



Contatti



+39 3924994418



camarca.gianluca@gmail.com



www.linkedin.com/in/gianluca-camarca/

Lingue

Italiano	Madrelingua
Inglese	C1
Spagnolo	A1

Su di me

Sono una persona determinata, curiosa e orientata alla crescita continua. Affronto ogni sfida con serietà, entusiasmo e la consapevolezza che c'è sempre qualcosa da imparare. Non mi accontento mai di fare il minimo: punto all'eccellenza e cerco costantemente di migliorarmi, sia sul piano professionale che personale. Ho un approccio pratico e umile: quando qualcosa non la so, mi rimbocco le maniche e la imparo. Credo nella professionalità, ma anche nell'importanza di creare un ambiente di lavoro positivo, collaborativo e, perché no, anche piacevole. Il mio obiettivo è contribuire con valore reale e crescere facendo grandi cose.

Gianluca Camarca

Gameplay Programmer / Game System Designer

Esperienza professionale

2025 - PRESENTE | RUFA UNIVERSITY

Docente Universitario

Docente di Sistemi Interattivi 2 per il corso universitario di Digital arts, dove insegno Unreal Engine

2023 - PRESENTE | ELITE DIVISION

Lead Unity Developer - VR Expert

Responsabile dello sviluppo tecnico e progettuale del metaverso per la Pubblica Amministrazione della Regione Lombardia, nell'ambito delle iniziative digitali del PNRR.
<https://www.openinnovation.regione.lombardia.it/it/news/news/8549/real-t-esesa-metaverso-pnrr-verso-nuovi-servizi-digitali-della-pa>

2022 - PRESENTE | TACO STUDIOS

Lead Gameplay Programmer - Game Designer

Responsabile del design e della programmazione di titoli come:

- **Mars Kitchen** - VR game per Oculus e PSVR in uscita nel 2025. Ho ricoperto anche i ruoli di producer, quest designer. Inoltre ho sviluppato un quest system da zero.
- **Acryptia** - dungeon card game strategico, con oltre 150.000 partite giocate per stagione e collaborazioni con Alien Worlds e AtomicHub.
- **Monster Rooms** - mobile game incentrato sulla personalizzazione con NFT e dinamiche social, attualmente in sviluppo.
- **Polyverse** - browser sci-fi game con qualità AAA e meccaniche blockchain, guidato da Vittorio Conti (ex-Rockstar Games).
- Progettazione e sviluppo di due titoli per partner esterni (Endless Runner e Endless Shooter), attualmente sotto NDA.

2020 - 2022 | RAINSTONES

Unity Developer - Unreal Engine Developer

Sviluppo di applicazioni interattive con focus su progetti in realtà aumentata (AR), virtuale (VR) e mista (MR) per il settore marketing, intrattenimento e cultura

Istruzione e formazione

EPIC GAMES

Unreal Fellowship for Games

UNIVERSITY OF COLORADO

C++ Programming for Unreal Game Development Specialization

UNIVERSITY OF COLORADO

C# Programming for Unity Game Development Specialization

ITIS ENRICO FERMI

Diploma di Scuola Superiore 90/100



Gianluca Camarca

Gameplay Programmer / Game Systems Designer

Professional Background

2025 - PRESENT | RUFA UNIVERSITY

University Professor

IAccountable for the course of Interactive Systems 2 for Rufa's Digital Arts Bachelor Degree

2023 - PRESENT | ELITE DIVISION

Lead Unity Developer - Virtual Reality Specialist

Accountable for the technical and design advancement of the metaverse for the Public Administration of the Lombardy Region, within the framework of the digital initiatives of the PNRR.
<https://www.openinnovation.regione.lombardia.it/it/news/news/8549/real-estesa-metaverso-pnrr-verso-nuovi-servizi-digitali-della-pa>

2022 - PRESENT | TACO STUDIOS

Lead Gameplay Programmer - Game Designer

Accountable for the design and development of titles including:

- **Mars Kitchen** - a virtual reality game for Oculus and PSVR set to be released in 2025. I served as a producer and quest designer, and I developed a quest system from the ground up.
- **Acryptia** - a strategic dungeon card game featuring over 150,000 games played each season, along with collaborations with Alien Worlds and AtomicHub.
- **Monster Rooms** - a mobile game centered on customization through NFTs and social dynamics, currently under development.
- **Polyverse** - a AAA-quality sci-fi browser game featuring blockchain mechanics, spearheaded by Vittorio Conti (former **Rockstar Games**).
- Design and development of two titles for external partners (**Endless Runner** and **Endless Shooter**), presently under a non-disclosure agreement.

2020 - 2022 | RAINSTONES

Unity Developer - Unreal Engine Programmer

Development of interactive applications emphasizing augmented reality (AR), virtual reality (VR), and mixed reality (MR) initiatives within the marketing, entertainment, and cultural sectors.

Education and training

EPIC GAMES

Unreal Fellowship for Gaming

UNIVERSITY OF COLORADO

C++ Programming for Specialization in Unreal Game Development

UNIVERSITY OF COLORADO

C# Programming for Unity Game Development Specialization

ITIS ENRICO FERMI

High School Diploma 90/100

Contacts



+39 3924994418



camarca.gianluca@gmail.com



www.linkedin.com/in/gianluca-camarca/

Languages

Italian	Native Language
English	C1
Spanish	A1

About Me

I am a resolute, inquisitive, and growth-oriented individual. I approach every challenge with seriousness, enthusiasm, and the understanding that there is always something to learn. I am never content with merely meeting the minimum standards; I strive for excellence and continuously seek to enhance my skills, both professionally and personally. My approach is practical and modest: when I encounter a gap in my knowledge, I take the initiative to learn. I value professionalism, as well as the significance of fostering a positive, collaborative enjoyable work environment. My objective is to contribute meaningful value and to grow through the pursuit of excellence.