



# Francesco Garofalo

Software Engineer



1995/02/27



Roma (RM), Italia



<https://francescogarofalo.it>



[francesco.garofalo1995@gmail.com](mailto:francesco.garofalo1995@gmail.com)

## Review

Durante i miei studi mi sono appassionato al lavoro di project manager; sono stato project manager di 8 ragazzi per lo sviluppo di un'applicazione in abito medico/nefrologico; questa esperienza mi ha insegnato a gestire un gruppo nel migliore dei modi e a ottenere il massimo dal team, concentrandomi su quella che ritengo essere la più importante delle soft skill, la curiosità.

La mia passione extra lavorativa più grande è la Realtà Virtuale e Realtà Aumentata, credo che queste tecnologie siano fondamentali per dare più valore a ciò che è reale.

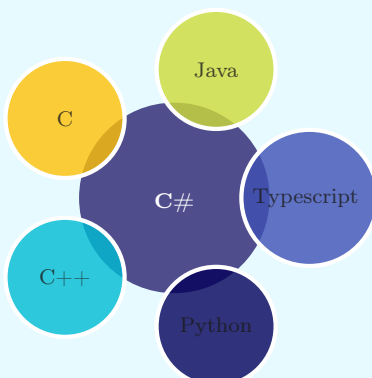
Mi piace vivere pensando che ogni cosa debba essere valorizzata e che la curiosità e la creatività siano la base del miglioramento personale e il cardine della passione che metto in ciò che faccio.

## Lingue

🇮🇹 Italiano (Madrelingua) ● ● ● ● ●

🇬🇧 English (B2) ● ● ● ● ●

## Programming



## Esperienza Lavorativa

11/2020 -  
Oggi

### CyberSecurity Analyst

Moviri S.p.A. (Milano, Italia)

Sviluppo di soluzioni di Identity and Access Management & Governance per società bancarie e di telecomunicazioni;  
Sviluppo di soluzioni PAM per società di telecomunicazioni;  
Sviluppo di Dashboard Splunk per società di pagamento.

06/2020 -  
04/2021

### Social Media Manager

Studio Odontoiatrico Di Meo (Avellino, Italia)

Gestione della comunicazione e dei social Instagram e Facebook.

## Educazione e Formazione

### Laurea Magistrale in Informatica

09/2018 -  
10/2020

### LM-18 - Sistemi Informatici e Tecnologie del Software

Università degli Studi di Salerno

Voto: 110/110 con Lode

Tesi: An Augmented Reality Mobile Application for Skin Lesion Data Visualization

Competenze Acquisite:

- Conoscenza delle prassi standard per la Gestione di Progetti definite dal PMI e dei modelli del ciclo di vita del software, metodologie AGILE, Scrum e AGILE Project Management;
- Ingegneria, Manutenzione e Sviluppo del Software e raccolta di metriche.
- Conoscenza dell'Hacking, Ethical Hacking e tipologie di Penetration Testing;
- Conoscenza e comprensione dei fondamenti Architetture e metodologici alla base dell'ecosistema Internet of Things (IoT) e competenze relative ai protocolli di comunicazione.
- Conoscenza e comprensione dei problemi applicativi legati all'analisi dei dati e sviluppo di applicazioni informatiche per la gestione e l'analisi dei dati;
- Conoscenza e Capacità di calcolo numerico su architetture parallele a memoria distribuita e su Graphics Processing Units (GPUS) e metodi numerici sequenziali e paralleli;
- Capacità di sviluppare applicazioni multiplatforma in Realtà Virtuale e Realtà Aumentata in ambito ludico ed Enterprise.

### Laurea Triennale in Informatica

09/2018 -  
10/2020

### L-31-Classe delle lauree in Scienze e tecnologie informatiche

Università degli Studi di Salerno

Voto: 95/110

Tesi: Fruizione di opere d'arte e beni culturali in realtà virtuale e realtà aumentata.

Competenze Acquisite:

- Teoria dell'informazione;
- Algoritmi e Strutture Dati;
- Database SQL e No-SQL;
- Java e programmazione Object Oriented;
- Grafica ed Interattività.

### Maturità Classica

2009 - 2014

Liceo Classico Pietro Colletta, Avellino (AV)

# Francesco Garofalo

Software Engineer

## Competenze: \_\_\_\_\_

Information Security

Identity Management & Governance

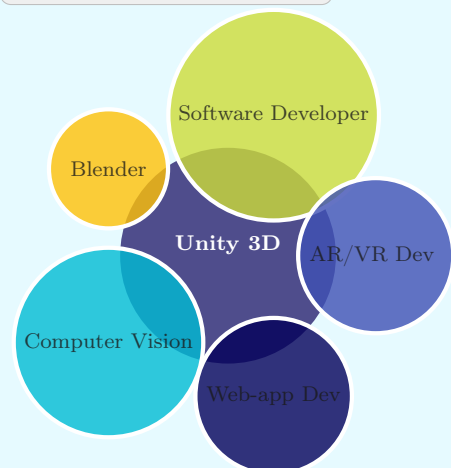
Linux OS

Unix OS

Augmented Reality

Virtual Reality

Algoritmi e Strutture Dati



## Soft Skills \_\_\_\_\_

**P** Problem Solving

**C** Curiosity

**G** Geek

**T** Team Leader

## Bar Skills \_\_\_\_\_

**B** Appassionato di libri, di lettura e di librerie;

**A** Appassionato di luoghi storici e d'arte e di strategie per la loro valorizzazione;

**F** Fotografo nel tempo libero.

## Progetti

2022

### Avellino AR

Applicazione per la valorizzazione dei monumenti e luoghi storici della città di Avellino in realtà aumentata con tracking degli edifici e AR+GPS;

2020

### Naevus

Applicazione in realtà aumentata per l'analisi dei melanomi sviluppata in Typescript (Front-end) e Python (Back-end) con framework Django;

2020

### onBoard

applicazione sviluppata, in Typescript, in collaborazione con Banca Sella, per semplificare l'iter pre e post assunzione di un'azienda;

2019

### YASPL.3

sviluppo, in JAVA, del front-end di un compilatore.

2018

### La Nascita di Venere VR

sviluppo con Unity 3D di un'applicazione in realtà virtuale dove il quadro di Botticelli si anima per un'esperienza immersiva. L'applicazione è disponibile sul Play Store.

2018

### Passeggeri-Accompagnatori

sviluppo, di un algoritmo in Java per il calcolo degli accompagnatori per passeggeri ipovedenti.

Gli altri progetti sono disponibili su GitHub

## Competenze Aggiuntive

### Certificazioni:

04/2022

Okta Certified Professional

credenziale Credly

01/2022

Corso Modulo Base per Blender

credenziale Udemy

04/2021

Corso Docker Base

credenziale Udemy

09/2020

Corso di Gestione dei Progetti Software

certificato

### Competenze Comunicative:

05/2021

Seminario su Identity Management & Identity Governance

riservato Moviri

06/2020

Seminario su OpenCL

presentazione

03/2020

Seminario su Visual Abstraction of Large OD Movement Data

presentazione

12/2019

Seminario su Configuration Management

presentazione

07/2019

Bluetooth (ENG)

presentazione

07/2019

Seminario su Antivirus Evasion

presentazione

10 Giugno 2022

Francesco Garofalo .