



Maurizio G. Lucchini

mail: maurizio.lucchini AT abacatanzaro.it

Telegram: @netdiv

Session:

058f78f016d14c16fd0d365c5e6c8f272c0d0347cefe2bbb2814d4b1e6ec24787d

GPG public key fingerprint:

0C1083C0C06BE89987A94E96776F46CF30F5572C

GPG Public Key available on keyserver

Scopre i computer, fortuitamente, seguendo una di quelle materie definite "a scelta", in un Liceo Classico ad indirizzo Sperimentale, dove un giovane professore, lo strappa alla filosofia per appassionarlo all'informatica, in un momento storico in cui nessuno possedeva ancora un computer in casa, né pensava mai potesse avere una qualche utilità nella vita domestica.

Ma quel mondo fatto, al tempo, di schede perforate e nastri magnetici inizia ad affascinarlo. Solo due anni dopo riesce a mettere la mani su un vero computer, creando un matrimonio indissolubile.

Gli anni dell'università, dove frequenta informatica, che al tempo non si chiamava neppure informatica ma **Scienze dell'Informazione**, gli fanno capire le grandi potenzialità di questi strumenti nel campo dell'attivismo.

Nato e cresciuto negli **ambienti digitali underground**, fonde le competenze informatiche con l'**attivismo**.

Partecipa ai primi progetti di costruzione di **reti telematiche comunitarie**.

Ad agosto 1989 viene invitato ad Amsterdam al "Galactic Hacker Party", la prima edizione di **Hack-Tic**, l'evento quadriennale organizzato dalla omonima rivista olandese.

Nel 1990, l'anno del movimento studentesco universitario la "**pantera**" famosa per la "rete Fax", partecipa all'assemblea formativa di **Occupanet**, alla Facoltà di Lettere di Bologna, network che, sfruttando i server VAX presenti in molte facoltà scientifiche, tramite la rete Decnet/Bitnet, è arrivata a coprire buona parte degli atenei in stato di agitazione.

Nei primi anni '90 crea e gestisce la prima **BBS indipendente** "lamer xterm BBS", nodo bolognese della nascente **rete telematica Cyberpunk**, che poi sfocerà in **CyberNet**.

Nel 1991 partecipa alla realizzazione della tre giorni cyberpunk "**INK3D**", che vede la partecipazione di molte realtà artistiche e politiche, tra cui la redazione della **rivista Decoder** e il gruppo d'**artisti e performer inglesi Mutoid Waste Company**, da poco trasferitisi in Italia, a Sant'Arcangelo di Romagna

Nel 1991 partecipa insieme alla **casa editrice Shake** e alla **rivista Decoder** al **Festival dei Teatri di Sant'Arcangelo di Romagna**, nella sezione **INTER-AZIONE**, con Salvatore Vanasco di **Van**

Gogh TV, Tommaso Tozzi, Claus Maek, Derrick de Kerckhove, **Primo Moroni** e John Drake, della rivista Mondo 2000, Maurizio Mazzoneschi della futura **Avana BBS**.

Negli stessi anni prende parte alla nascita dello **European Counter Network** (ECN).

Tra il '92 e il '95 partecipa a numerosi **interventi artistico-politici** con **installazioni multimediali**.

Nel 1995 è invitato a Berlino ad uno dei più grandi eventi europei su questioni tecniche e politiche relative alla sicurezza, crittografia, privacy e libertà di parola online: il "**Chaos Communcation Congress**".

Nella seconda metà degli anni '90 prende parte al progetto **Isole nella Rete** (www.ecn.org), all'interno del quale realizza il primo **Anonymous Remailer** in Italia, il secondo in Europa.

Nel 1998 è tra gli organizzatori della prima edizione dell'Italian Hackmeeting: "**HackIt 98**".

Tiene seminari sulla sicurezza informatica, sulla tutela dei diritti nell'era del digitale e su un uso alternativo delle nuove tecnologie.

Nei primi anni 2000 partecipa al progetto **Indymedia**, una rete di **media indipendenti** diffusa in tutto il mondo che ha realizzato un nuovo modo di fare informazione.

Fin dai primi esperimenti digitali, agli albori dell'informatica di massa, si diverte a **manipolare e "détournare" i dispositivi elettronici**, trovandogli un'applicazione diversa da quella per i quali sono stati progettati.

Sviluppatore software ed esperto in sicurezza informatica e informatica forense, ha avuto fin da subito a cuore l'uso etico delle nuove tecnologie e ha partecipato alla nascita e allo sviluppo delle prime esperienze comunitarie in rete fin dalla prima metà degli anni '80.

Ha contribuito alla realizzazione delle reti telematiche ECN e Cybernet.

Ha implementato e amministrato il primo Anonymous Remailer in Italia, sul server del progetto Isole Nella Rete.

Svolge consulenza e seminari su privacy e problematiche associate alla sicurezza nell'era digitale e su tecniche e strumenti per proteggere e salvaguardare la propria libertà in rete.

Coautore del **libro Zero Privacy – Kit di Autodifesa**.

Inizia a lavorare nel 1985 come programmatore ed in seguito come docente e consulente per varie aziende ed enti, sia direttamente che tramite società con le quali collabora.

Fino ai primi anni '90 lavora nello sviluppo software per aziende.

Nel 1990 si trasferisce a Bologna, dove inizia una collaborazione che si protrarrà fino al 1997 con CID Engineering come analista programmatore, sistemista su piattaforme SunOs e Solaris, e insegnante nei corsi di formazione.

Sempre in quegli anni durante la collaborazione con una azienda di videogiochi realizza un motore per videogiochi.

Tramite CID Engineering, entra a far parte nel 1992 del Team di Sviluppo di Application Monitor insieme ad ITP e Olivetti.

Nella seconda metà degli anni '90 si trasferisce a Pisa e inizia a svolgere lavori prevalentemente di amministrazione server / assistenza sistemistica con varie aziende sparse sul territorio toscano e nazionale.

Il suo know-how comprende svariati linguaggi di programmazione, tools ed ambienti di sviluppo, differenti sistemi operativi, conoscenze di trasmissioni dati, reti locali (LAN) e geografiche (WAN), problematiche hardware e software. Per quanto riguarda la parte sistemistica, pur avendo lavorato negli anni sulle più varie piattaforme, da sempre privilegia i sistemi Unix e Unix-like.

Negli anni ha lavorato in ambienti SINIX, HP-UX, AIX, SCO Unix e Coherent Unix, SunOs / Solaris, *BSD e GNU/Linux. Per quanto riguarda Linux ha lavorato e tuttora lavora con le principali distribuzioni (da Debian a Slackware, da Ubuntu a RHEL/CentOS).

La sua attività nel campo dell'informatica ha spaziato dalla programmazione, all'insegnamento e, dalla seconda metà degli anni '90, sempre più nella direzione dell'amministrazione sistemistica. Seppure le prime esperienze in ambiente sistemistico unix risalgano alla seconda metà degli anni '80, ha iniziato i primi lavori come sistemista (per alcune società che fornivano servizi tramite Videotel SIP e Itapac) nei primi anni '90, per poi occuparsi quasi esclusivamente di amministrazione di server *nix e di consulenza su problematiche di sicurezza in rete dal 1998.

Negli anni ha partecipato a progetti comunitari in rete sia di tipo indipendente che “mainstream”: dalle prime comunità basate su Videotel e Itapac fino a giungere alla nascita delle prime esperienze di aggregazione in internet e alla partecipazione in progetti di produzione di contenuti di tipo collaborativo, basati su strumenti open-source, sulla filosofia della pubblicazione aperta (open publishing).

In questo ambito, ho partecipato a numerosi progetti di sviluppo di comunità in rete (e non) basati su diversi strumenti (bbs, news-group, forum, siti web, wiki, chat, web radio, telestreet).

Si occupa di informatica nelle sue differenti sfaccettature, incentrandosi principalmente sullo sviluppo software, sulle problematiche legate alla **Information Security** e all'**amministrazione sistemistica**, a soluzione **server e rete**, alla realizzazione di applicativi per **Realtà Virtuale** e **Realtà Aumentata**.

L'insegnamento è una parte ugualmente importante nel suo lavoro, dal 1990 lavora come docente in varie istituzioni private e pubbliche e dal 2004 come professore nei **dipartimenti di Nuove Tecnologie** di varie **Accademie di Belle Arti**.

Esperienze lavorative nel campo della sicurezza informatica e dell'amministrazione di sistemi informatici - Unix/Linux System Administrator

- 2015 / 2015 - Airbag Studio – Ascoli Piceno
- 2012 / oggi Professional Scuba Association Italia (PSAI)

- 2012 – 2013 - Toscana Post - Pisa
- 2012 -2012 - Server del Progetto Artic Vodka “You Are The DJ”
- 2012 – 2012 - Server del nuovo portale Collistar
- 2010 – 2012 - Zona Intermedia – Lucca
- 2009 – oggi Fabrizio Serra Editore – casa editrice universitaria Pisa-Roma
- 2008 – 2015 Metodo ADV. - Strategie e Design per la comunicazione d'impresa - Livorno
- 2008 – 2019 Co.mma - Gay.it SPA il più grande portale a tematiche LGBT in Italia, di cui mi sono occupato dell' amministrazione del loro cluster e della sicurezza informatica. – Pisa
- 2007 – 2011 LTN Italia (Profit Group) - prima agenzia giornalistica video – Roma
- 2004 – oggi Technical Diving International Italia – agenzia di addestramento subacqueo – gestione server
- 2002 – oggi Tatzebao (Prom-O-Rama) - società che si occupa di promozione discografica
- 1999 – 2001 Zivago (Gruppo Feltrinelli - Espresso - Ricordi). "Zivago" fu il primo portale italiano di vendita on line di libri e musica. Progetto antesignano de Lafeltrinelli.it. Ho lavorato fin dalla sua nascita (1999) fino a chiusura avvenuta nel 2001. (Linux- AIX – Sun Solaris) – Milano
- 1997 – oggi Lynx Srl – specializzata in piattaforme per e-learning - Roma
- 1997 – 2009 Accademia Editoriale – casa editrice universitaria – Pisa / Roma
- 1997 – 2004 Istituti Editoriali e Poligrafici Internazionali – Pisa / Roma
- 1997 – 2007 Wide Records – storica etichetta indipendente italiana - Pisa
- 1993 – 1998 CID Engineering (Server Sun Os e poi Solaris) – Bologna

Programmazione

- 2009 – oggi Fabrizio Serra Editore – casa editrice specializzata nell’editoria accademica - Pisa-Roma
2008 – 2015 Metodo ADV. - Strategie e Design per la comunicazione d'impresa - Livorno
- 2002 – oggi Tatzebao (Prom-O-Rama) - società che si occupa di promozione discografica
- 1997 – oggi Lynx Srl – specializzata in piattaforme per e-learning - Roma
- 1997 – 2009 Accademia Editoriale – casa editrice specializzata nell’editoria accademica – Pisa / Roma
- 1997 – 2004 Istituti Editoriali e Poligrafici Internazionali - casa editrice specializzata nell’editoria accademica – Pisa / Roma
- 1997 – 2007 Wide Records – storica etichetta musicale indipendente italiana - Pisa
- 1995 – 2007 Curvatura9 – Sviluppa software per aziende e liberi professionisti - Pisa
- 1993 – 1998 CID Engineering - Bologna

Docenza

- **2020-2021 Accademia di Belle Arti di Catanzaro** – Professore
 - Computer Games I
 - Tecniche e Metodologie per i Videogiochi
 - Elaborazione Digitale delle Immagini
 - Web Design
 - Informatica
 - Informatica per la grafica
 - Progettazione di Software Interattivi
- **2020-2021 Alma Artis: Accademia di Belle Arti di Pisa**
Professore a contratto
 - Computer Games
- **2019 - 2020 Accademia di Belle Arti di Catanzaro** – Professore
 - Computer Games I
 - Tecniche e Metodologie per i Videogiochi
 - Elaborazione Digitale delle Immagini

- Web Design
- Informatica
- Sistemi Interattivi
- **2018 - 2019 Accademia di Belle Arti di Catanzaro** – Professore
 - Tecnologie e Applicazioni Digitali
 - Informatica
 - Web Design
 - Videografica
 - Elaborazione Digitale delle Immagini
 - Computer Art
 - Computer Games
- 2018 - 2020 Alma Artis: Accademia di Belle Arti di Pisa
Professore a contratto
 - Sistemi Interattivi
- **2017 - 2018 Accademia di Belle Arti di Catanzaro** – Professore
 - Tecnologie e Applicazioni Digitali
 - Informatica
 - Web Design
 - Progettazione Multimediale
 - Video Grafica
 - Linguaggi Multimediali
 - Elaborazione digitale delle immagini
 - Computer Art
- **2016 - 2017 Accademia di Belle Arti di Catanzaro** – Professore
 - Tecnologie e Applicazioni Digitali
 - Informatica
 - Web Design
 - Progettazione Multimediale

- Video Grafica
- Linguaggi Multimediali
- Elaborazione digitale delle immagini
- Decorazione Multimediale

- **2015 - 2016 Accademia di Belle Arti di Catanzaro** – Professore
 - Tecnologie e Applicazioni Digitali
 - Informatica
 - Web Design
 - Progettazione Multimediale
 - Video Grafica

- **2014 – 2015 Accademia di Belle Arti di Carrara** – Professore a contratto
 - Computer Games
 - Tecnologie e Applicazioni Digitali 1
 - Tecnologie e Applicazioni Digitali 2

- **2013 – 2014 Accademia di Belle Arti di Carrara** – Professore a contratto
 - Computer Games
 - Tecnologie e Applicazioni Digitali 1
 - Tecnologie e Applicazioni Digitali 2

- **2012 – 2013 Accademia di Belle Arti di Carrara** - Professore a contratto
 - Computer Games
 - Tecnologie e Applicazioni Digitali 1
 - Tecnologie e Applicazioni Digitali 2

- **2011 – 2012 Accademia di Belle Arti di Carrara** – Professore a contratto
 - Computer games
 - Tecniche e metodologie dei videogiochi
 - Sceneggiatura per i videogiochi

- Regia per i videogiochi
- Tecnologie ed applicazioni digitali 1
- Tecnologie ed applicazioni digitali 2
- Tecnologie ed applicazioni digitali 3

- **2011 – 2012 Accademia di Belle Arti di Carrara – Professore a contratto**
 - Sceneggiatura per i videogiochi
 - Tecniche e metodologie dei videogiochi
 - Computer games
 - Regia per i videogiochi
 - Tecnologie ed applicazioni digitali 1
 - Tecnologie ed applicazioni digitali 2
 - Tecnologie ed applicazioni digitali 3

- **2010 – 2011 Accademia di Belle Arti di Carrara – Professore a contratto**
 - Sceneggiatura per i videogiochi
 - Tecniche e metodologie dei videogiochi
 - Computer games
 - Regia per i videogiochi
 - Tecnologie ed applicazioni digitali 1
 - Computer games 2
 - Tecnologie ed applicazioni digitali 2
 - Tecnologie ed applicazioni digitali 3

- **2009 – 2010 Accademia di Belle Arti di Carrara – Professore a contratto**
 - Sceneggiatura per i videogiochi
 - Regia per i videogiochi
 - Tecniche e metodologie dei videogiochi
 - Computer games
 - Tecnologie ed applicazioni digitali 1

- Tecnologie ed applicazioni digitali 2
- **2008 – 2009 Accademia di Belle Arti di Carrara – Professore a contratto**
 - Sceneggiatura per i videogiochi
 - Regia per i videogiochi
 - Tecniche e metodologie dei videogiochi
 - Computer games
 - Tecnologie ed applicazioni digitali 1
 - Tecnologie ed applicazioni digitali 2
- **2007 – 2008 Accademia di Belle Arti di Carrara – Professore a contratto**
 - Tecniche e metodologie dei videogiochi
 - Sceneggiatura per i videogiochi
 - Computer games
 - Tecnologie ed applicazioni digitali 1
 - Tecnologie ed applicazioni digitali 2
 - Tecnologie ed applicazioni digitali 3
- **2006 – 2007 Accademia di Belle Arti di Carrara – Professore a contratto**
 - Tecniche e metodologie dei videogiochi
 - Computer games
 - Sceneggiatura per i videogiochi
- **2005 – 2006 Accademia di Belle Arti di Carrara – Professore a contratto**
 - Metodologie dei videogiochi
 - Laboratorio di videogiochi
- **2004 – 2005 Accademia di Belle Arti di Carrara – Professore a contratto**
 - Metodologie dei videogiochi
 - Laboratorio di videogiochi
- **2004 – 2005 Scuola Superiore di Tecnologie Industriali – Firenze**

- Docente Corsi su PHP/Mysql ed editoria dinamica
- **2004 – 2005 Chrysalis Roma**
 - Docente Corso su sicurezza informatica lato server
- **2003 – 2004 InFormazione - Ente di Formazione Professionale – Roma**
 - Docente Corso di “Esperti Linux per la soluzioni intranet ed internet nella PMI”
- **2000 – 2001 Consiel**
 - Docente Corso di Informatica e Linux
- **1995 – 2000 Agorà - Pisa**
 - Docente corsi di Informatica base
 - Docente corsi di Linux
 - Docente corsi di livello avanzato del pacchetto Office
 - Docente corsi di Grafica a computer
- **1994 – 1994 Sinform - Corsi Fondo Sociale Europeo/Provincia di Bologna**
 - Docente Corso di Unix e CAD
- **1994 – 1994 Progetto ECAB Fondo Sociale Europeo/Regione Emilia Romagna**
 - Docente Corso di programmazione linguaggio C
- **1994 – 1994 Università di Bologna LLMIT**
 - Docenza Seminario su “Reti di computer e Internet”
- **1993 – 1993 C ADIAI Bologna**
 - Docente corso di formazione informatica per portatori di handicap
- **1992 – 1995 Centro Didattico Uno Bologna**
 - Docente Corsi di informatica / gestione DBMS / programmazione
- **1992 – 1995 EFAL – Bologna**

- Docente Corsi di informatica e programmazione
- **1992 – 1995 Sinform** - Bologna
 - Docente Corsi di informatica
- **1992 – 1995 IAL** – Bologna
 - Docente Corsi di informatica, Unix e Progettista disegnatore CAD
- **1992 – 1992 Centro Formazione Professionale Regione Lombardia** - Mantova
 - Docente Corso di informatica base per dipendenti dell'Assessorato all' Urbanistica del comune di Mantova
- **1990 – 1995 Inode Engineering** - Bologna
 - Docente Corsi di informatica base / computer grafica / programmazione
- **1990 – 1993 ACLI** - Bologna
 - Docente settore informatico nei corsi di formazione ed aggiornamento insegnati ed educatori ACLI Bologna
- **1990 - 1990 Systems** – Brescia
 - Docente Corsi di informatica base / Corsi di Dbase III
- **1990 - 1990 DMC** - Verona
 - Docente Corsi di programmazione in Dbase III
- **1988 - 1992 Program Center** – Mantova
 - Docente Corsi di informatica base / Corsi di programmazione base / Corsi di COBOL / Corsi di programmazione in Dbase III
- **1986 - 1992 Unix CAD** - Mantova
 - Docente Corsi di informatica base / Corsi su Sistema Operativo Unix / Corsi di CAD

Seminari, pubblicazioni, progetti

- 2020 Ideatore e coordinatore del ciclo di seminari **Virtuali & Virtuosi**, parte del Progetto **Ceilings VR**, dell'Accademia di Belle Arti di Catanzaro
- 2020 Realizzazione della mostra virtuale "**Lionello Balestrieri Italien de Paris**", promossa dal Comune di Collesalvetti, dedicato alle incisioni dell'artista, di proprietà della **Fondazione Pisa** e conservate nella sede di **Palazzo Blu**.
- 2020 Realizzazione **PisaArTour** – Progetto turistico in Realtà Virtuale all'interno del corso di Sistemi Interattivi Alma Artis Academy di Pisa
- 2020 Realizzazione progetto in Realtà Virtuale "**Lionello Balestrieri Italien de Paris**" esposto alla Pinacoteca Comunale Carlo Servolini, all'interno della mostra "*L'incisione al tempo della Belle Epoque. Lionello Balestrieri verso Montmartre*"
- 2020 Realizzazione del progetto **QuarantArt** – quarantena in Realtà Virtuale con gli studenti del corso di Sistemi Interattivi Alma Artis Pisa
- 2020 Progettazione esposizione mostra digitale "**Dresscode dell'anima**"
- 2020 Seminario "**Dall'invisibile al Virtuale**" come realizzare un libro in realtà virtuale c/o **Museo Interattivo di Archeologia Informatica** di Cosenza
- 2020 Seminario "Dall'invisibile al Virtuale" come è stato realizzato il primo libro in realtà virtuale c/o **MARCA Museo delle Arti di Catanzaro**
- 2019 Workshop "Ceilings VR", sull'impiego delle nuove tecnologie per la creazione di percorsi museali in rete c/o **Giornata Regionale Musei in Calabria, Galleria Nazionale di Cosenza**
- 2019 Partecipazione a **RONZII | Visioni Digitali III Edizione** organizzato da FuCo Fucina Contemporanea, con il primo libro in Realtà Virtuale "Dall'Invisibile al Virtuale" c/o Stazione Leopolda Pisa
- 2019 Partecipazione all'**Internet Festival** di Pisa con il primo libro in Realtà Virtuale
- 2019 **Realizzazione del primo libro in Realtà Virtuale "Dall'invisibile al Virtuale"** basato su "**Le città invisibili**" di **Italo Calvino**
- 2018-2019 Collaborazione con lo spazio espositivo "Uovo alla POP" di Livorno e la trasposizione in realtà virtuale delle mostre di alcuni street artist:
 - "**Corrente**" mostra personale di **Exit-Enter**
 - "**Blub l'arte sa nuotare**" mostra personale di **Blub**
 - Collezione "**Diana**" mostra personale di **Gio Pistone**
 - "**Elisa Muliere Solo Show Blossom**" mostra personale di **Elisa Muliere**
 - "**No Face No Name**" solo show di **Valentina Restivo**
- 2018 Trasposizione in Realtà Virtuale delle **Domus Mazziniana di Pisa**

- 2017 **Virtualizzazione del progetto artistico Ceilings** – Accademia di Belle Arti di Catanzaro
- 2017 **Cyclocosmia 360** – Progetto artistico in realtà virtuale basato sulla mostra Cyclocosmia ambientato nei sotterranei del complesso monumentale del San Giovanni a Catanzaro
- 2017 Seminario su Realtà Virtuale e **Virtual Tour 360°** presso Alma Artis Academy - Pisa
- 2016 Realizzazione di una mappatura in realtà virtuale del **Museo di Storia Naturale di Calci – Università di Pisa**, usando la tecnologia Google.
- 2016 Seminario su Realtà Virtuale e Virtual Tour 360° presso Alma Artis Academy - Pisa
- 2016 Realizzazione di una mappatura in realtà virtuale del **Museo del Rock di Catanzaro**, usando la tecnologia Google.
- 2016 Realizzazione di una mappatura in realtà virtuale del **Accademia di Belle Arti di Catanzaro**, usando la tecnologia Google.
- 2016 Realtà aumentata e creazione di ambienti virtuali 3D - Un ciclo di 2 seminari e laboratori su realtà virtuale e aumentata / ambienti e navigazione 3D / le tecnologie Google per la realizzazione di ambienti digitali / le piattaforme web per la pubblicazione – “Alma Artis Academy” Accademia Belle Arti di Pisa
- 2016 Realtà aumentata e creazione di ambienti virtuali 3D - Un ciclo di 5 seminari e laboratori su realtà virtuale e aumentata / ambienti e navigazione 3D / le tecnologie Google per la realizzazione di ambienti digitali / le piattaforme web per la pubblicazione – Accademia di Belle Arti di Catanzaro
- 2015 Workshop su “**Privacy durante il quotidiano utilizzo degli strumenti digitali**” (Sesto Fiorentino “Maggio di Libri 8ª edizione”)
- 2014 Co-autore del libro **Zero Privacy** - Editore Videa - ISBN 9788890671142 di cui tratta gli aspetti informatici relativi alla sicurezza e alla privacy in rete così come delle contromisure da adottare per salvaguardare la propria riservatezza.
- 2012 - 23 e 24 novembre **EduEDA The EDUcationalEncyclopediaOf Digital Arts** - Un network per la valorizzazione e diffusione collaborativa delle arti digitali - Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci – Prato
- 2006 **Net Art e Software Libero (Home Made 2006** – Carrara)
- 1999 **Frammenti e trame di autonomia digitale**(Verona)
- 1998 “**Il possibile ruolo dell'intelligenza artificiale nello sviluppo di videogiochi**” (IMC Roma)
- 1998 3 Seminari dal titolo “**Linux 4 beginners**” all'interno di **Hackit98** - primo hackmeeting italiano(Firenze)
- 1998 Il possibile ruolo dell'intelligenza artificiale nello sviluppo di videogiochi (Arci Pisa)

- 1997-2005 **post_aXion MUTANTE - FRAMMENTI E TRAME DI AUTONOMIA DIGITALE**
- 1997 **Anonymous Remailer e attivismo mediatico**” (Pisa – Convegno: **Privacy e nuove tecnologie – aspetti politici, giuridici e pratici**)
- 1996 incontro su **Anonimato e visibilità su internet – Firenze - a cura di Strano Network**
- 1994 **"Metodologie per la trasmissione di immagini in movimento tramite reti"** Università degli studi di Bologna.
- 1993 **“Telecomunicazioni e Reti”** - ITC Salvemini di Bologna
- 1993 **“Reti di computer e Internet”** Università degli studi di Bologna corso SSLMIT
- 1993 **"Seminario su Internet"** presso ITC Salvemini Bologna
- 1993 **“Telecomunicazione e Reti** - ITC Salvemini di Bologna,
- 1993 **“Reti di computer e Internet”** - Università degli studi di Bologna corso LLMIT ,
- 1993 **“Internet”** presso ITC Salvemini Bologna,
- 1992 **"Nuovi scenari tecnologici per l'informazione e la comunicazione"** organizzato da Comune di Padova
- 1992 **"Prospettive socio/tecnologiche per la comunicazione di fine millennio"** Università degli studi di Trento.

Altri incarichi

- 2020 - oggi **Responsabile del Progetto Ceiling VR** – Accademia di Belle Arti di Catanzaro
- 2020 – oggi **Responsabile della ristrutturazione del sito web di Progetto Ceilings**
- 2020 – 2020 **Realizzazione infrastruttura per la didattica a distanza** durante l'emergenza COVID-19 – Accademia di Belle Arti di Catanzaro
- 2020 - 2020 **Realizzazione infrastruttura per la svolgimento di esami e tesi a distanza** – Accademia di Belle Arti di Catanzaro
- 2020 – 2020 **Realizzazione sistema di gestione registro elettronico** – Accademia di Belle Arti di Catanzaro
- 2020 - 2020 Realizzazione **sistemi di verbalizzazione per esami e tesi** – Accademia di Belle Arti di Catanzaro
- 2019- oggi **Membro del Consiglio Accademico dell'Accademia di Belle Arti di Pisa** – Alma Artis Academy
- 2018- oggi **Preside del dipartimento di Progettazione e Arti Applicate** dell'Accademia di Belle Arti di Catanzaro
- 2018- oggi **Coordinatore della Scuola di Nuove Tecnologie** dell'Accademia di Belle Arti di Catanzaro
- 2018- oggi **Coordinatore del corso di laurea triennale in Computer Games** dell'Accademia di Belle Arti di Catanzaro
- 2016- oggi **tecnico informatico** Accademia di Belle Arti di Catanzaro
- 2017- oggi servizi Google di realtà virtuale per Naycom Web agency & Software House - Bari
- 2015-oggi **Fotografo certificato Google** per VR 360
- 2012 – oggi Consulente tecnico di “The EDUcational Encyclopedia of Digital Art” - Enciclopedia online sulle arti, la musica e il design nei settori dell'arte multimediale digitale e dei network tecnologici e culturali che ha per finalità la ricerca, documentazione e promozione dei suddetti settori attraverso la collaborazione e partecipazione libera degli utenti.
- 1995 – oggi Istruttore di Fotografia subacquea
- 1995 – oggi Istruttore di Fotografia digitale subacquea
- 1995 – oggi Istruttore di Videografia subacquea

Siti Web: (web development, scripting lato server, e-commerce)

- 2020 Sito web progetto Ceilings – Accademia di Belle Arti di Catanzaro
- 2020 Sito web Forum Virtuali & Virtuosi – Accademia di Belle Arti di Catanzaro
- 2020 Sito web Project R – Accademia di Belle Arti di Catanzaro
- 1995 - 2020 Circacinquecento siti aziendali tra cui: Scuba & Travel / Wide Records / **Edizioni dell' ateneo** / Prom-O-Rama / **Mediateca Toscana** / **Progetto di ricerca sulle Nanostrutture SNS (Scuola Normale Superiore)** di Pisa / Progetto Elios **CNR**, Gruppo Agroalimentare Industriale / TDI-SDI Italia / **Fabrizio Serra Editore** / OlioBorgoantico / **Libraweb** / PSAI Italia / Pellini Industrie / MaverGlass / CMS Industries / Denver Store & Glass Machine / Fotoshark / Bovone Elettromeccanica / **Sebach** / Ubimaior / Star-light / Medicom / Guida Vegan / Più o meno pop magazine / Dafen Project music magazine / pisa 360 / toscana 360.

Competenze tecniche

- **Amministrazione di sistemi** SINIX, HP-UX, AIX, SCO Unix, Coherent Unix, SunOs / Solaris, *BSD e GNU/Linux. Ampie competenze sulle più diffuse distribuzioni Linux (da Debian a Slackware, da Ubuntu a RHEL/CentOS).
- **Sviluppo software su sistemi e ambienti operativi** Ms/dos, Unix System V(incluso SCO, Linux, BSD, Solaris, OsX), MacOS, Windows, Windows mobile (CE, WM5, WM6, WP7, WP10), Os/2, VMS, X-Windows, OSF/Motif, Tcl/tk, Open Windows, PalmOs, Symbian Os, Android con metodologie Object Oriented, Event-Driven, e architettura CASE.
- **Linguaggi di programmazione conosciuti e sistemi di sviluppo:** Pascal, C/C++, Fortan, Basic, Cobol, Lisp, Prolog, SmallTalk, RPG III/400, Java, Perl, PHP, Flash, Assembler famiglie Z8000, Z80, 80xxxx, 68xxx.
- **Database relazionali**, implementazioni di soluzioni database basate su SQL Server (MS-Sql, MySQL).

Rapporti interpersonali e lavoro in team

Le diverse esperienze lavorative vissute nel corso degli anni, hanno permesso di sviluppare ottime capacità di gestione del lavoro in team indipendentemente dal tipo di squadra. Si è trovato spesso a lavorare in ambienti multiculturali e multietnici traendone arricchimento personale.

L'esperienza maturata nella collaborazione con le diverse aziende per cui ha lavorato e lavora, ha permesso di sviluppare notevoli capacità di organizzazione e coordinazione del lavoro con i diversi settori delle differenti aziende.