



Curriculum vitae Europass

Informații personale

Nume / Prenume	Paduraru Ciprian Ionut
Adresă(e)	
Telefon(oane)	
E-mail(uri)	ciprian.paduraru2009@gmail.com
Naționalitate(-tăți)	Română
Data nașterii	03.09.1986
Sex	masculin

Experiență profesională

Perioada	Octombrie 2006 – Februarie 2011;
Funcția sau postul ocupat	Software Engineer
Numele și adresa angajatorului	Ubisoft Entertainment S.A, Bucuresti.

In cadrul acestei companii am participat la dezvoltarea urmatoarelor jocuri:

- Blazing Angels
- HAWX 1 si 2
- Treasure Hunter Institute

In cadrul proiectelor am dezvoltat partea de sincronizare online a diferitelor entitati, fizica masinilor si AI-ul unora dintre caractere.

Perioada	Februarie 2011 – Present;
Funcția sau postul ocupat	Software Engineer, Leader Software Engineer

Numele și adresa angajatorului	<p>Electronic Arts, Bucuresti.</p> <p>In cadrul acestei companii am participat la urmatoarele proiecte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • EATech – OpenGL debug tool. • FIFA 14, FIFA 15, FIFA16, FIFA 17 – am lucrat pe partea de inteligenta artificiala (behavior-ul jucatorilor in timp real) si parallelism CPU/GPU • Frostbite Engine – simularea si randarea agentilor in sisteme de tip crowd <p>De asemenea am participat la lucrari de licenta sponsorizate in colaborare cu Facultatea de Automatizari si calculatoare. Teme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • OCR pe timp de noapte • Engine de simulare fizica a obiectelor • Tool de editare imagini si filtre
Perioada	Februarie 2015 – Prezent;
Funcția sau postul ocupat	Asistent universitar
Numele și adresa angajatorului	<p>Universitatea din Bucuresti, Facultatea de Matematica-Informatica</p> <p>Cursuri tinute:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sisteme distribuite (Calculatoare si tehnologia informatiei, Licenta, anul 4) • Programare paralela si concurenta – topici avansate (Informatica, Master an 2) <p>Laboratoare si seminarii:</p> <p>(Informatica, Licenta anul 1 si 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algoritmica grafurilor • Limbaje formale si automate, • Programare avansata pe obiecte, • Tehnici avansate de programare <p>(Informatica, Master an 1 si 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programare paralela si concurenta • Programare paralela si concurenta – topici avansate

Granturi si proiecte de cercetare

Numele si adresa angajatorului SOFTWIN Research & Development Department

Perioada 01.10.2011 – 01.03.2012

Functia si postul ocupat Am participat impreuna cu dl prof. Gheorghe Stefanescu si stud. Ana-Maria Ciucu in cadrul urmatorului proiect: Studiu Asupra Distributiei Taskurilor intr-o Arhitectura de tip grid/cluster. Realizat in cadrul proiectului „Serviciu automatizat de autentificare prin semnatura biometrica / ATHOS”. – proiect finaintat din Fonduri Structurale prin contractul de finantare nr. 208/20.07.2010.

Numele si adresa angajatorului

Perioada SOFTWIN Research & Development Department

Functia si postul ocupat 19.04.2012 – 19.06.2013

Specialist prelucrare paralela - imbunatatirea algoritmilor inclusi in componenta LoadBalancer al sistemului ATHOS (o parte din ei include continuarea la ce am realizat in cadrul contractului Softwin – UB de mai sus)

Educatie si formare

Perioada 2005-2008

Numele și tipul instituției de învățământ Universitatea din Bucuresti, Facultatea de Matematica-Informatica, domeniul Informatica (licenta).

Perioada 2008-2010

Numele și tipul instituției de învățământ Universitatea din Bucuresti, Facultatea de Matematica-Informatica, domeniul Informatica, specializarea Inginerie Software (master, sef de promotie).

Perioada 2010-2015

Numele și tipul instituției de învățământ Universitatea din Bucuresti, Facultatea de Matematica-Informatica, Doctorat in domeniul Informatica, specializarea Programare paralela si concurenta.

Participari la conferinte si training-uri

26th International Conference on Computer Graphics, Visualization and Computer (WSCG) 2017, Plzen, Cehia

The Genetic and Evolutionary Computation Conference (GECCO 26th edition), 2017, Berlin, Germania

12th International Conference on Software Technologies (ICSOFT), 2017, Madrid, Spania.

AI in Computer Games, Vancouver, Canada (organized by Electronic Arts).

11th European Conference on Software Architecture (ECSA), 2016, Copenhaga, Danemarca

Computability in Europe (Cie) 2015, Bucuresti, Romania.

The 13th International Symposium on Parallel and Distributed Computing (ISPDC 2014), Marseille, Franta

IEEE International Conference on Computers, Communications & Control (ICCCC 2014), Oradea, Romania

NVIDIA Summer school: training on GPU programming, Facultatea de Automatica si Calculatoare, septembrie 2013, Bucuresti, Romania.

SYNASC 2012, Timisoara, Romania

Aptitudini și competențe personale

Limba maternă Română

Limbi străine cunoscute

Autoevaluare

Înțelegere		Vorbire		Scriere
Ascultare	Citire	Participare la conversație	Discurs oral	Exprimare scrisă
C1	C1	B2	B2	B2
A2	A2	A2	A2	A2

Limba engleză

Limba franceză

Competențe și aptitudini tehnice

Limbaje de programare cunoscute: C/C++, C#, Java, Python, Go.

Tehnologii/API-uri cunoscute: MPI, CUDA, Cilk, Intel TBB, OpenGL, DirectX

Fundamente teoretice solide in:

- Programare orienta pe obiecte si sabloane de programare
- Programare paralela si concurenta
- Inteligenta artificiala (machine learning, decision theory, search and planning pentru programarea jocurilor).

Domenii de interes

Programare paralela si concurenta
Inteligenta artificiala
Programarea engine-urilor de jocuri

Permis de conducere

Permis de conducere categoria B, 2010.

