

Davide Cavagnuolo

SENIOR FULL STACK DEVELOPER & TECH LEAD

Torino, Italia · davide@davidecavagnuolo.dev · davidecavagnuolo.dev · linkedin.com/in/davidecavagnuolo

PROFILO

Sviluppatore software con 16 anni di esperienza nella progettazione e realizzazione di applicazioni web, mobile e multimediali. Competenze full stack, solide basi architetturali e approccio hands-on, dalla raccolta dei requisiti al rilascio. Esperienza come CTO e Tech Lead in team snelli, con mentoring, code review e coordinamento tecnico. Ho realizzato end-to-end prodotti consumer in produzione per **La Gazzetta dello Sport** e pubblicati sugli store iOS e Android.

RISULTATI IN PRODUZIONE

5M+ partite avviate su GazzaQuiz e QuestoQuello, giochi web per La Gazzetta dello Sport	≈ 3M partite avviate su LineTime, gioco mobile pubblicato su iOS e Android (2019–2024)	10K+ download organici di MiModa, app iOS e Android pubblicata e mantenuta
--	---	---

Dati rilevati dai sistemi di produzione dei rispettivi prodotti, settembre 2026; per LineTime, prima della dismissione. I download di MiModa sono pubblici su Google Play.

COMPETENZE TECNICHE

Linguaggi	JavaScript, TypeScript, C#, Java
Frontend e mobile	React, Next.js, Angular, React Native, Expo, Redux, HTML, CSS
Backend	Node.js, Express, TSOA, Mongoose, REST API, Socket.IO
Dati	MongoDB, SQL, pipeline ETL
Game e immersive	Unity Engine, Meta Quest 3, ARCore, Vuforia, HTC Vive, Leap Motion
Pratiche e strumenti	Architettura software, Git, code review, mentoring, Scrum, Figma, CI e rilascio sugli store

ESPERIENZA PROFESSIONALE

Freelance

Senior Full Stack Developer & Tech Lead

Mar 2024 – Presente

Torino / Remoto

- **AITEM (Dumarey)**, feb 2025 – presente: sviluppo di LAIKA, applicazione web di intelligenza artificiale per veterinari, con Angular, Node.js e MongoDB; sviluppo e code review nel team software. Incarico attivo con interventi tecnici on-demand.
- **La Gazzetta dello Sport**, gen – mag 2026: sviluppo di Tripletta, gioco web di collegamenti calcistici pubblicato su GazzaPlay. Intera realizzazione tecnica: frontend React/Next.js, backend Node.js/Express/TSOA, motore di gioco configurabile su grafo di conoscenza, pipeline ETL, MongoDB, deploy su Cloud Run e integrazione nell'ecosistema editoriale Gazzetta.
- **TinyBull Studios**, mar – dic 2024: Tech Lead e Unity Developer per sistemi di training in Mixed Reality su Meta Quest 3 e giochi web; decisioni architetturali, mentoring, code review e attività di Scrum Master.
- **Ulteriori incarichi**: serious game web in Unity per GameThinkers e applicazioni VR immersive e interattive per il settore industriale.

WeLudo (già Garycom)

Senior Full Stack Developer, CTO & Tech Lead

Nov 2019 – Mar 2024

Torino

- Responsabilità end-to-end su architettura, frontend, backend e rilascio in una struttura snella; coordinamento di uno sviluppatore junior e di collaboratori senior, mentoring e attività di Scrum Master.
- **GazzaQuiz e QuestoQuello**: due giochi web per La Gazzetta dello Sport costruiti su una sola piattaforma condivisa, con Angular/TypeScript, Node.js e MongoDB. Core comune per utenti, partite, classifiche e contenuti, motori di gioco intercambiabili, validazione server-side e backoffice editoriale. Oltre **5 milioni di partite avviate**.
- **LineTime**: gioco trivia multiplayer per iOS e Android con Unity/C#, Node.js, MongoDB e Socket.IO; matchmaking basato su MMR, sfide realtime e piattaforma editoriale per 150 categorie in 5 lingue. Pubblicato sugli store e mantenuto per oltre quattro anni, con circa **3 milioni di partite avviate**.

Altran

Frontend Developer & Unity Tech Lead

Ago 2017 – Ott 2019

Torino

- Sviluppo di applicazioni mobile e multimediali con Unity/C#, realtà aumentata (ARCore, Vuforia) e soluzioni web con Angular/TypeScript ed ExtJS/JavaScript.
- Responsabilità frontend e ruolo di Unity Tech Lead in team multidisciplinari, per clienti tra cui Vodafone, TIM, ABB, Pelliconi e Faiveley.

SkyLab

Full Stack Developer

Ott 2015 – Lug 2017

Torino

- Sviluppo e manutenzione di applicazioni gestionali web per la formazione del personale, con Google Web Toolkit/Java, AngularJS/JavaScript, Node.js e database SQL/MongoDB; progetti anche per Eni.

Esperienze precedenti

Full Stack Developer

2010 – 2015

Pisa

- Progettazione e sviluppo del prototipo web per una start-up nel settore dei viaggi online; sviluppo e supporto di un WMS Logistics Reply per l'automazione di magazzini e logistica.

Ricerca universitaria

Software Developer – progetto di laurea

Ott 2008 – Set 2009

Pisa

- Sviluppo, presso un istituto di ricerca, di un editor 3D per applicazioni VR dedicate allo storytelling, con C++, wxWidgets e XVR.

PROGETTI SELEZIONATI

- **MiModa**, ago 2022 – presente: app iOS e Android per la gestione di outfit e guardaroba, sviluppata in React Native, Expo e TypeScript con persistenza Realm. Pipeline che ricava outfit e singoli capi da una sola fotografia, combinando elaborazione immagini, object detection e analisi multimodale. Oltre 10.000 download organici su Google Play e valutazione 5,0/5 sull'App Store italiano.
- **Progetti Unity**, 2016 – 2020: giochi PC e mobile, prototipi personali e titoli realizzati in team durante Event Horizon School e quattro edizioni della Global Game Jam.
- **Arithmetic Panic**: gioco cooperativo vincitore della Turin JamToday 2016 Math Edition.

FORMAZIONE

Event Horizon School

Corso biennale di Game Programming

2016 – 2018

Torino

- Programmazione con Unity Engine e sviluppo di due videogiochi in team multidisciplinari con game designer e artisti 2D/3D.

Università di Pisa

Laurea triennale in Informatica – 108/110

2009

Pisa

- Ingegneria del software, algoritmi, architetture, sistemi operativi, reti, database e progetti in Java, C, SQL e JavaScript.

ITIS Alessandro Volta

Diploma di Perito Informatico – 100/100

2005

LINGUE

Italiano – madrelingua | **Inglese** – B1. Documentazione tecnica, code review e comunicazione scritta; conversazione professionale in miglioramento.