

## INFORMAZIONI PERSONALI

## Francesco Garofalo

 [PRIVATE] Avellino, Italia

 [PRIVATE]

 [PRIVATE]

 [Linkedin Francesco Garofalo](#)

 [Skype: live:francescogarofalo182](#)  [GitHub: francesco182g](#)

**Sesso** Maschio | **Data di nascita** [PRIVATE]1995 | **Nazionalità** Italiana

## OCCUPAZIONE DESIDERATA Software Engineer

## ESPERIENZA LAVORATIVA

Novembre 2020 - in corso

## Cyber Security Analyst

presso Moviri SpA

Team Cyber Security di Moviri

– Progetti IAG;

Febbraio 2020 - in corso

## Divulgazione

presso Youtube

Divulgazione e Tutorial in ambito Informatico.

## EDUCAZIONE E FORMAZIONE

Settembre 2018 – Ottobre 2020

## Laurea Magistrale in Informatica

Università degli Studi di Salerno - Sistemi Informatici e Tecnologie del Software

**Valutazione Prevista** 110/110 e Lode

**Tesi** An Augmented Reality Mobile Application for Skin Lesion Data Visualization.

**Competenze Acquisite**

- ▷ Conoscenza delle prassi standard per la Gestione di Progetti definite dal PMI e dei modelli del ciclo di vita del software, metodologie AGILE, Scrum e AGILE Project Management;
- ▷ Conoscenza di Ingegneria, Manutenzione e Sviluppo del Software e raccolta di metriche.
- ▷ Conoscenza dell'Hacking, Ethical Hacking e tipologie di Penetration Testing;
- ▷ Conoscenza e comprensione dei fondamenti Architetture e metodologici alla base dell'ecosistema Internet of Things (IoT) e competenze relative ai protocolli di comunicazione.
- ▷ Conoscenza e comprensione dei problemi applicativi legati all'analisi dei dati e sviluppo di applicazioni informatiche per la gestione e l'analisi dei dati;
- ▷ Conoscenza e Capacità di calcolo numerico su architetture parallele a memoria distribuita e su Graphics Processing Units (GPUS) e metodi numerici sequenziali e paralleli.
- ▷ Capacità di sviluppare applicazioni multiplatforma per dispositivi in ambito enterprise.

## 2014–2018 Laurea Triennale in Informatica

Università degli Studi di Salerno

**Valutazione** 95/110

**Tesi** Fruizione di opere d'arte e beni culturali in realtà virtuale e realtà aumentata.

- Competenze Acquisite**
- ▷ Analisi Matematica e Matematica Discreta;
  - ▷ Algoritmi e Strutture Dati;
  - ▷ Database SQL e No-SQL;
  - ▷ Java e programmazione Object Oriented;
  - ▷ Ingegneria del Software e Testing

## 2009–2014 Maturità classica

Liceo Classico Pietro Colletta – Avellino(AV)

Valutazione: 84/100

## CAPACITÀ PERSONALI

Lingua madre Italiano

Altre lingue	COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
Inglese	B2	B2	B2	B2	B2

- Capacità ed Esperienze comunicative**
- Introduzione alla comunicazione aziendale di Google Digital Training;
  - Realizzazione di un Canale Youtube per divulgazione e guide su diversi settori dell'Informatica.
  - Seminari su Configuration Management, OpenCL, Bluetooth (ENG), Antivirus Evasion Visual Abstraction of Large OD Movement Data.

- Progetti Sviluppati**
- La Nascita di Venere VR - Applicazione in realtà virtuale sviluppata con Unity e Google VR. L'applicazione è disponibile sul PlayStore.
  - YASPL.3 - Sviluppo di un compilatore, scritto in Java.
  - onBoard - applicazione sviluppata per semplificare l'iter pre e post assunzione di un'azienda.
  - Gli altri progetti creati sono disponibili su GitHub

- Esperienze organizzative e gestionali**
- Project Manager, di un team di 8 persone, nello sviluppo di una applicazione in ambito medico nefrologico per la comunicazione medico-paziente nella dialisi peritoneale.

- Competenze informatiche**
- Elementare: Octave (clone di Matlab), CUDA, OpenCL, Google Suite.
  - Intermedia: Web design, R, Python, Java, C, C#, Arduino, Microsoft Office Suite, LaTeX, Debian based OS, Microsoft Windows OS, video montaggio.
  - Avanzata: Ionic/Angular (Typescript), Unity3D, Penetration Testing tools, GIT, sviluppo con metodologie Agile (Scrum), Internet of Things (IoT).

- Altre competenze**
- PenTest su Hack The Box;
  - Appassionato di luoghi storici e d'arte.

Patente di guida B

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel curriculum vitae ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 e del GDPR (Regolamento UE 2016/679).