

**FORMATO EUROPEO
PER IL CURRICULUM
VITAE**



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome **CHIARELLI SIMONE**

ESPERIENZA LAVORATIVA

- Date (da – a) **FEB. 2021 - PRESENTE**
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
- Tipo di azienda o settore
- Tipo di impiego **Freelance**
- Principali mansioni e responsabilità **Sviluppatore Unity esperto. Giochi, simulazioni, multiplayer/netcode, sviluppo tecnologia per gli scenari virtuali, fisica, shaders, tool editor e per il debugging, VR, AR e un po' di web-api. Uso C# maggiormente ma anche C, C++, Python, PHP, e altri linguaggi.**
- Date (da – a) **Dic. 2018 - Lug. 2021**
- Nome e indirizzo del datore di lavoro **Scuola Normale Superiore, Pisa**
- Tipo di azienda o settore **Università**
- Tipo di impiego **Sviluppatore Unity VR/AR**
- Principali mansioni e responsabilità **Per la maggior parte sviluppo applicazioni **AR/VR**. Ho lavorato su un sistema di gesture avanzato per il **C.A.V.E.** Ho sviluppato un simulatore VR di missioni su Marte per il progetto **B.M.I.FOCUS** con integrazione di test psico-motori per la ricerca universitaria. Ho contribuito allo sviluppo del progetto **S.I.A.M.O.** inerente il controllo motorio durante il parlato di soggetti con patologie e senza per il biofeedback audio-visivo con finalità riabilitativa.**
- Date (da – a) **FEB. 2012 - AGO. 2018**
- Nome e indirizzo del datore di lavoro **FrozenPepper s.r.l., Pisa**
- Tipo di azienda o settore **Sviluppo di App/Videogiochi e pubblicazione indipendente ("Indie")**
- Tipo di impiego **Sviluppatore Capo**

- Principali mansioni e responsabilità

Responsabile del team di sviluppo (2 persone)

Sviluppo di videogiochi per Mobile:

Ho sviluppato: fisica dei veicoli (3D) e relativi sistemi di guida, shaders, on-line multiplayer, terreno procedurale (3D), sistema di streaming delle risorse, intelligenza artificiale per la guida di veicoli e per i nemici del giocatore, sistema di storage dei dati utente su cloud, vari sistemi di gameplay. Linguaggi usati: C# (Unity), CG/HLSL, C++, PHP, Objective-C++.

Port dei videogiochi ad altre piattaforme:

Android (Google Play), Mac (Mac App Store/Steam), Windows (Steam).

Applicazioni native per iOS e relativi componenti per desktop (PC/Mac).

Ho sviluppato: protocollo di comunicazione proprietario su TCP e UDP, interfaccia grafica dinamica personalizzabile dall'utente, virtual HID drivers per Mac e Windows, companion server desktop application). Linguaggi usati: Objective-C++, Visual C/C++.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

• Date (da – a)	2002 - 2008
• Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione	Liceo Scientifico Ulisse Dini, Pisa
• Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio	Materie scientifiche
• Qualifica conseguita	Diploma di liceo scientifico ad indirizzo informatico
• Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)	

CAPACITÀ E COMPETENZE PERSONALI

*Acquisite nel corso della vita e della
carriera ma non necessariamente
riconosciute da certificati e diplomi
ufficiali.*

MADRELINGUA ITALIANO

ALTRE LINGUA

INGLESE

- | | |
|---------------------------------|------------|
| • Capacità di lettura | ECCELLENTE |
| • Capacità di scrittura | ECCELLENTE |
| • Capacità di espressione orale | BUONO |

CAPACITÀ E COMPETENZE RELAZIONALI

*Vivere e lavorare con altre persone,
in ambiente multiculturale,
occupando posti in cui la
comunicazione è importante e in
situazioni in cui è essenziale
lavorare in squadra (ad es. cultura e
sport), ecc.*

CAPACITÀ DI LAVORARE IN SQUADRA A STRETTO CONTATTO CON ALTRE PERSONE.
ACQUISITA DURANTE TUTTA LA MIA CARRIERA LAVORATIVA, SPECIALMENTE DURANTE LA MIA
ESPERIENZA ALLA FROZENPEPPER SRL

CAPACITÀ E COMPETENZE ORGANIZZATIVE

*Ad es. coordinamento e
amministrazione di persone,
progetti, bilanci; sul posto di lavoro,
in attività di volontariato (ad es.
cultura e sport), a casa, ecc.*

CAPACITÀ DI LAVORARE CON E GESTIRE UN TEAM DI SVILUPPO, ACQUISITA DURANTE LA MIA
ESPERIENZA ALLA FROZENPEPPER SRL.

CAPACITÀ DI RAPPORTARSI AL CLIENTE E ADATTARSI ALLE SUE ESIGENZE SAPENDO
GUIDARE NELLE GIUSTE SCELTE TECNICHE QUANDO NECESSARIO.

PORTARE A TERMINE I PROGETTI NEI TEMPI PREVISTI SAPENDO TROVARE IL GIUSTO
BILANCIAMENTO TRA QUALITÀ, TEMPI DI SVILUPPO E COSTI.

CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE

*Con computer, attrezzature
specifiche, macchinari, ecc.*

SVILUPPO SOFTWARE, UNITY, C.A.V.E., MOTION CAPTURE, DISPOSITIVI XR, SICUREZZA
INFORMATICA, RETI E PROTOCOLLI DI RETE.

PATENTE O PATENTI Patente B