

**FORMATO EUROPEO
PER IL CURRICULUM
VITAE**



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome	FRANCESCO COSIMO MAZZITELLI
Indirizzo	-
Telefono	-
Fax	-
E-mail	-
Nazionalità	Italiana
Data di nascita	-

ESPERIENZA LAVORATIVA

• Date (da – a)	01/05/2023 – 01/09/2023
• Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università degli studi del Sannio
• Tipo di azienda o settore	-
• Tipo di impiego	Borsa di ricerca nell'ambito del progetto: "Modelli Organizzativi e Innovazione Digitale: Il Nuovo Ufficio per il Processo per l'Efficienza del Sistema – Giustizia" in attuazione del Progetto complesso "Progetto unitario su diffusione dell'Ufficio del Processo e per l'implementazione di modelli operativi innovativi negli Uffici giudiziari per lo smaltimento dell'arretrato" ammesso a finanziamento dal Ministero della Giustizia, Asse 1 - Azione 1.4.1 del PON Governance 2014-2020, Codice Unico di Progetto: E75F21001650007
• Principali mansioni e responsabilità	Responsabile del front-end

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

• Date (da – a)	2018-Corrente
• Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione	Università degli studi del Sannio: Corso di laurea in Ingegneria Informatica Corso di laurea Magistrale in Ingegneria Informatica Corso di Dottorato (D.M.226/2021): TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE PER L'INGEGNERIA (In corso)
• Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio	Tutte le materie attinenti l'informatica come la Programmazione Object-Oriented, Basi di Dati, Reti di Calcolatori e l'Ingegneria del Software. Ottime abilità di programmazione in diversi linguaggi come Java, C, C++, C#, python, JavaScript. Programmazione di applicazioni Web con applicazione di Design Pattern e Architetture definite in letteratura. Programmazione di sistemi embedded. Nell'ambito del corso di dottorato, approfondimento di tematiche legate a modelli di linguaggio di grandi dimensioni (Large Language Models) e architetture Retrieval-Augmented Generation applicate a basi di conoscenza aziendali, con focus sull'automazione della composizione documentale.

- Qualifica conseguita

- Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)

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.

Laurea in Ingegneria informatica

Laurea Magistrale in Ingegneria informatica

Classificazione L-8

Classificazione LM-32

- Ottime abilità di programmazione in diversi linguaggi: Java, C, C++, C#, Python, JavaScript.
- Eccellente capacità di comprensione del codice e di analisi di progetti software esistenti.
- Conoscenza dei principali framework e tecniche di testing.
- Esperienza nello sviluppo in ambienti distribuiti.
- Competenze in intelligenza artificiale e machine learning.
- Capacità di lavorare con database relazionali (es. PostgreSQL, MySQL) e non relazionali
- Conoscenza delle principali architetture software, orientate ai servizi (SOA) e agli eventi (EDA).
- Esperienza nell'uso di modelli di linguaggio di grandi dimensioni (Large Language Models) e architetture Retrieval-Augmented Generation per l'automazione della composizione documentale su basi di conoscenza aziendali.

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.

PATENTE O PATENTI

Patente B

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.

FIRMA:

