







Alberto Zanatta

345 1050009 
albertozanatta95@hotmail.it 
Vicolo Papa Luciani 4, Castelfranco Veneto (TV) 
02 Febbraio 1995 

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

MASTER UNIVERSITARIO DI 1° LIVELLO IN COMPUTER GAME DEVELOPMENT / NOVEMBRE 2019 - IN CORSO

Università degli studi di Verona

LAUREA MAGISTRALE IN INFORMATICA (110/110 con lode) / SETTEMBRE 2017 - SETTEMBRE 2019

Università degli Studi di Padova

Tesi: Monitoraggio delle Elezioni Europee 2019 tramite strumenti di text mining

ESPERIENZA ERASMUS+ / SETTEMBRE 2018 - GENNAIO 2019

Università Tecnica di Danimarca (DTU)

- Ho avuto l'occasione di collaborare attivamente con persone di diverse nazionalità
- Ho imparato ad affrontare e gestire in modo efficace situazioni e contesti per me nuovi

LAUREA TRIENNALE IN INFORMATICA (110/110 con lode) / SETTEMBRE 2014 - SETTEMBRE 2017

Università degli Studi di Padova

Tesi: Sviluppo di un'applicazione mobile per la firma grafometrica di documenti PDF

ESPERIENZE LAVORATIVE

ASSEGNO DI RICERCA / NOVEMBRE 2019 - in corso

Assegno annuale di ricerca presso il centro di ricerca multidisciplinare CIGA (Università degli Studi di Padova)

- Ho imparato a collaborare con persone aventi un background accademico profondamente diversi dal mio (es. sociologia), a comunicare in modo puntuale e comprensibile i dettagli tecnici del mio lavoro e tradurre le richieste rivoltemi in requisiti tecnici su cui lavorare.

ASSISTENTE ALLA DIDATTICA / OTTOBRE 2019 - GENNAIO 2020

Assistente alla didattica per il corso di Tecnologie Web (Laurea Triennale in Informatica, UniPD)

- Ho imparato a gestire scadenze ravvicinate, preparare laboratori ed esercitazioni per gli studenti e a riorganizzare le mie conoscenze per trasmetterle in modo efficace.

LINGUAGGI E STRUMENTI DI PROGRAMMAZIONE



[LINK AL MIO PORTFOLIO](#)

C++ - solida conoscenza dei concetti fondanti di **C++ 11**.

Usato per realizzare classi template - vector e list - coerenti con i corrispondenti container della libreria STL, un gestore e un allocatore di memoria custom e in concerto con **HLSL** e le **API DirectX11** in un progetto di computer grafica.

Python - buona conoscenza di **Python 3.7**.

Usato estensivamente in concerto con moduli di Natural Language Processing e Topic Modelling come NLTK, spaCy, gensim e mallet.

Java - buona conoscenza del linguaggio **Java**.

Usato per realizzare un'applicazione mobile in **AndroidStudio** (progetto universitario) e un **RESTful web server** con framework **Spring** per estendere le funzionalità della piattaforma **TIPS**.

C# - conoscenza funzionale al suo impiego in **Unity** come linguaggio di scripting

Unity - buona conoscenza dei principali sistemi e features dell'engine.

Impiegato per la realizzazione di più progetti in 2D e 3D, sia per desktop che per dispositivi mobili.

Unreal - conoscenza base delle features fondamentali dell'engine e dell'editor.

Impiegato per la realizzazione del progetto finale del Master in CGD,

Uso dei linguaggi **MySQL**, **HTML**, **PHP**, **CSS**, **Haskell**, **R** e di strumenti/framework quali **AWS**, **Docker**, **MongoDB** per progetti universitari e di ricerca

ALTRE INFORMAZIONI



INGLESE - livello C1 certificato in comprensione scritta e orale e in produzione scritta e orale