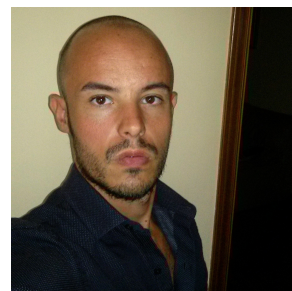


nome: Carmine Oliva
nascita: 06/12/1987, Macerata
indirizzo: Via Martin Luther King 38
città: 62015 Monte San Giusto
nazionalità: Italiana

email: carmine.oliva87@gmail.com
telefono: 0733530219
cellulare: 3386774715



Carmine Oliva

Studi

Scuola superiore:

2001-2006 Diploma presso l'istituto tecnico commerciale A.Gentili di Macerata.
Ultimo anno: 2006
Giudizio finale: 92/100

Università:

- 2006-2009 Università di Camerino (Italia)
Corso di studi: Informatica (triennale)
Data di laurea: 10-2009
Giudizio finale: 110 (su 110) e lode
Tesi: Progettazione e sviluppo di un simulatore spaziale per la computazione di dinamiche molecolari
Materia della tesi: Ingegneria del software
Supervisor della tesi: Tesei Luca, Emanuela Merelli
- 2009-2011 Università di Camerino (Italia)
Corso di studi: Computer Science (specialistica)
Data di laurea: 07-2011
Giudizio finale: 110 (su 110) e lode
Tesi: Social Path Following
Materia della tesi: Intelligenza artificiale
Supervisor della tesi: Hannes Högni Vilhjálmsson, Emanuela Merelli
- 2010-2011 Università di Reykjavik (Islanda)
Corso di studi: Computer Science (specialistica)
Data di laurea: 06-2011
Giudizio finale: 8.91 (su 10)
Tesi: Social Path Following
Materia della tesi: Intelligenza artificiale
Supervisor della tesi: Hannes Högni Vilhjálmsson, Emanuela Merelli

Esperienza lavorativa

- estate 2005 **Dipendente** presso il commercialista Giovanni Pastocchi di Monte San Giusto (MC)
- 2009-2010 **Sviluppatore** di un website basato su JSP/GWT proposto dall'Università di Camerino, in particolare Andrea Polini e Andrea Morichetta. Partecipazione alla Start Cup Umbria-Marche 2009
- 2011-2012 **Analista** presso la società Accenture. Lavoro in ambito bancario (Banca Intesa Sanpaolo) riguardo la gestione/creazione/manutenzione di database e work-flows basati su tecnologia SAS e la realizzazione di dashboards tattiche per valutazione periodiche. Contributo parziale anche in ambito di Business e analisi dei requisiti
- 2013-2014 **Ideatore** e sviluppatore di applicazioni Android, soprattutto nell'ambito di social network e della condivisione globale di contenuti ed abitudini
- 2013-2014 **Broker** finanziario nella gestione del solo patrimonio personale investito in borsa ed utilizzato per finanziare operazioni di trading
- 2014 **Co-autore** del paper “Prediction in Social Path Following” presentato al “International ACM SIGGRAPH Conference on Motion in Games 2014” (MIG 2014 <http://mig2014.ict.usc.edu/>), scritto con la collaborazione di Hannes Högni Vilhjálmsson e Claudio Pedica

Conoscenza delle lingue

	Inglese	Francese	Italiano
Lettura	Ottima	Sufficiente	Nativa
Scrittura	Ottima	Sufficiente	Nativa
Orale	Ottima	Sufficiente	Nativa

Borse di studio e riconoscimenti

- 2006-2011 **Borsa di studio** ERSU basata su merito
- 2010-2011 Partecipazione al progetto **Erasmus** e al programma di **Double Degree** tra l'Università di Camerino e quella di Reykjavik finanziato dal MIUR. Il progetto consentiva di frequentare l'ultimo anno della specialistica in Islanda per conseguire una laurea con valenza per entrambi i paesi.
- 2012 Certificato base **SAS** (SAS9) <http://support.sas.com/certify/directory/index.html>

Conoscenze informatiche

Sistemi operativi	Ottima
Programmazione	Ottima
Elettronica	Sufficiente
Database	Ottima
CAD	Buona
Internet	Ottime
Gestione di reti	Buona
Websites	Ottima
Multimedia	Ottima
Linguaggi di programmazione	Java, C, C++, Python, javascript, Perl, php..

Ricerca in ambito (durante il periodo accademico):

Intelligenza artificiale, comportamenti sociali nella modellazione di agenti, calcolo distribuito e parallelo, strutture dati, algoritmi sulla gestione di spazio e processi di collisione, linguaggi naturali, ambienti virtuali e videogames.

Corsi di studio:

Programmazione, reti, database, algoritmi e strutture dati, ingegneria del software, architettura degli elaboratori, sistemi distribuiti, teoria della computazione, logica, linguaggi e compilatori, ambienti virtuali, linguaggi naturali, ricerca operativa, intelligenza artificiale, ottimizzazione.

Projects:

- 2008 B-Tree: struttura dati, generalizzazione di un albero di ricerca binario per consentire buone prestazioni ottimizzando le procedure di ricerca, accesso, inserimento e cancellazione. Sviluppo in java
- 2009 Simulatore per la computazione di fenomeni biologici (in particolare la glicolisi). La simulazione riguarda in particolare la gestione di collisioni e reazioni tra agenti naturali. Tecnologie utilizzate: Java e Vclip
- 2009 Simulatore distribuito e parallelo: la simulazione di fenomeni biologici diventa distribuita nel senso che coinvolge più calcolatori attraverso l'utilizzo di un middleware. Ogni entità (ovvero agente naturale) è un agente attivo; vengono processate in parallelo. Tecnologie utilizzate: Java, Vclip, Hermes
- 2010 **Tourist Tutor:** uno sito web basato su tecnologia Google Maps per generare percorsi ottimi o piani turistici per città e punti di interesse. Tecnologie utilizzate: JSP, GWT, Mysql, Java
- 2010 **Alien invasion:** prototipo di un videogame riguardo un'invasione aliena ambientato nella città di Reykjavik. Tecnologie utilizzate; Python, Panda3d
<http://www.youtube.com/watch?v=vZpYg15DOC0>

- 2011 **Social path following:** algoritmo per la simulazione di movimenti realistici di avatar considerando norme e comportamenti sociali. Tecnologie utilizzate: Python, Panda3d, CADIA-Populus framework
<http://www.youtube.com/watch?v=VLrEvhOhY5g>
- 2012 **Crypton:** sistema per il salvataggio/caricamento di dati sensibili e password multiutente
- 2012 **Pan:** software per il download di file video e audio da Youtube. Offre un'interfaccia grafica user-friendly per la ricerca e il download. Lavora utilizzando comandi Linux di backend
<http://www.youtube.com/watch?v=OURgJgzSwvE>
- 2013 **Habits:** prototipo di una applicazione android basata su social network con lo scopo di condividere abitudini e luoghi frequentati. Utilizzo librerie Java e Google Maps; l'app sin interfaccia ad database online ed un server in cui è possibile caricare immagini personali.
- 2013 **Programmi TV Italia:** app android che permette di rimanere costantemente aggiornati sul palinsesto televisivo. Salvare i propri programmi preferiti permette di essere avvertiti tempestivamente quando stanno per iniziare o di ricevere il palinsesto quotidiano delle trasmissioni consigliate.
https://www.youtube.com/watch?v=6i7Y3m_glSE
- 2013 **Spotted:** app android che consente di condividere messaggi con utenti geolocalizzati nelle proprie vicinanze. Non è basata sull'amicizia bensì sul concetto di spazio. Permette di creare conversazioni ad albero (non semplici liste di commenti). Offre funzionalità simili ai gruppi "Spotted" presenti su Facebook ma completamente automatica e fruibile in tempo reale.
<https://www.youtube.com/watch?v=bqVh7lLkXGs>
- 2013 **Hit:** un semplice gioco android simile al famoso "colpisci la talpa". Cliccando sull'area evidenziata del viso, l'utente può riempire di ferite il bersaglio impostato.
<https://www.youtube.com/watch?v=A2oQ1Bsks14>
- 2014 **Dead Writers Society:** app android per creare e condividere storie, racconti.. si creano delle collaborazioni, quindi una storia è il risultato di idee e persone diverse. Il livello di collaborazione può essere impostato. Ogni paragrafo ha un numero di likes e uno score.
<https://www.youtube.com/watch?v=LZp3rKMQHWU>
- 2014 **Shapes:** un gioco android basato su geometria e forme. Sono presenti diversi livelli e modalità di gioco per testare l'abilità dell'utente. E' simile al tetris game.
<https://www.youtube.com/watch?v=vCc08uKa5QM>
- 2014 **3 Bottle Caps:** gioco android basato sulla fisica. Attraverso una sequenza di sfide, l'utente può testare la sua abilità e migliorare i propri record.
<https://www.youtube.com/watch?v=JsVUTjt-p28>
- 2015 **Topic:** applicazione android per chattare con altre persone in base ad abitudini ed

interessi in comune. In fase di rilascio