Istituto Europeo di Design a Roma.</p>

**Direttore della Produzione / Project Manager dall'aprile 2007 al marzo 2008 presso la sede italiana di Gameloft (multinazionale leader nel software d'intrattenimento per dispositivi mobili e console), per cui ha curato il design, la direzione e il management internazionale del videogame "Pro Moto Racing", distribuito a livello mondiale su oltre cinquanta modelli di cellulari e intitolato in Italia "Loris Capirossi Pro Moto Racing".**

Docente nel marzo 2007 presso l'Università degli Studi di Genova, Facoltà di Ingegneria, argomentando il tema: "Videogiochi: mercato e consumatori", nell'ambito del seminario "Evoluzione del mercato dell'intrattenimento interattivo e dei suoi fruitori".

Collaboratore dall'ottobre 2005 per l'Università degli Studi di Genova, Facoltà di Ingegneria (laboratorio di elettronica multimediale), nella progettazione, supervisione e realizzazione di sistemi per l'edutainment attraverso piattaforme televisive (con trasmissioni interattive digitali) di prossima generazione nell'ambito dell' Enhanced Learning Unlimited Project, supportato dall'Unione Europea sotto il patrocinio del Sixth Framework Programme for Research and Technological Development.

Consulente e direttore responsabile dall'ottobre 2002 al luglio 2003 della testata elettronica GameXpert, dell'azienda ligure SolInRete S.p.A.

Designer nel 2002 per l'Università degli Studi di Genova, facoltà di Ingegneria (laboratorio di elettronica multimediale), nella progettazione, supervisione e realizzazione del gioco interattivo per computer palmari VEgame, presentato in associazione col MIT alla Mostra della Scienza e della Tecnica a Venezia.

Direttore informatico e project leader dal marzo 2001 al gennaio 2002 nell'azienda ligure Iso Sistemi ([www.isosistemi.it](http://www.isosistemi.it)), per la supervisione e il coordinamento di un team specializzato sul making dei portali Internet, progettando anche il sito web aziendale.

Direttore esecutivo e project leader dal marzo 2000 all'aprile 2001 del canale software Gamestorm del portale Internet CiaoWeb (Gruppo FIAT).

**Direttore informatico e project leader dal gennaio 2000 al febbraio 2001 in PrimoCanale, il maggiore network televisivo ligure, per il quale ha anche progettato e supervisionato la realizzazione del primo sito Internet italiano dedicato alla webTV, poi divenuto sito della televisione ufficiale del G8 ([www.primocanale.it](http://www.primocanale.it)).**

Collaboratore dal dicembre 1998 fino a chiusura testata per il supplemento dedicato a Internet Panorama Web (Mondatori).

	<p>Consulente software e analista di mercato nel biennio 1998/1999 per la Software&amp;CO., distributore italiano di prodotti per Personal Computer.</p> <p>Ideatore della rivista a diffusione nazionale PSX – The Ultimate Playstation Magazine - (New Digital Media), e collaboratore alla stesura dei primi due numeri, nel giugno e luglio 1997.</p> <p>Collaboratore dal novembre 1996 al luglio 1998 per la rivista a diffusione nazionale Il Mio Computer (Il Mio Castello International SpA) nel settore prove software.</p> <p>Collaboratore alla stesura del primo numero nel settembre 1996 della rivista a diffusione nazionale Playstation Magazine (Il Mio Castello International SpA).</p> <p>Collaboratore dal marzo 1996 al marzo 1997 per la rivista a diffusione nazionale PC Professionale (Mondadori Informatica) nel settore Tempo Libero e First Look.</p> <p>Collaboratore dall'ottobre 1991 all'ottobre 1995 per le riviste a diffusione nazionale ConsoleMania e The Games Machine (Xenia Edizioni) nel settore prove software (strategia e simulazione, driving, adventure, arcade adventure, puzzle, platform, beat'em up, shoot'em up, educational).</p>
<p><b>Ulteriori informazioni</b></p>	<p>Coautore del libro "Gioco dunque sono – Filosofia del videogamer", saggio edito da Il Melangolo.</p> <p>Coautore del libro "Kéiron: gioco e formazione", edito da La Meridiana, sulla didattica divertente e il training efficace.</p> <p>Vincitore del premio Playmont (Festival Internazionale del Multimediale) per il miglior corso di game development italiano.</p> <p>Partecipazione nella giuria e come organizzatore di workshop nell'ambito di Les E-virtuoses, Festival Internazionale dei Serious Games (Valenciennes, Francia).</p> <p>Partecipazione come ospite d'onore e conferenziere a Medi@tic (Letterkenny, Irlanda), progetto della Comunità Europea con l'obiettivo di favorire lo sviluppo dei media digitali per diffonderne la cultura e creare opportunità di business negli stati della UE.</p> <p>Partecipazione come ospite e conferenziere al convegno SEGAMED - SErious GAMES for MEDicine and health (Nizza, Francia).</p> <p>Partecipazione come conferenziere e organizzatore di workshop nell'ambito della master in Game Management Training presso l'Istituto di Storia di Modena.</p> <p>Partecipazione come conferenziere a Playing the Game (Milano), manifestazione sui giochi indipendenti e il retrogaming.</p>

Organizzatore del Global Game Jam e dei Videogame Design Days a Genova, manifestazioni italiane in ambito internazionale sulla progettazione di videogiochi.

Partecipazione come conferenziere al convegno della manifestazione Arte e Videogame: Assassin's Creed in mostra a Genova.