



## Contatti

+39 3924994418

camarca.gianluca@gmail.com

[www.linkedin.com/in/gianluca-camarca/](https://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/realt-estesa-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



## Contacts

 +39 3924994418

 camarca.gianluca@gmail.com

 [www.linkedin.com/in/gianluca-camarca/](https://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.

# Gianluca Camarca

Gameplay Programmer / Game Systems Designer

## Professional Background

### 2025 - PRESENT | RUFA UNIVERSITY

#### University Professor

Accountable 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/realt-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