



Curriculum Vitae Europass



Informazioni personali

Cognome / Nome

Mautone Antonio

Indirizzo(i)

Sesto San Giovanni, Milano

Telefono(i)

Cellulare: 3207214719

E-mail

mauant@inwind.it

LinkedIn: www.linkedin.com/in/antoniomautone

Cittadinanza

Italiana

Sito Internet: antoexperience.dudaone.com

Data di nascita

26/07/1988

Sesso

Maschile

Esperienze professionali

Date

Novembre 2017 → Attuale

Nome e Indirizzo

TXT e-solution S.p.A., Via Frigia, 27, 20126 Milano (MI).

Tipo di azienda o settore

ICT

Tipo di impiego

Assistant Product Manager (Associate Producer) / Project Coordinator

Principali mansioni e responsabilità

- Seguire lo sviluppo del software Pancelab WEAVR realizzato con il motore grafico Unity3D.
- Definire la Roadmap con il Product Manager e l'International Business Director.
- Definire i task (sia software sia delivery) con gli sviluppatori e grafici.
- Collaborare con il reparto grafico 3D, per modelli, animazioni, materiali, in base alle esigenze dei clienti.
- Produzione di scene 3D per le procedure di manutenzione 3D per i clienti e per i POC (Proof of Concept) usando anche AR / VR / MR. Test build per diversi device: PC, Tablet, HTC Vive, Hololens.
- Versioning con Git e task in Team Foundation Server (metodologia agile).
- Responsabile delle consegne ai clienti nei tempi prestabiliti (customers delivery service).

Date

Luglio 2017 → Ottobre 2017

Nome e Indirizzo

TXT e-solution S.p.A., Strada Torino, 43/45 10043 Orbassano(To).

Tipo di azienda o settore

ICT

Tipo di impiego

Assistant Project Manager presso Leonardo S.p.A. Torino

Principali mansioni e responsabilità

Seguito lo sviluppo e i test in team del C-27J per il 3D Real-Time "Maintenance Trainer System". Pianificazione ed esecuzione dei Test del framework, dei modelli (C-27J, AW101, M346) e delle procedure di manutenzione, sia manuali che automatizzati (tool proprietari). Preparazione delle QTP(Qualification Test Procedure); lavorato con i Quality Engineers per l'accettazione e la validazione del software. Preparazione documentazioni e demo per i clienti. Verifica funzionalità dai manuali e correzione del modello e/o della documentazione associata. Trasferite estere per consegna prodotto con il PM. Ricerca di collaboratori e svolgimento dei colloqui.

Date

Settembre 2016 → Luglio 2017

Nome e Indirizzo

ItalSystem S.R.L., via Aldo Pini, n° 10 83100 Avellino(AV).

Tipo di azienda o settore

ICT

Tipo di impiego

Test Software Engineer / Assistant Project Manager presso Leonardo S.p.A. Torino

Principali mansioni e responsabilità

Seguito lo sviluppo in team del modello C-27J per il 3D Real-Time "Maintenance Trainer System", un simulatore di manutenzione per velivoli civili e militari realizzato con framework proprietario. Pianificazione ed esecuzione dei Test del framework, dei modelli (C-27J, AW101, M346) e delle procedure di manutenzione, sia manuali che automatizzati (tool proprietari). Preparazione delle QTP(Qualification Test Procedure); lavorato con i Quality Engineers per l'accettazione e la validazione del software. Preparazione documentazioni e demo per i clienti. Verifica funzionalità dai manuali e correzione del modello e/o della documentazione associata. Trasferite estere per consegna prodotto con il Project Manager.

Date

Giugno 2015 → Giugno 2016

Nome e Indirizzo

Analist Group S.R.L., via Aldo Pini, n° 10 83100 Avellino(AV).

Tipo di azienda o settore

ICT

Tipo di impiego

Software Developer

Principali mansioni e responsabilità

Ricerca e Sviluppo del software "OneRay-RT" realizzato con il motore grafico Unity3D, lavorando in C#. Sviluppo di tools per migliorare e facilitare l'esperienza utente; ricerca di componenti da aggiungere per migliorare il prodotto; gestione del profilo Instagram "onerayrt"; produzione scene e video per i clienti e web

Istruzione e formazione

Date	05/2018 → 06/2018
Titolo della qualifica rilasciata	Project Management di Videogames
Nome e tipo d'organizzazione	Fastweb Digital Academy
Date	06/2016 → 08/2016
Titolo della qualifica rilasciata	Corso di 3D Computer Grafica
Nome e tipo d'organizzazione	ILAS
Date	01/10/2007 → 26/03/2015
Titolo della qualifica rilasciata	Laurea triennale in Informatica
Principali tematiche/competenze professionali acquisite	<ul style="list-style-type: none">- Programmazione Desktop-Based, Mobile e Web.- Database, con l'utilizzo e lo studio di SQL, SQLite.- Ingegneria del Software: dalla documentazione alla progettazione, gestione e sviluppo software.- Interazione Uomo-Macchina, con la progettazione di un sito o forum di assistenza.
Nome e tipo d'organizzazione erogatrice dell'istruzione e formazione	Università degli Studi di Salerno (Università) Via Ponte don Melillo, 84084 Fisciano (Italia)
Date	15/09/2002 - 25/07/2007
Titolo della qualifica rilasciata	Diploma di Maturità Scientifica
Principali tematiche/competenze professionali acquisite	<ul style="list-style-type: none">- Matematica, Fisica.- Italiano, Latino.
Nome e tipo d'organizzazione erogatrice dell'istruzione e formazione	Liceo Scientifico Cristoforo Colombo (Liceo Scientifico) 80034, Marigliano(NA), Italia.

Capacità e competenze personali

Madrelingua(e) **Italiano, Napoletano**

Altra(e) lingua(e) **Inglese**

Autovalutazione

Livello europeo ()*

Inglese

Comprensione				Parlato				Scritto	
Ascolto		Lettura		Interazione orale		Produzione orale			
B1	Utente autonomo	B2	Utente autonomo	B1	Utente autonomo	B1	Utente autonomo	B2	Utente autonomo

Capacità e competenze relazionali e sociali

- Spirito di gruppo maturato sia in team per progetti universitari, sia in una compagnia teatrale.
- Ottime competenze sociali nell' ambito dei social network, maturate come amministratore delle pagine facebook: "Sagra della Melanzana Marigliano" e " Take A Round" visualizzabili entrambe ai link: "www.facebook.com/sagradellamelanzanamiuli" e "www.facebook.com/takearoundapp".
- Ottime competenze relazionali, acquisite durante la mia esperienza di babysitter, di educatore di Azione Cattolica presso la parrocchia San Sebastiano Martire Miuli e di animatore di Estate Ragazzi.
- Ottime competenze comunicative, acquisite durante l'esperienza di segretario di Azione Cattolica.

Capacità e competenze artistiche

- Discreta abilità nel disegno tecnico e artistico, della modellazione e animazione 3D, nella creazione di scenari e video.

Capacità e competenze organizzative

- Discreta esperienza nella gestione di progetti e/o gruppi maturata in ambito universitario. In particolare il ruolo di Team Leader assegnatami durante la progettazione del gioco in Java "Centipede" (3 persone) e il ruolo di Project Manager avuto per la progettazione di "CAW Centro Anziani Web"(2 persone), un sito/forum per fornire assistenza agli anziani.

Capacità e competenze informatiche e tecniche

- Discreta conoscenza del SO Windows 7, del framework .NET e del linguaggio di programmazione C#.
- Esperienza nell'utilizzo di SharpDevelop e Visual Studio per sviluppo e debugging.
- Discreta conoscenza dei software di versioning Git Extensions e Source Tree e Team Foundation Server.
- Discreta conoscenza del framework DMTI® e del software MTS.
- Discreta conoscenza del Motore Grafico Unity3D, di 3D Studio Max, Adobe Fuse, Camtasia Studio.
- Discreta conoscenza dei linguaggi di programmazione C e Java.
- Discreta conoscenza del sistema operativo Android e del relativo allo sviluppo di applicazioni.
- Discreta conoscenza della programmazione concorrente (multithreading) in Java.
- Discreta conoscenza dei Sistemi Informativi Aziendali.
- Discreta conoscenza di Realtà Aumentata, Realtà Virtuale, Realtà Mista.

Capacità e competenze informatiche e tecniche	<ul style="list-style-type: none"> - Ottima conoscenza del sistema operativo Windows e del pacchetto Office. - Ottima conoscenza dell'architettura e dei singoli componenti hardware di un computer. - Buona conoscenza del sistema operativo Linux e dell'ambiente di calcolo MATLAB. - Buona conoscenza dei linguaggi HTML, HTML5, CSS, CSS3, JavaScript (Web), PHP, SQL, LaTeX, C++. - Discreta conoscenza degli ambienti di sviluppo Eclipse, Visual Studio e Sharp Develop. - Buona conoscenza delle reti di calcolatori, della loro infrastruttura ed architettura e dei meccanismi di configurazione dei classici dispositivi di rete.
Altre capacità e competenze	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione di una app mobile (Android) con la realtà virtuale (VR) realizzata con Unity3D in C#. - Realizzazione di 2 app mobile (Android) con la realtà aumentata dopo un periodo di studio da autodidatta.
	<p>Tesi e Tirocinio formativo sviluppati nell'ISISLab, laboratorio di ricerca dell'Università degli Studi di Salerno.</p> <p>Realizzazione di diversi progetti in gruppo per il superamento di determinati esami:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Progetto di Base di Dati e Sistemi Informativi su Reti "TakeARound" (2 persone): abbiamo progettato e sviluppato un'applicazione Android con relativo sito. Si tratta di un gioco in grafica 2D leggero, facile da usare e che possa divertire a tutte le età. Obiettivo del gioco è colpire il maggior numero di target che compaiono sul display mentre la musica "carica" l'utente. Dal menù è possibile accedere a due modalità di gioco, una a tempo e una normale ed è possibile pubblicare il proprio punteggio online sul sito dell'app. Per il progetto è stato necessario studiare SQLite ed applicare il multithreading. - Progetto di Programmazione 2 (da solo): ho realizzato un software in Java per la vendita di prodotti in offerta simile a Groupon. Il software deve essere utilizzato sia da amministratori, i quali possono inserire, cancellare, visualizzare e modificare: Vacanze, Cene, Beni di Consumo e Prestazioni d'opera; sia dai clienti che possono visualizzare i prodotti in offerta in diversi ordini (nome o data di scadenza), acquistare ciò che vogliono e visualizzare lo storico dei prodotti da loro acquistati. Per questo progetto è stato richiesto di non lavorare su un Database ma di lavorare su files sia in lettura che in scrittura.
Altre capacità e competenze	<ul style="list-style-type: none"> - Progetto di Tecniche di Programmazione Avanzata "Centipede" (3 persone): abbiamo progettato e sviluppato un gioco stand-alone in Java utilizzando la programmazione concorrente (multithreading). Nel gioco l'utente deve distruggere, sparando, il centipede prima che colpisca il giocatore. Ogni proiettile che colpisce il centipede lo divide in due centipedi autonomi. Inoltre se il centipede mangia il fungo, oggetto che compare in modo random sullo schermo, accelera la sua corsa verso il giocatore. - Progetto di Interazione Uomo Macchina "CAW Centro Anziani Web" (2 persone): abbiamo progettato un sito web gestito da un'associazione, dove le persone anziane, assistite maggiormente da volontari giovani, possono interagire condividendo le loro conoscenze e le loro esperienze di vita imparando così ad usare le nuove tecnologie e, quindi, a non avere più un ruolo marginale nella società moderna. - Progetto di Ingegneria del Software "iBookStore" (2 persone): abbiamo progettato e sviluppato un software che si occupi della gestione di un magazzino di una libreria. Il software è rivolto a tutte quelle aziende, che operano nel settore della vendita dei libri al dettaglio e hanno la necessità di avere una giacenza dei libri disponibili in magazzino. Il progetto ha richiesto l'uso di Java e di un Database. - Progetto di Base di Dati (2 persone): abbiamo progettato e sviluppato una base di dati che gestisce le informazioni di un Ufficio Tesi. Il progetto ha richiesto conoscenze di SQL. - Collaboratore presso lo Studio di un Perito Assicurativo (mansioni: CTU, fatture, preventivi, richiesta risarcimenti, foto danni ai veicoli) (dal 2011 al 2012). - Sviluppo della pagina facebook "www.facebook.com/sagradellamelanzanamiuli" della quale sono amministratore, oltre ad aver organizzato e gestito la pubblicità online dell'evento portando in 2 anni un notevole aumento di profitto. - Abile nell'apprendere velocemente nuovi ambienti di sviluppo e linguaggi di programmazione. - Disposto al trasferimento al fine di maturare e formarmi sempre di più. - Sviluppo in corso di progetti per l'Asset Store di Unity3D. - Membro della compagnia teatrale di commedie napoletane "Quelli che.. Il Teatro" (dal 2000 ad oggi). - Membro del coro della parrocchia San Sebastiano Martire Miuli di Marigliano (dal 2010 al 2013). - Segretario ed Educatore di Azione Cattolica nella parrocchia di Miuli (dal 2007 al 2009). - Babysitter. Animatore di Estate ragazzi presso il Parco Verde di Marigliano(Na) (2006/2007). - Videogiocatore doc. - Amante del cinema e del teatro e delle news riguardanti l'IT. - Praticato negli anni diversi sport tra cui: basket, pallavolo, calcio, nuoto, balli caraibici. - Appassionato di 3D Computer Graphics sulla quale ho sviluppato, in ISISLab, il mio lavoro di tesi che tratta la cooperazione tra gli utenti in un videogioco multiplayer da me realizzato con Unity3D (C#) e Photon Server. Il videogioco è ambientato in epoca medievale e gli utenti devono, insieme, spingere dei massi per sconfiggere i nemici che giungono sull'altopiano su cui si trovano gli utenti. La tesi è stata scritta in LaTeX.
Patente	B