

Bagnolo Cremasco, 8 maggio 2008

## Curriculum Vitae

# Samuele Vacchi

nato a: Sant' Angelo Lodigiano (MI), il 24 gennaio 1976

nazionalità: italiana

stato civile: celibe

**Indirizzo**: Casc. Bruciate, 1 26015 Soresina (CR) Tel. 338-4871714

**E-mail**: vacchi@sb.it

## Formazione

- **Diploma** di maturità scientifica
- **Laurea** (106/110) in Scienze dell'Informazione presso il Dipartimento di Tecnologie per la Società dell'informazione di Crema dell'Università degli Studi di Milano

## Tesi

Titolo: "Sistema grafico interattivo: elementi d'interazione"

Relatore: Daniele Marini

Correlatore: Giovanni Degli Antoni

## Attività scientifica e didattica

### Docenze Universitarie a contratto

**2004/2005:** Docente presso il corso “Tecniche di rendering in tempo reale” presso il dipartimento di scienze dell’informazione dell’Università degli studi di Milano, corso di laurea specialistica in “Informatica” e corso di laurea specialistica in “Comunicazione Digitale”.

**2003/2004:** Docente presso il corso annuale "Teoria e metodo dell'informatica" presso N.A.B.A. (Nuova Accademia Belle Arti) School of Media Design di Milano.

**2002/2003:** Docente presso il corso “Tecniche di rendering in tempo reale” presso il dipartimento di scienze dell’informazione dell’Università degli studi di Milano, corso di laurea in “Comunicazione digitale”.

### Attività Didattica

**12-2003:** Esaminatore presso il corso IFTS "Tecnico Superiore Specialista in Ambiente Web Orientato al Marketing e all'E-Business" presso l'ITCG PACLE "Luca PACIOLI" di Crema (CR).

**12-2003:** Docente presso il corso di formazione professionale “Il telelavoro: un’opportunità per donne imprenditrici” presso la FOR.ES. di Trento.

**07-05-2003/23-05-2003:** Codocente presso il corso F.S.E. di “Programmazione grafica in tempo reale applicata ai videogiochi” presso il “Polo Didattico e di Ricerca di Crema”. ([www.crema.unimi.it](http://www.crema.unimi.it))

**10-02-2003/5-03-2003:** Docente di “Office Avanzato” presso ICE – palazzo delle stelline, Milano – per Somedia S.R.L.

**14-11-2002/5-12-2002:** Docente presso il corso F.S.E. di “Programmazione grafica in tempo reale applicata ai videogiochi” presso il “Polo Didattico e di Ricerca di Crema”. ([www.crema.unimi.it](http://www.crema.unimi.it))

**06-2002:** Docente di “3D e gestione di modelli digitali in rete” master in “Prototipazione Digitale” presso il Politecnico di Milano sede Milano Bovisa via Durando 10/18 LabMediaDigitali. ([www.polimi.it](http://www.polimi.it))

**29-01-2002/20-06-2002:** Docente di “Linguaggio C++” presso il C.F.P. “A. Grandi” di Via Adriano, 60 Milano.

**02-2001:** Docente presso il corso diurno per operatori CAD/CAE presso il C.F.P. “A. Grandi” di Via Adriano, 60 Milano.

**01-11-2000/30-12-2000:** Docente presso il corso F.S.E. di “Tecnico di programmazione orientata ai videogiochi” presso il “Polo Didattico e di Ricerca di Crema”. ([www.crema.unimi.it](http://www.crema.unimi.it))

**20-12-1999/18-02-2000:** Docente presso il corso F.S.E. di “Pubblicazione Web per operatori in ambito psichiatrico”. Cinisello Balsamo (MI).

**01-06-2000/01-10-2000:** Autore del corso di “Flash 4.0” pubblicato sulla rivista “Internet News” nei mesi settembre, ottobre, novembre 2000.

## Publicazioni scientifiche e divulgative

- S.Vacchi, G.Civati, *Il 3D sul web*, ed. Tecniche Nuove.
- C. Gatta, S. Vacchi, D. Marini, A. Rizzi “Local Linear LUT: a new method to speed up local color correction algorithms”, *Electronic Imaging 2004*, S.Josè (California - USA), gennaio 2004
- G. Civati, S. Vacchi, D. Marini, A. Rizzi, “Neo Euclide: a Low-Cost System for Performance Animation and Puppetry”. A. Camurri, G. Volpe (Eds.), *Gesture-based Communication in Human-Computer Interaction, Lecture Notes in Artificial Intelligence, no. 2915, Springer Verlag, February 2004*.
- S.Vacchi, G.Civati. “Il colore nei videogiochi”, *DDD Disegno e Design Digitale*, Anno 1, Num. 6, Settembre 2002, ed. Poli-Design (Politecnico di Milano).
- G. Civati, S. Vacchi, D. Marini, A. Rizzi, “A real-time system for gesture generation and mapping”, *Gesture WorkShop 2003, The 5th International Workshop on Gesture and Sign Language based Human-Computer Interaction*, Genova.
- G. Civati, S. Vacchi, D. Marini, A. Rizzi, “Neo Euclide: un sistema per l’animazione digitale real-time”, al congresso “MIMOS Virtuality 2002”, *Annual Virtuality Conference*, Torino.

## Attività lavorativa

### Gestione Video

**12-2002/03-2003:** Progettazione e sviluppo del software per lo scheduling e la messa in onda di programmi televisivi “Magenta” per TeleSolRegina.

**02-2002/05-2002:** Realizzazione del software “Pandora” per lo scheduling e la riproduzione di filmati mpeg su schede multimonitor (Visual Circuits 4reel) per “K.C.M. Key Communication Media S.r.l.” di Paderno Dugnano (MI).(www.kcm.it)

### Video Installazioni

#### Allestimenti:

**04-11-2002** Collaborazione all’allestimento della video installazione “La città degli occhi (Bauci)” presso la Triennale di Milano (sezione: “Le città invisibili”) aperta dal 04-11-2002 al 14-03-2003. (www.studioazzurro.com)

#### Software:

**10-2002:** Realizzazione del software della video installazione “La città degli occhi (Bauci)” per “Studio Azzurro Produzioni s.r.l.” (Milano).(www.studioazzurro.com)

## Video Installazioni interattive

### Allestimenti:

**03-2008:** Collaborazione all'allestimento delle video installazioni per la Mostra "Per Filo e per Segni" presso il museo storico di Bergamo.

**12-2007:** Gestione di progetto e collaborazione all'allestimento delle video installazioni per la Mostra "Giuseppe Garibaldi: sulle tracce di un mito" presso il Museo del Risorgimento di Milano per "STUDIO BASE 2" (Crema CR). ([www.sb2.it](http://www.sb2.it))

**10-2006:** Collaborazione all'allestimento delle video installazioni interattive in occasione dell'evento "Incanto di tessuti" presso il Museo storico di Bergamo ospitato nel periodo 10-2005/02-2006 per "STUDIO BASE 2" (Crema CR). ([www.sb2.it](http://www.sb2.it))

**10-10-2002/12-10-2002:** Allestimento e performance animation nell'installazione "Drago Tarantasio" in occasione di "Media Expo 2002" presso il "Polo Didattico e di Ricerca di Crema". ([www.crema.unimi.it](http://www.crema.unimi.it))

**23-11-2001:** Collaborazione all'allestimento della video installazione interattiva permanente "Bit" basata sul sistema "Neo Euclide" presso il Museo "Città della scienza" di Napoli. ([www.studioazzurro.com](http://www.studioazzurro.com) - [www.cittadellascienza.com](http://www.cittadellascienza.com))

**09-04-2001/21-04-2001:** Collaborazione all'allestimento della video installazione interattiva "Tamburi a Sud" presso l' NTT InterCommunication Center [ICC] di Tokyo ospitata dal 20-04-2001 al 10-06-2001 per "Studio Azzurro s.r.l." (Milano). ([www.studioazzurro.com](http://www.studioazzurro.com))

### Software:

**05-2007:** Realizzazione del software di gioco per il Tappeto interattivo "Garibaldi in Gioco" presso il Museo Storico di Bergamo per "studioBASE2" ([www.sb2.it](http://www.sb2.it))

**09-2002/10-2002:** Realizzazione del software della video installazione interattiva "Marocco" per "Studio Azzurro Produzioni s.r.l." (Milano). ([www.studioazzurro.com](http://www.studioazzurro.com))

**01-08-2001/01-10-2001:** Realizzazione del software della video installazione interattiva "Tappeto Instabile" per "Studio Azzurro Produzioni s.r.l." (Milano). ([www.studioazzurro.com](http://www.studioazzurro.com))

**01-2001/04-2001:** Realizzazione del software della video installazione interattiva "Tamburi a Sud" per "Studio Azzurro Produzioni s.r.l." (Milano). ([www.studioazzurro.com](http://www.studioazzurro.com))

**20-11-2000/2002...:** Realizzazione del software di performance animation: "Neo Euclide", in collaborazione con "Studio Azzurro Produzioni s.r.l." (Milano). ([www.studioazzurro.com](http://www.studioazzurro.com))

## Visualizzazione aziendale

**08-2003/12-2003:** Espansione del software di documentazione "Marsilli Doctor Doc" presso Marsilli S.P.A.

**05-2003/12-2003:** Sviluppo del software "Marsilli Solid Viewer", visualizzatore real-time di modelli CAD per la documentazione realizzato per Marsilli S.P.A. ([www.marsilli.it](http://www.marsilli.it)).

## Videogiochi

**2006/2007:** Progettazione e sviluppo del videogioco "NOA e la gola di Olduvai – secondo episodio" per LA220 s.p.a. ([www.noagame.org](http://www.noagame.org) [www.sb2.it](http://www.sb2.it) [www.la220.it](http://www.la220.it))

**2005/2006:** Progettazione e sviluppo del videogioco "NOA e la gola di Olduvai – primo episodio" per LA220 s.p.a. ([www.noagame.org](http://www.noagame.org) [www.sb2.it](http://www.sb2.it) [www.la220.it](http://www.la220.it))

**2004:** Progettazione e sviluppo del videogioco "Mister Cheese" per Aldabra Project s.r.l. in collaborazione con il marchio DOP del Provolone Valpadana. ([www.mistercheese.it](http://www.mistercheese.it))

**03-2003/11-2003:** Sviluppo e realizzazione grafica del videogioco "Green Jump" per Aldabra Project s.r.l. in collaborazione con la provincia di Cremona.

**01-04-2001/31-08-2001:** Realizzazione del videogioco "Exflorer" per "Made in Pixel s.r.l.". ([www.madeinpixel.com](http://www.madeinpixel.com))

**07-2000:** Collaborazione con "Playstos Arte Informatica" (Tima S.P.A.) per la realizzazione del videogioco multi-piattaforma "Ruff Trigger". ([www.playstos.com](http://www.playstos.com))

## Attività varie e consulenze

**2008:** Responsabile tecnico per lo sviluppo del software gestionale Gecos per SIXS s.r.l. ([www.sixs.it](http://www.sixs.it))

**2004:** Progettazione e sviluppo della sezione server di I300S, gestionale client/server prodotto da SIXS per le cooperative sociali. ([www.sixs.it](http://www.sixs.it))

**01-03-2000/01-06-2000:** Collaborazione con il comune di Milano per il "Progetto Mostra Itinerante", realizzazione del CD multimediale "Progetto Mostra Itinerante".

**1999:** Progettazione e sviluppo di applicazioni per la raccolta e lo studio di dati: "Test Energy", "Progetto Strada" per la regione Lombardia tramite la "Cooperativa Lotta Contro l'Emarginazione".