

PIETRO PREBIANCA

CURRICULUM VITAE



Nato il / 03/04/1994 Età / 28
Luogo di nascita / ARZIGNANO (VI)
Cittadinanza / Italiana
Via Fabio Filzi 104, 36078 VALDAGNO (VI)
Via Fabio Filzi 104, 36078 VALDAGNO (VI)
Patente di guida / B / Automunito
ID / 4585152 aggiornato al 11/04/22

✉ pietroprebianca94@gmail.com

☎ +39 3406168667

💻 kegbird.github.io/portfolio/...

SOFT SKILL

Autonomia 7/10
Fiducia in se stessi 10/10
Flessibilità/Adattabilità 10/10
Resistenza allo stress 8/10
Capacità di pianificare e organizzare 6/10
Gestire le informazioni 10/10
Precisione/Attenzione ai dettagli 10/10
Apprendere in maniera continuativa 10/10
Conseguire obiettivi 10/10
Intraprendenza/Spirito d'iniziativa 8/10
Capacità comunicativa 8/10
Problem Solving 8/10
Team work 10/10
Leadership 6/10

CONOSCENZE LINGUISTICHE

LINGUA MADRE: Italiano



INGLESE DISCRETA B1 B2 B1 B1 B2

COMPETENZE DIGITALI

Scheda per l'autovalutazione 

Elaborazione delle informazioni **Utente avanzato**
Comunicazione **Utente avanzato**
Creazione di Contenuti **Utente avanzato**
Sicurezza **Utente autonomo**
Risoluzione dei problemi **Utente avanzato**

PROSPETTIVE FUTURE E LAVORO CERCATO

SETTORE ECONOMICO: 1. informatica/elettronica / 2. grande distribuzione / 3. servizi alle aziende/consulenza

AREA PROFESSIONALE: 1. engineering e progettazione / 2. sistemi informativi, edp / 3. organizzazione, pianificazione e controllo

Obiettivo Professionale

Amo i videogiochi fin dalla tenera età: sono cresciuto con loro e sempre stato attratto dalla loro magia e dalle loro capacità intrattenitive.
Questo mi ha portato a svilupparli da solo e in gruppo (alle game jam), ricoprendo più volte ruoli diversi nello sviluppo: programmatore, animatore e 2d artist e compositore.
Sono un programmatore e il mio sogno è quello di poter ricoprire il ruolo di gameplay programmer.



ESPERIENZE DI LAVORO/STAGE

Tirocinio Curriculare UNIVR

Informatica/elettronica (VR)
03/2017 - 06/2017

Principali attività e responsabilità: Acquisizione dataset gesti tramite sensore leap. Riconoscimento di pattern.
Assunto come: stagista/tirocinante - tirocinio durante gli studi |
Durata in ore: 150 | Area aziendale: sistemi informativi, edp



ISTRUZIONE

LAUREA MAGISTRALE 2017 - 2022 STUDI IN CORSO



Università degli Studi di MILANO
Facoltà di Scienze e Tecnologie
Informatica (classe lm-18)
LM-18 - Laurea Magistrale in Informatica

Titolo della tesi: Rilevamento e classificazione ostacoli mediante augmented reality e machine learning | Relatore: Dragan Ahmetovic

Voto di laurea/diploma previsto: 108/110
Data presunta di conseguimento: 09/06/2022

LAUREA 2014 - 2017 TITOLO CERTIFICATO



Università degli Studi di VERONA
Dipartimento di Informatica
Informatica

L-31 - Laurea in Scienze e tecnologie informatiche
Titolo della tesi: ANALISI E CLASSIFICAZIONE DI GESTI 3D ACQUISITI TRAMITE LEAP MOTION | Relatore: GIACHETTI ANDREA

Età al conseguimento del titolo: 23 | Durata ufficiale del corso di studi: 3 anni

Votazione finale: 105/110
Data di conseguimento: 22/11/2017

MATURITÀ TECNICA VALDAGNO 2014

Tecnico Industriale
V.E.MARZOTTO, VALDAGNO (VI)
Voto Diploma: 75/100
Tipo Diploma: diploma italiano
Tipo Scuola: statale



OFFICE AUTOMATION

COMPETENZE INFORMATICHE

Elaborazione testi: Google Doc, LibreOffice Write (Altamente specializzato) | **Fogli elettronici:** Google Calc, LibreOffice Spreadsheet (Altamente specializzato)

OCCUPAZIONE DESIDERATA:
Gameplay programmer, Programmatore

PROVINCIA PREFERITA: **1. MILANO / 2. BRESCIA**

DISPONIBILITÀ A TRASFERTE:
Sì, anche frequenti

DISPONIBILITÀ A TRASFERIRSI ALL'ESTERO:
Sì, anche in paesi extraeuropei

SOFTWARE APPLICATIVI

PROGRAMMAZIONE

GESTIONE SISTEMI E RETI

GESTIONE DATI

GRAFICA E MULTIMEDIA

Utilizzo software CAD: (Avanzato)

Ambienti di sviluppo integrato (IDE): Visual Studio, XCode, Android Studio, IntelliJ (Altamente specializzato) | **Linguaggi di Programmazione:** C, C#, C++, OCaml, Java, Python (Altamente specializzato) | **Programmazione web:** HTML, CSS, JS (Base) | **Sistemi di creazione di videogiochi:** Unity C# API (Altamente specializzato) , Unreal Engine Blueprint/C++ API (Intermedio) | **Sviluppo di applicazioni mobile:** Swift, Java (Avanzato)

Sistemi Operativi: Microsoft Windows, Mac OSX, Ubuntu (Altamente specializzato)

Sistemi di gestione di database (DBMS): MySQL, PostgreSQL (Avanzato)

Photoshop, Gimp, After Effect, Sony Vegas, Blender (Altamente specializzato)



INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Nel tempo libero amo fare foto, suonare la fisarmonica, cucinare e molto altro: amo imparare cose nuove.