

FORTUNA IMPERATORE

ESPERIENZE LAVORATIVE E PROFESSIONALI

Settembre 2020 - Attuale

Docente di Game design Scuola Internazionale Comics | Firenze

- Ricopro il ruolo di docente di game design , insegnando agli alunni le basi per la creazione di un videogioco, partendo dalle meccaniche e giungendo al rilascio del prodotto sul mercato

Settembre 2020 - Attuale

Docente di Marketing videoludico Scuola Internazionale Comics | Firenze

- Insegno come gestire il rilascio di un prodotto ludico sul mercato internazionale e l'utilizzo di tools di analisi dati (Google Analytics, ADS)

Settembre 2020 - Attuale

Docente di UX UI Scuola Internazionale Comics | Firenze

- Insegno come gestire le interfacce ludiche per rendere l'esperienza utente fluida e soddisfacente

Settembre 2020 - Attuale

Docente di documentazione preliminare gaming Scuola Internazionale Comics | Firenze

- Insegno la gestione della documentazione preliminare videoludica

Gennaio 2023 - Settembre 2023

Game designer e game producer Argomedia S.r.l | Foggia

- Ho creato "Bluethroot", un videogioco narrativo sulle devianze giovanili e sulla marginalità sociale.
- Ho strutturato e gestito il team di sviluppo, interfacciandomi con il cliente e fornendo pipeline e deadline per il progetto

Settembre 2022 - Aprile 2023

Game designer e game producer Breaters | Pavia

- Ho scritto e curato il primo videogioco sulla mindful eating e sulla fame emotiva
- Ho gestito la pipeline e deadline del progetto e guidato il team durante lo sviluppo

Settembre 2022 - Aprile 2023

Game Designer e game producer Game2Value | Milano

- Ho strutturato il design del primo gioco sulla salute mentale sul posto di lavoro
- Ho gestito il team durante il processo produttivo, interfacciandomi con il cliente e strutturando la pipeline del progetto

Aprile 2022 - Dicembre 2022

Game designer e game producer TUOMUSEO | ERBA

PROFILO PROFESSIONALE

Game designer e producer indipendente. Il mio primo prodotto commerciale, Freud's Bones, ha generato clamore e riconoscimenti sulla stampa nazionale ed internazionale. Mi occupo di creare videogiochi dal forte impatto culturale e narrativo.

CAPACITÀ E COMPETENZE

- Game design e sviluppo videogiochi
- Utilizzo Articydraft
- Utilizzo di Unity 3d
- Gestione tools per controllo dei team di produzione (Milanote, Trello)

- Ho curato il game design del videogioco culturale "MENORAH" per il Museo Ebraico di Roma

Agosto 2018 - Maggio 2022

Game designer e Game producer Freud'sBones-the game | Napoli

- Ho scritto, prodotto e sviluppato il primo gioco sulla psicoanalisi freudiana aggiudicandomi il premio REDBULL INDIE FORGE 2020 e arrivando in finale al NORDIC GAME CONTEST nel 2021

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

2019

Master I livello | Antropologia esistenziale e Filosofia

Università Europea di Roma, Roma

Ho scritto e pubblicato la mia tesi sul concetto di AUTOPOIESI videoludica, spiegando il valore del videogioco a livello psicologico e filosofico.

2017

Laurea triennale | Scienze psicologiche

Università degli studi di Napoli "Federico II", Napoli

RISULTATI CONSEGUITI

- Vincitrice REDBULL INDIE FORGE 2020 come miglior promessa Indie
- Finalista al NORDIC GAME AWARDS 2021 in rappresentanza dell'Italia
- FORBES UNDER 30 TALENTI- Sono stata inserita tra i 100 talenti italiani dalla rivista Forbes

