

Federico Manzella

CONTATTI

-  40127 Bologna, Italia
-  ferdiu.cow.a.bunga@gmail.com
-  <http://ferdiu.github.io/>
- <https://www.linkedin.com/in/federico-manzella-4586601a4/>

ESPERIENZA LAVORATIVA

● 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 - ATTUALE

● Game Designer and Developer

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

2020 - 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.poingjump>)

2020 - 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](#)

● **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 - ATTUALE - Bologna, Italia

● **Chimica e Chimica dei materiali**

Alma Mater Studiorum - Università degli studi di Bologna

2019 - ATTUALE - Bologna, Italia

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

ECIPAR Bologna

- 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 LINGUISTICHE

LINGUA MADRE: italiano

inglese

Ascolto C1	Lettura C1	Produzione orale B2	Interazione orale B2	Scrittura B2
----------------------	----------------------	-------------------------------	--------------------------------	------------------------

PATENTE DI GUIDA

● Patente di guida: **B**

COMPETENZE PROFESSIONALI

● **Competenze professionali**

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

ALTRE COMPETENZE

● **Altre competenze**

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

TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

● **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.