



● ISTRUZIONE E FORMAZIONE

AGO 20 – ATTUALE

STUDENTE MAGISTRALE DEL CORSO ARTIFICIAL INTELLIGENCE – Università degli studi di Perugia - Dipartimento Informatica

OTT 14 – LUG 20 – Perugia, Italia

DOTTORE IN INFORMATICA – Università degli studi di Perugia - Dipartimento Informatica

Tesi: Applicazione del Reinforcement Learning a Tetris

95/110 | <https://github.com/TheTrash/Thesis-Work>

09 – 14 – Perugia, Italia

PERITO INFORMATICO – I.T. Industriale Statale Alessandro Volta

Sistemi e Tecnologie Informatiche, Informatica, Elettronica, Calcolo delle probabilità e Statistica

Tesi: Sviluppo di un sito web sulla stazione meteo scolastica

78/100

● COMPETENZE INFORMATICHE

Programmazione

Buona padronanza di

Python | C# | PHP | Javascript

Conoscenza di paradigmi di programmazione

Orientata agli oggetti | Strutturata

Altro

HTML | CSS | MySQL | PostgreSQL

Competenze Generiche

- Ottima padronanza dei sistemi operativi Windows e Linux
- Conoscenze di base sulla gestione di Web Server
- Buona padronanza dell'ambiente Unity
- Buona padronanza della suite Libre Office

● ESPERIENZA LAVORATIVA

AGO 13 – OTT 13

PROGRAMMATORE – SELENA SNC

Stage Formativo:

Sviluppo e manutenzione sito web commissionato all'azienda

Perugia, Italia

● **PROGETTI**

Tesi Triennale: Sperimentale

Applicazione del Reinforcement Learning a Tetris

La tesi ha esplorato i vari comportamenti di un agente di reinforcement learning nel gioco per NES di Tetris. Si è fatta una piccola anticipazione sul reinforcement learning, si è presentato il progetto di tesi e infine si sono discussi i risultati.

Il progetto è stato sviluppato in python ampliando con librerie per l'intelligenza artificiale: *Stable Baselines e OpenAI Gym*

Relatori: Milani Alfredo, Biondi Giulio

Progetti

Progetto Universitario: Museo interattivo

Il progetto è stato sviluppato con Unity e gli script sono stati sviluppati in C#

Progetto Universitario: Applicazione Android

Applicazione per il fitness realizzata in Java per Android che permette di tener traccia delle passeggiate fatte dall'utente.

Progetto: Libreria per Bot Telegram

Libreria realizzata in PHP per permettere lo sviluppo di Bot

● **COMPETENZE COMUNICATIVE E INTERPERSONALI.**

Competenze comunicative e interpersonali.

- Buona capacità di esprimere concetti in maniera semplice e chiara
- Buone capacità intermedie (Sviluppate grazie alla carica di Rappresentante degli studenti del Dipartimento di Matematica e Informatica)
- Ottima capacità di lavoro in team (Sviluppate e maturate durante i vari servizi pubblici effettuati con l'associazione di volontari protezione civile)
- Ottima capacità di adattamento(Ottenuta negli anni grazie a diversi scambi culturali)

● **ATTIVITÀ SOCIALI E POLITICHE**

ATTUALE

Membro del "Gruppo di protezione civile volontari"

Assisi

Sono impegnato nel gruppo di protezione civile volontari che presta servizi in situazioni di necessità e di alto carico sociale.

Come manifestazioni, eventi a livello nazionale che toccano il comune di Assisi e, recentemente, servizi legati alle necessità della popolazione del comune durante la pandemia di Covid19

OTT 15 – SET 18

Rappresentante degli studenti

Dipartimento di Matematica ed Informatica dell' Università di Perugia

Ho fornito supporto agli studenti durante la mia carica. Aiutato a risolvere problematiche e dubbi sul corso di studi o sulle singole materie.

● **COMPETENZE LINGUISTICHE**

Lingua madre: **ITALIANO**

Altre lingue:

	COMPRESIONE		ESPRESSIONE ORALE		SCRITTURA
	Ascolto	Lettura	Produzione orale	Interazione orale	
INGLESE	B2	B2	B2	B2	B2

Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato

● **PATENTE DI GUIDA**

Patente di guida: B

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel CV ai sensi dell'art. 13 d. lgs. 30 giugno 2003 n. 196 - "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 GDPR 679/16 - "Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali".