

---

# Luca Zanconi

---

## Software Developer

---

Nato a Surabaya, Indonesia  
27 febbraio, 1981  
Via Demora 3, 10088, Volpiano (TO)  
+39 346 3250725  
[mistwork@gmail.com](mailto:mistwork@gmail.com)

### LINKS

[Website](#)  
[GitHub](#)  
[LinkedIn](#)

- **10 anni** di esperienza nello sviluppo di applicazioni 3D desktop e mobile, dal gaming alle installazioni interattive museali (C++/OpenGL, Unity/C#, Android, CG shaders, GLSL shaders)
- **10 anni** nella modellazione/rendering di modelli 3D (Maya, Blender)
- **6 anni** di esperienza di sviluppo sul game engine Unity

### ESPERIENZA PROFESSIONALE

#### 2013 - In corso

##### Software Developer presso TODO.

Specializzato in tecnologie 3D per lo sviluppo di applicazioni di gaming, installazioni museali ed exhibit.  
Gestione dell'intera pipeline di lavoro, dalla creazione degli assets fino allo sviluppo dell'applicazione.

##### Aree di lavoro:

- Progettazione e sviluppo di applicazioni 3D (native e web)
- Modellazione e rendering
- Sviluppo applicazioni mobile AR (Unity/ARjs)

##### Progetti realizzati:

- [Seat Cupra Kinetic Wall](#) (sviluppo del simulatore per la previsualizzazione e il controllo del kinetic wall)
- [Peugeot / Jova Beach Party](#) (sviluppo di un videogame per Peugeot presente in tutte le tappe del Jova Beach Party tour)
- [Ferrero Digital Lab](#) (sviluppo di applicazione mobile AR e web app 3D per tour di promozione degli ovetti Kinder)
- [Expo 2015 / padiglione Enel](#) (sviluppo del simulatore 3D per previsualizzazione e controllo dell'installazione "Bosco di Luce", un percorso pedonale immerso in un bosco fatto di pali luminosi)
- [Infocamere AR R & D](#) (ricerca e sviluppo su prototipi di app mobile in realtà aumentata)
- [Enel Formula E](#) (sviluppo web app 3D per la presentazione della vettura elettrica in gara e dei percorsi delle varie tappe)
- [Egizio 2015](#) (software di controllo braccio robotico e webcam, infrastruttura per il controllo remoto del braccio via web app)
- [Ariston Hotpoint 2014](#) (modellazione e animazione 3D dei video per il padiglione Ariston della fiera del mobile 2014)

#### 2012

Sviluppatore Java e C++ presso **Virtual Reality & Multimedia Park**.  
Sviluppo del motore grafico e dell'ambiente di sviluppo 3D interno.

##### Progetti realizzati:

- [FraMEShift Interactive Dance Performance](#) (sviluppo di un sistema custom di motion tracking con Kinect e Wiimote per animare robot 3D)

#### 2010

Sviluppatore C++ presso **AVL**.  
Sviluppo di applicazioni desktop per il controllo di macchinari di testing per motori a scoppio.

#### 2009

Sviluppatore C++ and Managed C++ presso **SPEA**.  
Sviluppo di applicativi gestionali interni.

---

## Luca Zanconi

Nato a Surabaya, Indonesia  
27 febbraio, 1981  
Via Demora 3, 10088, Volpiano (TO)  
**+39 346 3250725**  
[mistwork@gmail.com](mailto:mistwork@gmail.com)

## LINKS

[Website](#)  
[Github](#)  
[LinkedIn](#)

## ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- Corso di Laurea in Scienze della Formazione, UNITO
- Diploma di Perito Informatico, ITIS Pininfarina, Moncalieri (TO)

## COMPETENZE LINGUISTICHE

- Italiano: Madrelingua
- Inglese: [C2](#)

## COMPETENZE TECNICHE

- Sviluppo di videogiochi e applicazioni in Unity utilizzando il linguaggio C#
- Sviluppo di custom shaders in Unity utilizzando il linguaggio di shading CG
- Sviluppo di applicazioni AR e VR in Unity utilizzando le librerie Vuforia/ARCore (AR) e Google SDK (VR)
- Sviluppo di applicazioni 3D native attraverso l'utilizzo del linguaggio C++ e delle API OpenGL 4.4
- Sviluppo di applicazioni 3D native Android attraverso l'utilizzo del linguaggio Java e delle API OpenGL ES 2.0
- Sviluppo di shaders per applicazioni native desktop e Android utilizzando il linguaggio di shading GLSL
- Modellazione, UV mapping e rendering di modelli 3D in Maya o Blender
- Sviluppo di applicazioni 3D web utilizzando il framework ThreeJS e sviluppo di custom shaders in GLSL
- Ottima conoscenza dei sistemi operativi Windows/Mac OSX/Linux Debian