

EXPERIENȚĂ PROFESIONALĂ

Inginer de Sistem Software

la *S.C. ROBERT BOSCH S.R.L.*

- 2022 - Am lucrat într-un mediu **agile** împreună cu o **echipă multinațională** de excepție pe care am avut ocazia să o cunosc îndeaproape datorită deplasărilor în Germania.
- Prezent Am participat la **programul de mentorat** pentru studenți în cadrul căruia **am intervievat** o parte dintre ei.
- București, RO M-am implicat în **acceleratorul TecHive** unde, împreună cu echipa, lucrăm la validarea și implementarea unei noi funcții de siguranță pentru mașini.
- Am fost proactiv în dezvoltarea profesională dedicând 4 ore pe săptămână pentru **învățare**.

Operator introducere, validare și prelucrare date

la *S.C. DATAMONDIAL S.R.L.*

- 2017 Galați, RO M-am adaptat la un regim de lucru alert cu norma de 60 de facturi pe oră (peste 400 pe zi).

STUDII

Licențiat

la *Facultatea de Matematică și Informatică, Universitatea București*

- 2021 În această perioadă mi-am descoperit pasiunea pentru robotică, la cursul opțional de **Introducere în robotică cu Arduino** și am participat online la cursul de **Modelare și printare 3D** (vezi [temele](#)) ce m-a inspirat să achiziționez o imprimantă 3D.
- București, RO Alte materii care m-au inspirat sunt: **Programare Orientată pe Obiecte, Structuri de Date și Algoritmi**, Arhitectura Sistemelor de Calcul, Sisteme de Operare, Algoritmica Grafurilor, Tehnici Web, **Inteligența Artificială** și cursul opțional de **Deep Learning**.
- În final am susținut licența în domeniul **Realității Augmentate**, și am proiectat o **aplicație android** ce reprezintă un **joc multiplayer** de strategie în **Unity** folosind limbajul **C#**.

Licențiat

la *Facultatea de Teologie Ortodoxă Justinian Patriarhul, Universitatea București*

- 2019 București, RO Licența în patrologie cu nota 9.25 din 10.
- Facultatea m-a ajutat să aprofundez filosofia credinței creștin ortodoxe și să îmi îmbogățesc perspectiva asupra realității lumii metafizice.

PROIECTE

- ➡ [Arduino Matrix Game](#): Consolă de jocuri cu două controlere dotată cu o carcasă **printată 3D** din mai multe componente modelate în **Autodesk Fusion 360 (CAD)**. Rulează o versiune retro a jocului **atomic bomberman** în mod single player (vs **AI**) sau în doi jucători.
- ➡ [Machine Learning Classification](#): Competiție Kaggle de **clasificare a imaginilor** de tomografii pulmonare cu trei tipuri de vase sanguine: **native**, **arteriale** și **venoase**. Am folosit Support Vector Machine (**SVM**), Rețele Neuronale Convoluționale (**CNN**) și modelul **Resnext101_32x8d** la care am adăugat patru straturi fully connected. Am obținut acuratețea de **74.29%**, mult peste **cerința minimă de 39.38%**.
- ➡ [Structuri de date în C++](#): Header file în **C++**, ce conține **clase cu template-uri** implementând **structuri de date** utile (Listă, arbore echilibrat AVL, ș.a.).
- ➡ [Arduino Bike](#): Motocicletă printată 3D (cu *faruri*, *stopuri*, *semnalizări*, ș.a.) ce își **menține echilibrul** (folosind **PID**), controlată prin **radio**. Controller-ul dispune de *Joystick* (direcție) și *buton* (clacson).
- ➡ [AI Pygame](#): **Joc GUI** pe tablă de dimensiune variabilă, jucabil în *doi jucători*, împotriva **AI** sau **AI vs AI**. Calculatorul mută folosind algoritmul **Min-Max** sau **Alpha-beta**, la alegere din meniul principal.

APTITUDINI

Programming	:	C \ C++	C#	Python	Javascript
Markup	:	LaTeX	HTML	CSS	
Concepts	:	Structuri de Date	OOP	Design Patterns	
Technologies	:	Git	Docker	pyTorch (Deep Learning)	
Software	:	Arduino	Fusion360 (CAD)	Unity	
Limbi vorbite	:	Română: nativ	Engleză: working proficiency		