

Curriculum formativo, didattico, scientifico e professionale del candidato**Dichiarazione sostitutiva di certificazioni**

(Art. 46, D.P.R. 28 dicembre 2000 n. 445)

Dichiarazione sostitutiva dell'atto di notorietà

(da sottoscrivere davanti all'impiegato addetto o da presentare o spedire con la fotocopia di un documento di identità)

(Art. 47, D.P.R. 28 dicembre 2000 n. 445)

Estremi del bando di selezione	Bando n. 48/2024 - Sviluppo e implementazione di algoritmi di analisi d'immagini per il monitoraggio di processi produttivi alimentari
Informazioni aggiornate al	17/12/2024
Nome e Cognome	Alberto Filia

Esperienza professionale

Periodo	Ente	Principali attività e responsabilità
Marzo-Settembre 2024	Simaz dell'Università di Cagliari	Studio e ricerca effettuati in ambiente interno all'Università che hanno visto la produzione di una GUI in cui vengono implementati dei metodi di conteggio e di stima del flusso di persone basati sull'analisi di immagini derivate da videocamere reali.

Istruzione, formazione (es. titoli di studio, certificazioni professionali/linguistiche/informatiche)

Data	Titolo / Principali tematiche	Ente
Settembre 2024	Laurea Triennale in Informatica	Università degli Studi di Cagliari
Marzo 2023	Certificato di conoscenza della lingua inglese, livello B1	Centro Linguistico d'Ateneo UniCa
Giugno 2021	Diploma in Scienze Applicate	Liceo Scientifico e Linguistico "E. Fermi" di Nuoro

Altre attività scientifiche

Progetto finale di Programmazione 1: Realizzazione di un progetto che vede l'implementazione di diversi mini-game testuali, scritto in linguaggio C.
Progetto finale di Interazione Uomo-Macchina: Realizzazione di un'applicazione e-commerce per dispositivi mobili Android, scritta in linguaggio Java.
Progetto finale di Fondamenti di Programmazione Web: Realizzazione di un e-commerce, scritto con i linguaggi Java, HTML e CSS.
Progetto finale di Ingegneria del Software: Realizzazione di un sito web che vede la gestione di un parco auto, scritto in Python.
Progetto finale di Sistemi Operativi: Realizzazione di un semplice gioco ispirato a Frogger, scritto in linguaggio C utilizzando thread e processi per due versioni differenti del videogioco.

Ulteriori informazioni pertinenti

Conoscenza dei sistemi operativi: Windows, Linux e MacOS.
Esperienza con i linguaggi di programmazione: Python, C, C++, SQL, HTML, CSS, Java e JavaScript.

Cagliari, 17/12/2024