

Mario Cuomo

Sviluppatore Unity e .Net

21 anni, Roma

cuomomario@hotmail.com

mariocuomo.it

+39 3425298363

SOMMARIO

Sono uno studente di Ingegneria Informatica all'Università Roma Tre.

Negli ultimi mesi ho volto l'attenzione verso lo sviluppo di videogiochi multiplatforma attraverso l'utilizzo del motore grafico Unity. Sono un ragazzo molto volenteroso: l'obiettivo principale è quello di imparare ma anche quello di restituire qualcosa. Per questo motivo sono promotore di una start-up educativa.

ESPERIENZA

- dicembre 2017 - aprile 2018
 - **Microsoft**
 - Sviluppatore di software
 - Sviluppo di un'applicazione innovativa per il progetto Imagine Cup 2018 disponibile a partire da maggio 2018.
Il progetto è stato premiato come una delle 50 migliori idee in tutto il mondo.
Per scoprirne di più visita: www.timeboom.it.
Esperienza molto importante attraverso la quale sto imparando ad utilizzare il cloud Azure e database MySQL.
- 2017 - Presente
 - **GericoSoftware**
 - Sviluppatore di software
 - Ho sviluppato diversi giochi Universal Windows Platform per questa compagnia.
Per saperne di più visita: www.gericosoftware.com.
- giugno 2017 - ottobre 2017
 - **Zoomarine Italia S.P.A**
 - Responsabile d'area
 - Le mansioni svolte all'interno del parco erano diverse tra cui quella che rivestiva maggiore importanza era sicuramente quella di responsabile di un'area privata e responsabile di cassa.
Esperienza importantissima che mi ha permesso di entrare in contatto con il pubblico e migliorare la mia attitudine relazionale. Anche qui, come altre esperienze, ho sviluppato metodologie di lavoro di gruppo volte a ottimizzare il tempo.

CURRICULUM VITAE

- giugno 2015
 - **INFN – Istituto Nazionale Fisica Nucleare**
 - Stagista
 - Ho svolto una ricerca e un'analisi su i superconduttori e su i loro possibili utilizzi. In particolare l'attenzione si è soffermata sulla progettazione e realizzazione di un prototipo di Treno Maglev e su tutte le caratteristiche che lo rendono pro o contro produttore. Sono state svolte inoltre diverse esercitazioni pratiche. Il percorso si è concluso con la presentazione di elaborati sull'esperienza vissuta.
Durante questo mese ho imparato a utilizzare strumentazioni tecniche e ho migliorato le mie soft skill di lavoro di squadra.
-

FORMAZIONE

- **Università degli Studi di Roma Tre, Roma**
Laurea triennale, Ingegneria Informatica, 2016 – 2019
 - **Istituto di Istruzione Secondaria "Via Copernico", Pomezia**
Diploma di Liceo Scientifico, 2011 – 2016
-

EVENTI E PREMI

- **Progetto Sistemi Informati Sul Web**
 - giugno 2019
 - Sviluppata applicazione web per esame universitario utilizzando Spring Framework e Thymeleaf. L'applicazione utilizza diversi servizi cloud AWS come Storage S3 e PostgreSQL database.
- **Workshop Angular**
 - maggio 2019
 - Partecipazione al workshop introduttivo allo sviluppo di applicazioni web con la piattaforma Angular organizzato dalla community AngularRome.
- **Microsoft Azure Day**
 - maggio 2019
 - Staff nell'organizzazione dell'evento riguardo l'ampio mondo del cloud Azure. Diverse tematiche trattate: dallo sviluppo web alla sicurezza, dai bot ai dispositivi IoT Edge.
- **Data Driven Innovation 2019**
 - maggio 2019
 - Partecipazione all'evento internazionale riguardo i Big Data organizzato presso il Dipartimento di Ingegneria presso l'Università Roma Tre.
- **Alexa Developer Perks – AWS Educate member**
 - aprile 2019
 - Membro del programma AWS Educate per sviluppare skill per dispositivi Echo.

CURRICULUM VITAE

- **Microsoft DevOps@Work 2019**
 - gennaio 2019
 - Partecipazione all'evento DevOps@Work 2019 organizzato dalla community romana DomusDotNet.
- **Unity Student Ambassador**
 - gennaio 2019
 - Premiato come Unity Student Ambassador per l'Università Roma Tre.
- **Microsoft Imagine Cup 2019**
 - dicembre 2018 – gennaio 2019
 - TravelLove è la prima piattaforma che premia i tuoi viaggi. Viaggiando si guadagnano punti che sono riscattati per ricevere premi. Si guadagnano tanti più punti quanto più si viaggia lontano. L'applicazione è una UWP connessa ad Azure.
- **Microsoft Virtual Academy**
sviluppo di videogame con Unity 5
 - dicembre 2018
 - Seguito corso virtuale sulla piattaforma Microsoft Virtual Academy riguardante lo sviluppo di videogame con Unity 5 e Visual Studio. Presente anche un modulo riguardante il collegamento ad Azure.
- **Microsoft xMasDev2018**
 - dicembre 2018
 - Partecipazione all'evento organizzato da dotNET{podcast} sulle tecnologie Microsoft quali Azure, Dynamics 365 e Windows ML tutto in chiave natalizia.
- **Insiders in Action: Giving Back Contest**
 - dicembre 2018
 - Realizzazione di un breve video di un minuto per descrivere come uso la potenza della tecnologia per aiutare la comunità. Il progetto descritto è Timeboom.
- **Microsoft Virtual Academy**
Sviluppare applicazioni UWP con Cortana
 - novembre 2018
 - Seguito corso virtuale sulla piattaforma Microsoft Virtual Academy riguardante lo sviluppo di applicazioni Universal Windows Platform utilizzando diverse features messe a disposizione da Cortana come Text To Speech, Speech Recognition e Voice Command.
- **Nasa Space Apps Challenge 2018 – Virtual participation**
 - ottobre 2018
 - Partecipazione all'hackathon internazionale Nasa Space Apps Challenge 2018. La partecipazione è stata virtuale ed è stata sviluppata l'applicazione SpacePotato per dispositivi Android. L'applicazione è stata proposta per la sfida "Can you build a... - invent your own Challenge".
- **Maker Faire Rome 2018 – The European Edition**
 - ottobre 2018

CURRICULUM VITAE

- Partecipazione alla Maker Faire Rome 2018, edizione europea sull'innovazione tecnologica e presentazione dei progetti TIMEBOOM e WEBIQU al pubblico presso la Fiera di Roma.
- **TIMBOX Hackathon II**
 - settembre 2018
 - Scelto insieme ad altri 40 candidati per partecipare al TIMBOX Hackathon II organizzato da Engineering e Telecom Italia presso Orvieto. L'obiettivo del Contest è quello di sviluppare potenziali servizi, erogabili attraverso il Set Top BOX di TIM, il TIM BOX, basati sulla tecnologia Mixed Reality.
- **Wordpress WordCamp Rome 2018**
 - settembre 2018
 - Partecipazione come volontario al team di supporto della conferenza internazionale riguardo la piattaforma Wordpress. Differenti temi trattati dallo sviluppo, al SEO, fino alla sicurezza. Partecipazione alla community Italia Slack. La conferenza è stata ospitata presso l'Università Degli Studi Roma Tre – Dipartimento di Ingegneria.
- **Microsoft Virtual Academy
Xamarin Forms fundamentals**
 - agosto 2018
 - Seguito corso virtuale sulla piattaforma Microsoft Virtual Academy riguardante i concetti fondamentali di Xamarin e Xamarin Forms. Il corso ha introdotto il modello Model-View-ViewModel e il DataBinding spesso utilizzati in progetti Xamarin.
- **Ultimate Game Changers Contest – Lion Studios**
 - agosto 2018
 - Sviluppo di un gioco per la piattaforma Android che utilizza Applovin SDK. Sviluppata l'applicazione PocioEating, remake del videogioco Pocio presentato alla Microsoft Dream.Build.Play 2017 e premiata come una delle migliori 100 applicazioni.
Lo sviluppo del gioco è descritto nell'ebook 'Unity Tutorial: Verso la creazione di un videogioco' acquistabile su Amazon.
- **First Ascent 2018 – Bending Spoons**
 - luglio 2018
 - Scelto tra altre 150 candidature al programma First Ascent 2018 per premiare i 20 migliori studenti universitari tra i diversi dipartimenti informatici Italiani.
- **Netduino: Connected Things Using C# and .NET**
 - luglio 2018
 - Sviluppo di un dispositivo IoT che utilizza i frameworks .NET e C#. Il progetto proposto, TIMEBOOM, è una rivisitazione di quello presentato alla Microsoft Imagine Cup 2018 con molte caratteristiche aggiuntive quali: collegamento in remoto tra applicazione e oggetto fisico, collegamento in rete registrando il proprio dispositivo e i record delle partite giocate. Il progetto è stato selezionato tra i migliori 40 per ottenere il dispositivo Netduino 3 gratuito
- **Microsoft Insider Dev Tour 2018 - Rome**
 - giugno 2018
 - Partecipazione alla tappa romana di uno dei tour più importanti della Microsoft. Durante la conferenza sono stati trattati gli argomenti e le nuove tecnologie presentate a maggio nel Microsoft Build 2018. Le tecnologie

CURRICULUM VITAE

principalmente descritte sono state Microsoft Graph, Progressive Web Apps, Office 365, Machine Learning e Mixed Reality attraverso l'utilizzo del motore grafico Unity.

Grazie a questa esperienza ho approfondito le mie conoscenze riguardanti il Sistema Operativo Windows10 con molte delle sue features e l'importanza dell'utilizzo dei Servizi Cogniti di Microsoft.

- **Microsoft Virtual Academy**

- **Javascript fundamentals**

- giugno 2018
- Seguito corso virtuale sulla piattaforma Microsoft Virtual Academy riguardante i concetti fondamentali di Javascript che lo rendono un linguaggio di scripting fortemente utilizzato e all'avanguardia. Sono stati utilizzati anche diversi Framework tra cui il più importante JQuery.

- **Microsoft DevOps@Work 2018**

- marzo 2018
- Partecipazione all'evento DevOps@Work 2018 organizzato dalla community romana DomusDotNet per la divulgazione delle tecnologie DevOps. Gli argomenti trattati sono stati diversi, dalla sicurezza di applicazioni e Database in Azure, all'utilizzo di Microsoft Containers e Docker DataCenter.

- **Philmark Informatica**

- **Master in programmazione Java e Salesforce**

- febbraio 2018 – marzo 2018
- Azione formativa realizzata con il finanziamento di Forma.Temp.
Gli argomenti trattati sono stati diversi. Progettazione ed analisi di applicazioni sviluppate in Java, infrastruttura di applicazioni J2EE e database, introduzione agli ORM e architettura di applicazioni sviluppate in Salesforce.

- **Microsoft Imagine Cup 2018 - Big Idea Challenge**

- dicembre 2017 – gennaio 2018
- Competizione internazionale che prevede la progettazione di una 'soluzione basata sul cloud Azure che potrà cambiare il mondo'. La partecipazione è avvenuta attraverso la registrazione di un video pitch di al massimo tre minuti che possa rappresentare al meglio l'idea. Classificato come uno dei migliori 50 video e idee in tutto il mondo nell'ambito IT.
L'esperienza mi ha aiutato a comprendere al meglio quanto è importante trasmettere un'idea e farla capire e trasmetterla nel modo più semplice possibile.

- **Microsoft Developer Diary Contest 2017**

- novembre 2017 – dicembre 2017
- Manutenzione di un diario di sviluppo di un videogioco Universal Windows Platform della durata di un mese in cui sono descritte le maggiori difficoltà e le tecniche di risoluzione incontrate.
In questo mese ho migliorato le mie soft skill nel presentare un prodotto descrivendo i suoi pregi e difetti ma ho anche migliorato le mie conoscenze nel l'utilizzare la piattaforma Wordpress.

CURRICULUM VITAE

- **Microsoft Dream Build Play Challenge 2017**

- ottobre 2017 – dicembre 2017
- Realizzazione di diversi videogiochi Universal Windows Platform.
Il videogioco POCIO è stato considerato uno tra i migliori cento partecipanti.
Durante questa esperienza ho avuto la possibilità di lavorare in team che tutt'oggi è molto coeso e con cui sto lavorando alla realizzazione di una start-up.

- **Microsoft Windows 10 Sweepstakes 2017**

- novembre 2017 – dicembre 2017
- Sviluppate diverse applicazioni pubblicate sul Windows Store.
Durante questa esperienza ho avuto l'opportunità di interfacciarmi con il software Unity, l'ambiente di sviluppo Visual Studio. Inoltre ho imparato a utilizzare il linguaggio di programmazione C#.

STARTUP

- **TIMEBOOM**

- Timeboom è un mondo che unisce il divertimento all'insegnamento. Una prima versione è rivolta ai bambini per insegnare la matematica. Nata come applicazione multiplatforma (disponibile oggi su Google Play, Microsoft Store e come applicazione Web) è stata sviluppata anche in versione fisica programmando una scheda Arduino. E' in programma anche una versione geografia e storia.
Il progetto è esposto alla fiera europea dell'innovazione Maker Faire Rome 2018.
La campagna raccolta fondi sarà disponibile su Indiegogo a partire da luglio 2018.

PUBBLICAZIONI

- **UNITY TUTORIAL: Verso la creazione di un videogioco**

- Agosto 2018
Nell' ebook è descritta la realizzazione di un semplice gioco 2D sviluppato per essere installato sui dispositivi mobile Android con il motore grafico Unity.
Tutto il progetto è disponibile su un repository Github.
Il gioco, PocioEating, è il remake del gioco Pocio presentato alla Microsoft Dream.Build.Play 2017 e premiato come uno dei migliori 100 giochi presentati.

- **UNITY TUTORIAL: simple tutorials for beginners**

- Luglio 2018
- Un semplice manuale che contiene diversi tutorial per sviluppare applicazioni 2D con il motore grafico Unity.
Tutti i paragrafi del libro sono scritti e pensati da me e presenti sul mio blog nella sezione UNITY TUTORIAL.
Il manuale è disponibile su Amazon Kindle sia in formato digitale che in formato cartaceo.

CURRICULUM VITAE

LINGUE STRANIERE

- **Inglese**
 - Livello di conoscenza B1 certificato da esame universitario.

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Dlgs 196 del 30 giugno 2003 e dell'art. 13 GDPR (Regolamento UE 2016/679) ai fini della ricerca e selezione del personale.