



# EMANUELE NEPA



- +39 3491024491
- nepaemanuele@outlook.it
- Chieti, Abruzzo, Italia
- [thrustworld.github.io/MyPortfolio](https://thrustworld.github.io/MyPortfolio)
- [emanuele-nepa](#)
- AM - B

## HARD SKILLS

- Audacity
- CMake
- C#
- Git
- JavaScript
- Unity
- C
- CSS
- FMOD
- HTML
- SourceTree
- VsCode

## SOFT SKILLS

- Active Learning
- Adaptability
- Emotional Intelligence
- Problem Solving
- Self Reflection
- Teamwork
- Time Management

## LINGUE

- Italiano: Nativa
- Inglese: Professionale
- Francese: Limitata
- Spagnolo: Base

## PROFILO

Fin da bambino, ho sempre avuto un interesse per la tecnologia, sfociato in maniera esponenziale con i computer e i videogiochi. Per questo motivo, ho deciso di inseguire questo mio piccolo sogno e intraprendere il viaggio per comprendere le parti tecniche di un videogioco. Sono eccessivamente autocritico, ma questa peculiarità mi aiuta a raggiungere i miei obiettivi e incoraggia verso nuove sfide. In futuro, ambisco a specializzarmi nella programmazione di intelligenza artificiale nell'industria videoludica.

## EDUCAZIONE

### AIV SRL

Accademia Italiana Videogiochi  
2018 - 2021

- 2018 - 2019: C#, OOP, Serializzazione, 2D Rendering, Fondamentali di IA.
- 2019 - 2020: Unity, Python, JavaScript, Node.js, Machine Learning, Networking, SQL, Programmazione Audio.
- 2020 - 2021: Unreal Engine 4, C, C++, Vulkan, SDL, OpenGL, DirectX.

### ISTITUTO ISABELLA GONZAGA

Liceo linguistico  
2013 - 2018

- Materie principali: italiano, inglese, francese, spagnolo.
- 68/100.

### ISTITUTO PIERRE OVERALL

Liceo francese  
2016-2016

- Frequentato dal 16 febbraio al 26 febbraio.
- Tematiche principali: comprensione, produzione, conversazione.
- Livello: B1.

---

# ESPERIENZA LAVORATIVA

## EUROPEAN INTEGRITY GAMES

Game developer libero professionista

2021 - 2022

- Ho contribuito a due giochi educativi e ho lavorato su:
  - UI(HUD, popups, sezione del menu, ...);
  - Programmazione audio e gameplay, come le interazioni(minigiochi, NPCs, ...);
  - Gestori e sistemi per controllare il flusso del gioco, come il sistema di input e di animazioni per gestire i movimenti dei personaggi.
- "European Integrity Games" è un progetto approvato da Erasmus+ e l'obiettivo è insegnare ai ragazzi i temi etici attraverso i videogiochi.

## GLOBAL GAME JAM - RUMBLING 20'S

Game developer lavoratore autonomo

2020 - 2020

- Ho lavorato su Rumbling 20's, un Endless Runner in 3D, in un gruppo composto da sei membri al Codemotion durante la GGJ 2020.
- "Global Game Jam" è un evento di videogiochi dove hai un argomento principale e tre giorni per creare un prototipo.

## STUDENTSLAB

Marketing e comunicazione

2016 - 2018

- Esperienza scuola-lavoro dove bisognava promuovere le attività locali.

## GIOIELLERIA DE MARCO

Marketing e comunicazione

2016 - 2017

- Esperienza scuola-lavoro dove l'obiettivo era promuovere i prodotti attraverso il Web.

## MUSEO UNIVERSITARIO DI CHIETI

Guida del museo e comunicazione

2015 - 2016

- Esperienza scuola-lavoro dove affiancavamo i visitatori e facevamo manutenzione come la catalogazione delle opere.

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 196/2003, coordinato con il Decreto Legislativo 101/2018, e dell'art. 13 del GDPR (Regolamento UE 2016/679) ai fini della ricerca e selezione del personale.

---