



AMANDA PONZIANI

SU DI ME

Sono una junior game designer con competenze in programmazione e un background in UX design.

PORTFOLIO

www.amandaponziani.it

PROFILO

DATA DI NASCITA
14 dicembre 2000

NAZIONALITÀ
Italiana

RESIDENZA
Primiero San Martino di Castrozza (TN), Italia

CONTATTI

amandaponziani00@gmail.com
+393463945500



SOFT SKILL

Affidabilità
Attenzione ai dettagli
Gestione del tempo
Teamwork
Leadership

LINGUE

	Madrelingua
	A1-A2-B1-B2-C1-C2
	N5-N4-N3-N2-N1

ALTRÉ ABILITÀ

patente di guida B

HOBBY

Suonare il pianoforte
Cantare
Disegnare
Trekking in montagna

ESPERIENZE LAVORATIVE

Ottobre 2025 – Presente

Leonardo Productions – Sviluppatrice di videogiochi Unreal Engine (Contratto)

- **UX Design:** miglioramento dell'interfaccia esistente tramite interventi mirati e non invasivi.
- **Level Design:** rifinitura del level design e delle meccaniche open world.
- **Programmazione:** implementazione di funzionalità di gameplay tramite Blueprint e C++.

Maggio 2025 – Settembre 2025

Trinity Team SRL – Sviluppatrice di videogiochi Unity (Tirocinio)

- **Level Design:** progettazione e implementazione di 6 livelli basati su tile.
- **Programmazione:** sviluppo di sistemi di gameplay, in particolare UI e AI dei boss.
- **Producing:** supporto alla produzione e al coordinamento per un progetto multipiattaforma.

Maggio 2024 – Settembre 2024

Operaludica SRL – Sviluppatrice di videogiochi Unity (Tirocinio)

- **UX Design:** analisi della UX esistente e redazione di documentazione con proposte di miglioramento.
- **Programmazione:** supporto allo sviluppo del gameplay e alla correzione di bug.
- **Supporto QA:** individuazione e risoluzione di problematiche di gameplay e usabilità.

Novembre 2022 – Aprile 2023

Fondazione Bruno Kessler (FBK) – Assistente alla ricerca (Tirocinio universitario)

- Partecipazione a una ricerca sulla gamification nell'apprendimento, supportando l'organizzazione dell'esperimento.
- Reclutamento dei partecipanti e supporto durante le sessioni sperimentali fornendo aiuto in caso di problemi tecnici.
- Raccolta e analisi dei dati, con formulazione di ipotesi preliminari sui risultati.

PROGETTI

Champions Stable: Equestrian Dynasty - Unreal Engine 5 (PC) - TBD

Gioco manageriale e di simulazione sulle corse di cavalli.

- Svolto principalmente il ruolo di UX Designer e Programmatrice.

Hell Architect: Survivors - Unity (PC, mobile, arcade) - TBD

Gioco in stile survivors ambientato in una reinterpretazione parodica dell'Inferno di Dante.

- Svolto principalmente il ruolo di Level Designer, Programmatrice e Producer.

Dragonero: L'ascesa di Draquir - Unity (PC) - 2024

RPG a turni con grafica in stile fumetto.

- Svolto il ruolo di UX Designer e Programmatrice.

FORMAZIONE

Ottobre 2023 – Settembre 2025 (Bologna, Italia)

Tecnico superiore per la produzione di videogames per il mercato consumer e per i settori dell'industria, dei servizi e della cultura

Settembre 2020 – Settembre 2023 (Università degli studi di Trento, Italia)

Laurea triennale in Interfacce e Tecnologie della Comunicazione (UX Design)

Settembre 2019 – Settembre 2022 (Conservatorio F.A. Bonporti di Trento, Italia)

Corso Propedeutico di Pianoforte

Settembre 2014 – Giugno 2019 (Istituto Comprensivo di Primiero, Italia)

Diploma di liceo scientifico, indirizzo Scienze Applicate

HARD SKILL



Intermedio



Intermedio



Intermedio



Base



Base



Base



Base



Base