

EXPERIENȚĂ PROFESIONALĂ

	Inginer de Sistem Software	la <i>S.C. ROBERT BOSCH S.R.L.</i>
2022 - Prezent București, RO	<ul style="list-style-type: none">➡ Am lucrat într-un mediu agile în cadrul unei echipe multinaționale de excepție.➡ Am intervievat și mentorat studenți➡ M-am implicat în acceleratorul TesserHub unde, împreună cu echipa, am lucrat la validarea și implementarea unei noi funcții de siguranță pentru mașini. Deasemenea, am condus o inițiativă de inovație în cadrul departamentului.➡ Am fost proactiv în dezvoltarea profesională dedicând 4 ore pe săptămână pentru învățare.	
2017 Galați, RO	Operator introducere, validare și prelucrare date	la <i>S.C. DATAMONDIAL S.R.L.</i>
	➡ M-am adaptat la un regim de lucru alert cu norma de 60 de facturi pe oră (peste 400 pe zi).	

STUDII

	Licențiat	la <i>Facultatea de Matematică și Informatică, Universitatea București</i>
2021 București, RO	<ul style="list-style-type: none">➡ 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.➡ 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#.	
2019 București, RO	Licențiat	la <i>Facultatea de Teologie Ortodoxă Justinian Patriarhul, Universitatea București</i>
	<ul style="list-style-type: none">➡ 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			