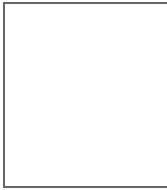


INFORMAZIONI PERSONALI

Luca Pitzalis



ESPERIENZA PROFESSIONALE

2016 - 2016

Tirocinio Curriculare

Progettazione e implementazione di un algoritmo in grado di generare strutture interne per mesh 3d
Università degli studi di Cagliari

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

2016 - 2018

INFORMATICA

Livello QEQ 7

Università degli Studi di CAGLIARI - Facoltà di Scienze
Laurea magistrale (2 anni)

2013 - 2016

INFORMATICA

Livello QEQ 6

Università degli Studi di CAGLIARI - Facoltà di Scienze
Laurea di primo livello (3 anni)

Attività di qualificazione

CORSO DI FORMAZIONE

2016

Cisco CCNA1

Università degli Studi di CAGLIARI

CORSO DI FORMAZIONE

2016

Cisco CCNA2

Università degli Studi di CAGLIARI

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre

Italiano

Lingue straniere

Inglese

COMPRESIONE				PARLATO				SCRITTO	
Ascolto		Lettura		Interazione orale		Produzione orale			
C1	Avanzato	C2	Avanzato	B2	Autonomo	B2	Autonomo	C1	Avanzato

Livelli: A1/2 Livello base - B1/2 Livello intermedio - C1/2 Livello avanzato
Quadro comune europeo di riferimento per le lingue

Competenze digitali

Competenze informatiche di base: Sistemi operativi (Ottima), Programmazione (Ottima), Elaborazione testi (Buona), Fogli elettronici (Buona), Gestori database (Buona), Navigazione in Internet (Ottima), Reti di Trasmissione Dati (Buona), Realizzazione siti Web (Buona), Multimedia (suoni,immagini,video) (Ottima),

Linguaggi di Programmazione: (C, C++, Java, PHP, Javascript, Swift, Objective-C, OCaml, C#, Unity Script, Python, Bash)

Applicazioni e programmi conosciuti: (Unity3D, Xcode, Qt creator, RoboMongo, PyCharm, IntelliJ, NetBeans, MonoDevelop)

Patente di guida

B

PUBBLICAZIONI

Articolo su rivista

"Optimal Dual Schemes for Adaptive Grid based Hexmeshing" ; ACM Transactions on Graphics (2021)
"Generalized Adaptive Refinement for Grid-based Hexahedral Meshing" ; ACM Transactions on Graphics (2021)

"Working with Volumetric Meshes in a Game Engine: a Unity Prototype" (2019)

"The Py3DViewer project: a Python library for fast prototyping in geometry processing" (2018)