

INFORMAZIONI PERSONALI

Jacopo Zuliani

ESPERIENZA
PROFESSIONALE

01/04/2023 – in corso

Lead Programmer "Food Devils"

Studio Daimon s.r.l.

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/

Videogiochi

01/06/2023 – 31/05/2024

Lead Developer di "SanLo Defence"

Università La Sapienza

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>

Videogiochi

01/03/2023 – 15/02/2024

Lead Programmer "La Forza Nascosta di un Futuro Imperatore"

Cultrip / Duplicart s.r.l. / Parco Archeologico Del Colosseo

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 nali 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/>

[Videogiochi](#)

11/2021 – 10/2024

Sviluppo app City Adventure vincitrice di Vitamina G 2020

ACG Rumore

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/>

[Videogiochi](#)

03/2022 – 01/2023

Sviluppo giochi 2D con Unity progetto EduGaming VS Radicalisation

La Fenice (Italia) & PaNoKe (Estonia)

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 sde. 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 psicologico, 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.

[Videogiochi](#)

2016 – in corso **Docente esterno (Java, C++ e Unity3D)**

Uniroma2 Tor Vergata

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 le 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.

Docenza**03/2022 – in corso** **Docente per corso - Tecniche di modellazione digitale - 2° anno**

IED

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 sica, interfaccia utente) no ad includere alcune tecniche utilizzate negli applicativi AR / VR come gestione delle interazioni tramite raycasting e reticolo.

Docenza**2023 - in corso** **Docente per i moduli di Introduzione alla Programmazione e Unity 3D del corso Game Design**

Quasar University

All'interno del modulo "Introduzione alla Programmazione" sono state spiegate le basi della programmazione usando come linguaggio Processing. Abbiamo affrontato variabili, controlli di flusso, funzioni e le classi. Dal lato più strettamente teorico invece gli argomenti includevano l'architettura dei computer, come i file sono rappresentati nel computer e la digitalizzazione di immagini e segnali audio. All'interno del modulo di "Unity 3D" si approfondiscono i concetti presentati nel modulo precedente, studiando il linguaggio C# e il funzionamento di Unity. Gli argomenti trattati comprendono: definizione di game engine, figure legate allo sviluppo dei videogiochi, basi di un progetto Unity, la terna Scene/GameObject/Component, Prefabs e Prefabs Variant, la gestione degli assets, creazione delle componenti di Unity, lifecycle dei MonoBehaviour, il motore della fisica di Unity, Mesh vs Material vs Shader, introduzione all'illuminazione, creazione/importazione e gestione delle animazioni, Mecanim e retargeting, gestione degli input, gestione dell'interfaccia grafica tramite le componenti UI, i particle effects, la gestione delle scene. La parte di C# tratta: basi della programmazione OOP, eventi e callbacks, le Coroutines gli Scriptable Objects, passaggio di dati tra scene, gestione file di salvataggio, i design pattern Observer, Singleton, Object Pooling, introduzione a tecniche di debug e profiler. E infine alcuni degli strumenti che Unity mette a disposizione come Cinemachine, Probuild e Tilemaps. Per entrambi i moduli l'output è un piccolo progetto individuale.

Docenza

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

2008 – 2015

Laurea Triennale in Scienze e Tecnologie per i Media

Sostituire con il livello QEQ o altro, se conosciuto

Università degli Studi di Roma "Tor Vergata" facoltà MMFFNN

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

Teoria e Tecnica della Comunicazione di Massa

2003 – 2008

Diploma di scuola secondaria superiore

Liceo Scientifico Statale "Teresa Gullace Talotta"

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre Italiano

Altre lingue

	COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
Inglese	B1	B2	B1	B1	B1

Livelli: A1/A2: Utente base - B1/B2: Utente intermedio - C1/C2: Utente avanzato

[Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue](#)

Competenze comunicative

- possiedo buone competenze comunicative acquisite durante la mia esperienza di docente

Competenze digitali

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente intermedio	Utente intermedio	Utente intermedio	Utente intermedio	Utente intermedio

Livelli: Utente base - Utente intermedio - Utente avanzato

[Competenze digitali - Scheda per l'autovalutazione](#)

- buona padronanza degli strumenti della suite gdrive, acquisiti per gestire lo sviluppo di applied games
- buona padronanza dei programmi per l'elaborazione digitale delle immagini acquisita come disegnatore a livello amatoriale

Patente di guida B

ULTERIORI INFORMAZIONI

**Progetti
Riconoscimenti e premi**

Di seguito progetti che hanno ricevuto riconoscimenti in ambito di contest di genere game jam.

[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 era 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=ALITFOgaJgY>

<https://www.plumesoft.games/progetto/alien-roads-leadto-discovering-lazio/>

<https://www.facebook.com/valentinacorrado86/posts/oggi-ho-partecipato-alla-premiationedel-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 Carani 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 no a...

Maggiori informazioni ai seguenti links:

<https://www.plumesoft.games/progetto/the-catcher-in-the-sky/>

<https://agenziagioventu.gov.it/giovanisuccesso-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:

<https://www.plumesoft.games/progetto/enigmart/>

<https://www.maxxi.art/events/museum-boosterhack-2019/>

17/12/2024