

MATTEO INNOCENTI

25/02/1993

Riccione (RN)

347 9564369

innocentimatteo93@gmail.com



ISTRUZIONE

Diploma (2012): Perito tecnico informatico, ITIS L. Da Vinci Rimini, 72/100.

A settembre 2017 ho iniziato gli studi presso la facoltà di ingegneria e scienze informatiche di Cesena e mi laureerò quest'anno.

ESPERIENZE

- **Aprile 2019 - luglio 2019:** sviluppo di un progetto universitario inerente alla creazione di un sistema informativo volto a gestire una piattaforma di streaming musicale simile a "Spotify". È stato sviluppato anche un applicativo in C# usando LINQ per l'interazione con il database.
- **Gennaio 2019 - aprile 2019:** io ed altri tre ragazzi abbiamo sviluppato un progetto universitario in Java prendendo ispirazione dal noto videogame "Bomberman".
- **Maggio 2018 - settembre 2018:** promoter Lenovo presso Trony, Rimini.
- **Estate 2016, 2017:** aiuto bagnino presso bagno 28, Riccione.
- **Marzo - agosto 2015:** addetto vendite presso Trony, Pesaro. Principalmente mi occupavo di computer, telefonia e della gestione dei principali operatori telefonici.
- **Settembre 2014:** aiuto bagnino presso bagno 65, Riccione.
- **Estate 2011, 2013, 2014:** disc jockey presso Palma Beach Paradise, Riccione.
- **Febbraio 2011:** tirocinio curriculare di due settimane presso I-Tel, Riccione.
- **Estate 2010:** aiuto bagnino presso bagno 98, Riccione.

Occasionalmente ho lavorato come steward ad eventi sportivi come scherma, MotoGP e danza.

Inoltre, ho partecipato a dei corsi di formazione inerenti alla vendita per le aziende Huawei e Trony.

COMPETENZE

- Buona conoscenza dei linguaggi di programmazione [Java](#), [C#](#), [C](#).
- Buona conoscenza di [HTML](#), [CSS](#), [JavaScript](#), [PHP](#) e [Bootstrap](#).
- Conoscenza di base di [C++](#).
- Fondamenti delle basi di dati, con particolare attenzione alla progettazione di schemi ER e relazionali.
- Conoscenza del linguaggio di modellazione UML per la progettazione di software.
- Buona conoscenza del linguaggio [SQL](#) per la gestione dei database.
- Conoscenza delle [strutture dati](#) principali e degli [algoritmi](#) noti.
- Programmazione base di socket in C e conoscenza dei meccanismi di funzionamento della rete.
- Programmazione [multi-thread](#) in C mediante la libreria POSIX (qualche cenno dei meccanismi di sincronizzazione di thread anche in Java).
- Programmazione [Arduino](#) e dei principali sensori/attuatori impiegati per lo sviluppo di piccoli progetti.
- Ottima padronanza dei sistemi [Windows](#), [Mac](#) e dei software più comuni.
- Assemblaggio [di computer desktop](#) e configurazione dei principali dispositivi in commercio (modem, router, stampanti ecc..).
- Discreto utilizzo dei software di foto, video e audio-editing come [Final Cut Pro](#), [Adobe Photoshop](#), [Premiere](#), [FL Studio](#), [Ableton Live](#) e [Logic Pro](#).
- Buona conoscenza della lingua [inglese](#).
- Forte determinazione e adattamento verso nuovi ambienti lavorativi.
- In possesso di [patente B](#).

PASSIONI

Le mie due passioni più grandi sono la musica e la tecnologia, ma oltre a queste ho anche tanti interessi come i videogames, la fotografia, la lettura e il videomaking.

Penso di essere una persona curiosa, un aspetto che mi porta molte volte ad approfondire argomenti o imparare nuove attività da autodidatta.

OBIETTIVI

Durante questi tre anni di università ho maturato diversi interessi nell'ambito informatico, primi tra tutti la programmazione web e ad oggetti. Alla fine del percorso di studi mi piacerebbe lavorare in un ambito in cui è possibile esprimere un minimo di creatività nel trovare una soluzione o nella realizzazione di applicativi.