

# IVAN

# LEGNAIOLI



## CONTATTI

**CELLULARE**  
331 76 46 483

**MAIL**  
[ivan.legnaioli@gmail.com](mailto:ivan.legnaioli@gmail.com)

## INFO

### INDIRIZZO DI RESIDENZA

Via Sant'Agostino, 189 - 56121  
Pisa (PI), Italia

### DATA DI NASCITA

15/08/1992

### NAZIONALITÀ

Italiana

## COMPETENZE

### INFORMATICHE

- Ottima conoscenza **HTML5** e **CSS3**;
- Buona conoscenza nella programmazione **Javascript** e **Jquery**;
- Ottima conoscenza nella programmazione in **PHP**;
- Ottima conoscenza dei database **Mysql** e **PostgreSQL**;
- Ottime conoscenze nell'ambito dell'accessibilità web (**WCAG 2.2**);
- Ottime competenze nello sviluppo di **CMS** headless;
- Ottima conoscenza di **Wordpress** e della programmazione relativa in PHP;
- Buona conoscenza nello sviluppo di **PWA**;
- Buona conoscenza **SEO**;
- Buona competenza nell'**organizzazione gerarchica dei contenuti**;
- Competenza nella realizzazione di bozze, proposte grafiche e **wireframe**;
- Competenza degli studi e delle pratiche relative alla esperienza utente (**UX**);
- Ottima conoscenza delle librerie **Bootstrap** e **Tailwind**;

## ESPERIENZE LAVORATIVE

- 2024** • **Autore appendice**  
*Inclusive Design* di *Enrico Bisenzi* per *Apogeo Editore*  
L'appendice si concentra sullo sviluppo dell'accessibilità di una UI dedicata ad un oggetto digitale interattivo composto prevalentemente di immagini. Viene portato come esempio l'oggetto da me realizzato in sede di tesi di laurea *UX Comics*.
- 2024** • **Docente workshop**  
*Inclusive Design - prodotti e comunicazione all'insegna dell'incisività* organizzato da *Enrico Bisenzi* - *ISIA Firenze*  
Titolo attività integrativa: Dal Web al PDF la necessità di un coding accessibile inclusa manualistica prototipi industriali.  
Durata dell'attività: 16 ore. Nella parte del workshop da me tenuta sono stati discussi i metodi con cui è possibile risolvere eventuali criticità di accessibilità (WCAG 2.2) nell'ambito dei siti web e dei documenti in formato PDF. Agli studenti è stato proposto di realizzare un report in cui si espone come risolvere le criticità presenti all'interno del sito web dell'accademia e dei documenti PDF pubblicati sul sito.
- 2023** • **Docente workshop**  
*Inclusive Arts* organizzato da *Enrico Bisenzi* - *ABA Roma*  
Durata intervento: 2 ore. Durante l'intervento da me tenuto è stato proposto agli studenti di applicare gli interventi di accessibilità (WCAG 2.1) discussi, su di un sito web realizzato in *Wordpress*. L'obiettivo del workshop è stato quello di trasmettere agli studenti alcune nozioni base all'interno dei linguaggi HTML, CSS e alcuni metodi di intervento.
- 2023** • **Autore appendice**  
*Inclusive Design - obblighi normativi e opportunità espressive* di *Enrico Bisenzi*  
L'appendice tratta la metodologia con cui applicare interventi di accessibilità relativi a siti web e web app. Tali interventi sono stati presentati utilizzando come esempi casi d'uso reali.
- 2024** • **Web Developer**  
*Numeriprimi s.r.l.*  
**2023**  
Supporto allo sviluppo del CMS proprietario *ARCO* e interventi di modifica su siti web *Wordpress*.
- PRESENTE** • **Web Developer**  
*VIS s.r.l.*  
**2022**  
Sviluppo di oggetti web dedicati alla divulgazione e informazione, tra cui *Rici-Tetris* per CNR.

# IVAN LEGNAIOLI



## PORTFOLIO E SOCIAL

### SITO WEB

[ivanlegnaioli.it](http://ivanlegnaioli.it)

### LINKEDIN

[linkedin.com/in/ivan-legnaioli](https://linkedin.com/in/ivan-legnaioli)

### BEHANCE

[behance.net/ivanlegnaioli](https://behance.net/ivanlegnaioli)

## COMPETENZE

### GRAFICA PUBBLICITARIA

- Competenze nell'utilizzo dei pacchetti **Adobe** e **Affinity**;
- Buone capacità nella realizzazione di **materiale marketing fisico e digitale**;
- Buone conoscenze nella realizzazione di **layout editoriali**;
- Buona competenza nell'ambito del **brand design**;

## COMPETENZE

### EXTRA

- Ottime capacità di **montaggio video**;
- Buone capacità nella **post-produzione video**;
- Buona conoscenza del software **DaVinci**;
- Buona conoscenza nell'ambito del **game design**;
- Conoscenza base degli ambienti di sviluppo **Unity** e **Unreal Engine**.

## ESPERIENZE LAVORATIVE

PRESENTE

2022

### Programmazione specifica in PHP e Wordpress

Sviluppo di loop per [hotelpupik.org](http://hotelpupik.org);  
Interventi di programmazione per [quadernidaltritempi.eu](http://quadernidaltritempi.eu);  
Sviluppo di loop e montaggio UI per [lafuriaumana.com](http://lafuriaumana.com);  
Restyling [lunanuovagioielli.com](http://lunanuovagioielli.com).

2024

2022

### Code Accessibility Specialist

*Lyme Agency*

Applicazione degli interventi di accessibilità (WCAG 2.1) necessari per risolvere le criticità individuate nei report forniti, utilizzando i metodi più appropriati per i diversi casi d'uso.

2023

2022

### Junior Web Developer

*AIM s.r.l.*

Montaggio di template in *Wordpress* utilizzando prevalentemente il costruttore di temi *WP Bakery*, partendo da un progetto grafico.

2018

2017

### Collaboratore responsabile layout

*Comune di Cascina, Cascina (PI), Italia*

Stage di 150 ore; Progettazione di layout di brochure, volantini, manifesti, cartonati pubblicitari.

# IVAN LEGNAIOLI



## COMPETENZE LINGUISTICHE

Madrelingua: **Italiano**  
Altre lingue: **Inglese**  
Livello ascolto, lettura produzione,  
scrittura e interazione: **C1\***  
(\*autovalutazione di livello europeo)

## COMPETENZE ORGANIZZATIVE E SOCIALI

- Versatilità, attenzione al dettaglio;
- Affidabilità, impegno e motivazione;
- Ottime capacità di problem solving, decision making e team working;
- Buone doti empatiche e relazionali, buone capacità di ascolto attivo e comunicazione;
- Particolare attenzione ai temi di **inclusività e accessibilità**.

## ISTRUZIONE E FORMAZIONE

2020

### Diploma Accademico di I° livello in Nuove Tecnologie dell'Arte

*presso Accademia di Belle Arti di Carrara, Toscana, Italia.*

Prova finale dal titolo **UX Comics** sotto la direzione di Enrico Bisenzi;

Analisi della produzione digitale del fumetto, progettazione di una interfaccia digitale per un fumetto tenendo conto degli aspetti legati alla accessibilità del contenuto web (**WCAG**) e all'esperienza utente (**UX**). Sviluppo di un prototipo e presentazione del progetto tramite diretta streaming sulla piattaforma **StreamYard**.

Votazione: **110 e lode**.

### COMPETENZE CULTURALI ACQUISITE

Studio e analisi della Storia dell'Arte Contemporanea, Teorie e Metodo dei Mass Media, Culture Digitali, Teorie e Tecniche dell'Interazione.

### COMPETENZE OPERATIVE ACQUISITE

Produzione e post-produzione dell'immagine tramite **Adobe Photoshop, Adobe Illustrator**; Ripresa e montaggio video con fotocamera **Canon, Adobe Premiere, Adobe After Effects**; Progettazione e manipolazione del suono (**Ableton e Protools**); Programmazione e progettazione delle interfacce con **Html, CSS, Javascript**; Sviluppo di progetti multimediali; Modellazione 3D con **Zbrush**; Grafica editoriale con **Adobe Indesign**; Gestione e analisi dell'**accessibilità e usabilità** delle interfacce.

2014

### Diploma di istruzione secondaria superiore ad indirizzo artistico - Grafica e comunicazione

*Liceo artistico Franco Russoli, Pisa (PI), Italia*

Autorizzo al trattamento dei dati personali contenuti nel CV in base all'art. 13 del Decreto Legislativo 196/2003 e dell'articolo 13 GDPR 679/16

27/04/2024