

Curriculum vitae di

Fabrizio ZAGAGLIA

Residenza: 11, Via Trieste, I – 40033, Casalecchio di Reno (Bologna)

E-Mail: fabrizio.zagaglia@gmail.com 

Web: www.z4g0.com 

Cellulare: +39 338 9801425

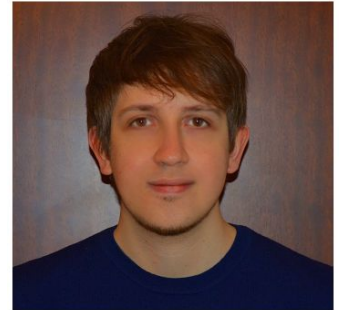
Telefono: +39 051 590811

Luogo e Data di Nascita: Bologna il 14/05/1985

Stato Civile: Libero celibe.

Obblighi di leva: Legge n. 226 del 23/08/2004: Sospensione Servizio di Leva Obbligatorio.

Patente: B




Esperienze professionali

→ Novembre 2011/Gennaio 2016

◆ Ruolo: Autore - Programmatore - Grafico - Progetto personale



◆ Realizzazioni:

- [Albedo: Eyes from outer space](#)  (videogame - PC / Mac / XBOX ONE / PS4)
 - Ideazione design, storyboard, art e gameplay.
 - Analisi e implementazione engine e logica di gioco.
 - Creazione linguaggio scripting.
 - Realizzazione grafica 2D, 3D e animazione.

→ Ottobre 2010 / Gennaio 2015

◆ Ruolo: Programmatore - Grafico presso TiconBlu S.r.l Via S. Isaia 73/2, 40123 Bologna (BO) - Italia

◆ Realizzazioni:

- [Nicolas Eymerich - The Inquisitor II](#)  (videogame - PC / Mac / iOS / Android)
 - Implementazione della logica di gioco secondo storyboard.
- [Nicolas Eymerich - The Inquisitor I](#)  (videogame - PC / Mac / iOS / Android)
 - Analisi ed implementazione dello script engine e gameplay engine per adventure games.
 - Implementazione della logica di gioco secondo storyboard.
- [Atlante 4D](#) (software didattico - PC)
 - Implementazione, GUI e grafica.

→ Ottobre 2011 - Marzo 2012

◆ Ruolo: Programmatore presso Studio Evil S.r.l Via Scandellara 58/2, 40138 Bologna (BO) - Italia

◆ Realizzazioni:

- [Syder Arcade](#)  (videogame - PC / Mac)
 - Analisi ed implementazione del core/gameplay engine.

→ Maggio 2008 - Settembre 2010

◆ Ruolo: Programmatore presso EMC3 Via Marconi 69, 40033 Casalecchio di Reno (BO) - Italia

◆ Realizzazioni:

- [Enea Online](#)  (videogame - Browser)
 - Realizzazione Client del MMORTS in ActionScript 3.0.
 - Progettazione e implementazione protocollo in UDP.

Istruzione e formazione

→ 2004 - 2010

- ◆ **Laurea Triennale** in Scienze di Internet / Informatica per il management. conseguita presso ALMA MATER STUDIORUM – Università degli studi di Bologna - Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali
- ◆ Tesi: Progettazione e Sviluppo di un Multiplayer Online Game su Reti Peer-To-Peer
- ◆ Votazione: **92/100**

→ 2000 - 2004

- ◆ **Diploma di Perito Informatico** presso l'Istituto Tecnico Industriale "O. Belluzzi" (Bologna).
- ◆ Votazione: **95/100**

→ Lingue Straniere:

- ◆ **Inglese** : Letto: ottimo, Scritto: ottimo, Parlato: buono
Risultato idoneo dopo aver superato l'esame di lingua inglese, livello B1 "".

Conoscenze informatiche

→ Sistemi operativi:

- ◆ Windows 8/7/Vista/XP - DOS
- ◆ Linux ubuntu
- ◆ MacOSX

→ Linguaggi di programmazione e tecnologie:

- ◆ **Generici**: C#, Java, C, C++, Basic, ASM, Ruby, Pascal.
- ◆ **Web e Database**: HTML, MySQL, JavaScript - JQuery - Ajax, PHP, Asp.NET, ActionScript 3, Css, DOM, VRML.
- ◆ **Grafica realtime 2D/3D**: Unity3D, HLSL, CG, XNA, BlitzMax, BlitzBasic3D, GML, DIV, DirectX, OpenGL

→ Programmi e Tool:

- ◆ **Ambienti di sviluppo generici**: Visual Studio, Eclipse, XCode, MonoDevelop.
- ◆ **Web e Database**: PHP storm, Zend, Adope Flash, Adobe Dreamweaver, Microsoft Access, FlashDevelop.
- ◆ **Grafica**: Blender, Sculptris, Quixel Suite, Photoshop, RealDraw, Wings3D, Milkshape3D, Gile[s], Paint.
- ◆ **Pacchetti applicativi**: Google Docs, Microsoft Office, MicroCap, Altera MaxPlus, Mathematica.
- ◆ **Organizzazione**: SourceTree, SVN, Github, Asana.
- ◆ **Altro**: Audacity, FL studio, MMF, GML, RGSS

Progetti personali

→ Creazione Videogame e Multimedia:

- ◆ Riconoscimenti:
 - Vincitore contest "2001: Contest nello Spazio" di IndieVault.it con videogame "2001: A Time Odissey" [🔗](#).
 - Vincitore contest "Flatland" di IndieVault.it con videogame "Dot" [🔗](#).
 - Vincitore "Best Game" e "Best Graphics" della manifestazione "Click Awards 2002/2003" con videogame "Longy" [🔗](#).
- ◆ Realizzazioni:
 - Dal 1998 sviluppo di videogiochi 2D e 3D, curandone il design, la programmazione e la grafica, raccolti sul sito personale www.z4g0.com [🔗](#)
 - Progetti personali:
 - Videogames: 2001: A Time Odissey [🔗](#), Master of Clown [🔗](#), Dot [🔗](#), Longy [🔗](#), Star trek 3D [🔗](#), Stealthz, Splitz.
 - Tools visuali: Editable [🔗](#)
- ◆ Redazione e community management:
 - Esperienze passate redazione tutorial su GameProg.it, Click Italian Software e BlitzItalia.
 - Moderazione sezione TalentZone - TGM online
- ◆ Siti e riviste:
 - Comparso e/o intervistato su siti stampa generalista e specializzata: La Repubblica, Corriere della sera, Multiplayer.it [🔗](#), Everyeye.it [🔗](#), Games969.it [🔗](#), Polygon, RPS, Destructoid, IGM, GamesTM etc..
 - Presente sui numeri #321 (speciale di 6 pagine), #149, #171, #187, #180, #200, #224 della rivista mensile The Games Machine.

→ Grafica e WebDesign:

- ◆ Grafica 3D:
 - Modellazione 3D (organica / non organica - hipoly / lowpoly)
 - Animazione 3D
 - Environment
- ◆ Grafica 2D:
 - Loghi
 - Pixel Art
 - Vettoriale
 - Hand draw

Hobby e interessi

- ◆ Suono chitarra e chitarra elettrica autodidatta, ascolto prevalentemente Rock.
- ◆ Basket e nuoto.

Aspirazioni e disponibilità

Sono particolarmente interessato ad un inserimento lavorativo che mi permetta di sviluppare i miei interessi e le conoscenze acquisite nel campo della programmazione in ambito grafico, progettuale e gestionale.

Mi trovo a mio agio ad operare sia in team sia autonomamente.

Le esperienze di lavoro passate e presenti mi hanno consentito di acquisire sempre maggiori competenze e responsabilità. Mi piacerebbe allargare i miei orizzonti ed affinare le mie capacità anche raccogliendo nuove sfide.

Autorizzazione

Autorizzo al trattamento dei dati personali, secondo quanto previsto dalla Legge 196/03