



Emanuele Patruno

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

Numero di telefono: (+39) 3703056188

Indirizzo e-mail: emanuelepatruno1@gmail.com

Instagram: https://www.instagram.com/ema_.design/

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/emanuele-patruno-04537627a/>

Sito web: <https://emanuelepatruno.com/>

Abitazione: Via Aquileia 117, 34072 Gradisca d'Isonzo (Italia)

PRESENTAZIONE

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

ESPERIENZA LAVORATIVA

Redattore freelance

Aranzulla Srl. [19/04/2023 – Attuale]

Ho deciso di mettere in campo le mie abilità di scrittura e la mia profonda passione per la tecnologia lavorando come redattore freelance. Il mio ruolo principale coinvolge la selezione di argomenti di tendenza a sfondo tecnologico e alla creazione di articoli informativi basati su di essi.

Bibliotecario volontario

Servizio Civile Universale (presso C.I.S.I.) [11/07/2023 – 10/07/2024]

Città: Gradisca d'Isonzo | Paese: Italia

In attesa di avviare la mia carriera lavorativa, ho scelto di arricchire il mio percorso con un'esperienza come bibliotecario volontario presso il C.I.S.I. di Gradisca d'Isonzo, nell'ambito del Servizio Civile Universale. Mi sono occupato della gestione della dimensione digitale dell'ente e della biblioteca, curando il sito web e installando vari software sui PC dell'ufficio, applicando le conoscenze acquisite nel corso dei miei studi.

Full-stack e Game Developer

Divulgando S.r.l. [06/09/2022 – 07/10/2022]

Città: Trieste | Paese: Italia | Sito web: <https://www.divulgando.eu/it/>

Dopo il periodo di stage, mi è stato offerto dall'azienda un contratto di prestazione occasionale e successivamente 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 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).

Stagista

Divulgando S.r.l. [31/01/2022 – 22/05/2022]

Città: Trieste | Paese: Italia | Sito web: <https://www.divulgando.eu/it/>

Durante questo periodo, ho contribuito attivamente a due progetti chiave:

WebGIS per Interreg Italia-Slovenija:

- Ho partecipato alla creazione di un *WebGIS* su commissione dell'**Interreg Italia-Slovenija**. Il nostro obiettivo era sviluppare una piattaforma in grado di visualizzare e modificare in modo dinamico e veloce i vari layer sulla mappa. Nello specifico, mi sono concentrato sulla progettazione e implementazione del front-end del sito. Abbiamo utilizzato tecnologie come **HTML**, **CSS**, **Bootstrap** e **JavaScript** con l'ausilio della libreria esterna **Leaflet** per gestire la mappa e i layer forniti dal committente.

Videogioco "Science Field" per l'OGS (Istituto di Oceanografia e Geofisica Sperimentale):

- Ho avuto il privilegio di partecipare alla creazione del videogioco "*Science Field*", un progetto commissionato dall'**OGS** con l'obiettivo di educare i ragazzi delle scuole medie e delle prime superiori sulle forze di Coriolis e gravità attraverso la *gamification*. Ho collaborato sia nella fase di progettazione con il committente, sia nella sua effettiva realizzazione. Il 20-22 maggio, ho rappresentato il progetto come espositore presso la fiera nazionale del gioco da tavolo Modena Play, presso lo stand dell'OGS. Per la realizzazione di questo entusiasmante progetto, in fase di sviluppo ho utilizzato *Godot Engine*, un motore di gioco multipiattaforma open source (Il videogioco è disponibile al seguente [link](#)).

Stagista

Ubiz3D s.r.l.s [07/06/2021 – 30/07/2021]

Città: Gorizia | Paese: Italia | Sito web: <https://www.ubiz3d.com/it/>

Durante l'estate del 2021, ho collaborato con questa azienda per sviluppare un *tour virtuale interattivo* per il negozio di materassi **Simmons**. Prima dell'avvio del progetto, ho ricevuto una formazione di base dal mio responsabile, che includeva esercizi in ambiente **Unity**. Questa fase iniziale è stata fondamentale per acquisire le competenze necessarie. A partire dalla seconda settimana, abbiamo iniziato a lavorare sul progetto principale, creando una versione per PC desktop e integrando un "*compilatore di progetti*" online. Questo strumento consentiva ai potenziali clienti di creare e/o modificare virtualmente il negozio, senza richiedere conoscenze di programmazione o l'uso diretto 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

Certificato di completamento del corso "Complete Figma Megacourse: UI/UX Design Beginner to Expert"

Udemy

Sito web: <https://www.udemy.com/>

Link: <https://udemy-certificate.s3.amazonaws.com/image/UC-b1918011-a8b0-495d-b68e-7935b1786e44.jpg?v=1699876840000>

Diploma Tecnico Superiore User Experience Designer

Fondazione ITS Alto Adriatico [12/10/2020 – 31/08/2022]

Indirizzo: Via Prasecco 3/a, 33170 Pordenone (Italia) | Sito web: <https://www.itsaltoadriatico.it> | Campi di studio: User Experience Design | Voto finale: 82 | 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.

Diploma Perito Tecnico Informatico

Istituto Statale dell'Istruzione Superiore "Galileo Galilei" [15/09/2014 – 27/06/2020]

Indirizzo: Via Giacomo Puccini, 22, 34170 Gorizia (Italia) | Sito web: <https://www.isitgo.it/> | 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

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

COMPETENZE DIGITALI

Microsoft Office / 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 / Base di dati / Editing foto, video e audio con Adobe Photoshop / Buona conoscenza di Software di editing video (Sony Vegas, Camtasia ecc.) / Unity - Base / Buona conoscenza dei linguaggi di web Front End HTML, CSS, JavaScript / Bootstrap5 / conoscenza libreria leaflet / Figma (web prototyping) / AR / VR / sviluppo di videogiochi con Godot Engine / Leaflet.js / SQL - livello discreto / User Interface / User Experience / Download ed installazione software / installazione sistema operativo / Montaggio PC

PATENTE DI GUIDA

Patente di guida: AM

Patente di guida: B

PROGETTI

[01/03/2022 – 10/05/2022]

Progettazione e sviluppo del videogioco "Science Field" Nel corso del mio stage presso la **Divulgando S.r.l.**, ho avuto l'opportunità straordinaria di concepire e creare un videogioco per il mercato mobile, noto come "Science Field", commissionato dall'**OGS** (Istituto di Oceanografia e Geofisica Sperimentale).

Il progetto aveva come obiettivo principale l'educazione dei ragazzi delle scuole medie e superiori, sfruttando il concetto di *gamification* per trasmettere concetti quali la forza di Coriolis, la forza di gravità e le correnti oceaniche nel modo più semplice possibile. Considerando il vincolo temporale piuttosto stringente, ho fatto la scelta strategica di utilizzare **Godot Engine**, un motore grafico open-source e gratuito. La motivazione dietro questa scelta risiede nel fatto che utilizzare piattaforme più rinomate come *Unity*, *Unreal* o *GameMaker* avrebbe richiesto un tempo significativo per apprendere e padroneggiare i vari strumenti complessi offerti da tali software.

A partire dalla seconda settimana, ho dato il via alla concretizzazione del progetto. Nonostante la sfida e le scadenze, ho portato il progetto a termine con determinazione. Nel mese di maggio, ho avuto l'opportunità di presentare il risultato del mio lavoro alla fiera **Modena Play**.

Guardando indietro, sono orgoglioso del risultato finale, avendo portato avanti il progetto in modo indipendente, curando sia il design che lo sviluppo con le mie sole risorse e dedizione.

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

ONORIFICENZE E RICONOSCIMENTI

[17/07/2017] Comune di Gradisca d'Isonzo

2° Classificato al concorso "Metti in gioco le tue idee" 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 obiettivi 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

Tecnologia Fin da giovane ho coltivato una profonda passione per la *tecnologia*, in particolare per il mondo dei videogiochi. Ho iniziato esplorando diverse piattaforme, dalle console PlayStation al computer. A 17 anni ho costruito il mio primo PC desktop, e con il tempo ho affinato le mie competenze, realizzando computer personalizzati per amici e familiari.

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 o in palestra.

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.

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".