



ANDREA PULLIA

GAME PROGRAMMER

CONTATTI

✉ pulliaandrea@gmail.com

☎ +39 342 583 9555

📍 Via Atto Vannucci, Milano

🌐 linkedin.com/in/pullipulli

🐙 github.com/pullipulli

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, 7th 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 Arcanum (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)