



## ESPERIENZE LAVORATIVE

- Da Settembre 2010/  
Oggi **Studio di Psicologia FLY** - [www.psicologiafly.com](http://www.psicologiafly.com)  
Creatore di Psicologia FLY, Canale YouTube con 200+ Video sulla Preparazione Mentale Sportiva ed Esportiva: <https://www.youtube.com/user/mauropsycho>
- Psicologo dello Sport e dei New Media.
  - Psicologo Clinico e del Lavoro, Formatore e Moderatore di gruppi
- Da Marzo 2019/  
Oggi **Docente Master Psicosport** per il tema della “Psicologia degli Esports”
- Settembre 2011/  
Maggio 2015 **Responsabile Risorse Umane Ortopedia Castagna SRL** sedi di Lecco (LC), Erba (CO), Vimercate (MB).
- Responsabile Formazione e Selezione. Responsabile Comunicazione interna/esterna.
- Febbraio 2012/  
Marzo 2014 **Editor rubrica di Psicologia dello Sport** per [www.leconotizie.com](http://www.leconotizie.com)
- Aprile 2010/  
Luglio 2010 **Project Coordinator** presso **eventisamarcanda** per il progetto **Personal Gamer Gamestop**.
- Selezione, formazione e gestione del personale.
  - Sviluppo e ideazione di attività e tornei negli street store di Gamestop.
  - Attività PR: comunicati web, newsletter adv e campagne sui social network.
- Da Gennaio 2010/  
Oggi Designer per lo **sviluppo di applicazioni web, iOS e Android**.
- Ideazione, sviluppo concept, game design e commercializzazione del prodotto.
- Settembre 2009/  
Marzo 2010 **Marketing Coordinator** presso The Walt Disney Company Italia, divisione **Walt Disney Interactive Studios**.
- Marketing di prodotto: lancio e gestione dei videogiochi Disney per le piattaforme Nintendo Wii, Nintendo DS, Xbox 360, Playstation3, PSP e PC.
  - Coordinamento con agenzie di comunicazione, media/eventi, creative e fornitori.
  - Sviluppo Media Plan, con gestione di attività ATL e BTL.
  - Organizzazione eventi (trade e consumer), sviluppo di materiali POP e gadget.
  - Supporto per il doppiaggio, traduzione di materiali video, testuali e grafici.
  - Gestione Budget, analisi statistiche e report.
- Aprile 2007/  
Marzo 2010 **Content Editor** presso The Walt Disney Company Italia, divisione **Walt Disney Interactive Media Group**, area telefonia mobile.
- Gestione del portale wap "Disney Mobile e 3": portal manager, designer, redattore, pianificazione palinsesto e gestione di nuovi prodotti, analisi dei dati di download.
  - Organizzazione attività di Corporate Social Responsibility
- Novembre 2006/  
Aprile 2007 **Formatore di corsi tecnici e corsi comportamentali intra/interaziendali** presso **CESMA**, Centro Esperienze e Studi di Management che opera nella formazione e consulenza aziendale.
- Sviluppo e progettazione di percorsi formativi e di nuove metodologie.
  - Sviluppo corso relativo alle possibilità di “attuare il cambiamento per mezzo dei processi comunicativi” (temi affrontati: CNV, emozioni e coping, affordance).
- Aprile 2006/  
Ottobre 2006 Attività di **Tirocinio Post Lauream** presso **Cegos Italia S.p.A.**, azienda leader mondiale nell'ambito della formazione e consulenza per lo sviluppo del Capitale Umano.
- Presa di contatto con il cliente, focus group per analisi, realizzazione proposte.
  - Progetto ForMovie: creazione DVD di (47) **clip audio-visive formative tratte da film**.

## ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Giugno 2018	<b>Corso di Formazione per Preparatore Mentale di 1° grado per il Tennis.</b>
Marzo 2016	<b>Corso base Sport Vision “Metodo SVTA”</b>
Maggio 2012	<b>Corso di formazione per Neuro e Biofeedback sportivo</b> organizzato da ASP.
Maggio 2011/ Dicembre 2011	<b>Corso di formazione in "Disabilità e Sport" 1° e 2° Livello</b> organizzato dalla Provincia di Monza e della Brianza, in collaborazione con la Scuola Regionale dello Sport CONI Lombardia.
Aprile 2011	<b>Corso di perfezionamento</b> in tecniche di <b>imagery e allenamento ideomotorio</b>
Novembre 2009/ Febbraio 2010	<b>Master in Psicologia dello Sport</b> presso <b>Psicosport</b> , Centro Studi e Formazione in Psicologia dello Sport di Milano.
Ottobre 2009	<b>Esame di stato in Psicologia (Sez. A) presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano.</b>
Febbraio 2006	<b>Laurea in psicologia della comunicazione e dello sviluppo (Laurea specialistica) presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano.</b> Votazione finale: <b>110/110 lode.</b> Titolo tesi: “Realtà virtuale, narrazione e induzione emotiva: uno studio sperimentale”. Dopo aver realizzato due ambienti 3D tramite l'editor di un videogame, 80 soggetti hanno sperimentato l'esperienza virtuale in uno studio 2x2 (2 narrative x 2 ambienti).
Luglio 2000	<b>Diploma di Maturità tecnico/commerciale</b> (ragioneria) presso l'Istituto Tecnico Commerciale De Amicis di Cantù (CO). Votazione finale: 82/100.

## CAPACITÀ E COMPETENZE PERSONALI

Conoscenze linguistiche	Inglese: capacità di lettura:	buona
	capacità di scrittura:	buona
	capacità di espressione orale:	buona

## CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE

IT Skills	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ambienti Windows e Mac OS. Pacchetto Office e programmi di content management.</li><li>- Software per la realizzazione di clip audio-visive digitali come Sony Vegas Pro</li></ul>
-----------	--

## ALTRE CAPACITÀ E COMPETENZE

- Interessi: Sport e Gaming.
- Ottobre 2011 - nell'ambito del concorso "Make It Your Race" promosso da Gazzetta dello Sport, sono stato **selezionato dalla Driving School Abarth per correre una gara** del Trofeo 500 Abarth a bordo di una Fiat 500 Assetto Corse.
- Agosto 2011, Corso di guida Sportiva presso Abarth Driving Academy.
- **2000 - Campione italiano del videogioco “Gran Turismo 2”** nel torneo ufficiale Sony.
- **1998 - Campione italiano del videogioco “Gran Turismo”** nel torneo ufficiale Sony.

*Si autorizza il trattamento dei dati ai fini del Regolamento UE 2016/679 e del D.Lgs. n.196/2003 e si dichiara, ai sensi del D.P.R. n.445/2000, che quanto indicato nel CV corrisponde al vero.*

Carugo, 04/12/20

