

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

► Ξηράκης Μιχάλης ►

Διεύθυνση: Κοκκίνη Χάνι, Ηρακλείου, Κρήτης

Τηλέφωνο: 6986738778

Email: xirmichael@gmail.com



Πληροφορίες

- Ημερομηνία Γέννησης: 17/8/96
- Στρατιωτικές υποχρεώσεις: Ολοκληρωμένες
- Δίπλωμα οδήγησης: Κατηγορίας Β΄
- Ξένες Γλώσσες: Αγγλικά, Michigan Lower B2΄
- Portfolio: <https://michaelxirakis.github.io/MXPortfolio/>

Εκπαίδευση

- 2014 – 2019 Πανεπιστήμιο Αιγαίου – Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας & Επικοινωνίας

Βεβαίωση χειρισμού Η/Υ, Βαθμός πτυχίου 7.38 («Λίαν Καλώς»)

- 2018 Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας & Επικοινωνίας

Παρακολούθηση σεμιναρίου 30 ωρών με θέμα τη γλώσσα προγραμματισμού Python και λήψη βεβαίωσης γνώσης, κατόπιν εξετάσεων

- 2021 Google Digital Workshop

Παρακολούθηση online σεμιναρίου, 40 ωρών της Google με θέμα «Βασικές Αρχές Ψηφιακού Μάρκετινγκ» και λήψη σχετικής βεβαίωσης, κατόπιν εξετάσεων

- 2021–2022 Ελληνικό Μεσογειακό Πανεπιστήμιο – Τμήμα Μουσικής Τεχνολογίας & Ακουστικής

Μερική φοίτηση στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Τεχνολογίες Ήχου & Μουσικής», δεν ολοκληρώθηκε η φοίτηση, σύνολο περασμένων μαθημάτων 3 (από τα 4 που παρακολούθηθηκαν) με βαθμούς 9, 10 και 10

- 2022–έως σήμερα Ελληνικό Μεσογειακό Πανεπιστήμιο – Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών

Πλήρης φοίτηση στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Μηχανικών Πληροφορικής»

Εμπειρία

- 2016 – 2017 (4^ο & 5^ο Εξάμηνο σπουδών) Πανεπιστήμιο Αιγαίου – Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας & Επικοινωνίας

Πρακτική άσκηση ως διδάσκοντας, βοηθός καθηγητή σε εργαστηριακά μαθήματα με θέμα τον προγραμματισμό H/Y σε γλώσσες C και C++

- 2022 (2^ο Εξάμηνο μεταπτυχιακών σπουδών) Ελληνικό Μεσογειακό Πανεπιστήμιο – Τμήμα Μουσικής Τεχνολογίας & Ακουστικής

Πρακτική άσκηση ως διδάσκοντας, βοηθός καθηγητή σε εργαστηριακά μαθήματα και διόρθωση εργασιών προπτυχιακών φοιτητών στα πλαίσια του επικουρικού-ανταποδοτικού έργου με θέμα τον προγραμματισμό H/Y σε γλώσσες C και Java

Κύριες Δεξιότητες

- Κατασκευή ηλεκτρονικών κυκλωμάτων με τη χρήση αισθητήρων και μικροελεγκτών Arduino, καθώς και προγραμματισμούς τους
- Δημιουργία APIs στις γλώσσες προγραμματισμού Python και Java, με χρήση των βιβλιοθηκών Tkinter και AWT αντίστοιχα
- Δημιουργία τρισδιάστατων μοντέλων γραφικών και animations σε περιβάλλον Cinema 4D
- Κατασκευή παιχνιδιών και εφαρμογών σε περιβάλλον Unity και Microsoft Visual Studio, με χρήση της γλώσσας C#

Γνώσεις

- Γλώσσες προγραμματισμού: C, C++, C#, Python, Java
- Προγράμματα: Dev-C++, Netbeans, Eclipse, Python-IDLE, Google-Colab, Anaconda, Adobe Photoshop, Android-Studio, Cinema 4D, Unity, Microsoft Visual Studio, Matlab, Processing, Arduino-Ide, Regard3D, Skanect, Max-Msp