**حرفه نامه  
دانیال علی­حسینی**

تهران، خیابان آزادی، میدان تیموری، کوچه عموزاده، انتهای کوچه عموزاده، پلاک 8  
شماره تلفن: 09203960296  
ایمیل: [danial.alihosseini@gmail.com](mailto:danial.alihosseiny@gmail.com)

سایر لینک­ها

<https://github.com/Danial-Alh>

<http://www.linkedin.com/in/danial-alihosseini>

تحصیلات

دانشگاه صنعتی امیرکبیر (پلی تکنیک تهران)

اکنون - 1392

**لیسانس مهندسی نرم­افزار**

* معدل: 18.92
* پروژه کارشناسی:
  + پیاده­سازی نرم­افزار مشاعره با قابلیت تشخیص صوتی بِیت
    - نکات:
      * استفاده از شبکه عمیق یادگیری جهت تبدیل کلمه به فونتیک
      * استفاده از تکنیک­های جست و جوی سریع (جهت جست­وجوی بیت خوانده شده)
      * استفاده از موتور تبدیل صوت به واج آماده
      * استفاده از پایگاه داده گنجور
* درس­های مهم:
  + مبانی کامپیوتر و برنامه­سازی ......... 20
    - دکتر شیری
  + برنامه­سازی پیشرفته ......... 20
    - دکتر پوروطن
  + ریاضیات گسسته ......... 15
    - دکتر فلاح
  + ساختمان داده­ها ......... 19.7
    - دکتر دهقان
  + طراحی الگوریتم­ها ......... 20
    - دکتر موسوی
  + سیستم­های عامل ......... 19.84
    - دکتر زرندی
  + آمار و احتمالات مهندسی ......... 17
    - دکتر عربزاده
  + نظریه زبان­ها و ماشین­ها ......... 20
    - دکتر ستارزاده
  + ذخیره و بازیابی اطلاعات ......... 20
    - دکتر نیک­آبادی
  + طراحی زبان­های برنامه­نویسی ......... 20
    - دکتر فلاح
  + هوش مصنوعی ......... 20
    - دکتر نیک­آبادی
  + طراحی کامپایلر ......... 16.3
    - دکتر رزازی
  + ریاضیات مهندسی ......... 18.66
    - دکتر مزلقانی
  + فرآیندهای تصادفی ......... 20
    - دکتر صلواتی
  + مباحثی در علوم کامپیوتر (الگوریتم­های برخط، تقریبی، مسائل NP و هندسه محاسباتی) ......... 17
    - دکتر زاهد رحمتی
  + مبانی داده­کاوی ......... 20
    - دکتر ناظرفرد
* پروژه­های مهم:
  + پیاده­سازی روش فیلتر ذره[[1]](#footnote-1) به منظور مکان­یابی[[2]](#footnote-2) ربات انسان­نمای فوتبالیست
  + مبانی کامپیوتر و برنامه­سازی: یک کامپایلر زبان C به زبان C
  + برنامه­سازی پیشرفته: یک بازی استراتژیک دو بعدی به زبان JAVA در تیم 5 نفره
  + سیستم­های عامل: تغییر کد هسته سیستم­عامل XV6 به منظور پیاده­سازی نسخه ساده شده مهاجرت فرآیندها و تغییر الگوریتم­های زمانبندی سیستم عامل
  + معماری کامپیوتر: طراحی یک CPU ساده با نرم­افزار Proteus
  + ذخیره و بازیابی اطلاعات: طراحی نرم­افزار با قابلیت فهرست[[3]](#footnote-3) و جست­وجوی اطلاعات متون فارسی
  + ریزپردازنده­ها: پیاده­سازی نرم­افزار کنترل زمان آبیاری بر روی ریزپردازنده avr
  + طراحی کامپایلر: طراحی کامپایلر برای یک زبان ساختگی با استفاده از ابزار Lex و Yacc
  + هوش مصنوعی: طراحی یک عامل هوشمند برای بازی پکمن

مدرسه برهان – دوره سوم متوسطه

1392 - 1385

**دیپلم ریاضی**

* معدل: 19.77
* فعالیت­های مهم:
  + شرکت در دوره­های آموزشی شبیه­سازی فوتبال دو بعدی

علایق

* یادگیری ماشین
* رباتیک
* زبان و زبان­های برنامه­نویسی

مهارت­ها

* زبان­های برنامه­نویسی:
  + JAVA SE
  + Python
    - Django
  + C / C++
    - GTK
  + HTML / CSS / JS
    - Vue Js
    - Node Js
* آشنایی با فریم­ورک ROS
* برنامه نویسی رفتار ربات (behavior) با فریم­ورک ROS
* آشنایی با مفاهیم و روش­های مکان­یابی در ربات­های انسان­نما
* تسلط متوسط در صحبت کردن و درک زبان انگلیسی

سوابقکاری

دپارتمان مهندسی کامپیوتر

دانشگاه صنعتی امیرکبیر

تهران، ایران

**محقق و توسعه دهنده نرم­افزاری**

* طراح و توسعه دهنده بخش رفتار[[4]](#footnote-4) ربات
* محقق در مورد مفاهیم و روش­های مکان­یابی در ربات­های انسان­نما؛ به طور خاص روش فیلتر ذره
* مقاله توصیفی تیم سال 2016 [[لینک]](http://autman.aut.ac.ir/wp-content/uploads/RoboCup2016-AUTMan-Humanoid-TeenSize-Team.pdf)
* از سال 94 تا 95

**تدریسیار درس سیستم­عامل**

* دکتر نستوه طاهری جوان
* نیم سال اول تحصیلی 95-96

**تدریسیار درس برنامه­نویسی پیشرفته**

* دکتر نورحسینی
* نیم سال دوم تحصیلی 95-96

**تدریسیار درس طراحی الگوریتم**

* دکتر زاهد رحمتی
* نیم سال ا تحصیلی 95-96

افتخارات

* پذیرفته شدن بدون کنکور در دانشگاه شریف و امیرکبیر در رشته هوش­مصنوعی در مقطع کارشناسی ارشد
* رتبه دوم در بین دانشجویان هم­دوره
* کسب مقام سومی در مسابقات روبوکاپ 2015 چین  
  لیگ ربات انسان­نما  
  مسابقات فوتبال سایز نوجوان
* در بین 0.1 درصد بهترین شرکت کنندگان کنکور ریاضی فیزیک سال 1392 از میان بیشتر از 250000 شرکت کننده

1. Particle filter [↑](#footnote-ref-1)
2. Localization [↑](#footnote-ref-2)
3. Index [↑](#footnote-ref-3)
4. Behavior [↑](#footnote-ref-4)