



GIANLUCA STEFANONI

Game Developer

"Great things in business are never done by one person. They're done by a team of people." – **Steve Jobs.**

ABOUT ME

Sono uno Sviluppatore Software con 3 anni di esperienza, appassionato di videogiochi e sport. Lavoro bene in team e cerco costantemente modi nuovi e creativi per unire la mia creatività e il lavoro di squadra in progetti importanti.

Nel tempo libero pratico calcio e svolgo attività di volontariato all'interno della comunità locale.



+39 3891664664



gianlucastefanoni19@gmail.com



Tradate (VA), Italia



[Portfolio](#)

LINGUE

Italiano • Madrelingua

Inglese • Competenza professionale

COMPETENZE CHIAVE

Gameplay Programming • Unreal Engine • C++ • OOP • Matematica per videogiochi • Version Control • Rigging dei personaggi • Animazioni 3D base • State machine e Animation Blueprint • Problem solving • Time management

ESPERIENZE LAVORATIVE

Full Stack Developer

Plug-in s.r.l. / Politecnico • Origgio (VA) • 2023 - Attuale

Come Full Stack Developer, ho partecipato allo sviluppo, alla manutenzione e al design di diverse soluzioni aziendali.

- Stack di sviluppo C# e Angular.
- Analisi problemi relativi a database e stored procedure SSMS e OracleDB.
- Sviluppo di codice riutilizzabile e manutenibile secondo i principi dell'OOP e della programmazione a componenti, con particolare attenzione alla qualità e alla chiarezza.
- In consulenza presso il Politecnico di Milano, stack di sviluppo Java e React.

React Developer

Runtime Machine • Lugano/Remoto • 2022 - 2023

Il mio ruolo principale è stato come Frontend Developer per app Web 3.0, utilizzando React. Tra le altre attività, ho sviluppato smart contract e svolto alcune attività di design frontend.

FORMAZIONE ACCADEMICA

Laurea in Informatica

Università degli studi dell'Insubria • Varese • 2019 - 2022

ATTESTATI E RICONOSCIMENTI

[Sviluppo videogiochi in UE5 e C++](#)

Attestato di completamento del corso rilasciato da [GameDev.tv](https://www.gamedev.tv)

- Realizzazione di logiche di gioco in Unreal Engine 5 utilizzando sia C++ che Blueprint, in progetti amatoriali e formativi.

[Elmec Talent Challenge | Build](#)

Premio per la creazione di un videogioco in realtà aumentata