



Gianni Navolio

Data di nascita: 26/09/2000 | **Nazionalità:** Italiana | **Numero di telefono:** (+39) 3703187478 (Cellulare) |

Indirizzo e-mail: navolio2000@gmail.com

● **ESPERIENZA LAVORATIVA**

CAPGEMINI – MILANO, ITALIA

AVIONIC SOFTWARE ACADEMY – 03/02/2025 – 07/07/2025

Attività svolte durante l'Academy CapGemini:

- Programmazione in **Ada95**
- Normativa **DO-178C**
- Scripting in **Python**
- Utilizzo di **MATLAB**
- Gestione requisiti con **IBM DOORS**

● **ISTRUZIONE E FORMAZIONE**

2014 – 2020 Matera, Italia

DIPLOMA IN PRODUZIONE TESSILE SARTORIALE I.I.S. "Isabella Morra"

Sito Internet <https://www.iismorra.it/> | Voto finale 100

2021 – 2025 Bari, Italia

LAUREA TRIENNALE IN INFORMATICA Università degli Studi di Bari Aldo Moro

Sito Internet <https://www.uniba.it/it> | Voto finale 105

● **COMPETENZE LINGUISTICHE**

Lingua madre: **ITALIANO**

Altre lingue:

	COMPRENSIONE		ESPRESSIONE ORALE		SCRITTURA
	Ascolto	Lettura	Produzione orale	Interazione orale	
INGLESE	B1	B1	B1	B1	B1

Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato

● **COMPETENZE**

Esperienza con piattaforme digitali (Teams, Skype, Google Meet, Zoom) | Padronanza del Pacchetto Office (Word Excel PowerPoint ecc) | Linguaggio C,Linguaggio C++, Linguaggio Java, Linguaggio MySQL | Social Network | Gestione autonoma della posta e-mail

● **PATENTE DI GUIDA**

Patente di guida: B

● **PROGETTI**

Ingegneria del Software - Battaglia navale

Il presente progetto emula il famoso gioco Battaglia navale. Il software è stato realizzato in linguaggio **Java**, con un'interfaccia command line. Uno degli obiettivi del progetto era l'apprendimento delle principali funzionalità di **Git Hub** per il controllo di versione, utile a lavorare secondo i principi dello sviluppo agile.

Link <https://github.com/softeng2223-inf-uniba/progetto2223-yao.git>

Metodi avanzati di programmazione - Avventura testuale

E' stato richiesto di realizzare un'avventura testuale con tutte le funzionalità del linguaggio **Java** apprese durante il corso di Metodi avanzati di programmazione. Un'avventura testuale è un tipo di gioco basato sull'interazione tramite testo, privo di grafica. Il giocatore utilizza comandi in linguaggio naturale per esplorare gli ambienti del gioco, risolvere enigmi e prendere decisioni che influenzano la trama.

Link <https://github.com/SaraPadovano/ProvaMap>

ATTUALE

Sviluppo dei videogiochi - Luminosa

In un corso di "Sviluppo di Videogiochi", ho collaborato con un team alla realizzazione di una demo completa, assumendo il ruolo di **concept artist e graphic designer**.

Ho dato vita all'intera identità visiva della demo, definendo stile artistico, palette cromatiche, atmosfera e identità visiva di personaggi e ambienti. Ho realizzato tutti gli asset grafici (illustrazioni, texture, animazioni, icone) con ProCreate, supervisionando l'estetica del progetto e garantendo coerenza tra gli elementi grafici.

Il progetto è stato realizzato in autonomia dal team, senza materiale protetto da copyright, comprendendo elementi grafici, sonori e di programmazione originali.

Questa esperienza ha rafforzato le mie capacità artistiche e di design, facendomi acquisire familiarità con strumenti e tecnologie per la creazione di videogiochi e sviluppando le mie capacità di collaborazione e lavoro in team.

Software: ProCreate, Unity

Linguaggio di Programmazione: C#

Link <https://github.com/Gabbo0214/Luminosa-Progetto-SDV?tab=readme-ov-file>

Ingegneria della Conoscenza – PokéVision

Sviluppato un sistema di **raccomandazione non supervisionato per mazzi Pokémon**, utilizzando **ontologie** (OWL, RDF, RDFS, TTL, SWRL, SHACL) per la rappresentazione semantica dei dati. Applicati metodi di **embedding e clustering** per raggruppare i mazzi in archetipi e suggerire combinazioni ottimali.

Software/Linguaggi: Python, Protégé, Owlready2.

Link <https://github.com/Giuliapanfilo/pokemonDeckBuilder>

Progetto di tesi - The Last Copy

Nel progetto *The Last Copy* ho sviluppato un **serious game** volto a ridurre le **emozioni negative** legate all'esperienza universitaria, utilizzando il videogioco come strumento di supporto emotivo e orientamento.

Ho curato la **progettazione e lo sviluppo completo** del gioco con *Godot Engine* e *GDScript*, occupandomi di **game design, programmazione e direzione artistica**. La **UI** è stata progettata con particolare attenzione alla **UX**, puntando su **intuitività, chiarezza e accessibilità** per garantire un'interazione fluida e immediata. Gli **asset grafici**, realizzati in *ProCreate*, sono stati concepiti per mantenere coerenza estetica e supportare la leggibilità dell'interfaccia.

Il progetto unisce **ricerca teorica e applicazione pratica**, integrando aspetti psicologici e di design per creare un'esperienza coinvolgente e formativa.

Software: Godot Engine, ProCreate

Linguaggio di programmazione: GDScript

Link <https://github.com/gnavolio/The-Last-Copy>