



# ELENA OCONE

HOLISTIC DESIGNER & GAMEDEV



EOCONE.STUDIO



347 3174281



EOMAIL@EOCONE.STUDIO



@ELENAOCONE



## IN BREVE

Curo loghi e siti web, progetto e sviluppo supporti materiali e digitali per le discipline olistiche, l'educazione, il neuromarketing.

Con la Dottoressa Valeria Agostini, PHD, ricercatrice nel campo dell'acquisizione del linguaggio, stiamo lavorando alla creazione di una serie di RPG che sfruttino la dinamica interna del gioco di ruolo per stimolare le funzioni cognitive e favorire l'apprendimento precoce delle lingue straniere nei bambini.

## FORMAZIONE E TITOLI

1985 **Maturità classica** presso il Liceo/ginnasio "Arnaldo" di Brescia

1985/1987 **Design e Marketing della Moda** presso l'IED - Istituto Europeo di Design di Milano

1987/1991 **Lingue e letterature straniere** - inglese e francese ad indirizzo filologico - presso l'Università di Verona

2017 Corso **Sviluppatore iOS Base** con la Swift srl - ora Swift University - con Marcello Catelli a Milano.

2021 **Unity3D Junior Programmer** - programmatore junior in C# nella piattaforma Unity per la creazione di giochi ed ambienti digitali interattivi in 2D e 3D

2021 **100 Days of SwiftUI** Certificate of Distinction - riconoscimento per il completamento del corso in SwiftUI di Paul Hudson

2022 **Responsive Web Design Certification** per il corso offerto da FreeCodeCamp, la famosa organizzazione per la digital education.

# ESPERIENZE IN DESIGN & CODING

## GRAFICA

Ho iniziato ad usare il computer da autodidatta nel 2000, avvicinandomi alla grafica e al web design per sviluppare supporti per il marketing, dai loghi alle brochures, usando **Macromedia Fireworks** e **Photoshop**.

Negli ultimi anni ho iniziato ad usare la suite di strumenti di **Serif Affinity** - Designer, Photo e Publisher - ma non disdegno di ricorrere ad applicazioni come **Canva** quando mi serve un elemento al volo per i Social.

Ho quel tanto di conoscenza di **Blender** che mi permette di creare e riggiare elementi in 3D da inserire in giochi ed applicazioni, e sto prendendo confidenza con **SparkAR**, il software di Meta per la creazione di elementi per Instagram e Facebook in **realtà aumentata**.

## WEB DESIGN

Ho iniziato nel 2000 lavorando prima con Microsoft **Frontpage** e poi con la suite Macromedia - Fireworks e **Dreamweaver**.

Con l'avvento dei CMS, dopo i primi lavori con **Joomla**, dal 2012 tutti i miei siti sono sviluppati con **WordPress**, una struttura sempre in crescita che mi permette di personalizzare in ogni dettaglio e gestire in sicurezza qualsiasi tipo di sito, dal blog all'e-commerce.

Nel frattempo ho maturato una buona padronanza di **CSS**, **HTML**, i rudimenti del **PHP** e briciole di **JavaScript**, fino a sistematizzare la mia preparazione con il corso di FreeCodeCamp sul **Responsive Web Design**, con particolare attenzione all'accessibilità.

## FRAMEWORK APPLE

Ho iniziato a programmare in **Swift** nel gennaio 2017 con il Corso base per sviluppatore iOS della Swift University di Marcello Catelli, il compianto evangelista Apple che ha praticamente fondato la comunità italiana degli sviluppatori iOS .

In seguito ho ampliato e approfondito la mia preparazione nel 2021 seguendo il famoso corso di Paul Hudson [100 Days of SwiftUI](#).

Dato lo straordinario supporto ricevuto dalla comunità degli sviluppatori Apple durante il corso, ho deciso di rendere a mia volta disponibile al pubblico il codice delle applicazioni da me realizzate nel mio [repo GitHub](#).

## MACHINE LEARNING E IA

Per dare corpo al mio interesse per la realtà aumentata e virtuale, sto studiando **ARKit**, anche nelle sue integrazioni con Unity: dal mio [repo Github](#) potete scaricare la versione per Android di un piccolo test di gioco in AR, un veicolo che raccoglie gli oggetti che compaiono sul piano individuato dalla telecamera.

Seguo con entusiasmo i progressi dell'Intelligenza Artificiale e mi dà grande soddisfazione sperimentare, soprattutto con i modelli **text-to-image**, come si può vedere nel mio [sito](#).

Ad aprile 2024 ho deciso di iscrivermi al nuovissimo corso **ML FOR GAMES** promosso da [HuggingFace](#), la community internazionale di sviluppatori per l'Intelligenza Artificiale opensource. Io e la Dottoressa Agostini guardiamo con particolare interesse alla possibilità di integrare l'IA nei nostri progetti, e questo corso insegna come creare NPCs che rispondano con dialogo e azioni a comandi vocali del giocatore.

## GAME ENGINES

Nel 2021 ho conseguito il livello di Junior Programmer per Unity3D come programmatore junior in **C#** per la creazione di giochi ed ambienti digitali interattivi in 2D e 3D.

Ho una infarinatura di **Python**, appreso sperimentando con [RenPy](#), il software opensource per la creazione di giochi e visual novels, molto usato per l'alfabetizzazione informatica e lo storytelling digitale.

Dal maggio 2022 ho iniziato ad usare [Godot](#), il motore di gioco opensource multiplatforma del MIT, nel il suo linguaggio nativo **GScript**.

Dall'inizio del 2024 sto saggiando anche [GAMEMAKER](#), con il suo linguaggio **GML**, che si sta rivelando uno strumento molto duttile per la creazione di RPG.

# PORTFOLIO

Nel mio sito [eocone.studio](#) trovate sia un portfolio di lavori completati sia esperimenti in corso con nuovi strumenti e tecnologie.

## CODICE IN SWIFT

Nel mio repository GitHub [HOLigit](#) trovate il codice della ventina di app che ho sviluppato seguendo il corso di Paul Hudson 100 Days of SwiftUI, e di altre app e giochi più recenti. Le più interessanti sono illustrate nel [Portfolio](#) del mio sito.

## UNITY3D

I miei badges e tutti i dettagli sui miei crediti formativi sono nel mio profilo [Unity Learn](#), e in Unity Play potete giocare con [un prototipo](#) che ho realizzato per il corso Create with Code.

[Qui](#) potete scaricare il test di gioco in AR in versione Android.

## WEBDESIGN

Nel mio profilo di [FreeCodeCamp](#) trovate la certificazione che ho ottenuto per il corso sul Responsive Web Design, e su [CodePen](#) il codice degli esercizi completati.

Nel sito [eocone.studio](#) presento alcuni dei siti attivi che ho creato e mantengo, da uno dei primi, il sito dell'Associazione [Ars Magna](#), che risale al 2012, all'ultimo realizzato, [blackmirror.academy](#), che riesce a mantenere tutte le sue caratteristiche estetiche, a performare in modo eccellente ed essere pienamente accessibile anche sui piccoli schermi.

## COPYRIGHT

Tutti i miei lavori sono registrati su [CopyrightHouse](#).

Il codice che ho reso pubblico su Github è utilizzabile senza limiti di sorta.

Ringrazio [kenney.nl](#) per il free asset che ho usato per comporre la nuova favicon del mio sito:

