

INFORMAZIONI PERSONALI

Manzella Federico

📍 Via Ermanno Galeotti, 5, 40127 Bologna (Italia)

✉ ferdiu.cow.a.bunga@gmail.com

🌐 <http://ferdiu.github.io/> <https://www.linkedin.com/in/federico-manzella-4586601a4/>

ESPERIENZA
PROFESSIONALE

Riparatore di apparati elettronici

- manutenzione computer e sostituzione di componenti danneggiate
- pulizia di computer desktop e portatili
- rimozione malware

Progettista ed analista di sistemi informatici

- scelta delle componenti di un computer ponderata sulle richieste del cliente (finalità e budget)
- controllo del corretto funzionamento dell'apparecchio
- installazione sistema operativo e software correlato
- consigli per eventuali upgrade delle componenti

2019–alla data attuale

Game Designer and Developer

- ideazione e progettazione di un videogioco Board Game online, attualmente in sviluppo, in JavaScript - Node.js

2020–alla data attuale

Game Developer e Game Designer

- Attualmente un sviluppo un videogame di tipo Platformer basato su una fisica pseudo-realistica dei magneti, in Unity (adesso in Godot).

04/2020–04/2020

Game Developer e Designer

- pubblicato un gioco hyper casual sul Play Store di Google (<https://play.google.com/store/apps/details?id=org.ferdiuManzella.poinjump>)

2020–alla data attuale

Game Developer e Designer

- correntemente in sviluppo un rhythm game per Android con Godot (ma precedentemente pubblicato per una [Jam con Unity](#))

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

2018

Udemy Courses

Node.js: The Complete Guide to Build RESTful APIs

2009–alla data attuale

Formazione autonoma (autodidatta)

● Programmazione

- Python (manuale: *Learning Python* di Mark Lutz; sito: [HTML.it](#))
- C e C++ (manuale: *Sistemi Intelligenti Naturali Artificiali, Programmazione C/C++* di Lorenzo Natale e Matteo Brunettini; *Practical C Programming* e *Practical C++ Programming* di Steve Oualline)
- BASH, awk, sed (manuale: *Classic Shell Scripting* di Nelson H. F. Beebe e Arnold Robbins; sito: [StackExchange](#))
- HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript, XML, PHP (siti: [StackExchange](#); [W3Schools](#); [HTML.it](#))
- Node.js (siti: [W3Schools](#); [documentazione di nodejs](#))

- React (siti: [W3Schools](#); [documentazione di reactjs](#))
- JAVA (manuale: *Beginning Programming with Java For Dummies, 2nd Edition* di Barry Burd)
- **Audio-editing**
 - Audacity (video-tutorial su youtube; [manuale online del software](#))
 - LMMS (video-tutorial su youtube; [manuale online](#))
 - Ardour (Digital Audio Workstation) ([manuale online di Ardour](#))
- **Image-editing**
 - Adobe Photoshop (video-tutorial su youtube)
 - GIMP (video-tutorial su youtube; [documentazione ufficiale](#))

01/10/2014–alla data attuale

Alma Mater Studiorum - Università degli studi di Bologna, Bologna (Italia)

2019–alla data attuale

Corso di "Game Design and Development: come realizzare un videogioco"

ECIPAR Bologna, Bologna (Italia)

- Game Design
- Level Design
- Game Development
- Game Production
- organizzazione del workflow (Slack, Git)
- Linguaggio di Programmazione C#
- Unity (game engine)
- Unreal Engine 4 (funzioni base)
- Storia dei videogiochi

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre italiano

Lingue straniere

inglese

COMPRENSIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
C1	C1	B2	B2	B2

Livelli: A1 e A2: Utente base - B1 e B2: Utente autonomo - C1 e C2: Utente avanzato
 Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue - Scheda per l'autovalutazione

Competenze professionali

- buona conoscenza del funzionamento di un calcolatore e di tutte le sue componenti (CPU, GPU, Graphic Card, Motherboard, RAM, Fans, PSU)

Competenze digitali

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato

Competenze digitali - Scheda per l'autovalutazione

- buona padronanza dei più comuni software di Image Editing (Adobe Photoshop, GIMP, Aseprite) e di Audio Editing (Audacity, LMMS, Ardour, FMOD)

- buona conoscenza del pacchetto Microsoft Office e delle sue alternative Open Source
- buona conoscenza di sistemi operativi (Linux, Microsoft Windows, MacOS)
- buona padronanza dei più comuni software di Benchmarking (Cinebench, 3DMark, Unigine, CrystalDiskMark, AIDA64, Furmark, Phoronix Test Suite)
- buona conoscenza di linguaggi di programmazione e scripting (C, C++, C#, Python, Bash, awk, sed, JAVA)
- buona conoscenza di linguaggi web (HTML5, CSS3, Javascript, Bootstrap, PHP, XML, NODE.JS, REACT)
- conoscenza di comuni strumenti web (Joomla!, cPanel)
- messa in sicurezza di una workstation o di un piccolo server web (solo Linux) con software adeguato (MAC come AppArmor e SELinux; gestione utenti, gruppi e permessi; IPtables) e analisi della sua robustezza (NMap, Wireshark, TraceRoute e altri)
- gestione di una rete domestica o aziendale di dimensione modesta (NAS, NFS, Samba, SSH)
- gestione di un progetto software e del suo versionamento con Git
- sviluppo di un videogioco indie con i alcuni dei più comuni Engine quali: Unity (C#) e Godot (GDScript)
- conoscenze di base dell'engine Unreal Engine 4
- conoscenza di base di Shading Languages (HLSL, GLSL, CG)

Altre competenze

- chitarrista: suono la chitarra elettrica dalle scuole medie (autodidatta)
- pianista: suono il pianoforte dal 2017 (autodidatta)

Patente di guida

B

ULTERIORI INFORMAZIONI**Trattamento dei dati personali**

Autorizzo il trattamento dei dati personali contenuti nel mio curriculum vitae in base all'art. 13 del D. Lgs. 196/2003 e all'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali.