

Gianluca Garganese


ITA

ENG



 07/11/1997 NAPOLI (NA) ITALIA

 Nazionalità: Italiana

 Via del Nocciolino 9 21018 – Sesto Calende (VA) ITALIA

 3293906972

 gianlucagarganese@gmail.com

 <https://www.linkedin.com/in/gianluca-garganese/>

 In arrivo il sito web con il portfolio!

Neo laureato magistrale in Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione presso Politecnico di Torino.

Simulation Software Engineer presso Alten.

Esperienza



Simulation Software Engineer

Alten

gen 2023 – Presente

Gallarate, Lombardia, Italia



Tesista

synArea Consultants Srl

mar 2022 – giu 2022

Torino, Piemonte, Italia

Tesi in azienda presso synArea Consultants Srl.

Il lavoro consisteva nello sviluppo di due applicazioni **WebGL** con grafica 3D real-time, in particolare due laboratori di robotica virtuali con modalità "digital twin" (che permette di sincronizzare i movimenti dei robot virtuali con quelli dei robot reali corrispondenti) e modalità "asincrona" (che permette di riprodurre movimenti preregistrati e di rispondere a quiz).

Le applicazioni sono state sviluppate utilizzando **Unity** e **C#**.



Assistente Videomaker

Bitpop Transmedia

dic 2018 – giu 2019

Torino, Piemonte, Italia

Tirocinio curricolare presso Bitpop Transmedia della durata complessiva di 250 ore. Il lavoro consisteva prevalentemente nella produzione e post-produzione di video corporate, riprese di conferenze, interviste, ecc.

Formazione



Politecnico di Torino

Laurea Magistrale – Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione

Voto 110/110

ott 2020 – dic 2022



Politecnico di Torino

Laurea Triennale – Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione

Voto 93/110

ott 2016 – lug 2020



Liceo Scientifico A. Avogadro

Diploma Scientifico

2011 – 2016

Conoscenze Informatiche



Linguaggi di Programmazione

- **C#** – Ho lavorato ad un puzzle game in terza persona (progetto universitario), un simulatore di attracco sulla ISS (progetto universitario) e due laboratori di robotica virtuali (tesi in azienda) tutti realizzati utilizzando **Unity**.
- **C++** – Ho lavorato ad un videogioco basato su catapulte (progetto universitario) realizzato utilizzando **OpenGL**.
- **Javascript** – Ho lavorato a diverse applicazioni web per progetti universitari e personali, alcune di queste realizzate utilizzando **React** e **Node.js**. Per i database ho utilizzato **sqlite** e **MongoDB**.
- **Kotlin** – Ho lavorato ad un applicazione Android per la gestione di piante annaffiate mediante un vaso smart (progetto universitario).

Utilizzo/ho utilizzato anche **Python**, **C** e **Java** (per piccoli progetti personali o

universitari).

Utilizzo **Git** e **GitHub** per la gestione dei progetti.



Programmi / Applicazioni

- **Unity** - Ho lavorato ad alcune applicazioni (accennate prima) per progetti universitari e per la tesi, in particolare mi sono occupato di: programmazione, gestione di asset 3D, animazione, level design, interfacce.
- **Blender** - Ho lavorato ad alcuni progetti universitari che richiedevano render statici, video animati e set extension (aggiunta di elementi in CG su riprese live action), in particolare mi sono occupato di: modellazione, animazione, gestione di materiali e texture, simulazioni, lighting, rendering e compositing.
- **Suite Adobe** - Ho utilizzato **Premiere Pro** per montare diversi video per progetti universitari e per il tirocinio presso Bitpop Transmedia, ed **After Effects** per le parti in motion graphics. Utilizzo **Photoshop** ed **Illustrator** per la gestione di asset grafici di vari tipi di progetti.
- **DaVinci Resolve** - Ho lavorato a diversi video per progetti universitari e personali, in particolare mi sono occupato di: montaggio, color grading e compositing.
- **Figma** - Ho lavorato ad alcuni mockup di applicazioni web e mobile per progetti universitari. Utilizzo Figma anche per la gestione di asset grafici di vari tipi di progetti.



Altro

Il mio sistema operativo di riferimento è **Windows**, mi capita di utilizzare anche **Ubuntu** ed **Ubuntu server** (che utilizzo per un NAS "homemade").

Di tanto in tanto utilizzo il pacchetto **Office** e le applicazioni equivalenti di Google.

Per scrivere la tesi ho utilizzato **LaTeX**.

Lingue



Inglese

IELTS Academic, 7.0

Livello C1

Emissione: set 2019 - Scadenza: nov 2028

Altre Competenze



Mi piace progettare e realizzare applicazioni ed altro pensando al prodotto nel suo complesso e ponendo al centro l'utente finale, questo mi porta a sviluppare competenze in diversi ambiti mantenendo un profilo multidisciplinare.

Mi piace lavorare in team e sono una persona piuttosto calma, cosa che mi aiuta a gestire il lavoro sotto pressione quando necessario. Cerco di risolvere i problemi in

modo efficiente e sfruttando soluzioni creative quando utile.
Ho sviluppato queste competenze durante le mie esperienze professionali e lavorando ad un vasto numero di progetti universitari e personali di varie tipologie.

Informazioni Supplementari



Patente, automunito

Disponibile a trasferte in Italia, all'estero

Disponibile a trasferimenti in Italia, all'estero

Esami



Data	Esame	Crediti	Voto
01/02/2021	Future storytelling	6	27
08/02/2021	Realità virtuale	6	30 e lode
12/02/2021	Cinema immersivo	6	29
25/02/2021	Psicologia cognitiva	6	27
22/06/2021	Game Design and Gamification	10	30
13/07/2021	Applicazioni Web I	6	29
22/07/2021	Ingegneria del suono	6	28
03/09/2021	Sistemi elettronici per la produzione e distribuzione	6	23
21/01/2022	Computer animation	6	28
11/02/2022	Digital Strategy	8	28
23/02/2022	Human Computer Interaction	6	30
16/06/2022	Digital interaction design	8	30
06/09/2022	Visual Effects	8	29
09/09/2022	Informatica grafica	6	27