

# Gianluca Garganese


ITA

ENG



 07/11/1997 NAPLES (NA) ITALY


 Nationality: Italian

 Via del Nocciolino 9 21018 - Sesto Calende (VA) ITALY

 3293906972

 gianlucagarganese@gmail.com

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

 Portfolio website coming soon!

Cinema and Media Engineering master graduate at Politecnico di Torino.  
Simulation Software Engineer at Alten.

## Experience



### Simulation Software Engineer

Alten

Jan 2023 - Present

Gallarate, Lombardia, Italy



### Thesis Student

synArea Consultants Srl

Mar 2022 - Jun 2022

Turin, Piedmont, Italy

Thesis + internship at synArea Consultants Srl.

The work mainly consisted in the development of two real-time 3D graphics **WebGL** applications, specifically two virtual robotics labs with "digital twin" mode (that allows synchronized movements between virtual and real robots) and "asynchronous" mode (that allows playback of prerecorded movements and quiz answering).

These applications were developed using **Unity** and **C#**.



### Videomaker Assitant

Bitpop Transmedia

Dec 2018 - Jun 2019

Turin, Piedmont, Italy

Curricular internship at Bitpop Transmedia for a total duration of 250 hours.

The work mainly consisted in the production and post-production of corporate videos, conference shooting, interviews, etc.

---

## Education



### Politecnico di Torino

Master's Degree in Cinema And Media Engineering

Final grade 110/110

Oct 2020 - Dec 2022



### Politecnico di Torino

Bachelor's Degree in Cinema And Media Engineering

Final grade 93/110

Oct 2016 - Jul 2020



### Liceo Scientifico A. Avogadro

Diploma Scientifico

2011 - 2016

---

## Computer Skills



### Programming Languages

- **C#** - I worked at a third person puzzle game (university project), an ISS landing simulator (university project) and two virtual robotics laboratories (thesis + internship) all of them made with **Unity**.
- **C++** - I worked at a catapult based videogame (university project) made using **OpenGL**.
- **Javascript** - I worked at various web applications for university and personal projects, some of them made with **React** and **Node.js**. I used **sqlite** and **MongoDB** as databases.
- **Kotlin** - I worked at an Android app used to manage plants watered by smart pots (university project).

I also use/have used **Python**, **C** and **Java** (for small personal or university projects).  
I use **Git** and **GitHub** for project management.



## 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 | Realtà 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        |