

PROIECTE

- **Proiect robotică cu matrice:** Consolă de jocuri formată din *patru matrice led 8*8*, un *display LCD 16*2*, un *piezo-buzzer*, *două butoane*, *două joystick-uri*, o *baterie de 9V* și alte componente. Dispozitivul este dotat cu o carcasă **printată 3D**, compusă din mai multe componente *modelate* în **Autodesk Fusion 360**, un program de tip **CAD**. Rulează o versiune retro a jocului **atomic bomberman** în mod single player (vs **AI**) sau în doi jucatori.
- **Proiect de Machine Learning:** Competiție Kaggle de **clasificare a imaginilor** unor tomografii pulmonare ce conțin 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%**, cu mult peste **cerința minimă de 39.384%**.
- **Proiect robotică motocicletă:** **Motocicletă** printată 3D (modelul fiind realizat de o colegă) capabilă să își **mențină echilibrul** (folosind sistemul **PID**) și controlată prin **radio-comandă**. Controller-ul, bazat pe un *arduino nano* dispune de *Joystick* și *buton*. Motocicleta a fost dotată cu *faruri*, *stopuri*, *semnalizări*, *clacson* și alte caracteristici atrăgătoare.
- **Proiect Inteligență Artificială:** **Joc turn based** implementat în **python** pe tablă de dimensiune variabilă, ce poate fi jucat între *doi jucători*, împotriva **AI** sau **AI vs AI**. Mutările calculatorului sunt executate de algoritmul **Min-Max** sau **Alpha-beta**, la alegere din meniul jocului.
- **Proiect structuri de date în C++:** **Header file în C++**, implementat folosind **programarea orientată pe obiecte** ce conține *clase cu template-uri* reprezentând *structuri de date* utile dintre care o versiune de **Listă înlănțuită**, și un **arbore AVL**.

STUDII

- Licențiat** la *Facultatea de Matematică și Informatică, Universitatea București*
- 2021
București, RO
- În această perioadă mi-am descoperit pasiunea pentru robotică, urmând cursul opțional de **Introducere în robotică cu Arduino**. În ultimul an am participat, neoficial, la cursul online de **Modelare și printare 3D**, am efectuat [temele](#) aferente și chiar am achiziționat o imprimantă 3D.
- Alte materii studiate, care m-au inspirat sunt: **Programare procedurală**, **Algoritmica Grafurilor**, **Programare Orientată pe Obiecte (OOP)**, **Structuri de Date și Algoritmi**, **Arhitectura Sistemelor de Calcul**, **Sisteme de Operare (OS)**, **Tehnici Web**, **Inteligența Artificială** și cursul opțional de **Învățare a Rețelelor Neuronale Adânci (Deep Learning)**.
- În final am susținut licența în domeniul **Realității Augmentate**, și am proiectat o **aplicație android** ce reprezintă un **joc multiplayer** de strategie dezvoltat în **Unity** folosind limbajul **C#** și conceptele de **Programare Orientată pe Obiecte**.
- 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.

EXPERIENȚĂ PROFESIONALĂ

- 2017
Galați, RO
- Operator introducere, validare și prelucrare date** la *S.C. DATAMONDIAL S.R.L.*
- M-am adaptat la un regim de lucru alert cu norma de 60 de facturi pe oră (peste 400 pe zi).

APTITUDINI

- Design grafic și CAD : **Autodesk Fusion360** **Unity Engine**
- Limbaje de programare : **C** **C++** **C#** **Python** **Javascript**
- Limbaje markup : **L^AT_EX** **HTML** **CSS**
- Limbi vorbite : **Română:** nativ **Engleză:** working proficiency

