

**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.

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.

MADRELINGUA

ITALIANO

ALTRE LINGUE

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

INGLESE

- ECCELLENTE
- ECCELLENTE
- BUONA

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.

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 componenti del team

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 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

CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE

Con computer, attrezzature specifiche, macchinari, ecc.

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:

