

# Andrea Ricci

## Curriculum Vitae

### CARRIERA ACCADEMICA

- 2021-22 **Master in Computer Game Development**  
STUDI IN CORSO  
*Università degli studi di Verona*
- 2018-21 **Laurea Magistrale in Informatica**  
110 E LODE/110  
*Università degli studi di Perugia*  
Tesi: Analisi dell'efficacia del data clustering sull'addestramento di recommender system.
- 2013-18 **Laurea Triennale in Informatica**  
105/110  
*Università degli Studi di Perugia*  
Tesi: Utilizzo delle librerie Weka per il riconoscimento di stili pittorici in ambiente mobile.

### ESPERIENZE LAVORATIVE

APR 2015 – GEN 2019

One Investigazioni S.r.l.

#### Addetto alla sicurezza

Servizio di sicurezza presso eventi sportivi, di spettacolo ed in luoghi aperti al pubblico.

SET 2019 – OTT 2019

Università degli Studi di Perugia

#### Tirocinio curricolare

Implementazione di un recommender system a feedback implicito in ambito parafarmaceutico in collaborazione con Fidelity Salus S.R.L.

APR 2019 – GIU 2019

Università degli Studi di Perugia

#### Tutorato in Informatica

Tutor per l'insegnamento "Informatica I e Informatica II" per il corso di laurea triennale in matematica.

### LINGUE

ITALIANO Madrelingua  
INGLESE Livello medio-alto

**n** | Perugia, 01/02/1993  
**📍** | ██████████ (PG), Italia  
**☎** | ██████████  
**✉** | andrearicci500@gmail.com  
**🔗** | riccio93.github.io

### COMPETENZE

LINGUAGGI C++, C#, C, Python, Java, SQL

GAME ENGINE Unreal Engine, Unity

VARIE Git, LaTeX, Windows, Office

### CAPACITÀ TRASVERSALI

Capacità comunicative, di adattabilità, di lavoro in team e sotto pressione frutto anche dell'esperienza pluriennale a contatto col pubblico come addetto alla sicurezza.

Capacità organizzative, accuratezza e precisione sul lavoro.

### PROGETTI ACCADEMICI RECENTI

#### Of Planets And Guns (PC)

**Ruolo:** AI, UI programmer

**Engine:** UE4

**Linguaggi:** C++

FPS rogue-like ambientato nello spazio realizzato in team di 10 persone come progetto finale del Master. Mi sono occupato principalmente dei nemici (gameplay, animation blueprint, AI con Behavior Trees ed EQS), della progettazione del menu principale 3D (Cine Camera) e della sua UI.

#### Res Cogitans (PC)

**Ruolo:** UI programmer

**Engine:** Unity

**Linguaggi:** C#

Puzzle/Action game in 2D realizzato in team di 4 persone per la Global Game Jam 2022.

### SU DI ME

**Videogiochi preferiti:** JRPGs (Final Fantasy, Shin Megami Tensei, Pokémon, etc.), Action / Adventure games (GTA, Uncharted, Yakuza, etc.), Wrestling games.

**Varie:** Automunito, disponibile a spostamenti.