



# ANDREA PULLIA

## GAME PROGRAMMER

### CONTATTI

✉ pulliaandrea@gmail.com

☎ +39 342 583 9555

📍 Via Atto Vannucci, Milano

🌐 linkedin.com/in/pullipulli

🌐 pulli.me/it

### HARD SKILLS

- Unity 6
- Godot 4 (GDScript)
- Unreal Engine 5 (Paper2D)
- C++
- Java (JavaFX, JUnit)
- Python 3
- Git

### LINGUE

- English (Fluent; C1 Cambridge Certification)
- Italiano (Madrelingua)

### SOFT SKILLS

- Problem Solving
- Gestione del Tempo
- Pensiero Critico
- Attenzione al dettaglio
- Etica

### HOBBY

- Game Master (D&D, 7<sup>th</sup> Sea)
- PC building
- Videogiochi preferiti:  
Souls-like & Metroid-vania

### PROFILO

Sono uno studente magistrale di Informatica con una forte motivazione a entrare nell'industria dei videogiochi. Ho realizzato un prototipo di gioco in Unity come parte del progetto di Online Game Design e attualmente sto sviluppando un progetto personale con Unreal Engine 5 (Paper2D). Ho inoltre completato un corso di Unreal Engine 4 e C++ su GameDev.tv, che mi ha fornito solide basi per comprendere il funzionamento del motore. Cerco un'opportunità per iniziare il mio percorso professionale nel settore, continuando in parallelo i miei studi universitari.

### ESPERIENZA LAVORATIVA

#### Shadapps Srl

2023

Junior App Development Manager | Ibrido

- Sviluppo frontend utilizzando React
- Sviluppo backend utilizzando nodejs e mongodb

#### GameTester.gg

2022 - PRESENT

Playtester | Da remoto

- Condivisione di feedback volti a migliorare l'esperienza utente
- Segnalazione di bug alla fine dei test

#### Lionbridge Games Crowd

2020 - 2022

Playtester | Da remoto

- Test della capacità di carico dei server per titoli online (eg. New World)
- Condivisione feedback volti a migliorare l'esperienza utente
- Segnalazione di bug alla fine dei test

### FORMAZIONE

#### Laurea Magistrale in Informatica

2024 -

Università degli Studi di Milano

**Interaction & Multimedia Pillar:** Videogame area

#### Laurea triennale in Informatica

2020 - 2024

Università degli Studi di Milano

**Tesi:** *Creation and Implementation of an algorithm for MAPD with online estimation of task probability distribution*

### PROGETTI

**Battle For Arcanium** (Online Game Design, Unity)

**Visualizzatore di Quaternioni** (Geometria Computazionale, Godot)

Progetti vari (Artificial Intelligence For Videogames, Unity)

**Metroid-vania in 2.5D ambientato in rete** (Progetto personale, Unreal Engine 5 & Paper2D)