

# Dario Gangi

# Curriculum Vitae

# Istruzione

2001–2006 **Diploma di Ragioniere Programmatore**, *ITC Paolo Dagomari*, Via di Reggiana, 86, 59100 - Prato (Italia).

http://www.itesdagomari.it/

2007–2013 Laurea Triennale in Informatica, Università degli Studi di Roma "La Sapienza", Via Salaria, 113, 00198 - Roma (Italia).

http://www.studiareinformatica.uniroma1.it

2007–2008 **Certificato in Videogame Programming**, *Accademia Italiana Videogiochi*, Viale Ippocrate, 73, 00161 - Roma (Italia).

http://www.aiv01.it

2013–2016 Laurea Magistrale in Informatica, Università degli Studi di Roma "La Sapienza", Via Salaria, 113, 00198 - Roma (Italia).

http://www.studiareinformatica.uniroma1.it

## Tesi di Laurea Magistrale

Titolo Un Sistema per l'Analisi dei Cambiamenti in Immagini Acquisite da UAV per la

Sorveglianza Attiva

Relatore Professore Luigi Cinque

Descrizione Progettazione e sviluppo di un sistema di sorveglianza attiva che ha l'obiettivo di rilevare dei cambiamenti, in particolare in ambienti outdoor non urbani. Tale sistema dovrà analizzare le immagini aeree acquiste da un drone UAV che monitora una

specifica zona.

# Esperienze

#### Professionali

11/2008- Programmatore, Elemental srl, Viale Ippocrate, 73, 00161 - Roma (Italia).

01/2011 **Attività o settore:** Game Development http://www.elementaldesign.it/

http://www.aiv01.it/

- Programmazione C++
- o Utilizzo delle librerie grafiche DirectX 9.0c
- Programmazione C#
- Utilizzo delle librerie grafiche XNA
  - Gestione 3D delle telecamere
  - Implementazione dell'algoritmo Convex Hull per la creazione di mesh fisiche
  - Gestione della GUI
  - Implementazione di collisione con un tronco di piramide per il Frustum Culling
  - Implementazione di A\* per l'intelligenza artificiale dei nemici
- o Programmazione di gameplay del gioco Evil Heroes
  - Spostamento dei nemici verso il personaggio principale
  - Implementazione della barra vitale del personaggio principale

#### Varie

- 11/2012— **Programmatore**, Centro di Ricerca C.A.T.T.I.D. Università degli Studi di Roma 04/2013 "La Sapienza", Roma.
  - Programmazione di un'applicazione per Windows Phone 7
  - O Utilizzo di C# e Windows Phone SDK 7.1
- 05/2014- **Programmatore**, *Università degli Studi di Roma "La Sapienza"*, Roma.
- 06/2014 http://gamificationlab.uniroma1.it/laboratorio/progetto-gamificationlab-2014
  - o Programmazione di un piccolo gioco sulla raccolta differenziata
  - Utilizzo di C# Unity 4
  - Presentazione alla fiera Maker Faire di Roma http://gamificationlab.uniroma1.it/archivionotizie/ il-prototipo-del-gioco-differenziati-selezionato-alla-maker-faire

#### Miscellaneous

- 2010–2011 Spent some time finding myself. This was a courageous endeavour that didn't have a job title. It was quite important to my overall development though so I'm adding it to my CV. Also it explains the gap in my otherwise stellar CV.
- 2009–2010 **Computer Repair Specialist**, *Buy More*, Burbank.

Worked in the Nerd Herd and helped to solve computer problems. Allowed me to become expert in all forms of martial arts and weaponry.

#### **Awards**

- 2011 School of Business Postgraduate Scholarship
- 2010 Top Achiever Award Commerce

# Computer skills

Basic JAVA, Adobe Illustrator

Intermediate PYTHON, HTML, LATEX, OpenOffice, Linux, Microsoft Windows

Advanced Computer Hardware and Support

## Communication Skills

2010 Oral Presentation at the California Business Conference

2009 Poster at the Annual Business Conference in Oregon

# Languages

English Mothertongue

Spanish Intermediate Conversationally fluent

Dutch Basic Basic words and phrases only

#### Interests

- Piano

- Chess - Cooking - Dancing

- Running