

**FORMATO EUROPEO  
PER IL CURRICULUM  
VITAE**



**INFORMAZIONI PERSONALI**

Nome  
Indirizzo  
Telefono  
Fax  
E-mail  
  
Nazionalità  
  
Data di nascita

**MAZZITELLI FRANCESCO COSIMO**



**ESPERIENZA LAVORATIVA**

- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
- Tipo di azienda o settore
- Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

-  
-  
-  
-  
-

**ISTRUZIONE E FORMAZIONE**

- Date (da – a)
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
- Qualifica conseguita
- Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)

2018-2021

Università degli studi del Sannio: Corso di laurea in Ingegneria Informatica

Tutte le materie attinenti l'informatica come la Programmazione Object-Oriented, Basi di Dati, Reti di Calcolatori e l'Ingegneria del Software. Programmazione di applicazioni Web con applicazione di Design Pattern e Architetture definite in letteratura. La tesi presentata per la prova finale ha avuto come oggetto lo studio e l'applicazione di algoritmi di machine learning noti, per la classificazione e il riconoscimento di cellule di epatocarcinoma. L'analisi ha previsto quindi la classificazione di campioni cellulari sottoposti a spettroscopia Raman, forniti dal "Center for Nanophotonics and Optoelectronics for Human Health (CNOS)". Dopo aver effettuato operazioni di finestrazione e sovrapposizione degli spettri, sono stati creati degli insiemi di train e test utilizzati rispettivamente per l'addestramento del modello di classificazione e per la validazione dei risultati ottenuti tramite l'estrazione di metriche di score. Sono state poi effettuate, con lo scopo di migliorare ulteriormente i risultati, operazioni di tuning di iperparametri, in ingresso al classificatore; e operazioni di boosting, consentendo quindi al modello di essere addestrato più volte, con l'esclusione di falsi positivi e falsi negativi.

Laurea in Ingegneria informatica

Classificazione L-8

## CAPACITÀ E COMPETENZE

### PERSONALI

*Acquisite nel corso della vita e della carriera ma non necessariamente riconosciute da certificati e diplomi ufficiali.*

### MADRELINGUA

#### ALTRE LINGUE

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

## CAPACITÀ E COMPETENZE

### RELAZIONALI

*Vivere e lavorare con altre persone, in ambiente multiculturale, occupando posti in cui la comunicazione è importante e in situazioni in cui è essenziale lavorare in squadra (ad es. cultura e sport), ecc.*

## CAPACITÀ E COMPETENZE

### ORGANIZZATIVE

*Ad es. coordinamento e amministrazione di persone, progetti, bilanci; sul posto di lavoro, in attività di volontariato (ad es. cultura e sport), a casa, ecc.*

## CAPACITÀ E COMPETENZE

### TECNICHE

*Con computer, attrezzature specifiche, macchinari, ecc.*

## CAPACITÀ E COMPETENZE

### ARTISTICHE

*Musica, scrittura, disegno ecc.*

## PATENTE O PATENTI

Ottime abilità di programmazione in diversi linguaggi come Java, C, C++, C#, python, JavaScript. Ottime capacità di comprensione del codice; conoscenza delle principali tecniche e framework di testing, capacità di operare in ambienti distribuiti, conoscenze di intelligenza artificiale e machine learning. Capacità di operare su database di tipo relazionale e non relazionale, conoscenza delle principali architetture software orientate ai servizi e agli eventi.

### ITALIANO

#### INGLESE

ECCELLENTE

ECCELLENTE

BUONA

Durante gli studi sono stati svolti numerosi progetti didattici di Gruppo, fondamentali per acquisire skill di teamwork. Tra le principali skill acquisite si annotano:

Capacità di leadership

Sviluppo di una visione d'insieme del progetto e delle sue parti

Capacità organizzative e di rispetto delle scadenze

Capacità di apertura e revisione delle idee altrui, favorendo dialogo e coordinazione tra i component del team

Capacità di prendere decisioni progettuali e di divisione del lavoro, considerando i ruoli, le esperienze e le attitudini dei componenti del gruppo di progetto.

Buona conoscenza dei principi dell'ingegneria del software, dei pattern di progetto, dei processi di sviluppo e dei cicli di vita del software

Utilizzo di diversi sistemi operativi per computer, e capacità di imparare velocemente l'utilizzo di nuove interfacce grafiche o a riga di comando.

Conoscenza di molti ambienti di programmazione come Eclipse, IntelliJ, Jboss Developer Studio (per applicazioni web), ambienti .NET (Visual Studio).

Conoscenza di diversi linguaggi di programmazione imperativi e descrittivi, quali: Java, C, C++, C#, Python, Linux Bash, PHP, HTML, CSS.

Conoscenza approfondita del linguaggio Java e di molte dinamiche di funzionamento della relativa macchina virtuale.

Conoscenza riguardo ai database relazionali e orientati ai documenti (MongoDB), i linguaggi SQL.

Conoscenza degli ambienti R e Matlab per l'analisi matematica simbolica e numerica.

Conoscenza di base riguardo alla modellazione di algoritmi e sistemi di controllo in Simulink (Matlab).

Conoscenza riguardo la programmazione dei microcontrollori e dei sistemi embedded.

BUONE CAPACITÀ DI LETTURA, SCRITTURA ED ESPOSIZIONE IN LINGUA ITALIANA.

INTERESSI IN AMBITO MUSICALE, IN PARTICOLARE NELLO STUDIO DI STRUMENTI QUALI: BASSO ELETTRICO E PIANOFORTE; CON RELATIVE CONOSCENZE DEI SOFTWARE DI COMPOSIZIONE.

INTERESSI IN AMBITO DI VIDEO-MAKING, IN PARTICOLARE NELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE SONY VEGAS

## Patente B

Per ulteriori informazioni:

[www.cedefop.eu.int/transparency](http://www.cedefop.eu.int/transparency)

[www.europa.eu.int/comm/education/index\\_it.html](http://www.europa.eu.int/comm/education/index_it.html)

[www.eurescv-search.com](http://www.eurescv-search.com)

## ULTERIORI INFORMAZIONI

Nutro una fortissima passione per tutto ciò che riguarda l'informatica e l'evoluzione delle tecnologie. Durante gli studi sono stati prodotti anche progetti di natura personale. Allego qui il link al mio profilo personale sulla piattaforma github dove sono presenti tutti i progetti svolti, utile per capire quali sono le competenze e le metodologie applicate.

