



Simone Bruno Turello

Data di nascita: 28/04/1992

Nazionalità: Italiana

Sesso: Maschile

CONTATTI



Via Madonna delle Rose, 24B
10134 Torino, Italia (Abitazione)



turello.simone@gmail.com



(+39) 3408417013



[sites.google.com/view/
turellosimone](https://sites.google.com/view/turellosimone)



[www.linkedin.com/in/simone-
turello-423973164/](https://www.linkedin.com/in/simone-turello-423973164/)

ESPERIENZA LAVORATIVA

09/2021 - ATTUALE

Game Developer

Just Funny Games s.r.l

Sviluppo di videogiochi in Unity, tra cui:

- sviluppo di giochi per Android e iOS,
- integrazione di giochi Unity in app native Android e iOS,
- sviluppo di giochi mobile in realtà aumentata utilizzando ARCore e ARKit,
- sviluppo di giochi in realtà aumentata che sfruttano librerie di computer vision,
- creazione di editor tool per Unity.

01/2020 - 12/2021

Programmatore Unity e Modellatore 3D

Freelance

- Sviluppo di videogiochi in Unity
- Creazione, ottimizzazione e texturizzazione di modelli 3D per applicazione realtime. Programmazione di configuratori di modelli 3D.

10/2018 - 12/2019

Tesi magistrale

Politecnico di Torino

Sviluppo di un'applicazione in realtà aumentata multi-utente per lo studio di paradigmi di comunicazione e interazione collaborativa.

Indirizzo Torino, Italia

04/2015 - 07/2015

Tirocinio curricolare

CONSOFT SISTEMI SpA

Sviluppo di un progetto sulle Web API (Application Programming Interface).
(300 ore)

Indirizzo Torino, Italia

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

03/2016 - 12/2019 - Torino, Italia

Laurea magistrale in Ingegneria Informatica, orientamento "Grafica e multimedia"

Politecnico di Torino

Votazione finale: 110/110

Indirizzo Torino, Italia | **Livello EQF** Livello 7 EQF

09/2011 - 03/2016 - Torino, Italia

Laurea in Ingegneria Informatica

Politecnico di Torino

Votazione finale: 106/110

Indirizzo Torino, Italia | **Livello EQF** Livello 6 EQF

Diploma maturità scientifica

Liceo Scientifico "F. Vercelli"

Bilinguismo (inglese, spagnolo)

Indirizzo Asti, Italia | Livello EQF Livello 4 EQF

COMPETENZE LINGUISTICHE

LINGUA MADRE: italiano

ALTRE LINGUE:

inglese

Ascolto
B2

Lettura
C1

Produzione orale
B2

Interazione orale
B2

Scrittura
B2

spagnolo

Ascolto
B2

Lettura
B2

Produzione orale
B2

Interazione orale
B2

Scrittura
B2

COMPETENZE PROFESSIONALI

Competenze professionali

- Linguaggi di programmazione: C / C++, Java, C#, assembly x86, Matlab scripting, Bash scripting
- .NET Framework (Windows Forms, WPF, ASP.NET)
- Linux, Windows; conoscenze base di Android
- HTML / CSS
- Database: SQL
- Versioning: Git
- Image editing: GIMP / Photoshop
- 3D modeling, texturing and animation: Blender, Substance Painter
- OpenGL, Unity3D
- GLSL (OpenGL Shading Language)
- OpenCV
- Augmented reality: ARCore, ARKit

TESI MAGISTRALE (2019)

Tesi Magistrale (2019)

Paradigmi di comunicazione e interazione collaborativa in AR.

Sviluppo di un'applicazione in realtà aumentata multi-utente per lo studio di paradigmi di comunicazione e interazione collaborativa. L'applicazione è stata sviluppata con Unity3D e utilizza la libreria ARCore di Google, ma è stata strutturata per poter essere ampliata su piattaforme diverse e per l'utilizzo in contesti remoti.

Relatore: Andrea Bottino

Coautore: Enrico Ameglio

PROGETTI PERSONALI (2018-2019)

Progetti personali (2018-2019)

- **Draw your courage:** videogioco 2D esplorativo che sfutta per il combattimento un semplice gioco di carte.
- **Tales of the cursed word:** un puzzle game che si svolge completamente nella schermata di menu di un classico gioco di stampo fantasy medievale.
- **Will:** una breve visual novel che esplora i temi della perdita, dell'impossibilità di agire e del diritto alla morte.

PROGETTO: PROGRAMMAZIONE DI SISTEMA (2018)

Progetto: Programmazione di sistema (2018)

Sviluppo di una applicazione windows per la condivisione di file tramite rete LAN.

Progetto sviluppato per il corso di Programmazione di sistema del Politecnico di Torino.

Docente: Giovanni Malnati

PROGETTO: DA VINCI'S INVENTIONS (2017)

Progetto: Da Vinci's Inventions (2017)

Creazione di un video in animazione 3D e di un'applicazione interattiva (museo virtuale) da integrare in una pagina web.

Progetto sviluppato per il corso di Computer Animation del Politecnico di Torino. Per la modellazione 3D e l'animazione è stato utilizzato Blender, mentre per il texturing è stato utilizzato Substance Painter. Per la realizzazione dell'applicazione si è usato Blender/Blend4Web.

Docente: Andrea Sanna

Coautori: Enrico Ameglio, Dario Doronzo

PROGETTO: OCR MUSICALE (2017)

Progetto: OCR Musicale (2017)

Sviluppo di un'app per Android per il riconoscimento e la riproduzione delle note di uno spartito musicale a partire da una fotografia.

Progetto sviluppato per il corso di Computer Vision del Politecnico di Torino. Per la parte di Computer Vision è stata utilizzata la libreria OpenCV.

Docenti: Bartolomeo Montrucchio, Luigi De Russis

Coautore: Antonio Greco

PROGETTO: REALTÀ VIRTUALE (2017)

Progetto: Realtà virtuale (2017)

Sviluppo di un prototipo di videogioco in Unity3D e rendering stereoscopico per il corso di Realtà Virtuale del Politecnico di Torino.

L'applicazione consiste nell'esplorare in prima persona un'enorme nave spaziale abbandonata, risolvendo gli enigmi lungo la strada. Per la parte di modellazione 3D e di texturing sono stati utilizzati Blender e Substance Painter.

Docenti: Andrea Bottino, Francesco Strada

Coautori: Enrico Ameglio, Alessandro Rota

PROGETTO: TRIAL OF A HERO (2016)

Progetto: Trial of a Hero (2016)

Sviluppo di un videogioco in grafica 3D con OpenGL e modellazione e rendering fotorealistico con Blender.

Progetto sviluppato per il corso di Informatica Grafica del Politecnico di Torino. Consiste in due minigiochi diversi (un puzzle e un action), ciascuno ambientato in una stanza a tema.

Docenti: Fabrizio Lamberti, Gianluca Paravati

Coautore: Antonio Greco

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".