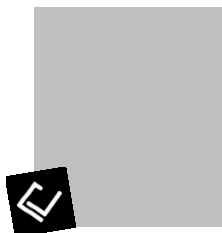



INFORMAZIONI PERSONALI

Francesco Degno



 Via R. Rossellini, 5 – 97100 Ragusa, Sicilia

 +39 347 342 0976

 franc.degno@gmail.com

 [Sito web personale](#) (in lavorazione)

Genere Uomo | Data di nascita 17/10/2002 | Nazionalità Italiana

OCCUPAZIONE PER LA QUALE
SI CONCORRE
OCCUPAZIONE DESIDERATA
TITOLO DI STUDIO

OCCUPAZIONE PER LA QUALE SI CONCORRE

Sviluppatore di videogiochi (Game Developer)

OCCUPAZIONE DESIDERATA

Programmatore di codici per videogiochi, Junior Programmer

TITOLO DI STUDIO

Certificato di professionista e specialista in programmazione e sviluppo di videogiochi

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Settembre 2021 – Maggio 2024

Specialistica di Game Development

Nautilus Academy Videogames & Digital Art, Catania

Principali

- Programmazione in C# su Unity
- Principi di Game Design di livello base e intermedio

Secondarie

- Programmazione di Blueprint e in parte di C su Unreal Engine
- Principi base del disegno e di modellazione 3D

Professionali

- Sviluppo di un gioco completo in gruppo
 - Organizzazione sulla suddivisione dei lavori e sulle tempistiche

Settembre 2016 – Giugno 2021

Diploma, sez. Scienze Applicate

Liceo scientifico statale Enrico Fermi sezione Scienze Applicate, Ragusa

Principali

- Matematica, Informatica, Fisica, Chimica
- Inglese

Secondarie

- Italiano, Storia dell'arte & Disegno, Filosofia, Storia & Geografia
- Educazione fisica

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre

Italiano

Altre lingue

Inglese

COMPRENSIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
B2	B2	B1	B1	B1
Cambridge Assessment Preliminary English Test				

Livelli: A1/A2: Utente base - B1/B2: Utente intermedio - C1/C2: Utente avanzato

[Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue](#)

Competenze comunicative

- Attitudine alla collaborazione;
- Abilità di comunicazione interculturale, tra cui una buona padronanza della lingua inglese con capacità di comprensione e interpretazione;
- Capacità nel dare/ricevere feedback costruttivo, incentivandolo nell'ambiente lavorativo.

Competenze organizzative e gestionali

- Principi basilari di leadership acquisiti durante la gestione di diversi gruppi di sviluppo giochi uno per volta nel periodo di formazione all'interno della Nautilus Academy;
- Competenze di organizzazione delle risorse e gestione dei tempi di sviluppo acquisiti all'interno di diversi gruppi di sviluppo di videogiochi.

Competenze professionali

- Buona padronanza dei linguaggi di programmazione come C# e in parte C++, acquisita nell'uso di motori grafici (game engine) quali Unity o Unreal Engine (questo in minor parte);
- Gestione delle tempistiche del lavoro, tra cui pianificazione strategica e definizione degli obiettivi;
- Abilità di brainstorming e generazione di idee innovative.

Competenza digitale

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente Avanzato	Utente Intermedio	Utente Intermedio	Utente Avanzato	Utente Avanzato

Livelli: Utente base - Utente intermedio - Utente avanzato

[Competenze digitali - Scheda per l'autovalutazione](#)

Verifica di competenze digitali Europass (certificato TiC)

- buona padronanza degli strumenti della suite per ufficio (elaboratore di testi, foglio elettronico, software di presentazione) acquisita dalla creazione di documenti di presentazione e esplicazione riguardanti i videogiochi sviluppati;
- buona padronanza di programmi di livello intermedio per l'elaborazione digitale delle immagini acquisita come artista amatoriale.

Altre competenze

- Buona comprensione di dialoghi e lingua inglese, con rielaborazione come traduzione o adattamento dei suddetti (tra cui testi tradizionali e versi di canzoni) acquisita grazie alla traduzione di testi di canzoni o di alcuni videogiochi.

Patente di guida

B (in conseguimento)

ULTERIORI INFORMAZIONI

Progetti
Partecipazioni
Dati personali

Progetti

- Spaceships' Threat: demo di un videogioco arcade in 3D realizzato in 3 mesi (in 2023) in solitaria con lo scopo di migliorare le proprie tecniche e competenze di programmazione;
- Fight 4 Life: un videogioco survival 2D realizzato in 3 mesi (in 2022) in collaborazione di una collega di corso;
- Going to Sleep (in sviluppo): videogioco in fase di sviluppo ispirato dall'idea del contare le pecore prima di addormentarsi;

Partecipazioni

- Global Game Jam 2024 (gennaio 2024): ideazione e sviluppo di un gioco nel tempo di una settimana nel ruolo di programmatore e game designer all'interno del team, sotto il nome dell'accademia Nautilus Academy;
- Global Game Jam 2023 (gennaio 2023): ideazione e sviluppo di un gioco nel tempo di una settimana nel ruolo di game designer e aiuto all'interno del team, sotto il nome dell'accademia Nautilus Academy;
- Ruolo di programmatore e artista nel progetto di un gioco con nome non diffondibile;
- Partecipazione al progetto Chairtale, come artista (in sviluppo)

Dati personali

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali".

ALLEGATI

- Su richiesta.