

ANDREA PIANO

GAME DESIGNER E PRODUCER

CONTATTI



COMPETENZE

Game Design

Game Production

Team Leading

Ricerca

FORMAZIONE

Università "Sapienza" di Roma Dottorato in Musica e Spettacolo

2021 - in corso

University of Malta Master of Science in Digital Games

2013 - 2015

Università degli Studi di Cagliari Laurea in Scienze della Comunicazione

2009 - 2012

LINGUE

Italiano

Inglese

Spagnolo

RICERCA DOTTORALE

Il mio progetto di ricerca indaga le modalità attraverso cui il videogioco rappresenta e ha rappresentato ambiente, ecologia e sostenibilità. Partendo dalle opere più popolari e diffuse dell'ultimo decennio, cerco di stabilire quale immaginario collettivo stia nascendo attorno al medium videoludico, e perché. L'obiettivo è individuare pattern e pratiche che possano portare a una maggiore consapevolezza nel processo di design per i videogiochi votati all'intrattenimento. Attualmente collaboro con il quartier generale di IGDA (International Game Developer Association) nell'ambito di un progetto che persegue gli stessi obiettivi.

ESPERIENZA LAVORATIVA

Ricercatore e divulgatore scientifico

International Game Developers Association

2022 - in corso

Sono membro del gruppo internazionale di interesse speciale sul clima e ho collaborato alla stesura di documentazione divulgativa per la sensibilizzazione alla sostenibilità ambientale nella filiera produttiva.

Co-fondatore e project manager

Sardinia Game Scene

2019 - in corso

Associazione nata per promuovere lo sviluppo dell'industria creativa del gioco in Sardegna. Coordino un team di dieci persone per l'organizzazione di eventi mensili votati al networking, alla crescita culturale e all'evangelizzazione su temi ludici.

Game producer e designer

Collettivo Marzen

2019 - in corso

Collettivo dedito allo sviluppo di videogiochi indipendenti. Coordino un team di tre persone durante la creazione di progetti per varie piattaforme. Pianifico e organizzo il processo lavorativo, mi occupo di cercare investitori e partner, redigo la documentazione tecnica necessaria.

Consulente

Freelance

2015 - in corso

Esperienza come consulente in ambito di game design, scripting, comunicazione, coordinamento e produzione in varie fasi dello sviluppo di videogiochi con aziende nazionali e internazionali.

Coordinatore

Università degli Studi di Cagliari

2021-22

Nell'ambito di diversi progetti di formazione, ho coordinato per conto dell'Università di Cagliari dei corsi di game design rivolti agli studenti di alcune scuole superiori del territorio sardo tra cui Ozieri e Terralba.

COMPETENZE SOFTWARE

- Unity3D
 - Game Maker Toolkit
 - Twine
 - Trello
 - Asana
 - Slack
 - Miro
 - Office (vari)
 - Drive (vari)
 - Zoom / Teams / equivalenti
 - Zotero
 - DeepL
-

CORSI DI FORMAZIONE PROFESSIONALE

Utrecht University

Ecogames: The Role of Playful Media i Sustainability Awareness, Communication and Action

2022

Società Umanitaria "Fabbrica del Cinema"

Masterclass "How to Film the World"

2017

Tutor didattico

Università degli Studi di Cagliari

2018-22

Ho ricoperto il ruolo di tutor didattico per l'insegnamento di Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi, nell'ambito del corso di Laurea triennale in Scienze della Comunicazione. Ho coordinato un laboratorio attivo di pre-produzione e game design per gli studenti del secondo anno di corso.

Ricercatore autonomo e game designer

Università degli Studi di Cagliari

2018-21

Ho collaborato con l'Ateneo nelle diverse fasi del progetto "PAC-PAC (Point And Click per il Patrimonio Ambientale e Culturale)", contribuendo alla realizzazione tecnica di vari prototipi. Ho redatto documentazione tecnica, svolto ricerca, coordinato il team di professionisti durante il processo di design.

Sono stato coinvolto anche nel progetto "LITTERA (Letteratura & Information Technology: Testi Estesi in Realtà Aumentata)" in cui ho agito come consulente di design per una app volta a facilitare l'insegnamento della poesia nelle scuole medie del territorio.

Coordinatore tirocinio

Università degli Studi di Cagliari

2021

Ho coordinato un team di sei tirocinanti nell'ambito del corso di Laurea triennale in Scienze della Comunicazione, durante un laboratorio di game design e produzione. Il percorso formativo prevedeva la realizzazione di un prototipo e la stesura di documentazione tecnica, oltre che l'apprendimento delle dinamiche lavorative legate allo sviluppo di videogiochi.

Docente di game design

Game Maker Academy

2018-21

Ho ricoperto il ruolo di docente presso l'istituto di istruzione privata professionale Game Maker Academy. Scopo dell'insegnamento era illustrare agli studenti le fasi di pre-produzione e produzione di un videogioco, con focus sulle tecniche di design e sui processi produttivi della filiera.

PUBBLICAZIONI

Green Game Design

Sito web. <https://www.greenamedesign.com/> IGDA Climate SIG. 2023

Green Mediography

Contributi su sito web. <https://greenmediography.nl/> Utrecht University. 2023

Videogiochi e immaginario green

Capitolo in Ambrogio C., Toniolo F. (a cura di) - "Natura in pixel. Un libro sui videogiochi per la beneficenza ambientale". 2023

Piramidi, oasi e altre amenità: scoprire l'Egitto con *Assassin's Creed Origins*

Atti della conferenza internazionale "Media & Mass Communication 2022". 2023

Poesia, videogiochi e gamification

Capitolo in Capaldi D., Gola E. (a cura di) - "Nuovi Spazi per la Poesia". Meltemi. 2022

Il progetto "PAC-PAC". Videogame d'avventura cinematografici in prima persona per la promozione delle aree minerarie del Sulcis-Iglesiente

Capitolo in Guerrieri A., Saiu V. (a cura di) - "Esplorazioni Narrative, Artistiche e Videoludiche. Il Caso di Monteponi". 2022

The PAC-PAC authoring environment for game design teaching: Two learning experiences compared

15th International Conference on Interfaces and Human Computer Interaction, IHCI 2021 · Feb 11, 2021

Mythopoesis and collective imagination in videogames

Proceedings ARQUEOLÓGICA 2.0-9th International Congress & 3rd GEORES-GEOmatics and pREServation. 2021

Cultural Heritage and Environmental Communication Through Digital Games

DiGRA '20 - Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere. 2020

ATTIVITÀ FORMATIVE DOTTORALI 2022-23

This Is Fine. Giocare alla fine del mondo	31/10/2022 h11:00
Maddalena Grattarola (London College of Communication, University of the Arts London / Goldsmiths, University of London). IVIPRO DAYS 2022	
From 12th Century Persian Poems to <i>The Tale of Bistun</i>	31/10/2022 h12:00
Ali Boroumand (Black Cube Games). IVIPRO DAYS 2022	
Back to the Past: Reviving the Pre-war Budapest	31/10/2022 h14:15
Gergő Virág (Lost Budapest). IVIPRO DAYS 2022	
Playable Eco-Dystopias: Addressing Climate Change through Video Games	31/10/2022 h15:15
Felix Bohatsch (Broken Rules), Francesco Berton (Safe Place Studio). IVIPRO DAYS 2022	
A Journey Across the Worlds of <i>Beneath a Steel Sky</i> and <i>Broken Sword</i>	31/10/2022 h16:15
Felix Bohatsch (Broken Rules), Francesco Berton (Safe Place Studio). IVIPRO DAYS 2022	
Welcome to Italy! Regole e consigli per realizzare videogiochi legati al territorio e al patrimonio culturale	01/11/2022 h10:00
Cristina Bragaglia (Fondazione Palazzo Coronini Cronberg), Tiziano Giardini (34BigThings), Gianluca Novel (FVG Film Commission). IVIPRO DAYS 2022	
Jennifer Wilde: From Comic Book to Indie Game	01/11/2022 h11:15
Maura McHugh (Scrittrice). IVIPRO DAYS 2022	
Nessuno è mai solo con un videogioco in mano: nuove prospettive per una didattica videoludica	01/11/2022 h12:00
Stefano Caselli (IVIPRO), Viola Nicolucci (Psicologa e psicoterapeuta), Barbara Re (Università di Camerino). IVIPRO DAYS 2022	
Saint Kotar, a Love Letter to Croatia and to My Life-long Dream	01/11/2022 h14:30
Marko Tominić (Red Martyr Entertainment). IVIPRO DAYS 2022	
Ritorno al senso del luogo	01/11/2022 h15:30
Marko Tominić (Red Martyr Entertainment). IVIPRO DAYS 2022	
Locus ludi: New insights in ancient play and games	07/11/2022 h18:00
Vernoique Dasen (Friburg University).	
Presentazione dei volumi di Sergio Lo Gatto e di Ilenia Caleo	08/11/2022 h16:30
Ilenia Caleo, Sergio LoGatto.	
Morrowind at 20: Reflections on a classic	11/11/2022 h18:00
Wendi Sierra (John V. Roach Honors College).	
Tetsuro Watsuji's concept of the Fudô	21/11/2022 h16:30
Paul Dumouchel (University du Quebec at Montreal), Marco Stucchi (Università degli Studi di Cagliari).	
Gamifying Occupational Safety in Forests	25/11/2022 h13:00
Eetu Wallius (VTT Technical Center for Research of Finland). UNITE GamiFOREST Coffee Talks #9.	
DiGRA Italia Talks Machinima	05/12/2022 h15:00
Tracy Harwood (De Montfort University), Gemma Fantacci (IULM), Paolo Ruffino (University of Liverpool)	

Raymond Bellour, L'Analyse du Film (1979)	15/12/2022 h15:00
Giulia Fanara (Sapienza Università di Roma). Back to the Classics vol. 3	
AI and LiDAR Powered Gameful Interactions with Forests	16/12/2022 h13:00
Timo Nummenmaa (Tampere University). UNITE GamiFOREST Coffee Talks #10.	
Strategie sostenibili per lo sviluppo turistico locale	31/10/2022 h15:15
Felix Bohatsch (Broken Rules), Francesco Berton (Safe Place Studio). IVPRO DAYS 2022	
Incentivi per la nuova imprenditorialità: Selfiemployment, Resto al Sud e TOCC	13/01/2023 h18:00
Invitalia.	
Cosa rende <i>Zelda</i>...<i>Zelda</i>? Costruzione del mito e immaginario videoludico	16/01/2023 h11:00
Donatella Capaldi (Sapienza Università di Roma), Andrea Piano (Sapienza Università di Roma).	
Paul McDonald, Janet Wasko, The Contemporary Hollywood Film Industry (2007)	16/01/2023 h16:00
Marco Cucco (Università di Bologna). Back to the Classics vol. 3	
Semiotica e immaginari dei beni architettonici e del paesaggio	28/01/2023 h9:30
Elisabetta Gola (Università degli Studi di Cagliari), Mario Garzia (Università degli Studi di Cagliari), Andrea Piano (Sapienza Università di Roma).	
Presentazione volumi Chiara Pasanisi e Anna Sica	30/01/2023 h15:30
Chiara Pasanisi (Sapienza Università di Roma), Anna Sica (Sapienza Università di Roma).	
Ecomedia. Industria e creatività tra videogiochi e realtà virtuale	02/02/2023 h10:30
giornata di lavori a cura di Anja Boato (Sapienza Università di Roma) e Andrea Piano (Sapienza Università di Roma)	
Dai Beach Boys ai Doors: l'apollineo e il dionisiaco nella Los Angeles degli anni '60	09/02/2023 h16:00
Mario Garzia (Università degli Studi di Cagliari).	
Archivistica e archivi dello spettacolo: principi, definizioni e problemi della ricerca	21/02/2023 h15:00
Aldo Roma (Sapienza Università di Roma).	
Palucca, Rudolph, Kandiskij. Confluenze, immagini e momenti	09/03/2023 h15:00
Raimondo Guarino (Università di Roma Tre).	
Presentazione del libro "Benedetto contro Francesco. Una storia dei rapporti tra cristianesimo e media"	29/03/2023 h17:00
Fabio Tarzia (Sapienza Università di Roma).	
DGG Network Lunch April	05/04/2023 h12:00
Dutch Game Garden Network.	
Serious Games Roundtable	14/04/2023 h15:30
Maurits Berger (Netherlands Enterprise Agency), Sly Emenike (Ronimo Games), Emily Jacometti (Hackshield), Tim Laning (Grendel Games), Sjoerd Wennekes (Tovel)	
Zero Waist Campaign Launch Event	17/04/2023 h13:00
Utrecht University Staff.	

Quantitative research in humanities	20/04/2023 h13:00
Workshop a cura di Utrecht University Staff.	
International PhD meeting and exchange	26/04/2023 h17:00
vari dottorandi di ricerca affiliati alla Utrecht University.	
DGG Network Lunch May	03/05/2023 h12:00
Dutch Game Garden Network.	
Il Videogioco in Italia: contesti nazionali e transnazionali	04/05/2023 - 05/05/2023
Convegno. Università degli Studi di Salerno.	
Games For Better Futures - Reimagining The Game Sector Workshop	15/05/2023 h18:00
Joost Vervoort (Utrecht University)	
Ready to Start - What to expect if you start a science based company	22/05/2023 h21:00
Utrecht University Centre for Entrepreneurship Staff.	
Semiotica e immaginari dei beni architettonici e del paesaggio	28/01/2023 h9:30
Elisabetta Gola (Università degli Studi di Cagliari), Mario Garzia (Università degli Studi di Cagliari), Andrea Piano (Sapienza Università di Roma).	
IIDEA on Tour	30/05/2023 h17:30
Davide Mancini (IIDEA).	
DiGRA 2023 International Conference - Limits and Margins of Games	18/06/2023 - 23/06/2023
Conferenza internazionale. Universidad de Sevilla.	
DGG Network Lunch September	06/09/2023 h12:00
Dutch Game Garden Network.	
Crossroads 2023 - Startup & Scaleup Event	14/09/2023 h10:00
Manon van Essen (vitamines.com), Linda Vermaat (Innofest), Titus van Dijk (Tonny Media).	
Rotterdam Drinks & Games	15/09/2023 h16:00
Dutch Game Garden Network.	
Green Media and Civic Engagement - Ecogames	26/09/2023 h13:00
Stefan Werning (Utrecht University), Andrea Piano (Sapienza Università di Roma).	
GameDevCafé - Serious Virtual Reality	27/09/2023 h18:00
Nikita Kayal (Improvive), Menno Deen (4Diversity)	
Designing Cauldron for 'Horizon Forbidden West'	04/10/2023 h9:30
Denis Micka (Guerrilla Games). Dutch Game Day 2023	
Justify your project: building a business case in twenty minutes	04/10/2023 h10:30
Richie de Wit (Bear Knuckle). Dutch Game Day 2023	
Rami Ismail's talk	04/10/2023 h11:00
Rami Ismail (Gamedev.world). Dutch Game Day 2023	
Deliver Us Mars, AA/AAA development on a shoe-string budget	04/10/2023 h11:45
Koen Deetman (Keoken Interactive). Dutch Game Day 2023	

Procedural Content Creation at EA

Mat Suarez (EA Sports). Dutch Game Day 2023

04/10/2023 h14:40

Fireside Chat: The Basics of Founding a Successful Games Company

Matthijs Dierckx (scrittore), Dino Patti (PLAYDEAD). Dutch Game Day 2023

04/10/2023 h16:30

Indie Showcase 2023

Rappresentanti vari della filiera produttiva internazionale.

14/10/2023 h11:00

EduTalks@Council of Europe: Video Games and Sustainable Development

Goals

Alessandro Soriani (Università di Bologna), Ivan Blečić (Università degli Studi di Cagliari), Claudia Molinari-Ivanovic (We Are Muesli), Paolo Pedercini (Molleindustria)

17/10/2023 h16:00