



Andre Francavilla

Nazionalità: Statunitense, Italiana

☎ (+39) 3249810669

Data di nascita: 05/09/2000

Genere: Maschile

✉ Indirizzo e-mail: andre.francavilla20@gmail.com

🌐 Sito web: <https://andrefrancavilla.github.io>

in LinkedIn : www.linkedin.com/in/andre-francavilla

📍 Indirizzo: Via Francesco Primaticcio 182, 20147 Milan (Italia)

PRESENTAZIONE

Sono uno sviluppatore di videogiochi. Gioco da quando sono bambino e programmo da quando ho 12 anni. Mi sono appassionato così tanto del mondo del game development e della programmazione che ho deciso di adempiere le mie ambizioni e cogliere numerose opportunità per crescere professionalmente e personalmente.

ESPERIENZA LAVORATIVA

Game Developer

Poison Dagger Software (Hobby Team Personale) [2016 – Attuale]

Videogame Programmer

Raven Travel Studios [01/11/2019 – 01/03/2020]

Indirizzo: (Italia)

- Programmazione IA
- Meccaniche di Gioco
- Meccaniche di gioco fondamentali per contenuti extra
- Refactoring

Game Development Mentor

Freelancing [02/2020 – Attuale]

- Insegnamento di metodi e tecniche di programmazione
- Assistenza post-sessioni di mentoring
- Assegnazione di esercizi

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Diploma di Maturità in Informatica e Telecomunicazioni

Istituto Tecnico Industriale Statale "Conte Milano" [15/09/2014 – 08/06/2019]

Indirizzo: Polistena (Italia)

Campi di studio: Informatica

Voto finale : 87/100 – Livello EQF: Livello 5 EQF

Corsi Online

[2014 – Attuale]

Campi di studio: Computing

- Studio autonomo di game development e tecniche avanzate di programmazione
- Game Design
- C#, Unity
- Sistemi IK
- Ottimizzazione

Certificato di Frequenza

Digital Bros Game Academy [12/10/2020 – Attuale]

Indirizzo: Via Giovanni Labus, 15/3, 20147 Milan (Italia)

<https://www.dbgameacademy.it/>

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre:

inglese , italiano

COMPETENZE DIGITALI

Microsoft Office / Social Media / Google Drive / Google Docs / Rider IDE / Visual Studio & VS Code IDE / Photoshop / Krita / Unity / C++ / Java / MySQL / CSS / PHP / HTML / JSON / XML / C# / Linux / Github / Fork / GIT (GitHub, GitLab, Bash)

PUBBLICAZIONI

Publications

Quando ho presentato Two Sides of Hell a Fantastica, sono apparso su "Strettoweb" assieme al mio collega (team Poison Dagger).

([Visualizza articolo](#)).

Il gioco è apparso anche negli archivi di Sviluppaparty. Sviluppaparty è un altro evento che ha sede a Bologna, dedicato agli sviluppatori di videogiochi indie. ([Visualizza pagina di archivio](#))

COMPETENZE ORGANIZZATIVE

Organisational skills

Q&A Team Management e Assegnazione Task

- Lavorando sui progetti personali del mio hobby team
- Organizzazione del lavoro "Kanban Style"
- Competenze acquisite lavorando da solo e con gli altri

JOB-RELATED SKILLS

Overview

- Ottime competenze nel motore di gioco Unity (acquisite tramite esperienza personale ed educazione accademica)
- Programmazione IA di gioco (lavorando per Raven Travel Studios)
- Sviluppo di videogiochi multiplayer (Educazione accademica)
- Integrazione di progetti 2D, 2.5D e Pixel Art (Ho esperienza in tutti i tipi di gameplay e grafica)
- Implementazione ed estensione di programming pattern comunemente conosciuti (Singleton, Command, State, ...)
- Creazione di strumenti personalizzati per migliorare il flusso di lavoro sui progetti realizzati in Unity
- Networking (Acquisito tramite corsi di certificazione CISCO)

Git

Utilizzo software basati su git da svariati anni. Ho utilizzato programmi di version control in svariati contesti, come Game Jam e ambienti di sviluppo professionali dove gli errori possono essere cruciali e il lavoro di squadra è essenziale.

Puoi trovare i miei lavori su GitLab nel link seguente: <https://gitlab.com/andrefrancavilla>

Jira, Trello, Hack 'n' Plan

Tutti i miei progetti sono organizzati utilizzando almeno un software di "Issue Tracking". Utilizzo Jira per tutti i progetti più grandi all'interno del mio team, Trello per i progetti che riguardano il mentoring, e Hack 'n' Plan per altri progetti in cui questo software è preferito dal team.

Aggiorno e tengo costantemente traccia delle mie task e, all'interno del mio team, sono anche il Project Manager e gestisco le task e le deadline di tutti.

Durante il mio percorso accademico, tutti i progetti su cui abbiamo lavorato sono stati gestiti tramite software di Issue Tracking come Trello o Hack 'n' Plan.

COMPETENZE COMUNICATIVE E INTERPERSONALI.

Soft-Skills in Ambienti di Sviluppo Videogiochi

L'accademia che frequento attualmente è un boot-camp della durata di un anno dove sono creati e consegnati diversi progetti, simulando un ambiente di sviluppo reale. Ho imparato a comunicare efficientemente e ad essere puntuale con i miei colleghi e membri del team; ho anche imparato come mantenere un ambiente pacifico anche in situazioni stressanti.

Abilità Interpersonali e Comunicative

Abilità comunicative e di pitching acquisite da eventi promozionali a cui ho partecipato.

OTHER SKILLS

Overview

- Chitarra, ho suonato in una band metal locale per un paio di mesi
- Composizione di musica per i miei videogiochi personali
- Fotografia Amatoriale
- Fai-Da-Te e Stampa 3D
- Arduino
- Web Hosting

PRESENTATIONS

Two Sides of Hell

Ho presentato questo gioco a Dave's American Food, a Gioia Tauro, grazie ad uno youtuber italiano famoso che si presentò lì per sponsorizzare il locale; mi diede il permesso di cogliere l'occasione.

Ho acquisito informazioni tramite un Q/A anonimo su tutti coloro che hanno avuto l'opportunità di giocare al mio gioco, in modo tale per me ad avere un'idea di massima di cosa questo gioco avesse da offrirmi. L'anno successivo, nel 2018, ho avuto l'opportunità di presentare il mio gioco a Fantastica, una fiera di videogiochi e fumetti che ha luogo ogni anno a Reggio Calabria.

Nel 2019 ho presentato questo gioco a Sviluppaparty, un evento annuale dedicato agli sviluppatori indie che ha sede a Bologna.

ONORIFICENZE E RICONOSCIMENTI

Borsa di Studio a.a 2020/2021

Digital Bros Game Academy [14/10/2020]

L'Accademia offre sconti sulle rate annuali a tutti coloro che dimostrano le competenze migliori.

Best Project - "Pong"

Digital Bros Game Academy [20/11/2020]

Questo è il primo progetto che abbiamo affrontato durante l'anno accademico alla DBGA. Ci è stato assegnato il lavoro di ricreare pong con un piccolo twist. Avevamo circa tre settimane di tempo per realizzarlo, io e il mio team abbiamo vinto il premio "Best Project".

Best Tool - Procedural Dungeon Generator

Digital Bros Game Academy [20/04/2021]

Ho ottenuto il riconoscimento "Best Tool" in una coding challenge che abbiamo affrontato all'interno della DBGA. Ci è stato dato un documento di design che richiedeva un sistema che potesse permettere la realizzazione, da parte di un level designer, di dungeon procedurali.