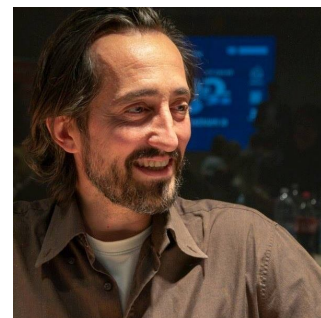


# Stefano Cecere

Curriculum Vitae (updated 2023)



**Profilo** Sviluppatore di videogiochi per l'impatto sociale, ricercatore e formatore Playful Education e Game Based Learning, consulente di Innovazione Tecnologica e Attivista per la Nonviolenza Attiva.

**Bio** Nato a Monza nel 1973, vivo a Firenze dal 2009. Due figli.

**Premessa** Ho iniziato a lavorare a 16 anni e il mio percorso non è lineare. Anzi la multimedialità e la multidisciplinarietà sono al centro di un intreccio di attività che uniscono lavoro e opera, ricerca e applicazione, professione e volontariato.

**Attività lavorative**

**FEM Future Education Modena – dal 2023**  
Mi occupo di Game Based Learning, Intelligenza Artificiale e XR in ambito Education. R&D e formazione docenti, creazione di linee guida e curriculum, collaborazione interdisciplinare con tutti gli altri reparti di questo grande centro per l'innovazione didattica <https://fem.digital/>  
Skills: Game-based Learning · Machine Learning · Edtech · Game Design

**Video Games Without Borders – dal 2016**  
Direttore R&D, Opensource e Community dev. Sviluppo di videogiochi educativi e per l'impatto sociale positivo, opensource, tipo *Antura and the Letter* per dare supporto ai bambini siriani, afgani e ucraini a imparare la loro lingua divertendosi. Il progetto sta evolvendo supportando molte altre lingue ed ha ricevuto premi internazionali. Da ottobre 2023 coordino lo sviluppo del progetto Erasmus+ per introdurre elementi di educazione civica per aiutare i bambini migranti in tutta europa.  
<http://www.vgwb.org> e <https://videogameswithoutborders.substack.com/>  
Skills: Social Impact · Community Development · Unity · Game Development · Open Source

**TheSign - Comics & Arts Academy**  
Game AI, XR and Impact Games teacher  
insegno nuove tecnologie applicate nello sviluppo di videogiochi.  
- AI / ML / traditional AI nei videogiochi  
- Git, GitHub, Open Source e Sviluppo distribuito  
- Games 4 Change / Giochi a impatto sociale / Business oltre l'Entertainment  
- XR (AR + VR) usando Unity e Oculus Quest 2  
<https://thesign.academy/>  
Skills: Augmented Reality (AR) · Unity · Virtual Reality · Open Source · Artificial Intelligence (AI)

**Stefano Cecere SRL – dal 1991**  
Prima come libero professionista, dal 2016 come SRL unipersonale, ho lavorato come consulente, sviluppatore, designer e performer in progetti multimediali

- musicista, tastierista, sound design e tour con **Jovanotti, Battiato, 883, Antonella Ruggiero**, Syria, Francesca Lago, DeltaV
  - dozzine di jingles pubblicitari e movie soundtracks con Music Production e **Vittorio Cosma**
  - performances (**J.M. Jarre, Dalai Lama** in Trento 2003, Mark Tempest AR)
  - editoriale (GUT/**Smemoranda**, Mediakey)
  - informatica (Microsoft Encarta)
  - videogiochi (Tonsilla VR)
  - autore di libri (Ludosofia - giochi per crescere, Librigames, Dialoghi filosofici in famiglia)
  - Sono sviluppatore certificato Unity, iOS e Android.
- <https://cecere.xyz/projects/>

#### Schneider Electric – 2015-2018

design e sviluppo di applicazioni industriali AR (Augmented Reality) con diverse tecnologie: da Metaio a Vuforia, fino a ARKit e ARCore e Unity per clienti come **Ferrero**.

#### Connexia srl – 2006-2017

Consulenza e sviluppo web con CMS OpenSource per siti e portali di medie/grosse dimensioni (gruppo **Eurizon, Provincia di Firenze, UCIMU - Confindustria, Pernigotti, Brico, Paola Lenti**)

#### BROAD WAY srl – 1998-2011

Consulenza e sviluppo multimediale per progetti immobiliari (**Pirelli RE, Gruppo Saras, Santa Giulia, Porta Nuova**), Coordinamento del team di sviluppo. Sviluppo applicazioni 3D con Unity e siti web.

#### Yond (Gruppo Mediaset) – 2000-2001

Crossmedia Designer: sviluppo progetti crossmediali (internet, editoria, tv, eventi) con le nuove tecnologie digitali

#### Energy Productions – 1997-1999

Design e Sviluppo videogiochi musicali e musicali. Enhanced CD **Saturnino** “Testa di basso”

#### New Sounds Multimedia – 1994-1996

Sviluppo di 40 CD-ROM multimediali (Macromedia Director e Flash) e primi siti internet e ipertesti distribuiti in edicola. DTP (Desktop Publishing) e sound design.

#### Lindasoft – 1989-1993

Sviluppo videogiochi per Amiga e Atari con AMOS e STOS (*Franco Girardelli Hockey, Holosquash*) e giochi da tavolo come *Conquista la corona*

#### Tipografia Piffarero Monza – 1989-1993

elaborazione dati e programmazione di stampanti a getto d'inchiostro industriali

- Attività di formazione
- dal 2017: Docente di Giochi Applicati, Games 4 Change, Sviluppo Distribuito, GitHub, XR e Intelligenza Artificiale presso la TheSign Academy - Firenze
  - dal 2014: Laboratori creazione giochi e videogiochi, Game Jam e STEAM con ragazzi 6-12 anni durante le Global Game Jams e gli Internet Festival, workshop su AR/VR/AI
  - 2010-2023: keynotes e lectures al Politecnico di Milano, DigitalBros Academy di Milano e The Hub Firenze sullo sviluppo di videogiochi educativi e impatto sociale
  - 2002: Tutor su game design e crossmedialità presso l'ISIA di Urbino
- Attività di volontariato
- Casa del Popolo di Settignano (Firenze) - dal 2019**  
 Attività settimanale di didattica ludica e giochi da tavolo con i giovani.  
 Dal 2021 sono stato eletto vicepresidente del Consiglio.
- Amici di Beppe Grillo / Movimento 5 Stelle - dal 2006**  
 seguio e partecipo, prima a Monza poi a Firenze. attività di divulgazione e formazione (creazione portali informativi e vademecum tipo <https://2050x.org/>), comunicazione (social media e print), organizzazione eventi, procedure di attivismo nonviolento e temi culturale politico (SUM, Rousseau), supporto alla comunità, creazione della newsletter <https://m5sinforma.substack.com/> e supporto alla comunicazione per il deputato Andrea Quartini e i coordinatori provinciali toscani.
- Movimento Umanista e Mondo Senza Guerre – dal 1996 al 2012**
- Sviluppo CD ROM “Futura - viaggio nel nuovo umanesimo” e co-fondazione del Club Umanista Multimediale (1996)
  - Attività per una legge di **Responsabilità Politica** (2000) e contro la guerra in Iraq (2003)
  - gruppo di lavoro europeo sull’uso sociale delle nuove tecnologie (Digital Technologies Commission, Budapest 2003)
  - Apertura e gestione **spazio culturale, sociale e politico per l’ozio creativo** “Il Fannullone” a Monza (2005-2008)
  - Co-direttore e sviluppo 16 numeri della **rivista cartacea** Il Fannullone ( [link](#) )
  - **Organizzazione concerti** ed eventi umanitari (Aiuto Tsunami nel 2006 al Rolling Stone di Milano, concerto e campagna per Disarmo Nucleare e contro lo Scudo Stellare nel 2008)
  - Sviluppo web, CTO, organizzazione e partecipazione alla prima **Marcia Mondiale per la Pace e la Nonviolenza (2009/2010)**
  - progettazione e sviluppo di librerie digitali multimediali opensource e confederate (usando DSPace / ePrints / Fedora)
- Associazione JAMURR / 2042ed - dal 2015**  
 workshop di game design e development con bambini 7-12 - STEAM, Unity, Nintendo Labo, Lego Mindstorm, Arduino. Produzione di videogiochi con game jam didattiche e incontri di media education per i genitori.  
 Nel 2021 l’iniziativa si è evoluta nel progetto **2042<sup>ed</sup>** <https://2042ed.org/> con analisi di centinaia di attività e giochi con valenza educativa, una newsletter bisettimanale con più di 300 iscritti <https://2042.substack.com/> e una [community](#) di game designers e genitori interessati.

### Rockin'1000 - dal 2015

Tastierista per le prime tre edizioni di questo grandissimo progetto musicale internazionale

### Pressenza.com – dal 2010 al 2019

Impostazione sito web agenzia stampa no profit internazionale sui diritti umani e nonviolenza. WordPress multilingua. Procedure collaborative. CTO e sistemistica - <https://www.pressenza.com>

### TYPO3 - CMS Opensource - dal 2002 al 2010

coordinatore traduzione italiana e community

## Educazione

- Liceo Frisi di Monza - maturità scientifica (1991)
- Liceo Musicale di Monza - armonia e composizione con il Maestro Centemeri (1993)
- Politecnico di Milano - Ingegneria Elettronica indirizzo matematico fisico - triennio (1994)
- Piccolo Conservatorio di Milano: composizione e piano contemporaneo (1995)
- IUL / Indire: Laureando in Scienze della Formazione (2019 - in corso)
- Diversi corsi e master in Intelligenza Artificiale (Stanford / MIT), GBL e Game Dev.
- 1000 libri (<https://cecere.xyz/about/libreria/>)
- partecipazione e collaborazione con la Scuola di Formazione del Fatto Quotidiano <https://scuoladelfatto.it>

## Lingue

Italiano madrelingua, inglese C2, spagnolo B1

## Skills

- Game Design e didattica ludica (GBL / DGBL, educazione diffusa, Long Life Learning)
- Informatica, programmazione e tecnologie sviluppo software, soprattutto Open Source
- Tecnologie e metodologie didattiche (EdTech)
- Composizione e produzione musicale
- Tecnologie multimediali interattive e sviluppo videogiochi
- Organizzazioni eventi, workshop e corsi
- Comunicazione e tecnologie educative
- Teamwork e tecnologie collaborative
- Intelligenza Artificiale e Scienze Cognitive
- Realtà Aumentata e Realtà Virtuale

## Interessi

- studiare e sperimentare
- giochi e didattica ludica
- knowledge management (markdown, federazione, preservazione digitale)
- condividere e crescere insieme (Intelligenza Collettiva e OpenSource)
- suonare e comporre musica
- viaggiare a piedi o in camper
- uso creativo e sociale della tecnologia
- la politica e la filosofia umanista

Riferimenti

<https://cecere.xyz>

<http://www.linkedin.com/in/stefanocecere>

<https://github.com/StefanoCecere/>