

INFORMAZIONI PERSONALI

Talamo Oscar

-  Via della Pigna n°104/D, 80128 Naples (Italia)
-  3294399290
-  oscar.talamo@gmail.com
-  www.oscartalamo.it  www.linkedin.com/in/oscartalamo
-  Skype z.a.r.i.

Sesso Maschile | Data di nascita 10/04/1976 | Nazionalità Italiana

OCCUPAZIONE DESIDERATA

Project Manager, Progettista ed analista di sistemi informatici

ESPERIENZA PROFESSIONALE

02/2019–alla data attuale

Ingegnere del software

Ing. Oscar Talamo, Napoli (Italia)

www.oscartalamo.it

Consulenze informatiche.

Progettazione Software.

Project Manager.

Sviluppo software.

Attività o settore Servizi Di Informazione E Comunicazione

09/2017–alla data attuale

Partner, Project Manager e Sviluppatore

back2brain srl

Via Ilario Alibrandi 18/C, 00165 Roma (Italia)

www.back2brain.com

Gestione dei progetti.

Design.

Prototipizzazione giochi da tavola e digitali.

Sviluppo Mobile e Desktop.

Utilizzo di ambienti quali **Unity** e **Tabletop Simulator**.

Attività o settore Factory Creativa di Giochi da tavola e Videogiochi

01/2014–alla data attuale

Socio & Project Manager

General Service Srls

Via Ilineo 85/D, 80124 Napoli (Italia)

www.generalservice.na.it

Relazioni con i clienti.

Gestione dei progetti.

Supporto alla progettazione ed allo sviluppo.

Ricerca e sviluppo.

Attività o settore Servizi Di Informazione E Comunicazione

- 09/2012–12/2013 **Project Manager, Analista e Sviluppatore**
DeRev S.r.l.
Via Alessandro Scarlatti 67, 80129 Napoli (Italia)
www.derev.com
Gestione e sviluppo della **piattaforma DeRev**.
Sviluppo **eventi video e streaming**.
Attività o settore Servizi Di Informazione E Comunicazione
- 04/2011–09/2012 **Ingegnere del Software**
Sa Documents Srl
Nardones street n°14, 80132 Napoli (Italia)
www.csadocuments.com
Ricerca e Sviluppo: Information Extraction System, OCR, Firme Digitali, Protocollo Informatico, WebService.
Analista e Programmatore di SITAS (web application realizzata per la Regione Lazio).
Attività o settore Gestione documentale
- 07/2009–12/2010 **Project coordinator, Progettista ed Analista, Programmatore**
Raylight Società Cooperativa
Via Carlo Torre n°2, 82100 Benevento (Italia)
www.raylightgames.com
Progettista, Analista e Sviluppatore: Core game, AI, Physics.
Project Coordinator per i videogiochi:
 - My Little Baby (Bada,PC,Wii,iPhone).
 - Jump and Ghost (iPhone, Bada).
 - AXL.
 - C.L.E.S. Party (XBOX Indie Games).**Attività o settore** Sviluppato di Videogiochi
- 07/2005–06/2009 **Project coordinator, Progettista ed Analista, Programmatore**
Raylight Studios S.R.L.
Via Coroglio n°104 (presso "La Città della Scienza"), 80100 Napoli (Italia)
www.raylightgames.com
Programmatore di Menu, AI, Pathfinding per i videogiochi:
 - "Street Racing Syndicate" per Nintendo GBA.
 - "Big Mutha Truckers" per DS and GBA.**Programmatore delle AI e del Physics Engine** per
 - "Hot Wheels ® Ultimate Racing for PSP®".**Project Coordinator e Programmatore del Core Game** per i videogiochi:
 - DS: "My Little Baby".
 - "Think! Train Your Senses (Ravensburger)".**Attività o settore** Sviluppo di Videogiochi

03/2005–05/2005	Modellatore ed animatore 3D Associazione culturale O.P.S., Roma (Italia) Realizzazione del filmato 3D adoperato nello spettacolo "A Global Dionisus in Naples". Attività o settore Associazione culturale
2001–2002	Programmatore La Bottega del Software Apprendista e programmatore. Attività o settore Sviluppo di software gestionali.
2001–2001	Analista e programmatore Università di Napoli "Federico II" Plug-ins per il programma "design think3" sviluppato per il dipartimento di ingegneria Navale. Attività o settore Università
1996–1998	Progettista, analista e programmatore di sistemi informatici Comune di Napoli, Poligono di Tiro di Napoli, Associazione paracadutisti (NA). Sviluppato di applicazioni tramite l'utilizzo di Microsoft Access e Visual Basic. Attività o settore Amministrazione pubblica e Associazioni cittadine.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

2004–2005	Master ASP in Videogame Design European Institute of Design, Roma (Italia) <ul style="list-style-type: none">■ Game design teorico - Francesco Lutrario (LudoNet).■ Dinamiche e meccanismi della game industry - Carlo Fabricatore.■ Principi di game e level design - Carlo Fabbricatore.■ Tecniche avanzate di level building - Carlo Fabbricatore.■ Teoria del management - Giovanni Bruni (LudoNet).■ Elementi di grafica bidimensionale per giochi digitali 3D - Raimondo di Persio (InfoByte).■ Nozioni e tecniche di modellazione ed animazione 3D - Fabrizio Capuano.■ Tecniche avanzate di modellazione ed animazione - Riccardo Cangini (Artematica).■ Introduzione a Virtools - Sergio Alberini (I.E.D.).■ Sound Design - Carlo Forester (Jinglebell Communication).	
1994–25/05/2004	Laurea in Ingegneria Informatica (vecchio ordinamento 5 anni) Università di Napoli "Federico II", Napoli (Italia) Argomenti di maggiore interesse studiati: <i>Sistemi Informativi, Ingegneria del Software, Ricerca Operativa, Ingegneria della Conoscenza e Sistemi Esperti.</i> Tesi (in Sistemi Informativi): "Una Data Warehouse di Supporto alla Text Categorization". Descrizione della tesi: A partire dal reverse engineering di svariati benchmark è stata creata una data warehouse contenente i data set necessari all'addestramento, tramite approccio Machine Learning, di classificatori di documenti. Realizzazione di un HIC e dei moduli di In/Out e di feeding. Obiettivo personale nello sviluppo della tesi: realizzare un prodotto mantenibile e portabile, adoperando solo librerie C++ standard e comandi SQL standard. Il mio lavoro può essere utilizzato sotto ambienti Microsoft e UNIX e tramite tutti i DBMS.	105/110

11/1998–02/1999 **Mass-media tra Informazione e Quarto potere**

Residenza Universitaria Monterone
F. Crispi n°112, Napoli (Italia)

Gli insegnanti sono professionisti dei media: Reuters, Mediaset, La Repubblica, Il Sole 24 ore, Ettore Bernabei, Massimo Milone, Ferdinand Tramontano, Marco Demarco.

Il corso ha trattato:

- La responsabilità sociale delle aziende televisive: non solo audience.
- Media 2000: saper navigare nella società dell'Informazione.
- La stampa: informare, formare, trasformare.
- Le agenzie di Stampa: alle sorgenti dell'informazione.
- Il giornalismo radiofonico: una voce al di là delle immagini.
- Il giornalismo televisivo: quali margini tra realtà e fiction.
- Verso i fondali dei mass-media, per non restare in superficie.

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre Italiano

Lingue straniere Inglese Comprensione (B1), Parlato (A2), Produzione Scritta (B1)

Competenze comunicative **Ottime competenze relazionali e comunicative** grazie alle esperienze maturate nel lavoro (coordinatore e project manager) e nel sociale (allenatore di pattinaggio artistico e servizio di ambulanza).

Competenze organizzative e gestionali **Buone competenze gestionali e di team-leading** acquisite durante le esperienze di:

- Rappresentante di istituto al Liceo Scientifico Leon Battista Alberti Napoli.
- Project Coordinator presso la Raylight.
- Project Manager presso DeRev, General Service Srls, back2brain srl.
- Organizzazione eventi di pattinaggio artistico.

Competenze professionali **Buona padronanza dei processi di debug e analisi di codice "altrui".**
Ottima adattabilità a nuove tecnologie ed ai flussi di lavoro preesistenti.
Problem solving.

Competenze digitali **O.S.:** MS-DOS, Windows, Ubuntu, macOS.
Conoscenza del TCP/IP, UDP, sockets (SSL) e delle **reti in generale**.

Buona conoscenza dell'UML.

Buona conoscenza SQL.

- Conoscenza periodo universitario: MSAccess.
- Conoscenza professionale: MySQL.
- Conoscenza base di Oracle.

Linguaggi di programmazione:

- Conoscenza periodo universitario: Assembler (Motorola 68000 ed INTEL 80X86), Pascal, Fortran, Visual Basic.
- Conoscenza professionale: C/C++, Java, C#, PHP, javascript, typescript.

Tecnologie e Framework adoperati:

- Java: Spring, Struts2, Hibernate, Primefaces.

- Javascript: jQuery, Angular, Vue.
 - CSS: Bootstrap, Materialize, SCSS, Sass
 - PHP: Laravel
 - CMS: Joomla, Wordpress, Liferay
- GUI and Tools Library:** wxWidgets, QT, WindowBuilder Pro (x Swing ed Eclipse)
- Sviluppo cross-platform:** Unity, Ionic, Cordova, Xamarin.
- Development environments:** Microsoft Visual Studio, Eclipse, CodeWarrior, PHPStorm, Atom.
- Versionamento:** subversion, git.
- Altri pacchetti software:** Photoshop, Gimp, 3ds max, blender, MATLAB, MS Office. OpenOffice. Pages, Numbers...

Altre competenze

Free climbing: attestato di arrampicata alpina AR1 rilasciato dall'Italian Alpine Club (Naples) in 2006.

Pioniere della Corce Rossa nel 2000 presso il comitato provinciale di Napoli, Gruppo Pionieri.

FISR (Federazione Italiana Sport Rotellistici) - Istruttore di base.

Esperienza nella guida di Camper.

Patente di guida

A1, B

ULTERIORI INFORMAZIONI**Altri progetti di rilievo**

QuantumFlux (Unity): videogioco di **back2brain srl** per web, iOS ed Android (dismesso).

TabulaCloud (Java, Hibernate, Spring, Primefaces): realizzazione per conto di **Sa Documents srl** del modulo per la creazione di fatturePA ed interfacciamento con il sistema di interscambio.

Unione Industriale di Napoli (Joomla, Portale e Modulo Eventi, Modulo Corsi, Modulo Dottorati e Tirocini, Esperienze Digitali Campania 2016): progetto sviluppato per conto dell' **Unione Industriale di Napoli**.

Lotto Con Te (Laravel, Angular): progetto di **General Service Srls** per la gestione del gioco del lotto.

(Null)alo! (Blog Wordpress): progetto di **General Service Srls** per la divulgazione di articoli riguardanti l'informatica.

Hermes/Perseus (Laravel, Vue): progetto sviluppato per conto dell' **Unione Industriale di Napoli** per la gestione delle riunioni e per l'invio delle mail massivo.

Connect5 (Unity, Tabletop Simulator): videogioco di **back2brain srl** con le seguenti caratteristiche multipiattaforma, crossplatform, multiplayer locale e remoto.

Note

Obbligo di leva assolto: Congedato il 14 febbraio 2004.

Iscritto all'Ordine degli Ingegneri della Provincia di Napoli dal 2005.