

INFORMAZIONI PERSONALI

Zeno Menestrina

ESPERIENZA
PROFESSIONALE

Ott. 17–alla data attuale

Progettista di app e prodotti digitali

- Progettazione e sviluppo di app in ambito educativo
- Progettazione e sviluppo di prodotti digitali educativi per musei
- Formazione nell'ambito dei nuovi media

Set. 16–Dic. 16

Assistente alla docenza universitaria

Università degli Studi di Trento, Trento (Italia)

Assistente per il corso di Human-Computer Interaction della Laurea Triennale in Informatica:

- human-computer interaction
- interaction design
- user experience

Set. 14–Dic. 14

Assistenza alla docenza universitaria

Università degli Studi di Trento, Trento (Italia)

Assistente per il corso di Human-Computer Interaction della Laurea Triennale in Informatica

Apr. 14–Ago. 14

Assistente alla docenza universitaria

Università degli Studi di Trento, Trento (Italia)

Assistente per il corso di Informatica della Laurea Triennale in Matematica:

- introduzione a Java

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Nov. 13–Lug. 17

Dottorato in Informatica

Livello 8 QEQ

Università degli Studi di Trento, Trento (Italia)

Università degli Studi di Trento

Ricerca in human-computer interaction mirata alla progettazione, sviluppo e valutazione (competenze affinate presso lo University College London, UK) di video giochi per l'educazione e l'allenamento.

EIT Digital

Ricerca in innovazione e imprenditoria orientata alla concettualizzazione e sviluppo d'impresa nell'ambito dei serious game.

Set. 10–Ott. 13

Laurea Magistrale in Informatica

Livello 7 QEQ

Università degli Studi di Trento, Trento (Italia)

- human-computer interaction, requirement engineering
- computational complexity, computability

- progettazione di intelligenza artificiale applicata ai videogiochi

Set. 06–Ott. 10

Laurea Triennale in Ingegneria delle Telecomunicazioni

Livello 6 QEQ

Università degli Studi di Trento, Trento (Italia)

- comunicazioni digitali e analogiche
- elettronica digitale e analogica, robotica

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre italiano

Lingue straniere

	COMPRENSIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
inglese	C2	C2	C2	C2	C2
spagnolo	A1	A1	A1	A1	A1

Livelli: A1 e A2: Utente base - B1 e B2: Utente autonomo - C1 e C2: Utente avanzato
 Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue

Competenze comunicative

Buone competenze comunicative acquisite da varie esperienze nell'ambito educativo (assistenza alla docenza universitaria).

Competenze organizzative e gestionali

Buone competenze organizzative e gestionali acquisite svolgendo attività di Project Manager su vari progetti di ricerca universitari.

Competenze professionali

Competenze avanzate nella progettazione e implementazione di videogiochi (educativi e non; anche in realtà virtuale e realtà aumentata), con particolare attenzione alla user experience.

Competenze digitali

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato

Competenze digitali - Scheda per l'autovalutazione

- C++, C#, Java - Livello avanzato
- Unity3D - Livello avanzato
- Microsoft Office, GIMP - Livello avanzato

Patente di guida B

ULTERIORI INFORMAZIONI

Pubblicazioni

TESI DI DOTTORATO

- Menestrina, Zeno. The G3P Framework: guiding the design process of games for purpose. Diss. University of Trento, 2017.

CAPITOLI

- Menestrina, Zeno, et al. "Tangible and Graphical Game Interfaces: An Experimental Comparison." Games User Research: A Case Study Approach, Miguel A. Garcia-Ruiz (ed.). CRC Press/Taylor & Francis. Boca Raton, FL, USA (2016): 119-143.
- Menestrina, Zeno, and Antonella De Angeli. "End-User Development for Serious Games." New

Perspectives in End-User Development. Springer, Cham, 2017. 359-383.

ARTICOLI

- Menendez, Maria, Antonella de Angeli, and Zeno Menestrina. "Exploring the virtual space of academia." From research to practice in the design of cooperative systems: Results and open challenges. Springer, London, 2012. 49-63.
- Menestrina, Zeno, Antonella De Angeli, and Paolo Busetta. "APE: end user development for emergency management training." Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES), 2014 6th International Conference on. IEEE, 2014.
- Busetta, Paolo, et al. "Briefing virtual actors: a first report on the presto project." Proceedings of the AI and Games Symposium at AISB. 2014.

Il sottoscritto Zeno Menestrina,
consapevole che le dichiarazioni false comportano l'applicazione delle
sanzioni penali previste dall'art. 76 del D.P.R. 445/2000, dichiara che
le informazioni riportate nel presente curriculum vitae, redatto in
formato europeo, corrispondono a verità.

Trento, 24-08-2018