

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 "La Sapienza"*, Via Salaria, 113, 00198 - Roma (Italia),
Votazione conseguita: 103/110 .
<http://www.studiareinformatica.uniroma1.it>
- Conoscenze matematiche avanzate
 - Conoscenze di programmazione in C e Java
 - Conoscenze di linguaggi funzionali
 - Conoscenze base sull'architettura di rete, modelli ISO-OSI e TCP/IP
 - Conoscenze a basso livello nei sistemi operativi UNIX
 - Conoscenze dell'architettura di un elaboratore
 - Conoscenze riguardo la progettazione e l'analisi di un software
 - Conoscenze teoriche e pratiche riguardo le basi di dati
 - Progettazione e analisi di algoritmi
- 2007–2008 **Certificato in Videogame Programming**, *Accademia Italiana Videogiochi*, Viale Ippocrate, 73, 00161 - Roma (Italia).
<http://www.aiv01.it>
- Programmazione in linguaggi C/C++
 - Programmazione in linguaggio C# Orientato a Oggetti
 - Utilizzo di Microsoft Visual Studio 2007/2010
 - Utilizzo di sistemi di software di controllo versione CVS, SVN e Microsoft Team Foundation Version Control
 - Programmazione con DirectX 9.0c
 - Programmazione di pixel shader e vertex shader con linguaggio HLSL

2013–2016 **Laurea Magistrale in Informatica**, *Università degli Studi di Roma "La Sapienza"*,
Via Salaria, 113, 00198 - Roma (Italia),
Votazione conseguita: 110 e lode/110 .

<http://www.studiareinformatica.uniroma1.it>

- Studio e programmazione in ambito della grafica computazionale (algoritmo di ray tracing, pipeline grafica, OpenGL, GLSL)
- Elaborazione delle immagini nell'ambito della visione artificiale e dei sistemi biometrici (utilizzo di OpenCV)
- Studio nell'ambito dell'Information Retrieval (utilizzo delle Twitter API, tramite Twitter4j)
- Studio di Big Data e utilizzo di Hadoop tramite Amazon Web Service
- Studio nell'ambito dell'informatica teorica (calcolabilità, complessità, lambda calcolo)
- Studio nell'ambito della gamification e utilizzo del motore grafico Unity
- Studio dell'interazione tra uomo e macchina, anche tramite sistemi multimodali
- Studio approfondito sulla progettazione, gestione delle reti e cloud computing
- Studio teorico e applicazione pratica di varie tecniche di Machine Learning

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 acquisite da un drone UAV che monitora una specifica zona. Il sistema è stato sviluppato in linguaggio C++ con l'ausilio della libreria OpenCV.

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#
- Utilizzo delle librerie grafiche XNA
 - Gestione 3D delle telecamere (principalmente orbital camera, third person camera)
 - 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
- Programmazione di gameplay del gioco Evil Heroes
 - Playlist di video di gameplay:
<https://www.youtube.com/playlist?list=PL3bhmux0Z1ohK9x4cdzjEwoKqDPXbryAy>
 - Spostamento dei nemici verso il personaggio principale
 - Implementazione della barra vitale del personaggio principale

Piazza Giacomo Matteotti, 40 – 57126 - Livorno (Italia)

☎ (+39) 333 6567094 • ✉ dariogangi@hotmail.com

Varie

11/2012– **Programmatore**, *Centro di Ricerca C.A.T.T.I.D. Università degli Studi "La Sapienza"*, Roma.

- Tirocinio per Corso di Laurea Triennale in Informatica
- Sviluppo di un'applicazione per Windows Phone 7
- Utilizzo di C# e Windows Phone SDK 7.1

04/2014– **Programmatore**, *Università degli Studi "La Sapienza"*, Roma.

06/2014 <http://www.electricitylab.net/blog/9-news/46-differenziati-un-tuo-gesto-migliorerai-il.html>

<http://gamificationlab.uniroma1.it/laboratorio/progetto-gamificationlab-2014>

- Sviluppo di un piccolo gioco sulla raccolta differenziata
- Utilizzo di C#, Unity 4, Arduino, Kinect for Windows SDK
- Presentazione alla fiera Maker Faire di Roma

<http://gamificationlab.uniroma1.it/archivionotizie/il-prototipo-del-gioco-differenziati-selezionato-alla-maker-faire>

05/2014– **Programmatore**, *Università degli Studi "La Sapienza"*, Roma.

- 09/2014
- Sviluppo di un'applicazione Android per il Museo di Antropologia "Giuseppe Sergi" di Roma
 - Utilizzo del motore grafico Unity 4
 - Implementazione di un'activity per la visualizzazione di modelli 3D di crani esposti al museo
 - Pubblicazione su Google Play
<https://play.google.com/store/apps/details?id=sapienza.informatica.man>

Competenze comunicative

Buone competenze comunicative in team di sviluppo acquisite grazie alle esperienze lavorative.

Buone capacità di comunicazione davanti a un pubblico di persone, acquisite durante alcune presentazioni e conferenze in ambito universitario.

Competenze professionali

Completa C#, C\C++

Avanzata Java

Buone\Ottime Unity 3D, OpenCV, Microsoft .Net, Microsoft Visual Studio, XNA, Windows Phone SDK, NetBeans, Eclipse, \LaTeX

Sufficiente OpenGL, Boost C++, DirectX, HLSL, GLSL, Twitter4j, SQL, Linguaggi funzionali, Programmazione Assembly di architetture MIPS R2000/R3000, Android SDK, Cisco IOS

Conoscenze linguistiche

Lingua Madre **Italiano**

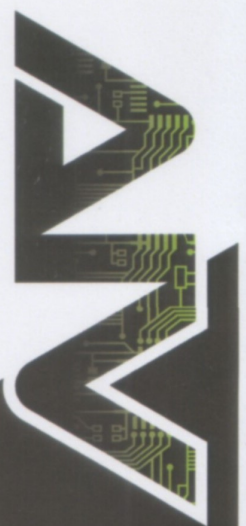
Piazza Giacomo Matteotti, 40 – 57126 - Livorno (Italia)

☎ (+39) 333 6567094 • ✉ dariogangi@hotmail.com

Inglese	COMPRENSIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione Orale	Produzione Orale	-
	B1	B2	B1	B1	B2
Tedesco	COMPRENSIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione Orale	Produzione Orale	-
	A1	A1	A1	A1	A1

Interessi

- Retrogaming
- Cinema
- Informatica



ACCADEMIA ITALIANA VIDEOGIOCHI

CERTIFICATE OF PARTICIPATION

This certificate is presented to **DARIO GANGI**

in recognition of his attendance of the 1° and 2° level course of 280 hours on

VIDEOGAME PROGRAMMING

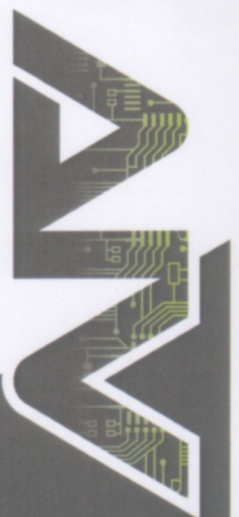
in the period from 10/29/2007 to 06/30/2008

the teacher

the director

ACCADEMIA ITALIANA VIDEOGIOCHI

WWW.AIVG1.IT INFO@AIVG1.IT



ACCADEMIA ITALIANA VIDEOGIOCHI

CERTIFICATE OF PARTICIPATION

This certificate is presented to **DARIO GANGI**
in recognition of his attendance of the 1 year internship in

VIDEOGAME PROGRAMMING

in the period from 10/20/2008 to 06/26/2009

the teacher

the director

ACCADEMIA ITALIANA VIDEOGIOCHI

WWW.AIVG1.IT INFO@AIVG1.IT



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

CERTIFICATO DI LAUREA

Certificato rilasciato il 07/11/2016 22:00:22.

Si certifica che DARIO GANGI

Matricola: 1188599, nato a: FIRENZE (FI), ITALIA, il 24/02/1987
Codice fiscale: GNGDRA87B24D612L

ha conseguito, in questa Università, in data 15/05/2013 la laurea e il titolo di dottore in INFORMATICA [L (DM 270/04) - ORDIN. 2010] (classe L-31), Facoltà di INGEGNERIA DELL'INFORMAZIONE, INFORMATICA E STATISTICA

La votazione conseguita è 103/110.

La durata legale del corso è di 3 anni accademici

Il relativo diploma è stato CONSEGNATO in data 14/11/2013

Il presente certificato, composto da pagine 1:

- a. contiene informazioni desunte dall'archivio elettronico dell'Università degli Studi di Roma "La Sapienza";
- b. è valido solo con marca da bollo per gli usi consentiti dalla legge.

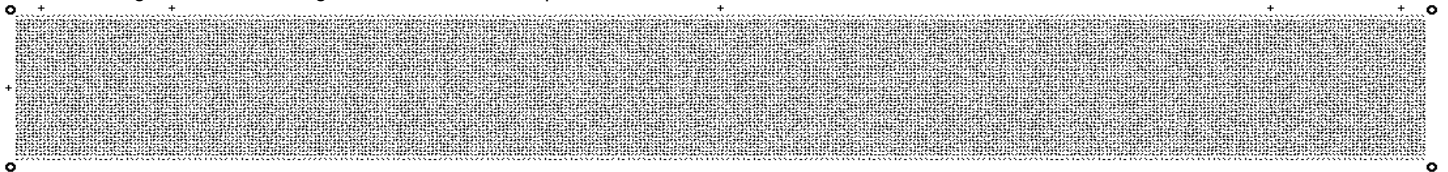
MARCA DA BOLLO
€ 16,00

Il Direttore dell'Area Servizi agli Studenti
Dott.ssa Giulietta Capacchione

Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D. Lgs. n. 39/1993.

Ai sensi delle modifiche introdotte dalla Legge 183/2011 al D.P.R. 445/2000 si precisa che il presente certificato non può essere prodotto agli organi della pubblica amministrazione o ai privati gestori di pubblici servizi.

Timbro Digitale Università degli Studi di Roma "La Sapienza".



Per la verifica del timbro digitale utilizzare il software Decoder2DPlus disponibile su
<http://www.uniroma1.it/didattica/regolamenti/timbro-digitale>



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

CERTIFICATO DI LAUREA

Certificato rilasciato il 07/11/2016 22:00:31.

Si certifica che DARIO GANGI

Matricola: 1188599, nato a: FIRENZE (FI), ITALIA, il 24/02/1987
Codice fiscale: GNGDRA87B24D612L

ha conseguito, in questa Università, in data 19/10/2016 la laurea magistrale e il titolo di dottore magistrale in INFORMATICA [LM (DM 270/04) - ORDIN. 2011] (classe LM-18), Facoltà di INGEGNERIA DELL'INFORMAZIONE, INFORMATICA E STATISTICA

La votazione conseguita è 110 e lode/110.

La durata legale del corso è di 2 anni accademici

Il relativo diploma è stato RICHiesto

Il presente certificato, composto da pagine 1:

- a. contiene informazioni desunte dall'archivio elettronico dell'Università degli Studi di Roma "La Sapienza";
- b. è valido solo con marca da bollo per gli usi consentiti dalla legge.

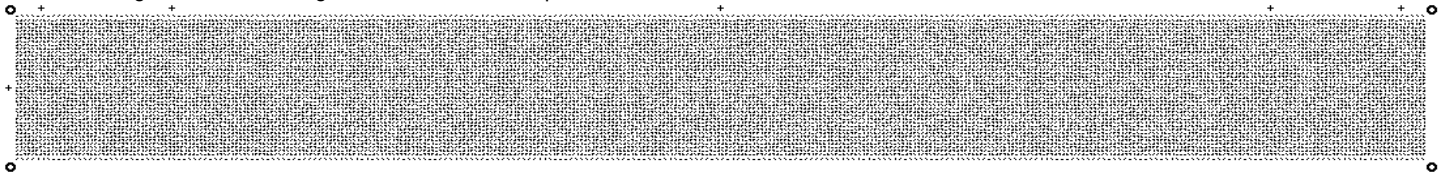
MARCA DA BOLLO
€ 16,00

Il Direttore dell'Area Servizi agli Studenti
Dott.ssa Giulietta Capacchione

Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D. Lgs. n. 39/1993.

Ai sensi delle modifiche introdotte dalla Legge 183/2011 al D.P.R. 445/2000 si precisa che il presente certificato non può essere prodotto agli organi della pubblica amministrazione o ai privati gestori di pubblici servizi.

Timbro Digitale Università degli Studi di Roma "La Sapienza".



Per la verifica del timbro digitale utilizzare il software Decoder2DPlus disponibile su
<http://www.uniroma1.it/didattica/regolamenti/timbro-digitale>