



Jacopo Zuliani

Nazionalità: Italiana **Data di nascita:** 26/04/1989 **Sesso:** Maschile

Numero di telefono: (+39) 3339939680

Indirizzo e-mail: jacopo.zuliani.dev@gmail.com

Abitazione: via del Fosso di Santa Maura, 202, 00133 Roma (Italia)

PRESENTAZIONE

Freelancer con partita iva come consulente informatico, programmatore, sviluppatore di videogiochi, docente.

Sviluppatore **Unity** dal **2014**.

Docente di programmazione **Java e C++** per l'università di *Roma Tor Vergata* dal **2016**,

docente di **Unity e C#** per aziende di formazione e università private dal **2019**.

Co-founder del team informale **Plumesoft Games**, team vincitore delle game jam

Museum Booster HACK 2019

Games For Future 2020

Games For Tourism 2021

Maggiori dettagli nella sezione Progetti.

ESPERIENZA LAVORATIVA

Lead Programmer "Food Devils"

Studio Daimon s.r.l. [01/04/2023 – Attuale]

Food Devils è videogame roguelite con battaglie tattiche e base builder incentrato sull'unico ristorante rimasto in un mondo post-apocalittico popolato da mostri e creature magiche.

Il giocatore intesserà rapporti con dei benevoli diavoli, ciascuno rappresentante di un certo tipo di cucina, e attirerà nuovi avventurieri da spedire in missione grazie ai piatti preparati nel ristorante.

Lo stile grafico è 2.5D e unisce personaggi 2D dotati di animazione skeletal (realizzata con Spine2D) e ambienti 3D.

Il game engine è Unity 3D e la piattaforma di riferimento è PC (ma è previsto il porting per le principali console).

Il mio ruolo in questo progetto è la gestione del reparto di programmazione, la progettazione dell'architettura software, l'integrazione degli output dei reparti artistici, il supporto tecnico per il reparto design e artistico e per finire l'operatività sulle parti di codice più complesse.

La parte più imponente del mio ruolo si concluderà con il rilascio della demo a Novembre 2024.

Link alla pagina Steam: https://store.steampowered.com/app/2861730/Food_Devils/

Lead Developer di "SanLo Defence"

Università La Sapienza [01/06/2023 – 31/05/2024]

Città: Roma

SanLo è un videogioco sviluppato per e con l'Università La Sapienza per promuovere il quartiere San Lorenzo.

Si tratta di un tower defense 2D in cui il giocatore può schierare gli abitanti del quartiere per difenderlo da ondate di scheletri che rappresentano gli attori negativi che potrebbero impattare sul territorio.

Ogni livello è legato a un luogo della cultura del quartiere ed il compito del giocatore è difenderlo.

Per questo progetto ho ricoperto il ruolo di lead developer, occupandomi sia dell'operatività sia della gestione di quattro studenti (laureandi o neolaureati) coordinando il reparto sviluppo con i reparti di design e grafica.

Il game engine utilizzato è Unity, le piattaforme target Android e iOS.

Oltre alla gestione del team di sviluppatori, ho sviluppato le meccaniche di gioco, la gestione della memoria, le comunicazioni con il server e un tool che prendesse le immagini delle animazioni dei personaggi generate dal reparto grafica (circa 12.000 immagini) e le organizzasse in sprite sheets limitando gli spazi vuoti e generando automaticamente il ritaglio delle sprites, le animazioni e le collegasse al resto dei dati dei personaggi.

Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=it.sapienzaapps.SanLo&hl=it&gl=US>

iOS: <https://apps.apple.com/it/app/sanlo-defence/id6473738481>

Lead Programmer "La Forza Nascosta di un Futuro Imperatore"

Cultrip / Duplicart s.r.l. / Parco Archeologico Del Colosseo [01/03/2023 – 15/02/2024]

Una web app sviluppata per e con la società Cultrip e commissionata dal Parco Archeologico del Colosseo.

Lo scopo dell'app è duplice: essere uno strumento di promozione per il Parco Archeologico da usare nelle classi scolastiche delle elementari, e al tempo stesso essere fruibile tramite smartphone durante una gita al parco stesso, per scoprire dettagli su luoghi e personaggi importanti.

In particolare si tratta di una storia ramificata, letta da un narratore e disseminata di approfondimenti e minigiochi a essi collegati. Superare un minigioco conferisce al giocatore una carta collezionabile di luoghi, oggetti o personaggi della storia.

Il giocatore quindi potrà non solo compiere delle scelte che modificano l'andamento della storia, ma anche prestare attenzione alle preziose informazioni storiche, utili a superare i minigiochi per completare la collezione di carte.

Il gioco presenta quattro diversi finali in base alle scelte compiute dal giocatore.

Ho partecipato a questo progetto assieme a Chiara Domeneghetti del gruppo informale Plumesoft Games e il nostro apporto in questo progetto è stata sia una consulenza sul Narrative Design, sia lo sviluppo della parte tecnica dell'intera app (realizzata in Unity3D per piattaforme WebGL).

Link: <https://colosseo.it/education/serious-game-al-parco-con-claudio-un-percorso-di-rivincita/>

Sviluppo app City Adventure vincitrice di Vitamina G 2020

ACG Rumore [11/2021 – 10/2024]

City Adventure è un'app che fa parte del progetto "City Adventure 2.0" vincitore del bando "Vitamina G 2020" da cui ha ricevuto i fondi per la sua realizzazione. L'app permette a chi gioca di fare una caccia al tesoro tra i vicoli dei rioni del centro di Roma. Quando si gioca si sceglie un percorso e il numero di tappe, il sistema genererà una serie di tappe su misura. Il giocatore non saprà subito quali sono le tappe, prima di poter raggiungere una tappa infatti dovrà risolvere un enigma o un minigioco, solo scoprendo la soluzione dell'enigma scoprirà qual è la tappa da raggiungere. L'enigma successivo però sarà ottenuto solo quando il giocatore si geolocalizzerà nella tappa scoperta. Il percorso prende quindi forma, tappa dopo tappa e per ciascuna verrà presentato un piccolo aneddoto su quel luogo. La rapidità e il numero di tentativi usati per risolvere gli enigmi determineranno il punteggio fatto dal giocatore, assieme a un quiz finale basato su gli aneddoti del percorso. Al completamento del percorso il giocatore può registrare nella classifica globale la sua partita, taggando anche le persone che lo hanno accompagnato (se registrate nell'app). Infatti l'app è pensata per essere giocata in gruppo, ma da un solo smartphone alla volta. L'app è stata sviluppata con Unity3D ed è disponibile su Google Play e App Store.

<https://www.cityadventure.it/giocare-caccia-al-tesoro-app/>

Sviluppo applicazioni multimediali

Silanet Solutions [05/2021 – 01/2024]

Sviluppo di alcune applicazioni multimediali per musei di Cosenza.

Realizzate con Unity3D, tali applicazioni sono pensate per essere fruite da schermi touch presenti nei musei.

I temi sono vari, dalla riqualificazione urbanistica alla divulgazione riguardo l'agricoltura.

A livello di meccaniche sono presenti sia interazioni che permettono al giocatore di comporre una scena (ad esempio per visualizzare come potrebbe essere modificata una parte del quartiere) e meccaniche legate alla gamification (come minigiochi legati all'apprendimento di nozioni).

Sviluppo giochi 2D con Unity progetto EduGaming VS Radicalisation

La Fenice & PaNoKe [03/2022 – 01/2023]

Sviluppo di due giochi 2D per browser per il progetto europeo "EduGaming Vs Radicalisation: Strategies For Beginners" finanziato da Erasmus+ Ka2 (codice progetto: 2020-KA227-06).

Il primo è un platform 2D contro i discorsi d'odio nei confronti della comunità LGBTQIA+ e di sensibilizzazione sulle parole. All'interno del gioco il giocatore dovrà usare un ombrello (che cresce con le esperienze dei personaggi) per proteggersi da una pioggia di parole d'odio, e cercare all'interno del livello delle parole positive nascoste, che aiuteranno di volta in volta i personaggi a superare le proprie sfide.

Il secondo è un gestionale/simulatore semplificato sul tema dell'apatia politica, dove il giocatore si ritroverà a vivere i panni di Marko, un ragazzo la cui madre viene licenziata ingiustamente per dinamiche basate sul razzismo. Marko però vive in un paese, SleepyLand, particolarmente apatico e dovrà confrontarsi con diversi abitanti della sua città per crescere, smuovere le coscienze (inclusa la propria), aiutare la famiglia a sopravvivere e cercare di cambiare le cose a SleepyLand. Ogni scelta avrà effetto su delle metriche che rispecchiano lo stato di Marko e della sua famiglia (soldi, benessere psicofisico, tempo), della città (supporters di Marko, copertura mediatica, livello di apatia politica) e l'allineamento di Marko (che può tendere dall'individualismo alla collettività).

Sono presenti diversi finali in base alle metriche del giocatore quando si arriva ad un determinato punto nel tempo di gioco.

I giochi saranno rilasciati a Febbraio 2023 per un evento legato al progetto.

Sviluppo endless runner per WebGL

Good Times [12/2021 – 03/2022]

Sviluppo di un'applied game ispirato ad uno show per bambini. Il genere è un endless runner atipico, in cui c'è un limite di tempo entro il quale si devono raccogliere degli oggetti su di un percorso infinito. Lungo il percorso ci sono ostacoli da schivare e imprevisti attivati dall'antagonista che rallentano o peggiorano la visibilità del giocatore. Lo stile è lowpoly e ogni livello è ispirato a una ricetta. Il gioco è ottimizzato per essere giocato da browser sia desktop che mobile.

Docente esterno (Java, C++ e Unity3D)

Università degli Studi di Roma "Tor Vergata" [2016 – Attuale]

Insegnamento del secondo modulo dell'esame "Programmazione in Java e Gestione della Grafica" del CdL "Scienze e Tecnologie per i Media".

Gli argomenti trattati comprendono i principi della programmazione a oggetti, l'interfaccia grafica utente della libreria javax.swing e l'esame prevede la creazione di un piccolo videogioco o un piccolo applicativo.

Insegnamento delle basi di C++ come prima parte del corso "Programmazione ad Oggetti e Grafica" del CdL "Scienze e Tecnologie per i Media".

Gli argomenti da me trattati comprendono i principi della programmazione a oggetti, la gestione della memoria, i principali containers della libreria standard, copy constructor / assignment, move constructor / assignment, e l'utilizzo della libreria rapidxml per leggere un xml con struttura custom come file di configurazione del progetto. Il docente che collabora con me svolge le lezioni di Motori di Rendering (principalmente OpenGL) e come prova di esame unica gli studenti devono portare come progetto una scena 3D renderizzata in tempo reale e che utilizzi (almeno) gli argomenti trattati durante le lezioni.

Insegnamento di Unity 3D per il corso "Game Development in Unity 3D" del CdL "Scienze e Tecnologie per i Media".

Gli argomenti trattati comprendono sia il linguaggio di programmazione C#, sia l'utilizzo di Unity 3D.

Vengono trattate le basi del game engine, dell'editor, la struttura di un progetto, e lungo la strada diversi approcci e diverse meccaniche sia per il 2D che per il 3D, arrivando ad argomenti avanzati.

La prova d'esame consiste nel portare un progetto sviluppato in team di 3-5 studenti, che sarà poi approfonditamente discusso in sede di orale.

Docente per corso - Tecniche di modellazione digitale - 2° anno

IED [03/2022 – Attuale]

Corso del 2° anno del percorso Media Design.

Il programma del corso verte sulle basi di C# e del game engine Unity. Il suo obiettivo è di portare gli studenti a realizzare dei piccoli prototipi che gettino le basi dello sviluppo con Unity (struttura di un progetto, componenti e Game Objects, scripts, animazioni, motore della fisica, interfaccia utente) fino ad includere alcune tecniche utilizzate negli applicativi AR / VR come gestione delle interazioni tramite raycasting e reticolo.

Docente per il corso Game Developer

Tree s.r.l. / Opinno [10/2019 – 11/2022]

Docenza e consulenza sul programma del corso incentrato su Unity 3D e Maya. Ho curato la porzione di Unity 3D. Gli argomenti trattati nel corso comprendono i fondamentali dell'utilizzo dell'editor, utilizzo dei prefab, la gestione degli assets, le basi della programmazione in C#, creazione delle componenti di Unity, lifecycle dei MonoBehaviour, il motore della fisica di Unity, introduzione ai materiali e all'illuminazione, workflow per l'importazione degli assets, creazione e gestione delle animazioni, Mecanim, gestione degli input, gestione dell'interfaccia grafica tramite le componenti UI, sfruttare eventi e callbacks, gli Scriptable Objects, i particle effects e la gestione delle scene. Il corso è giunto alla settima edizione (sei delle quali in formato telematico a partire dal lockdown del 2020).

Mentor durante il training per il progetto europeo EduGaming vs Radicalisation

La Fenice & PaNoKe [03/2022]

Assieme alla mia socia Chiara Domeneghetti, siamo stati chiamati per spiegare cosa siano gli applied o serious games durante un training di diversi giorni tenutosi a Tortona nella sede dell'APS La Fenice.

Lo scopo era quello di passare il nostro know-how sul design di applied games agli youth workers delle associazioni culturali europee facenti parte del progetto EduGaming vs Radicalisation. Il nostro contributo si è concretizzato dapprima in una presentazione di diversi case studies, sottolineando i punti di forza o di interesse di vari titoli, poi abbiamo dato alcune indicazioni su come procedere ed infine i partecipanti sono stati divisi in gruppi con cui abbiamo fatto dei workshop di brainstorming e confronto.

Alla fine del training i gruppi hanno esposto i concept dei giochi da loro ideati.

Docente per corso PCTO su sviluppo Applied Games

ITT Fermi [03/2021 – 07/2024]

Città: Frascati

Docenza e consulenza sul programma del corso incentrato su Unity 3D e su come usarlo per creare applied games. Gli argomenti trattati nel corso comprendono i fondamentali dell'utilizzo dell'editor, utilizzo dei prefab, la gestione degli assets, le basi della programmazione in C#, creazione delle componenti di Unity, lifecycle dei MonoBehaviour, il motore della fisica di Unity, workflow per l'importazione degli assets, creazione e gestione delle animazioni tramite sprites e Animator, gestione degli input, gestione dell'interfaccia grafica tramite le componenti UI, sfruttare eventi e callbacks, gli Scriptable Objects, i particle effects e la gestione delle scene.

La parte finale del corso è incentrata sullo sviluppo di piccoli prototipi di applied games.

Docente per corso "Videogiochi e Lavoro: Serious Games per aziende e per il sociale"

Fondazione Mondo Digitale [11/2022 – 12/2022]

Corso aperto alle scuole (PCTO) e ai cittadini.

Il corso verte sui Serious Games, su come approcciarne la scrittura e la realizzazione con Unity, sfruttando Ink per la stesura di piccoli dialoghi a scelta multipla.

Io mi sono occupato della parte più tecnica, di programmazione e utilizzo di Unity, mentre la docente Chiara Domeneghetti si è occupata della parte più teorica, di scrittura ma anche della sintassi di Ink e della scrittura dei dialoghi a scelta.

Per presentare tutti gli argomenti abbiamo proposto un piccolo gioco 2D in cui il giocatore deve interagire con alcuni personaggi storici per carpire informazioni sulla loro storia e successivamente affrontare un dialogo-quiz.

Rispondendo correttamente a tutte le domande si passerà al livello successivo/si concluderà il gioco.

Io mi sono occupato della parte tecnica, che ha incluso l'utilizzo di Tilemaps, la creazione e gestione delle animazioni, l'importazione dei dialoghi scritti in Ink con l'altra docente (Chiara Domeneghetti), cenni sulla UI, i prefabs, il passaggio da una scena all'altra e come eseguire la build del gioco.

Docente per corso Java

Accademia Informatica S.r.l. [12/2020 – 03/2022]

Docenza per il corso di Java sui moduli Fondamenti di Programmazione e Java Base.

In Fondamenti di Programmazione i discenti sono stati introdotti all'informatica, agli algoritmi e alle loro strutture base facendo esercizi sui diagrammi di flusso sfruttando il programma Flowgorithm.

In Java Base sono stati affrontati gli argomenti base di Java, dalle variabili all'ereditarietà e interfacce.

Docente per corso "Gaming & AI"

Fondazione Mondo Digitale [12/2021 – 01/2022]

Corso aperto alle scuole e agli studenti della scuola superiore secondaria.

Il corso verte sulle basi di Unity, come sviluppare un piccolo gioco 3D in cui si comanda una pallina e si devono raccogliere degli oggetti sparsi nel livello.

L'ultima parte del corso introduce il concetto delle AI nei videogiochi e fornisce un esempio di utilizzo delle NavMesh.

Sviluppo giochi 2D con PlayCanvas progetto GamifyEU

APS La Fenice & YEU International [03/2020 – 07/2021]

Sviluppo di 8 applied games per un progetto europeo giocabili da browser (desktop e mobile). L'engine scelto è PlayCanvas per 7 giochi e Unity 3D per l'ottavo. I giochi sono in 2D ma alcuni sfrutteranno dei modelli 3D per le animazioni dei personaggi. Il genere dei giochi varia dal punta e clicca, all'avventura testuale, a serie di minigames. Lo scopo del progetto è quello di avvicinare i ragazzi alle culture e alle iniziative europee esistenti. Trama e design sono frutto del confronto con le associazioni giovanili europee partners dei clienti.

<https://www.plumesoft.games/progetto/gamifyeu-engage-connect-empower/>

<https://www.plumesoft.games/progetto/gamifyeu-human-rights/>

Consulenza informatica

Progetto OILER [05/2021 – 2023]

OILER è un'iniziativa che ha come scopo la divulgazione della cultura logica e matematica. All'interno di questa iniziativa stanno venendo sviluppati diversi applicativi in Unity3D, il mio ruolo è quello di aiutare nella risoluzione dei bug e nell'architettura di nuove features.

<https://www.oiler.education/scuola/materiali/software>

Docente di Introduzione all'Informatica (Coding)

TTen S.r.l. [09/2019 – 10/2019]

Lezioni introduttive all'informatica e alla programmazione presso sei classi di una scuola privata (elementari e medie). Tramite attività ludiche ed esercizi su carta abbiamo affrontato argomenti quali: che cos'è l'informatica, cosa sono gli algoritmi, cosa vuol dire programmare, i cicli, il debugging, le istruzioni condizionali.

Docente per il corso Gameplay & Interaction Programmer

AKT S.r.l. [06/2019 – 07/2019]

Insegnamento delle basi di Unity 3D, svolto assieme ad altri due docenti.

Gli argomenti trattati nella mia porzione di corso comprendono i fondamenti dell'utilizzo dell'editor, la gestione degli assets, implementazione di codici C#, lifecycle dei MonoBehaviour, semplice ai tramite finite state machine, introduzione ai materiali, workflow per l'importazione degli assets, Mecanim, gestione degli input.

Supporto sviluppo App AR

Centounopercento s.r.l.s. [04/2019 – 05/2019]

Supporto nello sviluppo di un'applicazione mobile AR di gamification.

Le mie mansioni sono state prevalentemente la gestione del flusso dell'interfaccia utente legata alla registrazione e al login, la localizzazione (in inglese, cinese e giapponese), la gestione delle risorse audio e le chiamate al server. In misura minore ho contribuito assieme a gli altri sviluppatori nella gestione delle scene in realtà aumentata e di altre componenti dell'interfaccia utente.

Gestione Sviluppo Prototipi Videogames

Strige SRLS [2017 – 2019]

Gestione dello sviluppo di prototipi e videogiochi che includono:

gioco VR per dispositivi mobile;

prototipo di animazioni in grafica 2D di assets forniti;

gioco per dispositivi mobile con meccaniche plug & play tramite Scriptable Objects (intelligenze artificiali, modalità di collisione, gestione dati dei mondi di gioco, possibilità di riallacciare i files nelle sottocartelle tramite Editor in modo da velocizzare lo sviluppo di nuovi mondi di gioco);

comunicazione tra game client e server PlayFab, semplici logiche lato server tramite javascript (Cloud Script);

Programmatore con Unreal Engine 4

JCM d.o.o. & Potato Killer Studio [2016 – 2017]

Sviluppo del sistema di controllo del giocatore nelle sezioni in terza persona del gioco.

Sviluppo delle interfacce grafiche a partire da assets e schemi forniti.

Sviluppo della comunicazione lato client per lo scambio di dati tra client ed un server esterno (non game server) tramite richieste HTTP e sockets. Sviluppo della compatibilità dei controlli con il joystick XBOX (sia nelle sezioni in terza persona che durante le sfide con le carte).

Sostituzione docente

iDocet [28/09/2016 – 11/12/2016]

Città: Roma | Paese: Italia

Il mio ruolo è stato quello di insegnare alcune basi di diversi linguaggi (Java, HTML, CSS e javascript) e assistere gli studenti in laboratorio.

Le mie lezioni sono state in totale 5

Sviluppo Applicazione Desktop

FIVA Confcommercio [06/2016]

Città: Roma | Paese: Italia

Sviluppo in Java di un software con db locale per la simulazione dell'assegnazione dei posteggi nei mercati.

Tutoraggio C++

Università degli Studi di Roma "Tor Vergata" [05/2015 – 06/2015]

Città: Roma | Paese: Italia

Ripasso teorico in laboratorio di C++. Monitoraggio e supporto allo sviluppo di alcune componenti necessarie alla realizzazione del progetto legato al corso "Programmazione ad Oggetti e Grafica" del CdL "Scienze e Tecnologie per i Media".

Seminario "Esempi di Programmazione in Java"

Università degli Studi di Roma "Tor Vergata" [04/2015 – 06/2015]

Città: Roma | Paese: Italia

Seminari nell'ambito del CdL "Scienze e Tecnologie dei Media".

Il ciclo di seminari è stato diviso in due parti. Nella prima, la più grande, sono stati affrontati gli argomenti riguardanti l'interfaccia grafica, la gestione degli input degli utenti e la gestione di scene geometriche animate e interattive. Nella seconda, comprensiva delle ultime due sessioni, gli studenti hanno ricevuto tutoraggio nello sviluppo di progetti a loro scelta.

Programmatore Junior Unity3D

Sincro Consulting S.p.A. [08/2014 – 09/2014]

Città: Roma

Realizzazione di una demo di galleria d'arte 3d.

L'utente è in grado di appendere, spostare, rimuovere, ispezionare e commentare i quadri.

Al posizionamento dei quadri segue il posizionamento di un faretto che punta in direzione del quadro. Il tutto all'interno di una struttura esplorabile in 3d attraverso un sistema di input da tastiera e mouse. I quadri da poter aggiungere vengono generati a partire da delle immagini precedentemente caricate sul sito. La demo fa parte di un progetto al momento in sospeso.

Tutor del corso "Programmazione in Java"

Università degli Studi di Roma "Tor Vergata" [10/2012 – 06/2013]

Gestione delle lezioni pratiche e di ripasso teorico in laboratorio. Monitoraggio e supporto allo sviluppo di piccoli progetti (nella forma di semplici videogiochi) presentati dagli studenti all'esame finale del corso di "Programmazione in Java" del CdL in "Scienze e Tecnologie per i Media".

Il tutto affiancato da un altro collega.

Programmatore Junior Unity3D e UDK

[01/2013 – 04/2013]

Lavoro di circa tre mesi nell'ambito di una start-up indipendente. All'interno di UDK utilizzando UnrealScript: creazione di un sistema di combattimento corpo-a-corpo, tiro con l'arco, magie e piccole intelligenze artificiali.

All'interno di Unity in C#: creazione di un prototipo di un tower defense nel quale sono state strutturate le classi degli elementi di gioco, un sistema di movimento attraverso waypoints e piccole intelligenze artificiali.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Laurea Triennale in Scienze e Tecnologie per i Media

Università degli Studi di Roma "Tor Vergata" facoltà MMFFNN [2008 – 2015]

Città: Roma | Paese: Italia | Sito web: https://web.uniroma2.it/it/percorso/didattica/sezione/scienze_e_tecnologie_per_i_media | Voto finale: 104

Esami in ambito informatico e multimediale sostenuti:

Metodi Matematici per la Computer Graphics, realizzazione di un basilare motore di rendering in C++ da zero

Programmazione ad Oggetti e Grafica in Java

Programmazione ad Oggetti e Grafica in C++ e OpenGL

Programmazione Strutturata in C

Pubblicazione Online (html, PHP, CSS, javascript)

Modellazione NURBS e poligonale in Maya

Editing video utilizzando Adobe Premiere Pro e Adobe After Effects

Trattamento Digitale delle Immagini con Adobe Photoshop

Sistemi Operativi e Reti Calcolo, Analisi di Fourier, Geometria, Analisi Numerica, Fisica Generale Comunicazione in Lingua Italiana

Diploma di scuola secondaria superiore

Liceo Scientifico Statale "Teresa Gullace Talotta" [2003 – 2008]

Città: Roma | Paese: Italia

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre: italiano

Altre lingue:

inglese

ASCOLTO B2 LETTURA C1 SCRITTURA B1

PRODUZIONE ORALE B1 INTERAZIONE ORALE B1

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

PROGETTI

[2021]

Alien Roads Lead To... | Vincitore del Game For Tourism 2021 Assieme a Chiara Domeneghetti, Elena Bearzotti, Stefano Sinicropi e Marko Poskurica abbiamo partecipato a questa game jam legata al Rome Videogame Lab 2021, indetta da Q Academy e dalla Regione Lazio. Durante l'evento si è aggiunta al team Giulia Lascialfari.

Scopo dell'evento: produrre il prototipo di un applied game per la promozione del turismo nel Lazio. Il gioco che abbiamo sviluppato è un punta-e-clicca che parla di un alieno (il turista per eccellenza) che precipita a Roma e deve recuperare i pezzi dell'astronave che si sono sparpagliati per il Lazio, casualmente proprio nelle località che rappresentano possibili mete turistiche.

Gli abitanti però hanno scambiato questi pezzi di astronave per oggetti di uso quotidiano e il giocatore dovrà convincerli a farseli restituire, trovandosi inevitabilmente a scoprire luoghi, attività, storia e cultura del Lazio. Durante la fiera Rome Videogame Lab 2021 siamo stati premiati dall'assessora al turismo Valentina Corrado.

Di seguito i links a trailer e articoli.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=ALITFOgalgY> | <https://www.plumesoft.games/progetto/alien-roads-lead-to-discovering-lazio/> | <https://www.facebook.com/valentinacorrado86/posts/oggi-ho-partecipato-alla-premiazione-del-game-for-tourism-lazio-2021-la-game-jam/2073320099499569/> | <https://www.facebook.com/QAcademyImpresaSociale/posts/3010001299251435>

[2020]

The Catcher In The Sky | Vincitore del Game For Future 2020 Assieme a Chiara Domeneghetti, Elena Bearzotti, Stefano Sinicropi e Andrea Caranfil abbiamo partecipato a questa game jam tenutasi durante il Rome Videogame Lab 2020, col patrocinio dell'ANG.

Durante l'evento si è aggiunta al team Melania Ferrara. Lo scopo era fare un applied game sui cambiamenti climatici. Il gioco che abbiamo sviluppato è un casual game in cui il giocatore interpreta l'atmosfera e la meccanica di gioco principale rispecchia il funzionamento dell'effetto serra, il modo in cui è cambiato nel corso della storia del pianeta e come ciò si intreccia con la storia dell'uomo. La narrazione è ad opera del sole, che tra uno stage e l'altro racconta cosa sta avvenendo sul pianeta, dalla comparsa dell'uomo fino a...

Maggiori informazioni ai seguenti links:

Link: <https://www.plumesoft.games/progetto/the-catcher-in-the-sky/> | <https://agenziagiovani.it/stampa-e-media/comunicati-stampa-ang-press/giovani-successo-perla-game-jam-digitale-promossa-da-ang/>

[2019]

Enigmart | Vincitore dell'Museum Booster HACK 2019 Assieme a Chiara Domeneghetti ed Elena Bearzotti abbiamo partecipato all'hackathon indetto dal museo MAXXI tenutosi a L'Aquila. Lì abbiamo conosciuto il resto del

team (nominato AR'museo) con cui è nato il progetto. La tematica era quella di collegare la nuova sede del MAXXI (apertura nel 2020) a L'Aquila con la città e la sua storia. Abbiamo proposto un gioco in AR con meccaniche del genere escape room e dialoghi con i personaggi legati alla città e al museo. Siamo convinti che lo story telling sia uno strumento fondamentale quando si approcciano discorsi di gamification, soprattutto in ambito culturale. Abbiamo quindi unito storie della città, del palazzo antico in cui avrà sede il MAXXI, personaggi illustri e abbiamo cucito un gioco con una sua trama che, per quanto semplice, veicola un messaggio. Maggiori informazioni ai seguenti links:

Link: <https://www.plumesoft.games/progetto/enigmart/> | <https://www.maxxi.art/events/museum-booster-hack-2019/>

[Attuale]

SeaRing SeaRing è un gioco di avventura 2D, top-down, in pixel art.

La protagonista del gioco dovrà affrontare nemici ed enigmi potendo contare su un unico potere: un anello d'acqua difensivo (da cui il titolo).

Il mio ruolo all'interno del progetto è quello di secondo programmatore. Attualmente stiamo preparando una demo per cercare un publisher. Links ai social del gioco:

Link: <https://store.steampowered.com/app/1678880/SeaRing/> | <https://linktr.ee/SeaRing>

[2018]

Nunc Mihi | 3° posto alla gara d'appalto Playable Bologna Assieme a Chiara Domeneghetti abbiamo scritto un gioco per partecipare al bando di gara lanciato dal Comune di Bologna per realizzare un gioco che racconti e promuova la città attraverso i suoi musei. Si tratta di un gioco di avventura bidimensionale in cui il protagonista è una bambola di pezza che prende dopo esser stata perduta durante una gita ai musei dalla sua proprietaria Michela. Pezza, la bambola, dovrà risolvere enigmi, aiutare i personaggi storici dei musei e affrontare il suo passato.

Il progetto non ha vinto la gara d'appalto e quindi il suo sviluppo è temporaneamente sospeso.

[2015]

Tesi di Laurea: Algoritmo di generazione dungeon Ho realizzato, per la tesi di laurea triennale, in C#, un plugin per Unity3D che genera la forma geometrica base di edifici-labirinti che possano avere un senso strutturale logico personalizzabile dall'utente. Per fare ciò ho sfruttato alcune nozioni geometriche (prodotti scalari e vettoriali, risoluzione di sistemi a tre incognite col metodo di Cramer, intersezioni e altro) e della teoria dei grafi (alberi, matrici di adiacenza, indice di centralità, l'algoritmo di triangolarizzazione di Bowyer-Watson) ma seguendo tutta una serie di "regole" di costruzione che possono essere inserite tramite un apposito pannello. Ad esempio è possibile generare una casa in cui tutte le stanze pubbliche (ingresso, soggiorno, etc) sono raggiungibili dall'entrata senza dover passare attraverso le stanze private (camere da letto, bagni, etc) come in una casa reale. L'algoritmo necessita l'aggiunta di sistemi più avanzati di creazione dei corridoi e il software richiederebbe un refactoring del codice.

COMPETENZE COMUNICATIVE E INTERPERSONALI

Competenze comunicative e interpersonali Predisposizione nel sintetizzare e spiegare regole e concetti.

HOBBIES

Hobbies

Videogiochi

Giochi da Tavola

Disegnare

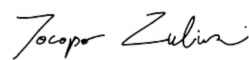
Scrivere concept per giochi

Suonare il pianoforte

Cinema e Serie TV

Sviluppare progetti in proprio

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel CV ai sensi dell'art. 13 d. lgs. 30 giugno 2003 n. 196 - "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 GDPR 679/16 - "Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali".



Roma, 16/09/2024

Jacopo Zuliani