



# Emanuele Patruno

Backend developer

## Esperienza lavorativa

### ISCopy S.r.l.

Udine - Trieste  
ott 2025 - oggi

### Backend Developer

Sviluppo di servizi REST per la Pubblica Amministrazione (Insiel S.p.a.) basati su architettura enterprise.

Principali attività:

- Progettazione e sviluppo API REST utilizzando Java + Spring Boot.
- Implementazione completa della catena REST.
- Integrazione con database Oracle tramite viste complesse, funzioni e query parametriche.
- Creazione di Controller, Service, Mapper e DTO per nuovi endpoint.
- Testing funzionale con Postman per validare i vari endpoint.

### Insiel S.p.A.

Trieste  
mar - ott 2025

### Tirocinio Backend developer

Durante questo periodo ho avuto modo di approfondire e migliorare le mie competenze in Java, lavorando in particolare sulla conversione di servizi SOAP in REST.

Ho utilizzato Spring Boot insieme a strumenti come MyBatis e JPA per l'interazione con un database Oracle, mentre per le attività di testing ho utilizzato JUnit e Postman.

### Serv. Civile

Gradisca d'Isonzo  
lug 2023 - lug 2024

### Bibliotecario volontario

Ho svolto questa esperienza presso il C.I.S.I. di Gradisca d'Isonzo tramite il Servizio Civile Universale. Mi sono occupato della gestione della dimensione digitale dell'ente e della biblioteca, curando il sito web e applicando le competenze acquisite durante il mio percorso di studi.

### Divulgando S.r.l.

Trieste  
sett - nov 2022

### Full-stack/game developer

Dopo lo stage ho proseguito con un contratto di prestazione occasionale e successivamente con un apprendistato come Fullstack e Game Developer.

Ho approfondito lo sviluppo Back-end utilizzando phpMyAdmin e CodeIgniter, sviluppando una web-app in Realtà Aumentata, lavorando su siti WordPress con Elementor e contribuendo alla realizzazione di una Progressive Web Application (PWA).

### Divulgando S.r.l.

Trieste  
gen - mag 2022

### Tirocinio Game developer

• Partecipazione allo sviluppo di un WebGIS per Interreg Italia-Slovenija.  
• Utilizzo di Bootstrap e JS, con libreria Leaflet per la gestione dinamica di mappe e layer.  
• Collaborazione allo sviluppo del videogioco educativo "Science Field" per l'OGS.  
• Coinvolgimento nelle fasi di progettazione e sviluppo, utilizzando Godot Engine.  
• Partecipazione come espositore alla fiera nazionale Play!, presentando il progetto presso lo stand OGS.

### Ubiz3D S.r.l.s.

Gorizia  
mag - lug 2021

### Tirocinio Unity developer

Durante l'estate 2021 ho collaborato allo sviluppo di un tour virtuale interattivo per il negozio di materassi Simmons.

Ho partecipato alla realizzazione del progetto, sviluppando una versione PC desktop e integrando un compilatore di progetti online che permetteva ai clienti di creare e modificare virtualmente il negozio senza necessità di competenze di programmazione o utilizzo diretto di Unity.

## Istruzione

### Diploma Tecnico Superiore | 2022

#### UX DESIGN

#### ITS ALTO ADRIATICO

- Tecniche ambito UX
- Realizzazione e sviluppo di UI
- Approfondimento dei linguaggi front-end
- Test di funzionalità e usabilità delle interfacce

### Diploma scuola secondaria di secondo grado | 2020

#### INFORMATICA

#### ISIS GALILEO GALILEI

- Fondamenti di programmazione e logica algoritmica
- Basi di sistemi informatici e reti
- Progettazione e gestione di database relazionali
- Sviluppo di applicazioni e siti web

Calistenics

Viaggiare

Lettura

Videogames