IVAN LEGNAIOLI



PORTFOLIO E SOCIAL
ivanlegnaioli.it/it/
linkedin.com/in/ivanlegnaioli
behance.net/ivanlegnaioli

COMPETENZE
SVILUPPO WEB

- Linguaggi di programmazione e markup: **HTML5**, **CSS3**, **PHP**, *Javascript* (**JS**).
- Librerie e framework: **Bootstrap**, **Tailwind**, **Jquery**, **Gsap**, **Splide**, **Astro**, **React**.
- Metodi e tecnologie: *plugin* e *temi* **Wordpress**, **CMS** headless, gestione progetti **Git**, database relazionali **MySQL**, *Progressive Web App* (**PWA**), Tecniche **SEO**. Organizzazione di ambienti di sviluppo con **Docker**.

COMPETENZE
ACCESSIBILITÀ

- Conoscenza approfondita delle *Web Accessibility Guidelines* (**WCAG 2.2**) e **EN 301549**.
- Accessibilità dei documenti **PDF**.
- Valutazione e correzione.

ESPERIENZE LAVORATIVE

PRESENTE 2025

Esperto Accessibilità Web
Applause App Quality, Inc.

Partecipazione ad audit di accessibilità su siti web e applicazioni native, con identificazione, analisi e riproduzione delle problematiche riscontrate su diversi dispositivi e mediante l'utilizzo di tecnologie assistive. Valutazione e assegnazione della priorità alle problematiche individuate, analisi delle possibili cause e identificazione di soluzioni adeguate ai singoli casi. Documentazione delle problematiche e collaborazione con team internazionali.

PRESENTE 2022

Sviluppatore Web e Sviluppatore applicazioni VR
VIS s.r.l.

Sviluppo e manutenzione dei siti Web di VIS:

- www.vis-sns.com
- www.engage.vis-sns.com

Partecipazione a progetti dedicati alla divulgazione e informazione in qualità di sviluppatore, tra cui *Rici-Tetris* per CNR.

Sviluppo di applicazioni VR con Unreal Enine dedicate ad approfondimenti museali. Tra cui:

- Palazzo Altemps sede del Museo Nazionale Romano

IVAN LEGNAIOLI



COMPETENZE
DESIGN

- Progettazione grafica, *wireframe* e prototipi: **Adobe XD**, **Figma**.
- Conoscenze pratiche dei principi: **Design Inclusivo** ed *Esperienza Utente* (**UX**).

COMPETENZE
EDITING E STAMPA

- Suite **Adobe** e **Affinity**.
- Realizzazione di materiale pubblicitario, informativo digitale e su supporti fisici.
- Layout editoriale.

COMPETENZE
EXTRA

- Montaggio video con suite **Adobe** e **DaVinci Resolve**.
- **Unity** e **Unreal Engine**.

COMPETENZE
LINGUISTICHE

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

ESPERIENZE LAVORATIVE

PRESENTE 2022

Sviluppatore Web ed Esperto Accessibilità Web

Progettazione grafica, sviluppo, manutenzione e restyling di siti Web

Sviluppo di temi Wordpress personalizzati con funzionalità dedicate.

Consulenza e interventi accessibilità Web.

2026 2025

Sviluppatore Web

OpenDEI Editoria Sociale

Progettazione e sviluppo piattaforma (React) per l'impaginazione e pubblicazione di contenuti editoriali accessibili. Sviluppo della relativa schermata di lettura stile e-reader con strumenti e funzionalità dedicate a garantire una lettura Accessibile delle opere pubblicate.

2025

Docente Accessibilità Digitale

Grifo Multimedia

Prima e seconda edizione del corso destinato a dipendenti di altre P.A. in tema di accessibilità dei servizi pubblici digitali per il Comune di Catanzaro - PNRR - Missione 1 - Componente 1 - Asse 1 - Investimento 1.4.2 - "Miglioramento dell'accessibilità dei servizi pubblici digitali" - Finanziato dall'Unione Europea - Next Generation EU.

IVAN LEGNAIOLI



ESPERIENZE LAVORATIVE

2024
2023

Sviluppatore Web

Numeriprimi s.r.l.

Supporto allo sviluppo del CMS proprietario e interventi su siti web *Wordpress*.

2024
2022

Specialista in Accessibilità Web

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 e sviluppo delle funzionalità helpdesk.

- www.centrorestaurovenaria.it (2024)
- www.fondometasalute.it (2023)
- www.ebipro.it (2023)
- www.gestioneprofessionisti.it (2022)
- www.cadiprof.it (2022)

2023
2022

Sviluppatore Web Junior

AIM s.r.l.

Montaggio di template in *Wordpress* utilizzando prevalentemente il costruttore di temi *WP Bakery*.

- www.studimedicileonardo.it (2023)
- dokyfied.com (2023)
- www.erboristerie.it (2023)
- www.cqlab.it (2022)
- www.2pcarburanti.com (2022)
- www.carrycar.it (2022)
- valpetrol.com (2022)

IVAN LEGNAIOLI



TITOLI E PUBBLICAZIONI

2025 • **Relatore all'evento "Tech & Drink: Strategie di web marketing per espandere il tuo business"**
Piccolo Teatro Digitale, Pontedera (PI)

Intervento sul tema dell'accessibilità digitale applicato alle imprese, in vista della scadenza del 28 giugno 2025 relativa all'*European Accessibiliy Act* (EAA).

2024 • **Autore appendice: "Accessibilità di un oggetto interattivo composto da immagini"**
Inclusive Design: Guida per siti web, app e prodotti digitali accessibili e a norma di Enrico Bisenzi, Apogeo Editore

In questo testo ho descritto un metodo per sviluppare l'accessibilità di una pagina Web in cui le informazioni sono fornite esclusivamente mediante l'utilizzo di immagini.

2024 • **Docente workshop: "Inclusive Design per la comunicazione digitale e il prodotto industriale"**
Istituto Superiore per le Industrie Artistiche di Firenze

Durante il workshop ho condiviso con gli studenti le mie conoscenze in tema di sviluppo Web accessibile di realizzazione di documenti in formato PDF accessibile.

2023 • **Docente workshop: "Workshop Inclusive Arts 2023: Arti e mestieri per uno storytelling inclusivo"**
Accademia di Belle Arti di Roma

Durante la docenza ho illustrato una serie di modalità di intervento per l'adeguamento all'accessibilità seguendo le WCAG 2.1. Infine ho proposto agli studenti di applicare le modalità di intervento discusse, su di un sito Web.

2023 • **Autore appendice: "Lo sviluppo di un sito web accessibile (pdf compresi): compromessi visivi e meta-informazioni"**
Inclusive Design: Obblighi normativi e opportunità espressive di Enrico Bisenzi

Metodologia con cui applicare interventi di accessibilità relativi a siti Web, applicazioni Web e documenti PDF.

IVAN LEGNAIOLI



ISTRUZIONE E FORMAZIONE

2020 • **Diploma Accademico di I° livello in Nuove Tecnologie dell'Arte**

Accademia di Belle Arti di Carrara

Prova finale: **UX Comics** Analisi della produzione digitale del fumetto, progettazione di una interfaccia digitale per un fumetto tenendo conto degli aspetti legati all'**Accessibilità del Contenuto Web** (WCAG) e all'**Esperienza Utente** (UX). Sviluppo di un prototipo e presentazione del progetto tramite diretta streaming sulla piattaforma **StreamYard.** *Valutazione finale:* **110 con 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 immagine, video e grafica editoriale mediante suite **Adobe**; Progettazione e manipolazione del suono con **Ableton** e **Protools**; Progettazione sviluppo, restyling e analisi accessibilità delle interfacce Web; Modellazione 3D con **Zbrush**.

2014 • **Diploma di istruzione secondaria superiore ad indirizzo artistico - Grafica e comunicazione**

Istituto Statale d'Arte Franco Russoli di Pisa