

# Raffaele Valenti

## Programmatore / Sviluppatore di software

Programmatore / Sviluppatore di software prevalentemente autodidatta.

Ho sviluppato le mie prime conoscenze nella programmazione con il linguaggio C# ed il motore di gioco Unity, per poi spostarmi verso altri ambiti come la creazione di siti web ed applicazioni mobile, prevalentemente Android, sia native che utilizzando frameworks come ad esempio Ionic.

Programmare, oltre che ad essere il mio lavoro, è un hobby che mantengo continuando a formarmi da autodidatta e lavorando a progetti personali.

### Esperienza lavorativa

#### 2021-11 - **Analista Digital Transformation (Apprendista)**

**presente** FINCANTIERI S.p.A., Trieste, Italia

- Sviluppo full-stack di web applications per l'ambiente SharePoint Online usando il framework React con ruolo di lead developer

**Competenze acquisite:** gestione di un piccolo team di sviluppo (da 2 a 4 persone), manutenzione del software (in particolare bug fixing e sviluppo di change requests), test dell'applicativo (UAT) ed interfacciamento con l'utente

#### 2021-04 - **Analista e progettista del software (Tirocinio)**

**2021-10** FINCANTIERI S.p.A., Trieste, Italia

- Sviluppo front-end di web applications
- Sviluppo di un'applicazione AR da usare in cantiere per la visualizzazione dei piani di montaggio della nave in 3D su dispositivi Android utilizzando il game engine Unity

**Competenze acquisite:** funzionamento di una grande azienda in ambito informatica, rispetto delle consegne e dei tempi previsti, rilascio di software in produzione

#### 2019-01 - **Programmatore Java e Web (Tirocinio)**

**2019-07** CodaQ S.r.l.s., Trieste, Italia

- Sviluppo di un'applicazione per dispositivi Android da integrare all'eliminacode già sviluppato, con un'interfaccia grafica modificabile in tempo reale e senza bisogno di ulteriori compilazioni del codice
- Sviluppo di un'applicazione per dispositivi mobili Android ed iOS mediante la libreria NativeScript implementata ad Angular con il linguaggio di programmazione TypeScript

**Competenze acquisite:** funzionamento di base di un'azienda in ambito informatica, gestione di un progetto, collaborazione tra diversi sviluppatori su uno stesso progetto

### Progetti personali principali

#### 2022-05 - **Sito web A.S.D. "Gli Orchi Softair"**

**presente** Sviluppo del sito web per l'associazione alla quale sono iscritto.

#### 2020-11 - **Game engine personalizzato**

**presente** Su questo progetto sto investendo parte del mio tempo libero soprattutto nella formazione, attraverso corsi online e libri. Lo sviluppo vero e proprio non è ancora iniziato.

L'engine sarà scritto in C++ ed utilizzerà principalmente Vulkan come motore di rendering.

#### 2018-10 - **Sito web personale / portfolio**

**presente** Sito web personale costruito utilizzando il framework React. Questo progetto è in continua evoluzione e, nel corso del tempo, sono stati eseguiti vari re-design e modifiche.

Questi sono solo alcuni dei miei progetti personali e durante gli anni ho lavorato a diversi altri, come applicazioni, piccoli videogiochi e siti. Sfortunatamente molti di questi progetti sono andati persi o è difficile tenerne traccia.



### Info Personali

#### Data e luogo di nascita

16 giugno 1998, Trieste, TS, Italia

#### Indirizzo

Via Giulia 29, Trieste, TS, 34126, Italia

#### Telefono

+39 348 469 1962

#### E-mail

raffaele-valenti@tutamail.com

#### WWW

<https://raffitheo.github.io/portfolio/>

#### GitHub

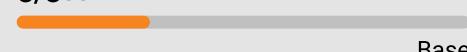
[github.com/raffitheo](https://github.com/raffitheo)

#### LinkedIn

[linkedin.com/in/raffaele-valenti-966010171](https://linkedin.com/in/raffaele-valenti-966010171)

### Linguaggi di programmazione

#### C/C++



#### C#



#### Java



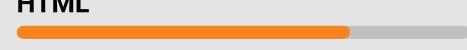
#### JavaScript



#### TypeScript



#### HTML



#### CSS/SAS Suite



# Raffaele Valenti

Programmatore / Sviluppatore di software

## Competenze

<b>Sistemi operativi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Windows</li><li>Linux, principalmente Pop!_OS (basata su Ubuntu)</li></ul>
<b>Game engines</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Unity</li><li>Unreal Engine, poca esperienza nell'utilizzo</li></ul>
<b>Modellazione 3D</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Blender</li></ul>
<b>Image editing</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>GIMP, Inkscape</li></ul>
<b>Frameworks</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Angular</li><li>React, con conoscenze di base su Gatsby e Next.js</li><li>Ionic</li><li>Entity Framework</li></ul>
<b>Altro</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>ArmorPaint, Substance Painter</li><li>Audacity</li><li>Figma, conoscenze base sull'utilizzo</li><li>MongoDB</li><li>Git, Sourcetree, GitHub Desktop</li><li>SQL, SQL Server Management Studio</li><li>Visual Studio, Visual Studio Code</li><li>Stampa 3D</li></ul>

## Formazione scolastica

**2017-10 - Formazione Tecnica Superiore post diploma ad indirizzo Tecnico di Informatica Biomedica (TIB)**

Fondazione Istituto Tecnico Superiore Alessandro Volta, Trieste, Italia

- Architettura base del calcolatore
- Basi di dati
- Basi di sicurezza informatica
- Elementi di realtà mista
- Fondamenti di IoT e piattaforme gestionali
- Realtà virtuale e realtà aumentata
- Ingegneria del software
- Manutenzione di sistemi operativi
- Programmazione (Java e Web)

Voto finale: 81/100

**2012-09 - Diploma d'Istruzione Secondaria Superiore ad indirizzo Chimica, Materiali e Biotecnologie**

Istituto Tecnico Statale Grazia Deledda - Max Fabiani, Trieste, Italia

- Biologia
- Chimica analitica ed organica
- Igiene ed Anatomia

Voto finale: 80/100

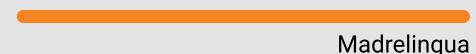
## Lingue

**Italiano**



Madrelingua

**Francese**



Madrelingua

**Inglese**



Avanzato (B2)