



Matteo Silvestro

Istruzione

- 2007–2012 **Maturità scientifico-tecnologica**, *I.I.S.S "Gianfrancesco Cigna"*, Mondovì, 100.
Conoscenze base di Matematica, Fisica, Biologia, Chimica, Geografia, Storia, Letteratura Italiana, Informatica.
- 2012–2015 **Laurea Triennale in Matematica**, *Università degli Studi*, Torino, 110L.
Corsi di Algebra, Probabilità e Statistica, Analisi, Geometria con una media pesata di 28.375.
- 2015–2017 **Master's degree in Stochastics and Data Science**, *Università degli Studi*, Torino, 110L.
Educazione moderna in metodi probabilistici, statistici e computazionali con una media pesata di 29.156.
- 29/08/2016–
02/09/2016 **Bayes, Big Data, and The Internet**, *Applied Bayesian Statistics School*, Como.
Scuola estiva il cui scopo è presentare applicazioni all'avanguardia di statistica bayesiana. Il professore è stato il Dr. Steve Scott, Director of Statistics Research Google, Stati Uniti.
- 12/01/2017–
27/07/2017 **Android Basics Nanodegree**, *by Google*, Udacity.
Corso online, co-creato da Google, per insegnare le basi della programmazione Java per Android. Il programma è composto da diverse parti:
1. *User Interface*, per imparare a trasformare il design fatto a mano di un'applicazione in un layout usando XML (*Single Screen App*).
 2. *User Input*, per imparare le basi di Java e aggiungere interattività all'applicazione (*Score Keeper App*, *Quiz App*).
 3. *Multi-Screen Apps*, per imparare come mostrare più schermate e il modo in cui Android gestisce gli eventi legati al tocco (*Musical Structure*, *Report Card Class*, *Tour Guide App*).
 4. *Networking*, per imparare a usare le API web e le basi delle connessioni di rete in Android, includendo la connessione HTTP, l'analisi del JSON e i threads (*Book Listing App*, *News App*).
 5. *Data Storage*, per imparare come lavorare con database SQL e ottenere la persistenza di dati (*Habit Tracker*, *Inventory App*).
- Ogni parte richiede di inviare e far valutare uno o più progetti (per un totale di 10, mostrati nelle parentesi sopra). Ogni applicazione deve soddisfare le istruzioni nella rubrica del progetto. Il certificato di completamento del corso si trova come allegato in fondo.

Tesi Triennale

titolo *MCTS e videogiochi: un'applicazione per le Gare Pokémon Live*
relatore Roberta Sirovich

descrizione L'algoritmo MCTS è stato utilizzato con successo per giochi come il Go, simulando molte partite in modo casuale e creando un albero di gioco. Può essere ulteriormente migliorato utilizzando l'UCT, un algoritmo di selezione delle mosse, trovando un compromesso tra esplorazione di nuove strategie e sfruttamento delle migliori. In questa tesi viene spiegato il principio di funzionamento dell'algoritmo. Inoltre, si discute di come possa essere applicato con successo anche ai videogiochi e se ne mostra un utilizzo pratico. Il gioco scelto come applicazione sono le Gare Pokémon Live, in cui quattro giocatori si sfidano in una esibizione che dura cinque turni.

Tesi Magistrale

title *Computer-Assisted Evaluation of Story-Driven Interactive Storytelling Systems*
supervisor Roberto Esposito
co-supervisor Vincenzo Lombardo
description Viene proposta, partendo da altri articoli, una metodologia generale per valutare i sistemi di storia interattiva basati sulla storia utilizzando clustering, estrazione di curve di tensione e sondaggi. Questa procedura restituisce un insieme di cluster, ognuno con la sua propria curva di tensione e il suo proprio punteggio qualitativo medio. Il creatore della storia può ispezionare il clustering ottenuto e iterare sul proprio sistema di storytelling alla luce delle nuove conoscenze acquisite. Ciò potrebbe portare anche a un'associazione tra la forma della curva di tensione e la qualità di una storia. Questa metodologia viene applicata a un sistema di storytelling interattivo basato sulla storia per mostrare i suoi conseguimenti attuali e potenziali, rispettivamente. I risultati indicano che i cluster, anche se non ben formati, mostrano punteggi qualitativi differenti e che alcune curve di tensione sono associate a storie migliori. Anche se il metodo si è dimostrato valido, c'è spazio per miglioramenti.

Esperienze lavorative

05/03/2018– **Consulente informatico, Consoft Sistemi S.p.A., Torino.**
oggi ○ *System Administrator* per Intesa Sanpaolo: gestione di server Qlik Sense Enterprise e NPrinting.
Attività dettagliate:
- Gestione di server Qlik Sense Enterprise tramite QMC;
- Gestione di server Qlik NPrinting tramite web console;
- Automazione di task usando PowerShell;
- Creazione di una serie di strumenti di ausilio alla gestione dei server Qlik Sense e NPrinting, denominato Qlik Butler.
○ *Application Developer Junior* per Intesa Sanpaolo: gestione data warehouses basate su database Oracle e evolutive su client web basato su Java per i report.
Attività dettagliate:
- Gestione di database Oracle tramite Toad;
- Schedulazione di job tramite TWS;
- Aggiornamento e manutenzione di un client web basato su Java tramite Eclipse, utilizzando WebLogic come web server.
22/01/2018– **Consulente informatico, System Evolution, Torino.**
02/03/2018 Test di job SAS Enterprise Guide e schedulazione tramite TWS.

Lingue

italiano Madrelingua

inglese B2

Certificazione Preliminary English Test

Competenze informatiche

- scripting Buona conoscenza di *Python* (conforme a *PEP 8* e *PEP 257*) e *PowerShell*, conoscenza base di *Lua*.
- compilati Conoscenza base di *Visual Basic*, *C++* e *Java*.
- videogiochi Ho sviluppato piccoli videogiochi in *LÖVE* (basato su *Lua*) e *pygame* (basato su *Python*).
- web Conoscenza intermedia di *HTML*, *CSS*, *Javascript* e *PHP*.
- database Conoscenza intermedia di *MySQL*, *sqlite* e comandi *SQL*.
- statistica Conoscenza intermedia di *R*, *Excel* e *Qlik Sense*, conoscenza base di *SAS* (certificazione *SAS Programming 1: Essentials*).
- tipografia Buona conoscenza di \LaTeX .
- musica So creare spartiti musicali con *lilypond*.
- cellulari Conoscenza intermedia del sistema operativo *Android* e delle librerie *Java* per la programmazione di applicazioni *Android* (certificato di completamento del corso di *Udacity Android Basics Nanodegree* by Google).
- desktop Oltre *Windows*, ho una buona conoscenza di *GNU/Linux* e della sua linea di comando.
- IDE Conoscenza intermedia dell'editor *Visual Studio Code* (per la maggior parte delle mie necessità di programmazione), *Android Studio* (per lo sviluppo di applicazioni *Android*) e *TeXstudio* (per \LaTeX).

Interessi

- videogiochi Sono appassionato di videogiochi, soprattutto di quelli indipendenti (*indie games*). Penso che sia una forma di arte davvero intrigante, che spazia dalla musica al disegno fino alla matematica, e mi piacerebbe molto sviluppare (o prendere parte allo sviluppo) di un videogioco. Tra i miei preferiti sono presenti *Monkey Island*, *Portal 2* e *Journey*.
- intelligenza artificiale Sono molto interessato nella possibilità che una macchina possa prendere decisioni e di quale sia il processo che porta a tali scelte. Le mie principali aree di interesse riguardano l'intelligenza artificiale applicata a videogiochi e gli algoritmi di intelligenza artificiale stocastici (come il MCTS).
- musica Amo la musica, soprattutto quella elettronica e orchestrale. Suono il pianoforte a un livello intermedio.

VERIFIED CERTIFICATE OF COMPLETION

July 26, 2017



Matteo Silvestro

Has successfully completed the

Android Basics Nanodegree by Google

NANODEGREE PROGRAM

A handwritten signature in blue ink, reading 'Sebastian Thrun', positioned above a horizontal line.

Sebastian Thrun
Founder, Udacity

Co-Created with
Google