

Dipartimento/Scuola	Tipo corso	Title	A.A.	Insegnamento/Modulo	Tipo contratto	Nome docente	Cognome docente	Qualifica	Motivazione	Prot. richiesta parere/rinnovo	Seduta NdV
Dip. di Informatica	Corso post lauream	Master in Computer Game Development	2024/2025	Elements of Game Production	Oneroso	Gianpaolo	GRECO	Esperto esterno Professione svolta Ideazione, creazione e progettazione di esperienze di Realtà Virtuale e Realtà Aumentata per intrattenimento, industria 4.0 e musei 3.0	Gianpaolo Greco ha una notevole esperienza come Game producer in varie aziende italiane contri-buendo alla produzione di vari videogiochi di successo. La sua competenza risulta particolarmente coerente con gli obiettivi del corso di Game Production nell'ambito del quale occorre padroneggiare i metodi e gli strumenti di lavoro atti alla produzione di videogiochi completi nei tempi stabiliti e nel ri-spetto degli obiettivi indicati nel documento di design. Gianpaolo Greco si distingue per la versatilità delle sue competenze. Oltre alla produzione, Gianpaolo si è occupato molto anche di game design soprattutto per la ideazione e creazione di videogiochi per piattaforme mobile. Questa competenza ri-sulta particolarmente utile nel corso del master in quanto permette di collegare in maniera naturale il modulo di Game Production con il laboratorio finale per l'ideazione, il design e l'impostazione del lavo-ro dei videogiochi che vengono sviluppati dagli studenti. Inoltre, Gianpaolo ha un back-ground da pro-grammatore informatico maturato attraverso una laurea triennale in informatica e il master per svilup-patori di videogiochi (Gianpaolo è stato uno studente della prima edizione del master). Questa compe-tenza permette a Gianpaolo di comprendere le esigenze degli studenti e di avere un dialogo proficuo anche sugli aspetti tecnici della produzione. Gianpaolo è anche particolarmente attivo nello sviluppo delle tecnologie emergenti riguardanti la realtà virtuale e realtà aumentata. Tali argomenti sono parti-colarmente affini agli obiettivi del master in quanto permettono di sperimentare nei nuovi videogiochi modalità di interazione particolarmente innovative e in linea con i nuovi sviluppi del settore videoludi-co. Infine, Giampaolo è ben inserito nel tessuto industriale orientato ai videogiochi avendo contatti con diverse aziende del settore ed avendo contribuito anche alla costituzione di nuove start-up. Queste conoscenze risultano fondamentali per un corso di game production in quanto gli aspetti tecnologici che vengono affrontati in maniera prevalente nell'ambito del master non possono prescindere da quel-li che sono più legati alle dinamiche di mercato nel panorama videoludico. Gianpaolo Greco è stato docente del modulo di Game Production per varie edizioni del master.	Prot. n. 305621 del 16/07/2024	19/09/2024
Dip. di Informatica	Corso post lauream	Master in Computer Game Development	2024/2025	Sound Programming	Oneroso	Davide	PENSATO	corrente Esperto esterno: Professione svolta Game Audio Consulting e Web Development nei videogiochi Ente di appartenenza DPSTUDIOS Ruolo ricoperto TITOLARE DELLA DITTA	Davide Pensato ha una eccellente esperienza nell'ambito della programmazione e gestione dei suoni nei videogiochi. Davide è in grado di occuparsi di tutti gli aspetti legati ai suoni coinvolti nella produzione di videogiochi: dalla programmazione, alla sintesi, all'uso di librerie specialistiche, alla teoria del suono, allo sviluppo nell'ambito di un progetto professionale. Davide ha una conoscenza approfondita nella gestione e programmazione del suono per tutte le piattaforme di sviluppo di un videogioco: PC, console, mobile e altri dispositivi di recente produzione. Queste competenze risultano fondamentali per il modulo di sound programming del master. Davide ha contribuito allo sviluppo di un numero impressionante di videogiochi che lo pone come uno dei riferimenti più qualificati per la gestione e programmazione dei suoni nei videogiochi. Davide ha anche una notevole esperienza come insegnante di corsi orientati alla gestione dei suoni nei videogiochi. Davide insegna sia in corsi organizzati da istituzioni accademiche che da enti di formazione privati. Davide riesce a coniugare gli aspetti tecnologici legati alla programmazione e gestione degli asset audio con gli aspetti creativi riguardanti il design degli effetti audio e delle colonne sonore. Questa capacità risulta molto utile per il master in quanto permette di inserire dei contenuti riguardanti anche il design del suono in un percorso in cui gli aspetti dominanti sono quelli tecnologici. Davide è estremamente attivo nella comunità di sviluppatori di videogiochi, ha collaborato con un vasto numero di aziende videoludiche ed ha anche assunto degli incarichi organizzativi nelle associazioni di categoria del settore dei videogiochi. Tale esperienza risulta estremamente interessante per il master in quanto permette di favorire l'inserimento degli studenti in una rete di professionisti del settore audio orientato ai videogiochi. Davide è il titolare di un'azienda che offre consulenze nell'ambito dello sviluppo e gestione dei suoni nei videogiochi che dimostra la sua capacità di trattare queste tematiche anche dal punto di vista manageriale. Davide ha lavorato per molti anni in Ubisoft, una delle aziende di sviluppo di videogiochi più importante a livello internazionale. Questo rende Davide molto flessibile nel trattare sia progetti di enormi dimensioni che coinvolgono un numero elevato di programmatori e figure professionali specifiche e sia nella gestione di progetti sviluppati da piccoli studi che coinvolgono un numero limitato di persone. Davide è il docente del modulo di sound programming dalla prima edizione del master.	Prot. n. 305621 del 16/07/2024	19/09/2024
Dip. di Informatica	Corso post lauream	Master in Computer Game Development	2024/2025	Network Programming (16 ore, 2 CFU), AI Programming (16 ore, 2 CFU)	Oneroso	Andrea	ROSSINI	Esperto esterno Professione svolta Sviluppo di videogiochi e simulazioni fisiche Ente di appartenenza Rortos S.r.l. Ruolo ricoperto Lead Programmer	Andrea Rossini ha maturato una eccellente competenza nell'ambito dello sviluppo di videogiochi soprattutto per quanto riguarda la programmazione e l'organizzazione del software di un progetto videoludico. Andrea ha lavorato per Milestone, la più grossa azienda italiana per lo sviluppo di videogiochi, nell'ambito della quale si è occupato della programmazione in C++ degli aspetti riguardanti l'Intelligenza Artificiale. In particolare, Andrea ha contribuito alla realizzazione di importanti titoli AAA distribuiti su un panorama internazionale. Questa esperienza risulta molto importante per il corso di AI programming del master che Andrea tiene da diversi anni. Andrea è stato inoltre consulente per diverse aziende di sviluppo videogiochi italiani di piccole e grosse dimensioni occupandosi degli aspetti riguardanti la ricerca e sviluppo in ambito videoludico. Questo ha permesso ad Andrea di acquisire competenze anche su aspetti avanzati del videogioco mostrando una notevole versatilità nell'occuparsi delle diverse componenti coinvolte nell'architettura di un videogioco. Andrea ha dimostrato competenze sia nell'uso di codice nativo come il C++ e sia nel coinvolgimento di software dedicati allo sviluppo di videogiochi come Unreal Engine. Nel corso della sua esperienza lavorativa Andrea si è occupato molto delle problematiche legate al coinvolgimento di più giocatori (i.e., multiplayer) e alla fruizione di videogiochi attraverso la rete Internet. Queste competenze sono fondamentali per il corso di Network programming del master in cui occorre coniugare e orientare gli aspetti di base delle reti di calcolatori verso il contesto videoludico	Prot. n. 305621 del 16/07/2024	19/09/2024
Dip. di Informatica	Corso post lauream	Master in Computer Game Development	2024/2025	Advanced C++ Programming (32 ore, 4 CFU) - High Level Programming (16 ore, 2 CFU)	Oneroso	Devis	ROSSINI	Esperto esterno Professione svolta Sviluppo di videogiochi e simulazioni fisiche Ente di appartenenza Milestone srl Ruolo ricoperto Lead Programmer	Devis Rossini ha una eccellente esperienza nell'ambito dello sviluppo di videogiochi di vario genere mostrando una notevole versatilità nell'occuparsi di diversi aspetti della pipeline di programmazione di un'applicazione videoludica. Devis ha lavorato sia presso grosse aziende del panorama di sviluppo di videogiochi italiano e sia presso piccoli team orientati a progetti indipendenti. Si è dunque occupato sia della coordinazione e programmazione di videogiochi AAA su piattaforme console o PC e sia di progetti di dimensioni più piccole che coinvolgono dispositivi mobile. Nel corso della sua esperienza lavorativa ha ricoperto diversi ruoli di sviluppo di un videogioco, dalla fisica al gameplay, all'intelligenza artificiale e al networking. In particolare, Devis ha una eccellente esperienza nello sviluppo di progetti che richiedono la programmazione del linguaggio C++, anche nei suoi aspetti più avanzati riguardanti l'ottimizzazione delle risorse e delle prestazioni. Questa esperienza è estremamente importante per il master e in particolare per l'insegnamento del modulo di Advanced C++. Inoltre, Devis ha maturato una notevole esperienza nell'approccio high-level allo sviluppo di videogiochi al fine di pro-durre prototipi software necessari per validare il design del gioco. Devis ha anche una particolare competenza nell'uso dei game-egine, in particolare di Unreal Engine per il quale si è occupato del coordinamento di progetti di sviluppo molto complessi che hanno coinvolto un numero elevato di persone. Queste competenze sono tratta-te in vari moduli del master come Game Engine Programming e High-Level Programming. Oltre ad essersi occupato dello sviluppo di prodotti videoludici Devis ha lavorato molto anche sulla ricerca e lo sviluppo in ambito interattivo-multimediale mostrando una notevole predisposizione nel recepire le nuove proposte dello stato dell'arte riguardanti l'innovazione tecnologica.	Prot. n. 305621 del 16/07/2024	19/09/2024
Dip. di Informatica	Corso post lauream	Master in Computer Game Development	2024/2025	Graphics Programming	Oneroso	Stefano	SPERANDII	Esperto esterno: Professione svolta Programmazione Videogiochi Ente di appartenenza Rortos s.r.l. Ruolo ricoperto Responsabile dello Sviluppo	Stefano Sperandii ha una eccellente esperienza nell'ambito della programmazione delle risorse grafiche orientate allo sviluppo di un videogioco e in particolare alle performance interattive in tempo reale. Stefano ha un'approfondita conoscenza delle varie piattaforme di sviluppo di un videogioco: PC, console, mobile e altri dispositivi di recente produzione. Per ciascuna di queste piattaforme Stefano è in grado di gestire e programmare i rispettivi dispositivi dedicati alla grafica (i.e., le GPU). Tali competenze risultano fondamentali per l'insegnamento del modulo di programmazione grafica del master. Stefano ha maturato queste esperienze assumendo il ruolo di Graphics Team Leader per la più importante azienda di sviluppo di videogiochi italiana (i.e., Milestone) per diversi anni contribuendo allo sviluppo di un numero elevato di giochi AAA caratterizzati da produzioni ad elevato budget. Queste competenze permettono a Stefano di trasmettere agli studenti del master le conoscenze per la gestione di progetti di grandi dimensioni che necessitano di un coinvolgimento e coordinamento di un elevato numero di persone. Stefano ha anche lavorato in aziende videoludiche di dimensioni minori come responsabile tecnico dell'intera produzione del videogioco mantenendo la responsabilità sulle decisioni strategiche nella gestione degli aspetti grafici e nella programmazione dei rispettivi dispositivi. Le conoscenze di Stefano permettono di programmare i dispositivi grafici sia attraverso linguaggi nativi come il C o il C++ e sia attraverso l'uso di game engine come Unity o Unreal Engine. In particolare, Stefano è estremamente esperto nella programmazione degli shader che costituiscono lo strumento moderno più efficiente per garantire alte prestazioni per la grafica in tempo reale. Inoltre, Stefano ha una straordinaria conoscenza riguardante le strategie e le pratiche per l'ottimizzazione del codice e lo sfruttamento efficace delle risorse. Queste competenze sono fondamentali per uno studente del master interessato agli aspetti legati alla programmazione grafica per riuscire a recepire una modalità di sviluppo del codice che tenga conto dei vincoli dettati dalle risorse disponibili. Stefano insegna il modulo di programmazione grafica al master, inoltre ha insegnato anche il modulo modulo di C++ avanzato per diversi anni.	Prot. n. 305621 del 16/07/2024	19/09/2024

Dipartimento/Scuola	Tipo corso	Title	A.A.	Insegnamento/Modulo	Tipo contratto	Nome docente	Cognome docente	Qualifica	Motivazione	Prot. richiesta parere/rinnovo	Seduta NdV
Dip. di Informatica	Corso post lauream	Master in Computer Game Development	2024/2025	Tools Programming (16 ore, 2 CFU); Game Engine Programming (16 ore, 2 CFU); Game Development Laboratory (72 ore, 8 CFU)	Oneroso	Diego	ZAMPROGNO	Esperto esterno Professione svolta Sviluppatore di Videogiochi Ente di appartenenza Jyamma games s.r.l. Ruolo ricoperto Lead programmer	Diego Zamprogno ha una lunga esperienza come programmatore di videogiochi maturata in vari anni di lavoro in aziende di riferimento del panorama videoludico italiano. Diego fa parte della prima generazione di programmatori italiani che ha visto evolvere la tecnologia videoludica passando da ambientazioni prevalentemente bidimensionali fino alle moderne versioni caratterizzate da una grafica avanzata tridimensionale con animazioni complesse. Diego ha una fortissima passione per i videogiochi che lo spinge a tenersi sempre al passo sulle nuove soluzioni tecnologiche in campo videoludico sia dal punto di vista metodologico che implementativo. Questa visione del mondo videoludico è molto importante per il master, innanzitutto per i corsi tenuti da Diego ma anche per creare una efficace sinergia con gli altri docenti del master sugli altri moduli. Il corso di Tools Programming richiede le conoscenze sugli strumenti di supporto allo sviluppo di un videogioco finalizzati ad una migliore organizzazione del codice e al lavoro di gruppo. Per padroneggiare questi strumenti occorre avere la versatilità di gestire applicazioni e librerie sviluppati da terze parti da estendere e integrare attraverso lo sviluppo di codice nativo. Questo modo di approcciare la produzione dei videogiochi è tipica di un'azienda videoludica e solitamente non è trattato nei corsi accademici tradizionali. Inoltre, Diego ha un'impressionante esperienza come team leader che lo ha visto coordinare gruppi di lavoro su svariati progetti videoludici. Diego si occupa anche del corso di Network Programming per il quale le competenze standard sulla gestione di reti di calcolatori hanno la necessità di essere contestualizzate nel videogioco sia come possibilità di gestire risorse da remoto che soprattutto per organizzare videogiochi con molti utenti (i.e., multiplayer). Diego è estremamente competente su queste tematiche avendole affrontate in svariati progetti. Infine, Diego è il docente del modulo di laboratorio fin dalla prima edizione del master. Questa sua lunga esperienza didattica è estremamente importante per dare continuità al laboratorio da un anno all'altro sapendo cogliere le proposte per un continuo miglioramento dei progetti sviluppati.	Prot. n. 305621 del 16/07/2024	19/09/2024
Dip. di Diagnostica e Sanità Pubblica	Corso post lauream	Master Cure Primarie e Sanità pubblica. Infermiere specialista in assistenza alla famiglia e alla comunità	2024/2025	Metodologie avanzate di educazione alla salute e di empowerment (modulo): Metodologie di integrazione multiprofessionale	Oneroso	IRMGARD	FINK	Esperto esterno Professione svolta Infermiera Ente di appartenenza Azienda Sanitaria dell' Alto Adige, comprensorio sanitario di Bolzano, Distretto Sanitario Laives-Bronzolo-Vadena	Motivazioni per le quali è proposto il conferimento dell'incarico di alta qualificazione: illustrare con chiarezza la coerenza tra i contenuti specifici oggetto d'insegnamento e l'esperienza e/o le competenze di alta qualifica-zione relative a tali contenuti, maturate dal soggetto per il quale è proposto l'incarico didattico. (min 2000 e max 3000 caratteri) Il curriculum del soggetto proposto evidenzia una intensa attività esercitata nell'ambito dell'infermieri-stica di famiglia e di comunità, con crescenti livelli di competenza. Tali competenze risultano particolar-mente pertinenti ai contenuti degli insegnamenti oggetto d'incarico, finalizzate a fornire ai discendenti stru-menti e tecniche per l'assessment della famiglia, per la comunicazione con gli utenti e con la famiglia. Ha partecipato come relatrice, a numerosi Corsi e Convegni e vanta attività di docenza specifica sui temi oggetto di insegnamento: - Dal 2023 ad oggi, "Il processo infermieristico della famiglia e della comunità" nel Corso di Specializzazione per infermieri di famiglia e di comunità, Polo universitario delle professioni sanitarie Claudiana – Bz - A.A. 2021-2022 docenza "Assessment della famiglia e delle reti sociali" per il master di 1° livello in "Cure primarie e sanità pubblica. Specialista in Infermieristica di famiglia e di comunità" Università degli studi di Verona - Polo universitario delle professioni sanitarie di Vicenza - Conduzione del laboratorio "Condurre un colloquio di anamnesi familiare". Corso di perfeziona-mento in Nursing assessment avanzato in situazioni assistenziali complesse e di criticità. Azienda Provinciale per i Servizi Sanitari, polo universitario per le professioni sanitarie di Trento - Seminario "Condurre un colloquio di assessment familiare", „master management per funzioni di coordinamento delle professioni sanitarie. Polo universitario delle professioni sanitarie, Claudiana – BZ Ha svolto e svolge tuttora le seguenti attività pertinenti con l'insegnamento 1. Referente aziendale per l'Assistenza centrata sulla famiglia" dell'Azienda Sanitaria dell'Alto Adige. 2. "Teacher" nell'implementazione dell'assistenza centrata sulla famiglia nei distretti sanitari dell'Azienda Sanitaria dell'Alto Adige 3. "Trainer" accompagnamento del team nell'implementazione dell'assistenza centrata sulla famiglia , progetto pilota distretto sanitario della Bassa Atesina comprensorio di Bolzano, Azienda Sanitaria dell'Alto Adige 1. 2023 corso "Workshop – reflecting team: l'infermiere di famiglia" 2. 2023 corso "Assistenza centrata sulla famiglia nella ricerca e nella pratica"	Prot. n. 305621 del 16/07/2024	19/09/2024
Dip. di Diagnostica e Sanità Pubblica	Corso post lauream	Master Cure Primarie e Sanità pubblica. Infermiere specialista in assistenza alla famiglia e alla comunità	2024/2025	Management dei percorsi di cura nella rete interprofessionale	Oneroso	SONIA	ZENARI	Esperto esterno Professione svolta Medico di assistenza primaria Ente di appartenenza incarico definitivo in convenzione Azienda ULSS 9 Scaligera, Verona, distretto 2 ambito 1. Ruolo ricoperto Medico di assistenza primaria	Il curriculum del soggetto proposto evidenzia una intensa attività esercitata nell'ambito delle cure pri-marie, con crescenti livelli di competenza. Tali competenze risultano particolarmente pertinenti ai contenuti dell'insegnamento oggetto d'incarico, finalizzate a fornire ai discendenti, conoscenza e comprensione: - delle reti territoriali e della funzione di rete ospedale e territorio; - dell'integrazione tra l'ambito sanitario e sociale analizzando e attuando una presa in carico olistica; - della valenza dell'approccio multiprofessionale che vede l'integrazione con il futuro infermiere di fami-glia e comunità, per la gestione degli utenti con patologie croniche ed evolutive; - e della valenza del lavoro in equipe per costruire ed attuare percorsi clinico – assistenziali, coordinati e finalizzati alla promozione dell'autocura; - dell'importanza della personalizzazione della presa in carico dell'utente pluripatologico/cronico/fragile, basata sui reali bisogni dell'utente; - dell'importanza della valorizzazione delle risorse personali dell'utente come la famiglia, rete di vici-nato, ecc. Dal curriculum si evince una formazione e aggiornamento professionale ed una attività lavorativa ri-volta prevalentemente alla cronicità e fragilità nell'ambito territoriale. Ha attualmente incarico presso la casa di riposo Fermo Sisto Zerbato di Tregnago ed è membro del Comitato etico per la Pratica Clinica dell'Azienda ULSS 9 Scaligera. Oltre alla Specializzazione in Medicina Interna (2007), ha un Dottorato di ricerca in Scienze mediche cliniche e sperimentali, conseguito nel novembre 2011 presso l'Università degli Studi di Verona, e vanta numerose pubblicazioni di studi, abstract e libri. Ultime pubblicazioni: - Zenari S, Rigoni C, Del Zotti F. PROPORTION OF ECR OF PATINT OVER AGE 18 WITHOUT CODE FOR HYPERTENSION AND WITHOUT ANY MEASURE OF BLOOD PRESSURE – Abstract at the 97th EGPRN Meeting, Prague, Czech Republic, 12-15 October 2023 - DOSSIER INFOFARMA 20.12.2023 – Antibiotici e nota 100 – a che punto siamo?	Prot. n. 305621 del 16/07/2024	19/09/2024
Dip. di Scienze Giuridiche	Corso post lauream	Common ground - Multiagency Advanced Training Programme a.a. 2024/2025 codice CUP H14H2100060007, CLP DG IMM-2024-REGIONE VENETO-Common Ground	2024/2025	Lavoro multi-agenzia: attori, ruoli e reti. moduli del Corso di perfezionamento	Oneroso	Cinzia	Bragagnolo	Esperto esterno Referente progetto Navigare, Regione Veneto, Direzione Servizi Sociali.	L'esperienza consolidata della docente nell'ambito delle attività di coordinamento e progettazione di interventi multiagenzia in materia di grave sfruttamento rappresenta un valore aggiunto imprescindibile per un corso di alta formazione sul tema. Tale figura, infatti, apporta una serie di competenze trasversali e specifiche che contribuiscono a un approccio più integrato e pragmatico alla tematica, consentendo una formazione teorica e operativa fortemente ancorata alla realtà. In primo luogo, l'esperienza consolidata della docente permette di fornire una visione concreta e attuale delle dinamiche in cui si sviluppano gli interventi di contrasto allo sfruttamento lavorativo e alla tratta di esseri, illustrare le sfide e le criticità che emergono nella gestione e nel coordinamento di interventi multiagenzia, offrendo agli studenti un quadro realistico e immediatamente applicabile. L'integrazione di casi studio e best practices da progetti già esistenti, inoltre, permette di arricchire il corso con esempi pratici e soluzioni innovative, stimolando un apprendimento più coinvolgente e partecipato. Un altro elemento fondamentale è la conoscenza e la capacità di coordinare efficacemente gli attori coinvolti nel contrasto alla tratta e allo sfruttamento, che spaziano dalle forze dell'ordine alle organizzazioni del terzo settore, fino agli enti pubblici e privati. La presenza di un'esperta con esperienza sul campo nella gestione di processi di intervento multiagenzia risulta quindi strategica per trasmettere ai partecipanti le competenze necessarie alla creazione di una rete di collaborazione efficace. Le competenze in materia di monitoraggio risultano altrettanto fondamentali per valutare il funzionamento della rete e implementare modifiche laddove necessario. Infine, il suo coinvolgimento è in grado di offrire una visione delle sfide legislative e operative che accompagnano il contrasto allo sfruttamento lavorativo, stimola il dialogo interdisciplinare e facilita lo sviluppo di una prospettiva integrata, essenziale per affrontare una problematica complessa come quella del grave sfruttamento lavorativo. Questa partecipazione aiuta a formare operatori consapevoli della multidimensionalità del problema e dotati degli strumenti necessari per affrontarlo in modo coordinato e sistematico. In sintesi, la partecipazione della docente offre un contributo senza dubbio unico e decisivo alla qualità e all'efficacia del corso di alta formazione, garantendo una preparazione adeguata e allineata alle sfide reali del contrasto allo sfruttamento lavorativo.	Prot. n. 387492 del 12/09/2024	19/09/2024

Dipartimento/Scuola	Tipo corso	Title	A.A.	Insegnamento/Modulo	Tipo contratto	Nome docente	Cognome docente	Qualifica	Motivazione	Prot. richiesta parere/rinnovo	Seduta NdV
Dip. di Scienze Giuridiche	Corso post lauream	Master I livello in Diritto ed economia degli scambi internazionali: customs & excise, international tax law, international commercial law, international trade, operations & accounting extra ue, agri business a.a. 2023/2024	2024/2025	Inglese tecnico	Oneroso	Paul	Filippetto	Professore/Ricercatore Universitario in quiescenza dell'Ateneo di Verona		Prot. n. 395201 del 17/09/2024	19/09/2024