

**FORMATO EUROPEO
PER IL CURRICULUM
VITAE**



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome **GIGANTE GIOVANNI**

Indirizzo

Nazionalità

ESPERIENZA LAVORATIVA

1998–oggi. Media designer e developer libero professionista, specializzato in web design, design delle interfacce, sviluppo software, simulazione, analisi e comunicazione dei sistemi complessi, game design

1998–oggi. Partecipazione a numerosi progetti di ricerca per diverse università (Università IUAV di Venezia, Università della Repubblica di San Marino, Politecnico di Milano, Università di Bologna, Università di Padova, Istituto Nazionale di Fisica Nucleare, Unitel Sardegna, Università di Sassari, Università di Udine)

2023–oggi. Coordinatore del progetto di ricerca “Replanet – Italian smart design”, Dipartimento di Economia, Scienze e Diritto dell’Università degli Studi della Repubblica di San Marino.

2007–oggi. New Media Consulting (Brescia). Head of development.

2017–oggi. Fondatore della casa editrice “San Teonisto Press”.

2022–oggi. Università IUAV di Venezia, corso di laurea in Design del prodotto, della comunicazione visiva e degli interni. Docente a contratto, “Laboratorio di design delle interfacce”

2017–oggi. Università degli Studi della Repubblica di San Marino, corso di laurea magistrale in design. Docente a contratto, “Tecnologie e processi dell’interazione” poi “Game design experience”. Nel contesto, anche relatore di 5 tesi di laurea magistrale.

2020–2022. Università IUAV di Venezia, corso di laurea in disegno industriale e multimedia. Docente a contratto, “Laboratorio di web design e multimedia”

2002–2006. Politecnico di Milano, corso di laurea in disegno industriale (poi corso di laurea in design della comunicazione). Docente a contratto, “Informatica applicata – Laboratorio di computer grafica”

2015–2017. Università degli Studi della Repubblica di San Marino, corso di laurea magistrale in design. Collaboratore alla didattica “Hybrid media design”

2010–2017. Università degli Studi della Repubblica di San Marino, corso di laurea in design. Collaboratore alla didattica “Laboratorio di web design e multimedia”

2005–2017. Università IUAV di Venezia, corso di laurea in disegno industriale. Collaboratore alla didattica “Web design e multimedia”

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Laurea in architettura conseguita presso l’Istituto Universitario di Architettura di Venezia il 3.11.1997, votazione 105/110.

CAPACITÀ E COMPETENZE PERSONALI

PRIMA LINGUA ITALIANO

ALTRE LINGUE

INGLESE: ECCELLENTE
FRANCESE: SCOLASTICO

CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE

Sviluppatore software senior. Linguaggi conosciuti: Common Lisp, PHP, JavaScript, Rust, C, Perl, Objective C, Forth, Bash, XSLT, e altri. Markup: HTML, CSS, XML. Applicativi grafici: Adobe creative suite, Figma. Web framework: Laravel. CMS: ProcessWire, Drupal, Wordpress.

ALTRE CAPACITÀ E COMPETENZE

PUBBLICAZIONI:

G Gigante, L Faraci, S Gasparotto, M Brignoni. “RePlanet. Un gioco da tavolo per l’educazione al cambiamento climatico”. Paper presentato alla conferenza *Design plurale: casi e modelli alternativi per l’innovazione*, Società Italiana di Design, Napoli 26-27 luglio 2025; in attesa di pubblicazione.

2017. G Gigante. *Swingbridge*. Treviso, San Teonisto Press, ISBN 978-8894065619

2012. R Brugnera, F Costa, A Garfagnini, G Gigante, S Hemmer, I Lippi, M Michelotto, C Ur, D Zinato. “The slow control system of the GERDA double beta decay experiment at Gran Sasso”. *Journal of Instrumentation* vol.7 P10017 doi:10.1088/1748-0221/7/10/P10017

2000–2007. VNU Business Publications Italia; 75 servizi e articoli pubblicati sulle testate di informatica del gruppo

2004–2005. rivista Teseo: titolare della rubrica di cultura e giochi matematici, serie di articoli.

PATENTE O PATENTI

Patente di guida B

ULTERIORI INFORMAZIONI

Data

8.10.2025

Firma