



Alessandro Simone Meloni

Data di nascita: 08/08/1993 | **Nazionalità:** Italiana | **Numero di telefono:** (+39) 3515565509 (Cellulare) |

Indirizzo e-mail: alex93.m@gmail.com | **Sito web:** <https://www.hololizard.com/> |

Indirizzo: Via Regina Margherita 36b, 09068, Uta, Italia (Abitazione)

DICHIARAZIONI PERSONALI

Presentazione delle competenze e delle esperienze lavorative

Ho frequentato il **Liceo Scientifico Tecnologico ITIS Giua**, dove ho acquisito le basi di programmazione, disegno tecnico e grafica digitale. Successivamente, ho approfondito autonomamente lo studio delle arti grafiche digitali, avvicinandomi al mondo del 3D tramite **fotogrammetria, modellazione, texturing e animazione**.

Dopo aver completato un corso come Tecnico di Rilievo 3D, ho imparato a utilizzare software fotogrammetrici come **Agisoft Metashape** e **3DF Zephyr** per la creazione di **modelli 3D** e **rilievi del territorio**. In parallelo, ho iniziato a studiare **Blender**, focalizzandomi sulla **modellazione 3D** con particolare attenzione all'**ArchViz** e alla creazione di modelli ottimizzati per la visualizzazione in **real-time**.

Dal 2020 al 2023 ho lavorato come **Grafico 3D** presso **Deodato.Tech srl**, occupandomi di modellazione 3D, texturing, lighting di ambienti virtuali e ottimizzazione per il web di modelli e scene per l'integrazione all'interno del motore grafico **BabylonJs**.

Nel 2020 ho frequentato un corso di **Game Design per il turismo culturale**, dove ho acquisito competenze nella programmazione con **C#** e nell'utilizzo del **Game Engine Unity** per la creazione di software e videogiochi in ambienti **2D, 3D, Mobile e AR**. Queste conoscenze mi hanno permesso di sviluppare progetti in ambito lavorativo, collaborando con aziende impegnate nella **valorizzazione del patrimonio culturale** e nel settore del **turismo digitale**.

Attualmente, partecipo a un corso di **formazione professionale IFTS** che offre istruzione avanzata nella **modellazione 3D**, nello sviluppo di applicazioni e giochi 3D con **Unity**, nella **programmazione C#** e nella creazione di **applicazioni VR** approfondendo temi rilevanti sul fenomeno del **Metaverso**, dell'**Intelligenza Artificiale Generativa** e sullo studio e utilizzo di **Large Language Models**.

Parallelamente, sto approfondendo le mie competenze nello sviluppo software con diversi game engine:

- Con **Unreal Engine**, di cui ho recentemente seguito un **Masterclass** approfondito, ho acquisito esperienza nell'utilizzo avanzato del sistema di **Blueprint**, nella creazione e personalizzazione di **materiali e shader**, nella gestione della fisica di gioco e delle **animazioni**, nonché nello sviluppo di intelligenze artificiali attraverso sistemi come **Behavior Tree** e **Finite State Machine (FSM)**.
- Con il **Godot Engine**, ho sviluppato progetti utilizzando il linguaggio **GScript**, concentrandomi su meccaniche di gioco sia 2D che 3D, gestione degli asset e ottimizzazione delle performance.

Nel 2024 ho completato un corso di **disegno architettonico con AutoCAD** e di modellazione e renderizzazione con **3ds Max** e **V-Ray**, che mi ha permesso di affinare ulteriormente le mie competenze nella modellazione 3D e nel rendering per la visualizzazione architettonica.

ESPERIENZA LAVORATIVA

2023 – 2024 Cagliari, Italia

MODELLATORE 3D - SVILUPPATORE SOFTWARE CREATIVE FACTORY

Realizzazione di una demo dimostrativa per dispositivi mobile con le seguenti feature e funzionalità:

- **Tracking GPS** real time.
- **UI/UX** animate, complete e funzionanti.
- Player audio e video per la gestione di filmati e registrazioni audio.
- **Mappa in 3D** di una porzione interessata di Cagliari creata con tecniche miste di generazione automatica e modellazione manuale.
- Creazione e gestione delle scene in 3D, materiali, texture e luci.

09/2020 – 06/2023

GRAFICO 3D - SVILUPPO AMBIENTI VIRTUALI DEODATO.TECH SRL

- Modellazione ed editing 3D
- Creazione di materiali, shader e texture
- Creazione di scene virtuali interattive per il web e sviluppo di esperienze nel metaverso
- Ottimizzazione e implementazione di modelli per motori grafici real time

Progetti principali sviluppati:

- Sviluppo su piattaforma **LIEU.city**.
- **Mostra Virtuale - Banksy. The Brussels Show**, una selezione delle opere dello street artist Banksy che dedica anche spazio al dialogo tra **Banksy** e altri due artisti: **Blek le Rat** e **Mr. Brainwash**. Curatore: **Deodato Art Gallery**.

- **Mostra Virtuale - 3 Decades of dissent**, evento dell'artista **Shepard Fairey**, riproduzione "Digital Twin" della mostra tenutasi al **GAM** di Roma. Curatore: **Shepard Fairey**.
- **Mostra Virtuale - Leonardo da Vinci**: Realtà virtuale dalla Gioconda al Metaverso, comprende uno spazio virtuale di ben 5.000 mq in cui è possibile osservare e scoprire centinaia di reperti e opere d'arte realizzate da Leonardo da Vinci. Curatore: **Mario Taddei - DaVinci Lab**.
- **Mostra Virtuale - Ecophilia**, superando la visione del mondo antropocentrata, le opere proposte in Ecophilia sono sguardi alternativi e inconsueti di relazione con la montagna e la natura, che trovano spazio in questa riproduzione "Digital Twin" della mostra a cura di **Andrea Lerda** tenutasi al Museo Nazionale della Montagna. Curatore: **Andrea Lerda**.
- **Mostra Virtuale - Booming - Contemporary Art Show**, riproduzione "Digital Twin" degli spazi del binario centrale di **DumBO**, in questa seconda edizione della mostra dedicata agli artisti emergenti. Curatore: **DOC Creativity**.

05/2022 – 07/2023 Alghero, Italia

GAME DESIGNER - SVILUPPATORE SOFTWARE UNO SRL

- Sviluppo di un videogame per la **promozione dell'Ecomuseo Egeo di Fertilia**
- Programmazione C#
- Sviluppo app iOS e Android con Unity
- Creazione ed editing modelli 3D ottimizzati per l'engine

07/2021 – 01/2023 Cagliari, Italia

GAME DESIGNER - SVILUPPATORE SOFTWARE FONDAZIONE ISI

- Sviluppo di un videogame mobile per la promozione del **progetto TUR.I.S.I.CO**
- Programmazione C#
- Sviluppo app iOS e Android con Unity
- Creazione ed editing modelli 3D ottimizzati per l'engine

02/2021 – 06/2022 Alghero, Italia

GAME DESIGNER - SVILUPPATORE SOFTWARE FONDAZIONE ALGHERO

- Progettazione e sviluppo di un videogame per la promozione del progetto **Med Gaims** e dell'evento **Play Alghero**
- Programmazione C#
- Sviluppo app iOS e Android con Unity
- Creazione ed editing modelli 3D ottimizzati per l'engine
- Gestione eventi pubblici per la sponsorizzazione del progetto
- Creazione di contenuti social per la pubblicizzazione del progetto

04/10/2020 – ATTUALE Selargius

GAME DEVELOPER R&S SOLUTIONS

Tirocinio formativo e di orientamento.

- Sviluppo e programmazione software con Unity in C#
- Realizzazione interfacce grafiche per App mobile e Desktop
- Modellazione 3D e Texturing ottimizzati per videogiochi
- Studio, test e sviluppo di tecnologie Mixed Reality (Vuforia, AR Foundation, AR Core, AR Kit)

2016 – 2018

TRADUTTORE FREELANCE PHOENIX LABS - INDEPENDENT GAME STUDIO

Collaborazione per la traduzione del videogioco **Dauntless**.

- Traduzione testi del videogioco e del sito web
- Revisione delle traduzioni
- Adattamento
- Creazione documenti e immagini utili per il lavoro e l'organizzazione del team di traduzione

● ISTRUZIONE E FORMAZIONE

2024 – ATTUALE Cagliari, Italia

ISTRUZIONE E FORMAZIONE TECNICA SUPERIORE (IFTS) - VR NEL METAVERSO Formatica S.c.a.r.l.

- Le economie del metaverso, Blockchain, Nft , Crypto e sviluppo di esperienze nel Metaverso.
- Studio dell'**Intelligenza Artificiale Generativa** e **Large Language Models (LLMs)**.
- **Realtà virtuale**, studio e design degli spazi virtuali.
- Studio del **linguaggio C #** e concetti di **Object-Oriented Programming (OOP)** ed **Event Driven Programming (EDP)** applicati in contesti di sviluppo nel **Game Engine Unity**.
- Modellazione 3D, Texturing, Sculpting con **Blender**.
- Competenze linguistiche: lingua inglese, inglese tecnico.
- Algoritmi e **Machine Learning**, Big Data e Data Mining.
- Studio del **linguaggio Python** per la gestione di LLMs.
- Creazione e ottimizzazione di modelli fotogrammetrici con **3DF Zephyr** e **Blender**.

- Durata: 990 ore

Livello EQF Livello 4 EQF

05/08/2024 – 07/09/2024 Roma, Italia

UNREAL SUMMER CAMP 2024 - UNREAL ENGINE MASTERCLASS Prometeo Lab

Masterclass della durata di un mese per la formazione di un **Technical Artist**:

- Basi dell'editor di **Unreal Engine 5.4**.
- Studio approfondito dell'utilizzo del sistema di **Blueprint** in applicazioni pratiche.
- Creazione e gestione di scene in 3D, modelli 3D, Rigidbody e fisica di gioco.
- Creazione ed editing di **materiali, shader** e textures.
- Creazione di differenti tipi di player controller e behavior system (**Unstructured AI, FSM, Behavior Tree**).
- Gestione e modifica delle **animazioni ed eventi** associati.
- Ottimizzazione, bugfixing e deploy della build finale del software.

13/05/2024 – 28/06/2024

CORSO DI DISEGNO TECNICO ARCHITETTONICO CON AUTOCAD, 3DS MAX E V-RAY Obiettivo Business - Formatemp

- Utilizzo del software **AutoCad** per l'editing e la creazione di mappe e viste architettoniche.
 - Esportazione di progetti CAD e importazione all'interno del software **3D Studio Max**.
 - Tecniche di modellazione poligonale, e modellazione parametrica con **3DS Max**.
 - Creazione di materiali, shader e luci per **V-Ray**.
 - Rendering avanzato con **V-Ray** e utilizzo della libreria di asset **Chaos Cosmos**.
- Durata: 160 ore.

Campo di studio Modellazione 3D e Rendering

09/2020 – 11/2020 Cagliari

GAME MAKER ACADEMY: INDIRIZZO GAME DEVELOPER Game Maker Academy

Sito Internet <http://www.gamemakeracademy.it/>

01/12/2019 – 09/2020

IL GAMING PER IL TURISMO CULTURALE Formatica S.c.a.r.l.

- **Marketing** e distribuzione di un prodotto videoludico.
 - Fondamenti di **Game Design**: come si progetta un videogioco fino al **Game Design Document**.
 - Principi generali di programmazione, **Linguaggio C#** e principali **Software Design Pattern**.
 - Introduzione ad **Unity**.
 - Sviluppare con Unity **2D, 3D, mobile e Augmented Reality**.
 - Audience engagement culturale e **valorizzazione del patrimonio culturale**.
 - **Autoimprenditorialità**: percorso di accompagnamento all'avvio all'impresa.
- Durata: 320 ore.

Livello EQF Livello 5 EQF

03/2019 – 06/2019 Cagliari

TECNICO PER RILIEVO 3D I.E.F.C.A. Istituto Europeo di Formazione

- **Esecuzione dell'editing trasformazione e gestione dei modelli 3D** (*procedure di editing dei modelli 3D da processi fotogrammetrici e laser scanner; procedure BIM; processi di stampa 3D; struttura dei dati e formati di interscambio; costruire mesh e texture fotografiche; costruire nuvole di punti e modelli vettoriali 3D; formare modelli semplificati per la stampa 2D e 3D*)
- **Elaborazione di rilievi fotogrammetrici a corta distanza e da piattaforme aeree** (*editare riprese fotogrammetriche digitali; eseguire ortoproiezioni; operare nella formazione di un modello digitale 3D; operare nella restituzione vettoriale 3D etc.*)

Durata: 200 ore.

Livello EQF Livello 5 EQF

2015 Cagliari

CORSO D'INGLESE - INTERMEDIATE LEVEL Anglo American Centre - Scuola AISLi

2008 – 2013 Assemini

LICEO SCIENTIFICO TECNOLOGICO ITIS GIUA

● **COMPETENZE LINGUISTICHE**

Lingua madre: **ITALIANO**

Altre lingue:

	COMPRENSIONE		ESPRESSIONE ORALE		SCRITTURA
	Ascolto	Lettura	Produzione orale	Interazione orale	
INGLESE	C1	C2	B2	B2	B2

Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato

COMPETENZE DIGITALI

Editing Grafico

Ottime conoscenze Adobe Photoshop | Utilizzo software editing grafico Adobe Lightroom e Adobe Illustrator | Conoscenza di base di programmi per la grafica e il fotoritocco quali Gimp e Krita | Conoscenza di base dei software CAD per il disegno tecnico (Draftsight Autodesk Autocad LT)

Editing 3D

Buona conoscenza del software di modellazione 3D Blender | Buona conoscenza del software di modellazione 3D Studio Max | Conoscenza base V-Ray | Conoscenza base del software di sculpting 3D ZBrush | Conoscenza base dei software di modellazione 3D Rhinoceros Sketchup e TinkerCAD | Utilizzo del software 3D Coat per lottimizzazione di modelli 3D

Video Editing

Utilizzo software editing video Adobe Premiere

Texturing 3D

Buona padronanza di Substance Painter | Buona padronanza di Materialize | Buona padronanza di Quixel Mixer | Conoscenza base Substance Alchemist

Game Engine

Buone conoscenze del software Unity (3D 2D Mobile) | Conoscenza di base del software Godot | Conoscenze di base del software Unreal Engine

Fotogrammetria

Buone conoscenze dei software di fotogrammetria Agisoft Metashape 3DF Zephyr e Meshroom

Stampa 3D

Buone conoscenze dei software di slicing Cura e Slic3r

Programmazione

Buone competenze nella programmazione C | Familiarit coi linguaggi HTML e CSS | Conoscenze di base dei linguaggi di programmazione C-C++ ed SQL

COMPETENZE ORGANIZZATIVE

Competenze organizzative

- Buone competenze di **team-leading** acquisite durante la gestione di un team di **traduzione** e vari progetti di **sviluppo software**.
- Ottime **capacità organizzative** accompagnate da una conoscenza di **servizi in cloud** per la condivisione di materiale utile per la collaborazione in team (**Dropbox, Drive, Mega, Teams, Plastic, Github**).
- Pratico nella **gestione del tempo** e degli **obiettivi** all'interno di un progetto condiviso (utilizzo di applicazioni organizzative come **Trello, Miro, Figma** e altri modelli Gantt).

COMPETENZE COMUNICATIVE E INTERPERSONALI

Competenze comunicative e interpersonali.

- Ottime competenze relazionali ottenute collaborando in team sia dal vivo che online, durante la gestione di progetti, corsi e altre attività di gruppo (*team di traduzione, progetti di videomaking etc.*)
- Bravo nella gestione dei conflitti e nell'ascolto attivo

COMPETENZE PROFESSIONALI

Competenze professionali

- Graphic e Motion Design
- Creazione ed editing di modelli 3D
- Texturing e creazioni di materiali e shader avanzati
- Animazione 3D
- Sviluppo applicativi con Unity e Unreal
- Stampa 3D
- Traduzione e revisione testi (Inglese-Italiano)

ALTRE COMPETENZE

Altre competenze

Altri interessi:

- **Mondo videoludico:** Da sempre appassionato di videogiochi, seguo con interesse e costanza l'andamento del settore (*console, pc e mobile*). Tra le mie serie preferite figurano le saghe di *The Legend of Zelda*, *Metal Gear Solid*, *Monster Hunter*, *Fallout* e *Dark Souls*; riesco ad apprezzare qualsiasi genere ma prediligo i generi *platforming*, *rpg*, *gestionale* e *stealth*.
- **Hardware PC:** Buona dimestichezza con la componentistica Pc, assemblo ed eseguo la manutenzione del mio hardware in autonomia e mi tengo aggiornato sulle ultime novità tecnologiche (specialmente sul mondo *Amd*, *Nvidia* e *Intel*).
- **Manga, Anime, Film e Serie Tv:** Seguo con interesse molti medium di intrattenimento e mi tengo aggiornato sulle ultime novità.
- **Lettura:** Da sempre un lettore accanito, prediligo soprattutto la fantascienza (principalmente social science fiction e hard science fiction), il fantasy e i thriller.

PORTFOLIO

Portfolio

Includo alcuni dei progetti e studi svolti tra il 2020 e il 2025 incentrati sulla fotogrammetria, la modellazione, l'animazione e il texturing 3D e lo sviluppo su Unity e Unreal.

Link <https://danzer-bit.github.io/AnimationShowreel2025/> | <https://danzer-bit.github.io/Portfolio2025/>

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel CV ai sensi dell'art. 13 d. lgs. 30 giugno 2003 n. 196 - "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 GDPR 679/16 - "Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali".

Cagliari, 26/03/2025



Alessandro Simone Meloni