

LORENZO RIGHI



Dottore in Ingegneria Informatica con 7+ anni di esperienza in programmazione e ingegneria del software. Sono appassionato di open source, modellazione e sviluppo di videogiochi, conosco un ampio set di linguaggi, librerie e framework, e amo imparare nuove competenze. Nel tempo libero mi piace sviluppare progetti.

CONTATTI

- ✉ righi.lori@gmail.com
- ☎ +39 353 4263742
- 📍 47890 San Marino (RSM)
- in Lorenzo Righi
- 🐦 @rakami

COMPETENZE

Programmazione

C

Java

SQL

Bash

HTML/CSS

JavaScript

C#

Python

C++

Go

Prolog

Sistemi Operativi

Windows

Linux

Software, Framework e Strumenti

Blender

JavaFX

OpenCV

Unity

Unreal Engine

Tailwind css

Next js

Git,GitHub

Microsoft 365

Lingue

Italiano

Inglese

Francese

EDUCAZIONE

- 📅 2017/09 - 2021/03

📍 Alma Mater Studiorum,
Università di Bologna, Italia

Tesi: "Filtro di Kalman applicato al tracciamento di persone in immagini". Voto: 97/110
- LT 0926 - Ingegneria Informatica

ESPERIENZA LAVORATIVA

- 📅 2016 - 2020

📍 PM Spade - Rep. di San Marino

Commesso in armeria leggera (piccola attività commerciale di famiglia).
- Addetto alle Vendite e Cassiere

PROGETTI IN EVIDENZA

- 📅 2022/10 - presente

📌 Gestione dell'Innovazione e dei Progetti M

Pack-a-Punch: **Moddy**

Moddy è una scatola modulare nata per soddisfare le esigenze nella distribuzione di aiuti umanitari. I moduli possono essere separati per creare oggetti di varia utilità.

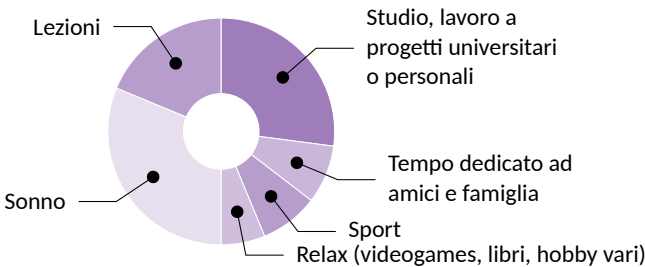
RISULTATI E RICONOSCIMENTI

- 🏆 Il nostro team, con il progetto *Moddy*, ha vinto la challenge del corso di **Gestione dell'Innovazione e dei Progetti M**, classificato 1° su 14°.
- 🏆 Il nostro progetto *Moddy* è stato selezionato per la **Call for Startup 2023**, classificato 19° su 97 idee emergenti.

COMPETENZE GENERALI

- Problem solving
- Creatività
- Attenzione ai dettagli
- Lavoro di squadra

GIORNATA TIPO



CERTIFICATI

Cambridge B2 First

TUTTI I PROGETTI

AR Dice

2021/10 - 2021/12

Sistemi Digitali M

Repository GitHub

AR Dice è un'applicazione per lanciare dadi in modo interattivo nell'ambiente circostante, sfruttando la **realtà aumentata**.

Unity

Visual Studio Code

Augmented Reality

C#

Android

iOS



Computer Graphics Lab

2023/10 - 2024/04

Fondamenti di Computer Graphics M

Repository GitHub

6 progetti che affrontano diversi aspetti fondamentali della **computer grafica**, sia 2D che 3D, svolti in preparazione all'esame di Fondamenti di Computer Graphics M.

Computer Graphics

Pipeline-Based Rendering

Ray-Tracing

C/C++

OpenGL

Blender



Neuron

2023/10 - 2024/04

Fondamenti di Computer Graphics M

Repository GitHub

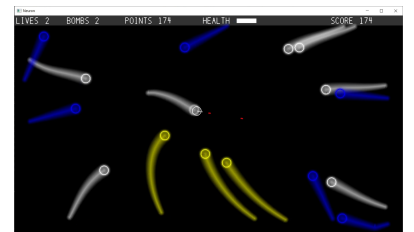
Neuron è un videogioco di tipo arena shooter, ispirato a un vecchio gioco in flash per browser. L'obiettivo è distruggere ondate di nemici e sopravvivere accumulando quanti più punti possibili, che possono essere spesi per potenziamenti o consumabili.

Computer Graphics

Pipeline-Based Rendering

C/C++

OpenGL



Minecraft SaaS

2023/05 - 2023/07

Scalable and Reliable Services M

Repository GitHub

Minecraft Software as a Service (SaaS) è un servizio di hosting di server Minecraft in cloud, creato utilizzando principalmente **Microsoft Azure** e **Kubernetes**.

Scalabilità

Affidabilità

DevSecOps

Microservizi

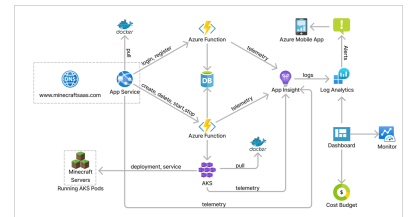
Microsoft Azure

Kubernetes

C#

ASP.NET

Next.js



Pack-a-Punch: Moddy

2022/10 - presente

Gestione dell'Innovazione e dei Progetti M

Repository GitHub

LinkTree

Moddy è una scatola modulare nata per soddisfare le esigenze nella distribuzione di aiuti umanitari. I moduli possono essere separati per creare oggetti di varia utilità, rendendo la scatola **riutilizzabile**. Il progetto include un prototipo di applicazione per creare scatole personalizzate e tracciarne l'inventario.

Innovazione

Startup

Business plan

Unity

C#



Tesi Triennale su Filtro Kalman

2021/01 - 2021/03

Calcolatori Elettronici T

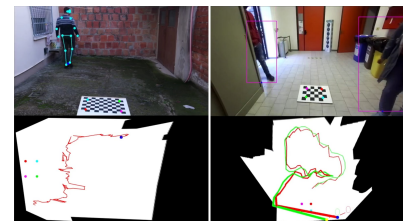
Progetto che ho realizzato per la mia tesi triennale, riguardo all'architettura **Unity Data-Oriented Technology Stack** (DOTS). L'obiettivo era analizzare il nuovo layout orientato ai dati, fornito dal modello ECS, e creare un prototipo di videogioco multigiocatore, basato su DOTS.

OpenCV

Python

Tensorflow

YoloV3



Cluedo

2020/04 - 2020/06

Ingegneria del Software T

Repository GitHub

Cluedo è un prototipo di un'applicazione grafica per giocare al gioco da tavolo Cluedo. Dato il tempo a disposizione limitato, non abbiamo terminato la parte di gameplay, che è rimasta una semplice demo delle funzionalità di gioco.

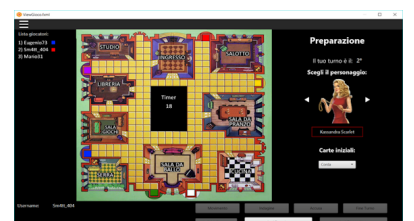
Java

JavaFX

MVC pattern

Modello a cascata

UML



Frame bot

📅 2021/03 - 2021/04
🔗 Repository GitHub

X Frame Bot è un template per creare bot per postare periodicamente immagini sui social. La versione base è stata realizzata usufruendo delle API di X (ex Twitter), ma può essere estesa a qualunque altra piattaforma con API compatibili.

Python

Tkinter

X Developer Platform

bot

