



Dario Gangi

Curriculum Vitae

INFORMAZIONI PERSONALI

Nome: Dario Gangi
Residenza: Voghera (PV)
Cellulare: (+39) 333 65 67 094
Email: dariogangi@hotmail.com
Skype: dario.gangi
Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/dario-gangi-130102132>

ESPERIENZE

Lavorative

11/2023- **Game Design e Game Programmer**, *Self Employed*, Voghera.

- OGGI
- Sviluppo (programmazione e game design) del videogioco **Faroda**:
 - <https://store.steampowered.com/app/3585880/Faroda/>
 - Linguaggi utilizzati: C++, Blueprint
 - Strumenti utilizzati: Unreal Engine 5, Microsoft Visual Studio, Perforce Helix Core, Tiled, paint.net, DaVinci Resolve, Confluence, Trello
 - Piattaforme: Windows (Steam, Epic Game Store)

07/2017- **Programmatore**, *Milestone s.r.l. (Plaion - Embracer Group)*, Milano.

- 11/2023
- Sviluppo videogiochi:
 - Monster Energy Supercross The Official Videogame 3 (Game Logics & UI Programmers)
 - MXGP 2019 (Game Programmers)
 - Monster Energy Supercross The Official Videogame 2 (Game Logics & UI Programmers)
 - MXGP Pro (Game Logics & UI Programmers)
 - Monster Energy Supercross The Official Videogame (Game Programmers)
 - Hot Wheels: Unleashed (Game Programmers)
 - Hot Wheels: Unleashed 2 - Turbocharged (Gameplay Programmer)
 - Linguaggi utilizzati: C++, Blueprint, SQL
 - Strumenti utilizzati: Microsoft Visual Studio, Unreal Engine 4, Unreal Engine 5, Perforce Helix Core, SQLiteStudio, Jira, Confluence, Swarm, Jenkins
 - Piattaforme: Windows (Steam, Microsoft Game Store, Epic Game Store), Linux (versioni server), Xbox One, PS4, Nintendo Switch, Xbox Series S/X, PS5, Google Stadia.

– 27058 - Voghera (PV) - Italia

📞 (+39) 333 6567094 • 📩 dariogangi@hotmail.com

1/5

02/2017– **Programmatore**, *EUCENTRE (European Centre for Training and Research in Earthquake Engineering)*, Pavia.

- Sviluppo di applicazioni web e siti web:
 - DeSigna - applicazione web per la protezione civile
 - Intranet - gestionale interno di Eucentre
 - 7aese conference - sito della conferenza 7aese
- Linguaggi utilizzati: Java (JSP), HTML, Javascript, SQL, PHP
- Strumenti utilizzati: Apache Tomcat, Eclipse, NetBeans, jQuery, Konckout.js, Google Charts, Notepad++, SVN, PostgreSQL, Wordpress, phpMyAdmin, MySQL

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

11/2008– **Programmatore**, *AIV c\o Elemental srl*, Viale Ippocrate, 73, 00161 - Roma (Italia).

01/2011 **Attività o settore:** Game Development

http://www.aiv01.it/IT/Progetti/9/Evil_heroes/330

- Programmazione C\C++
 - Utilizzo di DirectX e Nebula Engine
- 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 del 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=PL3bhmux0ZlohK9x4cdzjEwoKqdPXbryAy>
 - Movimento dei nemici verso il personaggio principale tramite pahtfinding
 - Implementazione della HUD
- Utilizzo di SVN e Microsoft Team Foundation Version Control

Formative

02/2016– **Programmatore**, *Laboratorio di Visione Artificiale VisionLab (Università degli Studi "La Sapienza")*, Roma.

- Sviluppo di un sistema di sorveglianza attiva commissionato dal Ministero della Difesa
- Utilizzo di OpenCV e linguaggio C++

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 3D
 - 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>

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

06/2014 <https://www.facebook.com/differenziati.game/>

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

<http://gamificationlab.uniroma1.it/laboratorio/>

progetto-gamificationlab-2014

○ Sviluppo di un piccolo gioco sulla raccolta differenziata

○ Utilizzo di C#, Unity 3D, Arduino, Kinect for Windows SDK

○ Presentazione alla fiera Maker Faire di Roma

<http://gamificationlab.uniroma1.it/archivionotizie/>

[il-prototipo-del-gioco-differenziati-selezionato-all-a-maker-faire](http://gamificationlab.uniroma1.it/archivionotizie/il-prototipo-del-gioco-differenziati-selezionato-all-a-maker-faire)

ISTRUZIONE

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

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

Votazione conseguita: 103/110 .

○ 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).

○ 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

○ 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 .

- 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	<i>Un Sistema per l'Analisi dei Cambiamenti in Immagini Acquisite da UAV per la Sorveglianza Attiva</i>
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.

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#, Unreal Engine 4 & 5, Microsoft Visual Studio, Blueprint
Avanzata	Java, SQL, Perforce Helix Core, Jira, Confluence, Swarm, Jenkins
Buone\Ottime	Unity 3D, OpenCV, Microsoft .Net, XNA, Windows Phone SDK, NetBeans, Eclipse, LATEX, JSP, HTML, Javascript, jQuery, Google Charts
Sufficiente	OpenGL, Boost C++, DirectX, HLSL, GLSL, Twitter4j, SQL, Linguaggi funzionali, Programmazione Assembly di architetture MIPS R2000/R3000, Android SDK, CiscoOS, Amazon Web Services, Hadoop, PHP, Wordpress, phpMyAdmin, MySQL, Konckout.js

CONOSCENZE LINGUISTICHE

Lingua Madre Italiano

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

Interessi

- Retrogaming
- Informatica
- Fumetti
- Game Design
- Elettronica
- Cinema