



## Emanuele Patruno

📍 **Abitazione** : Via Aquileia, 117, 34072, Gradisca d'Isonzo, Italia

✉ **E-mail**: [emanuelepatruno1@gmail.com](mailto:emanuelepatruno1@gmail.com) ☎ **Telefono**: (+39) 3703056188

💬 **Skype**: emanuelepatruno1@gmail.com

📷 **Instagram**: [https://www.instagram.com/ema\\_.design/](https://www.instagram.com/ema_.design/)

🌐 **LinkedIn**: <https://www.linkedin.com/in/emanuele-patruno-9a0892156/>

**Sesso**: Maschile **Data di nascita**: 18/05/2000 **Nazionalità**: Italiana

### PRESENTAZIONE

Sono un ragazzo gentile e tranquillo. Mi piace lavorare in gruppo e mettermi in gioco non smettendo mai di imparare.

### ESPERIENZA LAVORATIVA

[ 06/09/2022 – 07/10/2022 ]

#### Full-stack e Game Developer

**Divulgando S.r.l** <https://www.divulgando.eu/it/>

**Città**: Trieste

**Paese**: Italia

Dopo il periodo di stage, mi è stato offerto dall'azienda in questione un'apprendistato come Full-stack e Game Developer. Avendo già esperienza nello sviluppo nella parte Front-end, mi sono concentrato nell'apprendere nozioni, metodi e come utilizzare delle tecnologie da utilizzare nella parte di sviluppo Back-end, tra cui il software **phpMyAdmin** e il framework **Codeigniter**. Ho anche realizzato una web-app per la **Realtà Aumentata**, creato e modificato parti di siti costruiti con **WordPress** in **Elementor** e una **PWA** (Progressive Web Application).

[ 31/01/2022 – 22/05/2022 ]

#### Stagista

**Divulgando S.r.l** <https://www.divulgando.eu/it/>

**Città**: Trieste

**Paese**: Italia

In questo periodo ho svolto due principali progetti:

- La realizzazione di un *webgis* per un progetto commissionato dall'**Interreg italia-slovenija**, in cui l'obiettivo era di visualizzare e cambiare i vari layer mostrati sulla mappa, in maniera dinamica e veloce. Io mi sono concentrato su tutta la parte di front-end. Le tecnologie utilizzate per costruire il sito sono state **HTML**, **CSS**, **Bootstrap**, **JavaScript** con la libreria esterna **Leaflet**, utilizzata per la realizzazione e la gestione della mappa e dei layer forniti dal committente.
- La realizzazione di un videogame per un progetto commissionato dall'**OGS**, istituto di *Oceanografia e Geologia Sperimentale*. Il nome del videogioco è *Science Field* (disponibile per dispositivi IOS e Android), pensato per ragazzini delle medie e prima superiore in cui lo scopo è, tramite la metodologia della *gamification*, di informare e spiegare la forza di Coriolis e la forza di gravità giocando. Dal 20 al 22 maggio, mi sono recato come espositore alla fiera nazionale del gioco da tavolo Modena Play, per presentare il gioco allo stand dell'OGS. In questo progetto mi sono occupato sia della progettazione del videogame stesso direttamente con il committente che nella vera e propria realizzazione. La tecnologia utilizzata per la realizzazione del progetto è stato *Godot Engine*, un motore di gioco multiplatforma gratuito e open

source. (link al videogame: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.divulgando.sciencefield&gl=IT>)

[ 07/06/2021 – 30/07/2021 ]

## Stagista

**Ubiz3D s.r.l.s** <https://www.ubiz3d.com/it/>

**Città:** Gorizia

**Paese:** Italia

Durante il periodo estivo 2021, insieme all'azienda in questione, ho svolto un progetto che consisteva in un tour virtuale interattivo del negozio di materassi Simmons. Prima di iniziare il progetto, il tutor che mi seguiva mi ha dato delle nozioni di base per la realizzazione del progetto, che consisteva in alcuni esercizi in ambiente Unity. Dalla seconda settimana, abbiamo cominciato a lavorare sul progetto vero e proprio realizzando la versione per Desktop ed integrando un "compilatore di progetti" online che permetta la realizzazione di un visita virtuale interattiva ad un eventuale cliente, senza l'utilizzo della programmazione e di Unity.

## Apprendistato

**CISL**

**Città:** Gorizia

**Paese:** Italia

**Link:** <https://photos.app.goo.gl/Dg3gjqX6zDijBjp56>

Durante l'anno scolastico 2016/2017, ho avuto l'opportunità (grazie all'organizzazione JA Italia con il programma "Impresa in Azione") di poter far l'esperienza di creare e gestire una mini impresa (**No More Violence**). Il lavoro consisteva nel *raccogliere* i dati in seguito ad un sondaggio creato dalla nostra impresa e proposto sia ai soggetti all'interno del nostro *istituto scolastico* sia sul *web* tramite Social Network. Successivamente i dati venivano *analizzati ed elaborati*. I risultati ottenuti alla fine venivano resi consultabili alla **CISL**.

Dopo questo percorso, ho conseguito con successo all'**Entrepreneurial Skill Pass**.

## ISTRUZIONE E FORMAZIONE

[ 12/10/2020 – 31/08/2022 ]

### Diploma Tecnico Superiore User Experience Designer

**Fondazione ITS Alto Adriatico** <https://www.itsaltoadriatico.it>

**Indirizzo:** Via Prasecco 3/a, 33170, Pordenone, Italia

**Campi di studio:** User Experience Design

**Livello EQF:** Livello 5 EQF

- collaborare con il progettista del back end per assicurare coerenza tra interazione utente e flusso dei dati;
- progettare e implementare l'organizzazione strutturale del flusso dati e dell'interfaccia, nel rispetto dei requisiti di sicurezza;
- implementare l'interfaccia per la fruizione con diversi dispositivi;
- sviluppare/integrare componenti interattivi (animazioni, tocchi, tap, swipe, gestures...);
- integrare componenti per la fruizione con dispositivi di Augmented/Virtual Reality;
- valutare eventuali componenti da integrare nell'interfaccia, piuttosto che non realizzarli ex-novo (supporto per scelta make or buy);
- ingegnerizzare componenti all'interno delle interfacce;
- effettuare test di funzionalità e usabilità delle interfacce.

[ 15/09/2014 – 27/06/2020 ]

### Diploma Perito Tecnico Informatico

**Istituto Statale dell'Istruzione Superiore "Galileo Galilei"** <https://www.isitgo.it/>

**Indirizzo:** Via Giacomo Puccini, 22, 34170, Gorizia, Italia

**Campi di studio:** Informatica

**Voto finale:** 65/100 **Livello EQF:** Livello 4 EQF

- Sviluppo pensiero critico per adattarsi alla continua evoluzione tecnologica nel campo informatico
- Analizzare, progettare e gestire sistemi per l'elaborazione, trasmissione e acquisizione di informazioni
- Collaborare, nel rispetto del quadro normativo nazionale e internazionale, nella gestione di progetti inerenti la sicurezza e la privacy delle informazioni
- Relazionare e comunicare per operare autonomamente e in team
- Studio e comprensione dei fondamenti (sintassi, algoritmi, strutture dati) dei principali linguaggi di programmazione
- Analisi, progettazione di reti informatiche (casalinghe, piccole aziende)

## COMPETENZE LINGUISTICHE

---

**Lingua madre:** Italiano

**Altre lingue:**

**Inglese**

**ASCOLTO** B2 **LETTURA** B2 **SCRITTURA** B1

**PRODUZIONE ORALE** B1 **INTERAZIONE ORALE** B1

## COMPETENZE DIGITALI

---

Microsoft Office | Social Network | Sistemi operativi Windows 7, Vista, 8, 10 | Manipolazione digitale video/foto/audio | C C++ | Java (Base) | Discreta conoscenza di Wordpress | Sviluppo sito web in wordpress | Editing foto, video e audio con Adobe Photoshop | Buona conoscenza di Software di editing video (Sony Vegas, Camtasia ecc.) | Unity - Base | Buona conoscenza Godot Engine | Buona conoscenza dei linguaggi di web Front End HTML, CSS, JavaScript | Bootstrap5 | conoscenza libreria leaflet | Figma (web prototyping) | AR / VR

## PATENTE DI GUIDA

---

**Motocicletta:** AM

**Automobile:** B

## PROGETTI

---

[ 01/03/2022 – 10/05/2022 ]

### Progettazione e sviluppo del videogioco "Science Field"

Durante il periodo di stage presso la *Divulgando S.r.l.*, ho avuto l'opportunità di progettare e sviluppare il videogioco dedicato al mercato mobile di nome **Science Field**, commissionato dall'*OGS* (istituto di *Oceanografia e Geofisica Sperimentale*).

Il progetto consisteva nella realizzazione di un videogioco per dispositivi mobile per insegnare ai ragazzini delle medie e delle superiori, tramite l'applicazione di concetti di *ga mification*, la forza di Coriolis, la forza di gravità e le correnti nei vari oceani.

Avendo poco tempo per sviluppare e realizzare il progetto, ho scelto **Godot Engine**, un motore grafico open-source gratuito.

Ho deciso di utilizzare questo ambiente di sviluppo perché utilizzare competitor più famosi come Unity, Unreal o GameMaker, avrebbe richiesto più tempo da dedicare all'apprendere su come utilizzare i vari strumenti che offrono essendo molto più complessi.

Dalla seconda settimana, ho iniziato a sviluppare il progetto vero è proprio, iniziando a realizzare la prima parte del gioco ed in seguito, verso fine aprile ho iniziato a sviluppare la seconda parte. Inoltre, sono andato a presentarlo alla fiera *Modena Play* verso metà maggio.

Mi ritengo molto soddisfatto del risultato finale avendo sviluppato il progetto con le mie sole forze, dal design allo sviluppo.

**Link:** <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.divulgando.sciencefield&gl=IT>

## ONORIFICENZE E RICONOSCIMENTI

[ 17/07/2017 ]

**2° Classificato al concorso "Metti in gioco le tue idee" Istituzione che ha concesso il riconoscimento:** Comune di Gradisca d'Isonzo

Il concorso richiedeva la creazione di un logotipo "SLOT FREE" per il comune di Gradisca d'Isonzo.

2° classificato al pari merito del 1°classificato.

Punteggi:

- Capacità di rendere in modo immediato gli obbiettivi del concorso: 35/40
- Originalità e creatività del logo: 30/40
- Riproducibilità e versatilità d'uso: 25/40

Strumenti utilizzati:

- Adobe Photoshop

Link: <https://photos.app.goo.gl/kkZi32AdK75vwaos8>

## HOBBY E INTERESSI

### Calisthenics

Per mantenermi in forma mi piace praticare Calisthenics, principalmente esercizi a corpo libero, alla sbarra e alle parallele. Lo pratico all'aperto, la maggior parte delle volte nei parchi predisposti.

### Lettura

Ho sempre apprezzato la lettura fin dalla tenera età, sia in italiano che in inglese. I miei generi preferiti sono l'horror e i saggi a sfondo medico e psicologico (es. L'uomo che scambiò sua moglie per un cappello).

Nel periodo in cui ho iniziato la scuola superiore, mi sono appassionato ai fumetti, sia americani (DC Comics e Marvel) che giapponesi (Manga). Il mio genere preferito è il seinen per quanto riguarda i fumetti giapponesi, invece per quelli americani, sono fan sia di Batman che di Spider-Man.

### Ballo Hip-Hop

Pratico Hip-Hop presso la scuola di ballo A.S.D. Ilydance Studio e partecipo agli eventi legati ad esso, come le battle

### Videogiochi

*Fin da piccolo* sono sempre stato attirato da tutto quello che è il mondo *tecnologico* ma soprattutto dal mondo *videoludico*, passando dalle varie PlayStation al PC.

---

*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".*