



ALESSANDRO PUCCI

PROGRAMMATORE UNITY

PROFILO

Sono un programmatore con oltre 5 anni di esperienza di lavoro in team sia da remoto che in un ambiente comune. Ho lavorato su una varia gamma di progetti che mi ha permesso di sviluppare ottime conoscenze dell'engine Unity e del sistema di versionamento Git. Mi piace sempre rimanere aggiornato sulle novità del settore e imparare cose nuove per migliorare le mie capacità e conoscenze. Sono entusiasta di affrontare sfide stimolanti che mi permettano di crescere professionalmente.

Bytwice | Programmatore

Dicembre 2021 - In Corso | Sassuolo (MO)

- Migliorata la gestione di un framework interno tramite il **refactoring** e la suddivisione in **Unity Packages**.
- Aggiornate app già pubblicate migliorandone sia le **prestazioni** che la gestione della **memoria**.
- Integrato gli **Unity Gaming Services** in alcune app già pubblicate.
- Realizzato progetto **multiplayer** online utilizzando Mirror per il networking e Gamelift per l'hosting del server.
- Porting su **Nintendo Switch** di un gioco precedentemente pubblicato sugli store Mobile.
- Realizzata app in **Realtà Aumentata** per committente esterno.
- Creati tools tramite **editor scripting** per velocizzare ed automatizzare la pipeline di sviluppo.
- Creato tool in **Swift** per MacOS per l'upload di metadati e assets delle app nell'AppStore Apple.

CINIC Games | Programmatore

Progetto: EXTRA COIN | Ottobre 2019 - Dicembre 2021 | Remoto

- Implementato nuove meccaniche di **gameplay** sulla base del GDD.
- Implementato **UI** sulla base di wireframes e mockups.
- Implementato linguaggio di **scripting custom**.
- Implementata **fisica custom** per la meccanica principale del gioco.
- Progettato e sviluppato **tools interni all'editor** Unity sia per Testing e QA sia per migliorare e velocizzare la pipeline di lavoro.
- Creato **tools esterni all'editor** Unity utilizzando WindowsForms e script JavaScript per l'editor FMOD.

TheSign Comics & Arts Academy | Assistente Professore

Ottobre 2019 - Luglio 2021 | Firenze (FI)

- Docente delle lezioni pratiche di laboratorio.
- Tenute lezioni su Game Design Patterns, Editor Scripting e Photon Networking con Unity.
- Tenute lezioni sul Tool Programming con WindowsForms e scripting in FMOD con JavaScript.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

EVENT HORIZON – SCHOOL OF DIGITAL ARTS | Firenze (FI)

*Corso Triennale in Game Programming, 2019 - **30/30***

LICEO SCIENTIFICO A. VOLTA | Colle di val d'elsa (SI)

*Diploma di Liceo scientifico, 2009 - **72/100***

ALTRE COMPETENZE

- Conoscenza di tool per lo sviluppo: **Rider, Git, Trello, Hack&Plan, Monday.**
- Capacità di **comunicazione e coordinazione** con gli altri reparti del team.
- Capacità di analizzare, progettare e implementare **UML.**
- Ottime capacità di **problem solving.**
- Capacità di suddivisione e **organizzazione** del lavoro.
- Conoscenza basilare del linguaggio **Swift.**
- Ottima conoscenza lingua **inglese.**

CONTATTI

Telefono: +39 347 6670548

Email: a_pucci@pm.me

LinkedIn: [in/a-pucci](https://www.linkedin.com/in/a-pucci)

www.a-pucci.it