

Josef Ascione

Nazionalità: Italiana — Data di nascita: 08/09/1999
Telefono: (+39) 3533260560 — Email: josefascione2@gmail.com
LinkedIn: [Josef Ascione](#) — GitHub: [JAscione1](#)
Portfolio: [Github.io](#)

Indirizzo: Via Delle Mura, 106, 80040 Poggiomarino (NA), Italia

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Laurea Magistrale in Informatica

Università degli Studi di Salerno

02/2023 – 09/2025

Voto: 110/110 e lode

Sito web: <https://www.unisa.it/>

Principali esami formativi con focus su Cybersecurity:

- Fondamenti di Visione Artificiale e Biometria
- Programmazione Sicura
- Digital Forensics
- Cybersecurity
- Penetration Testing and Ethical Hacking
- Sicurezza dei Dati
- Elementi di Crittografia

Laurea in Informatica

Università degli Studi di Salerno

09/2019 – 02/2023

Sito web: <https://www.unisa.it/>

COMPETENZE PROFESSIONALI

Competenze Informatiche

Ho una discreta conoscenza della programmazione in C, una solida padronanza di Java e Python, e competenze di base in C#. Possiedo buone capacità nello sviluppo web full-stack e un'ottima conoscenza degli IDE IntelliJ IDEA e PyCharm. Inoltre, ho maturato una buona esperienza nell'utilizzo del motore grafico Godot. Per quanto riguarda i sistemi operativi, ho un'ottima conoscenza di Windows e una solida padronanza di Linux. Possiedo, infine, buone competenze nell'uso di strumenti di sicurezza come Wazuh SIEM e Shuffle SOAR.

Nel corso della mia formazione accademica, ho acquisito solide competenze teoriche e pratiche in ambito cybersecurity attraverso esami specialistici quali Fondamenti di Visione Artificiale e Biometria, Programmazione Sicura, Digital Forensics, Cybersecurity, Penetration Testing and Ethical Hacking, Sicurezza dei Dati ed Elementi di Crittografia.

Tali discipline mi hanno permesso di sviluppare una comprensione approfondita dei principi di sicurezza informatica, delle tecniche di analisi forense digitale, delle metodologie di ethical hacking e dei meccanismi crittografici.

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre

Italiano

Altre lingue

Inglese

- Ascolto: B2
- Lettura: B2
- Scrittura: B1
- Produzione orale: B2
- Interazione orale: B2

Livelli: A1 e A2: Utente base; B1 e B2: Utente autonomo; C1 e C2: Utente competente

PROGETTI

Flappy Bird AI

In questo progetto abbiamo sviluppato un agente di intelligenza artificiale in grado di giocare al popolare gioco Flappy Bird utilizzando il Q-learning, un algoritmo di apprendimento per rinforzo. L'obiettivo era addestrare l'IA affinché fosse in grado di ottenere punteggi elevati.

Link: <https://github.com/D-DiSarno/Flappy-Bird-Q-Learning>

NPL CodeGen

In questo progetto è stato utilizzato il dataset Django per addestrare un modello di linguaggio naturale tramite la libreria Transformers. L'obiettivo era sviluppare un modello capace di generare codice Python a partire da istruzioni fornite in linguaggio naturale. Link: <https://github.com/D-DiSarno/NLP-CodeGen>

Graph Majority Domination

Il progetto si concentra sull'analisi delle reti sociali mediante l'impiego di diversi algoritmi per la generazione di seed set. Questo approccio permette di esaminare la dominazione maggioritaria all'interno della rete, con l'obiettivo di comprendere i modelli di influenza e le dinamiche di interazione tra i suoi membri

Link: https://github.com/drybonez01/majority_domination

HOBBY E INTERESSI

Interessi personali e hobby

Ho un forte interesse per i videogiochi strategici su larga scala e apprezzo la musica in diversi generi. Amo guardare film e serie TV. Nel tempo libero suono il pianoforte e mi piace trascorrere momenti all'aperto per rilassarmi, spesso in compagnia dei miei cani.

Autorizzo il trattamento dei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 196/2003

Poggiomarino (NA), 25/09/2025