



# Gianluca Colella

## Junior Game Programmer

+39 388 381 1620  
colella.gianluca94@gmail.com  
gianludr.github.io  
linkedin.com/in/gianlucacolella/

## SU DI ME

Sono un junior programmer con esperienza in progetti universitari, di gruppo e personali per applicazioni desktop, android e web. Sono un ragazzo energico, positivo e altruista, ho buone abilità di problem solving e mi piace lavorare in team.

## ISTRUZIONE

### UniBA "Aldo Moro" (BA)

Laurea Triennale in Informatica  
SETT 2019 - OTT 2023

### IIS "Enrico Mattei" (LE)

Informatica e Telecomunicazioni  
SETT 2014 - GIU 2019

### Certificato ECDL CAD 2D (LE)

Livello **SPECIALIZED**  
MAR 2019 - MAG 2019

### Patentino della robotica COMAU (TO)

Certificazione di uso e programmazione di robot industriali C5G  
Livello **ADVANCED**  
FEBB 2018 - MAG 2018

## SKILLS E LINGUE

### Linguaggi:

C# C++ C JAVASCRIPT PYTHON  
JSON HTML CSS PHP XML

### Tools, Framework ed Engine:

UNITY PLASTIC-SCM GIT ECLIPSE  
INTELLIJ NETBEANS



## INTERESSI

VIDEOGAMES FUMETTI CINEMA  
BASKET LIBRI

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel curriculum vitae ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 e del GDPR (Regolamento UE 2016/679).

## ESPERIENZA LAVORATIVA

### M23 Digital Coworking

Web developer (Alternanza Scuola-Lavoro)

FEB 2019 - MAR 2019

Lo spazio di coworking mi ha permesso, insieme ai miei compagni, di creare diverse pagine web sotto la supervisione di loro dipendenti. Il mio lavoro consisteva in:

- Utilizzare il PHP framework Laravel insieme a CSS per la risoluzione di bug e creazione di pagine web
- Gestione e coordinazione degli altri membri

## PROGETTI

### ASTRO MAZE

Genere: Puzzle

Piattaforma: Android

Engine:

Tools aggiuntivi:

Progetto individuale di un gioco puzzle-arcade con elementi platform e roguelike che sfida il giocatore a risolvere il maggior numero possibile di labirinti generati proceduralmente nel minor tempo possibile.

Io mi sono occupato di:

- Programmare una BFS specifica per la realizzazione dei puzzle-labirinti generati proceduralmente
- Creazione di un sistema di movimento semplice e intuitivo
- Programmare tutta la UI del gioco

### X-RAYS (Vertical slice)

Genere: Avventura, GdR

Piattaforma: Desktop

Game and AI programmer

Engine:

Tools aggiuntivi:

Progetto di gruppo di un gioco di ruolo d'azione-avventura dal tema distopico, mirato a combinare l'emozione della sopravvivenza con la curiosità di esplorare e interagire con vari personaggi lungo il percorso.

Io mi sono occupato di:

- Realizzare una AI per i nemici base
- Programmare il sistema dell'inventario
- Programmare il sistema di sopravvivenza (vita, fame e sete)
- Programmare il sistema di dialoghi ed eventi di gioco
- Programmare il sistema di movimento
- Programmare tutta la UI del gioco

### MATERNAL HEALTH SUPPORT APP

Piattaforma: Desktop

Linguaggio e Tools:

Progetto di gruppo che effettua delle previsioni della mortalità utilizzando dati raccolti da dispositivi IoT in zone rurali e l'anticipazione di malattie tramite un sistema esperto.

Io mi sono occupato di:

- Effettuare l'analisi e l'armonizzazione del dataset
- Training attraverso cross-validation su diversi modelli di apprendimento supervisionato e non con il dataset analizzato
- Revisione di regole e fatti del sistema esperto e della sua base di conoscenza

### Chatbot for Home Assistant

Piattaforma: Desktop

Linguaggio e Tools:

Progetto di gruppo che prevede la creazione di un assistente per facilitare la gestione della tua casa vacanza domotica e offre raccomandazioni sui migliori ristoranti, bar e altro vicini a te.

Io mi sono occupato di:

- Creare e programmare il bot di telegram
- Realizzare il database in Json
- Usare DialogFlow per la creazione di un agente capace di assistere una persona nell'uso del chatbot e delle sue funzionalità