



Αθανάσιος Γαλάτης


ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:
20/06/1997

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Υπηκοότητα: Ελληνική

Φύλο: Άντρας

Καραϊσκάκη 4
Δεμένικα
26500 Πάτρα, Ελλάδα

 gnasos219@gmail.com

 (+30) 6974671717

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ

01/09/2015 – 30/09/2019 – Τρίπολη, Ελλάδα

Πτυχίο Πληροφορικής Και Τηλεπικοινωνιών
Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου

01/10/2019 – ΤΡΕΧΟΥΣΑ – Τρίπολη, Ελλάδα

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών στην
Επιστήμη των Υπολογιστών
Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου

ΥΠΟΤΡΟΦΙΕΣ

Προπτυχιακός Υπότροφος του Ιδρύματος
Κρατικών Υποτροφιών (ΙΚΥ)

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

18/10/2019 – ΤΡΕΧΟΥΣΑ

Ιδρύση ομάδας ανάπτυξης λογισμικού (όπως
ανάπτυξη ιστοσελίδων) μαζί με 4 ακόμα
συμφοιτητές μου

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

Πιστοποιήσεις

- Proficiency in English C2 ESB (Level 3 Certificate in ESOL International All Modes)
- Advanced C1 Cambridge (ESOL Level 2 in ESOL International)
- Πιστοποίηση Ψηφιακών Δεξιοτήτων ECDL
- Παρακολούθησα το πρόγραμμα μαθημάτων "Grow Greek Tourism Online" της google από το οποίο παρέλαβα πιστοποίηση που δείχνει ότι έχω ξεκάθαρη κατανόηση των κύριων εννοιών του ψηφιακού μάρκετινγκ.

ΓΛΩΣΣΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

ΜΗΤΡΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ/-ΕΣ: ελληνικά

αγγλικά

| | | | | |
|---------------|----------------|----------------------------|--------------------------------|-------------|
| Ακρόαση C2 | Ανάγνωση C2 | Προφορική έκφραση C2 | Προφορική επικοινωνία C2 | Γραφή C2 |
|---------------|----------------|----------------------------|--------------------------------|-------------|

γαλλικά

| | | | | |
|---------------|----------------|----------------------------|--------------------------------|-------------|
| Ακρόαση A2 | Ανάγνωση A2 | Προφορική έκφραση A1 | Προφορική επικοινωνία A1 | Γραφή A1 |
|---------------|----------------|----------------------------|--------------------------------|-------------|

ΑΔΕΙΑ ΟΔΗΓΗΣΗΣ

📍 Άδεια οδήγησης: B

ΣΥΝΕΔΡΙΑ ΚΑΙ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ

Σεμινάρια

- Διάλεξη με τίτλο "Βασικές Αρχές Δικτύωσης - Ενσύρματα Και Ασύρματα Δίκτυα" που διοργανώθηκε με συνεργασία του Τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών και της εταιρίας CISCO. Η διάλεξη πραγματοποιήθηκε στις εγκαταστάσεις του Τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών στην Τρίπολη στις 16/03/2016.

- Σεμινάριο με τίτλο "Σεμινάριο Καινοτομίας και Επιχειρηματικότητας" που πραγματοποιήθηκε στην Τρίπολη στις 29/03/2017.

- Σεμινάριο ψηφιακών δεξιοτήτων "Grow Greek Tourism Online" της Google, το οποίο πραγματοποιήθηκε στις 04/04/17 στην Τρίπολη.

- Σεμινάριο με τίτλο "Πληροφορική και πολιτισμός, μια σχέση μαγική" που πραγματοποιήθηκε στις εγκαταστάσεις του Τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών στην Τρίπολη στις 06/04/2017.

- Ημερίδα με τίτλο "Αναπτυξιακές προοπτικές της Περιφέρειας Πελοποννήσου". Παρουσιάστηκε την Παρασκευή 08/11/2019 στο Αποστολοπούλειο Πνευματικό Κέντρο Τρίπολης.

- Διάλεξη με τίτλο "Άδειες Λογισμικού Ανοικτού Κώδικα - Προτεινόμενες Άδειες" που έγινε από την Δρ. Γεωργία Καπιτσάκη, Επίκουρη Καθηγήτρια του Τμήματος Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Κύπρου (Department of Computer Science, University of Cyprus) στις 04/12/2019 στην Τρίπολη, στις εγκαταστάσεις του Τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών.

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΕΣ ΚΑΙ ΔΙΑΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Επικοινωνιακές και διαπροσωπικές δεξιότητες

- Καλές επικοινωνιακές δεξιότητες που αποκτήθηκαν κατά την συνεργασία στις ομαδικές εργασίες με τους συμφοιτητές στη σχολή μου.
- Ικανότητες επικοινωνίας και παρουσιάσεων που αποκτήθηκαν τόσο μέσα από το μάθημα των Παιδαγωγικών όπου παρουσίασα με απλό τρόπο και χρήση διαφανειών επιστημονικά θέματα που αφορούν την πληροφορική και τις τηλεπικοινωνίες, όσο και μέσα από τη συμμετοχή μου σε πρόγραμμα παρουσίασης εφαρμογών ρομποτικής με χρήση Arduino σε παιδιά Γυμνασίου και Λυκείου. Το πρόγραμμα ήταν υπό την επίβλεψη του Καθηγητή μου κ. Κωνσταντίνου Πέππα.
- Επιτέλεσα βοηθός εργαστηρίου στο μάθημα "Προγραμματισμός Ι", το έτος 2019-2020. Το εργαστήριο ήταν υπό την επίβλεψη του καθηγητή μου κ. Νικόλαου Τσελίκα

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Προγραμματιστικές Δεξιότητες

- Άριστη γνώση γλωσσών προγραμματισμού Java, C#
- Πολύ καλή γνώση γλωσσών προγραμματισμού C, C++
- Πολύ καλή γνώση γλωσσών διαδικτυακού προγραμματισμού php, javascript
- Καλή γνώση JSON, XML
- Άριστη γνώση html, css
- Εμπειρία με τις βάσεις δεδομένων MySQL και PostgreSQL

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ IDE ΠΟΥ ΕΧΩ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙ

● Εργαλεία και IDE που έχω χρησιμοποιήσει

- Visual Studio
- Github
- Netbeans
- Unity
- Unreal Engine
- Matlab
- Flex και Bison
- ANTLR
- Microsoft και Libre Office
- Apache Hadoop
- Apache Lucene
- Apache Jena
- Virtual Paradigm
- Anylogic
- XAMPP
- Wordpress

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Πτυχιακή Εργασία

Η πτυχιακή μου εργασία είχε τίτλο "Ανάπτυξη 2D παιχνιδιού σε Unity" και αναπτύχθηκε σε συνεργασία με έναν συμφοιτητή μου. Η εργασία ασχολείται με την ανάπτυξη παιχνιδιού 2 διαστάσεων με tanks, χρησιμοποιώντας τη γλώσσα προγραμματισμού C# και τη μηχανή Unity. Το παιχνίδι έχει πολλά modes και επίπεδα. Συγκεκριμένα τα modes είναι τα: Coop, Singleplayer, Multiplayer και Campaign. Κατά τη δημιουργία του ασχολήθηκα με θέματα που αφορούν μηχανισμούς εκρήξεων, απόκρυψης, μεταφοράς της κάμερας, κίνησης και physics, διαδικτυακού προγραμματισμού για το Multiplayer. Ασχολήθηκα επίσης με θέματα τεχνητής νοημοσύνης όπως εύρεση μονοπατιού μέσω αλγορίθμων όπως Dijkstra, Bellman Ford και Astar καθώς και διαμόρφωσης κατάλληλης στρατηγικής για το bot μας. Μπορεί κάποιος να δει μία περιγραφή για το παιχνίδι, να το κατεβάσει ή να στείλει σχόλια στην σελίδα που δημιουργήσαμε στο <http://bonesofsteel0.000webhostapp.com/>

ΕΚΠΟΝΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

Εκπόνηση Εργασιών

- Ανάπτυξη παιχνιδιών Snake και BlockMe σε C
- Ανάπτυξη bot 3bbot σε C, το οποίο με τις κατάλληλες εντολές μπορεί να αφομοιώσει όρους από κείμενο σε κατάλληλη μορφή και να απαντήσει σε ερωτήσεις του χρήστη.
- Ανάπτυξη επεξεργαστή εικόνων τύπου bitmap σε C
- Ανάπτυξη MiniC με χρήση των εργαλείων λεκτικής και συντακτικής ανάλυσης flex και bison καθώς και της γλώσσας προγραμματισμού C.
- Ανάπτυξη του επιτραπέζιου παιχνιδιού "Γκρινιάρης (Ludo)" σε γλώσσα προγραμματισμού Java και κάνοντας χρήση της βιβλιοθήκης Swing.
- Ανάπτυξη μηχανής αναζήτησης ερευνητών RASTA (Researcher Automated Search and Text Analytics) σε Java, με χρήση του εργαλείου Apache Lucene.
- Συγγραφή Parser σε Java και χρήση του εργαλείου WEKA για εξόρυξη συχνών προτύπων ανάμεσα στους καθηγητές του τμήματος μου.
- Δημιουργία εφαρμογής προσομοίωσης κατανεμημένου συστήματος διαμοιρασμού / διαχείρισης αρχείων με χρήση P2P Chord Based δικτύου (προσομοιώνοντας το δίκτυο Apache Cassandra).
- Χρήση Εργαλείου Apache Hadoop, το οποίο χρησιμοποιήθηκε για υπολογισμό στατιστικών και συσχετίσεων μεταξύ των αγορών που έγιναν στο Amazon.com κάποια ημέρα εκπτώσεων BlackFriday. Οι υπολογισμοί έγιναν με Map/Reduce πάνω από το HDFS.
- Ανάπτυξη ιστοσελίδας για ανέβασμα φωτογραφιών με διαχείριση χρηστών χρησιμοποιώντας βάση mySQL (html, css, javascript, php, json).
- Εκτέλεση συγκεκριμένων από τις φάσεις κύκλου ζωής ενός συστήματος διάθεσης λογισμικού για κινητές συσκευές (παρόμοιο με τα Google Play, Apple Store), με χρήση του εργαλείου VisualParadigm.
- Ανάπτυξη εφαρμογής οπτικοποίησης βάσης γνώσης για εταιρίες αυτοκινήτων, η οποία παρέχει δυνατότητα διάδρασης με την οπτικοποιημένη μορφή καθώς και αποθήκευσης της τροποποιημένης δομής. Η ανάπτυξη έγινε με την γλώσσα προγραμματισμού Java και έγινε χρήση των εργαλείων Apache Jena καθώς και Jung (Java Universal Network/Graph Framework), το οποίο

χρησιμοποιήθηκε για την οπτικοποίηση των δεδομένων.

- Υλοποίηση του αλγορίθμου κρυπτογράφησης/ αποκρυπτογράφησης TEA (Tiny Encryption Algorithm) σε γλώσσα C++.

- Μοντελοποίηση και προσομοίωση ανάπτυξης και προώθησης ιδεατού έξυπνου ρολογιού της amazon, με χρήση του λογισμικού Anylogic στο οποίο χρησιμοποιούνται agent-based και system dynamic διαδικασίες προσομοίωσης.

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ

Παρουσιάσεις

- Ομαδική ανάπτυξη και παρουσίαση εφαρμογών για κινητό με χρήση του εργαλείου App Inventor. Συγκεκριμένα εκπροσωπώντας το Γενικό Λύκειο Δεμενίκων, παρουσίασα μαζί με την ομάδα μου, το έργο "Παίζω με τον App Inventor (MusicPro και AntiTheft)" κατά τη συμμετοχή μου στο 5ο μαθητικό φεστιβάλ ψηφιακής δημιουργίας που πραγματοποιήθηκε στην Πάτρα στις 02/04/2015.

- Προσφορά εκπαιδευτικών υπηρεσιών στο εργαστήριο "Arduino: Μία μικρή εισαγωγή" που πραγματοποιήθηκε στις 4 και 18 Μαΐου στις εγκαταστάσεις του Τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών στην Τρίπολη. Το πρόγραμμα παρακολούθησαν γυμνάσια, λύκεια και ΙΕΚ της Αρκαδίας.

- Παρουσίαση ιδέας για καταγραφή και ενδεχόμενη αποκομιδή σκουπιδιών στην πόλη, με χρήση drones, στον 2ο Μαραθώνιο Καινοτομίας για τις Έξυπνες Πόλεις της ΚΕΔΕ (ΚΕΔΕ CityChallenge Crowdhackathon #Smartcity2). Ο μαραθώνιος πραγματοποιήθηκε τον Ιούνιο του 2018.

ΤΙΜΗΤΙΚΕΣ ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ ΚΑΙ ΒΡΑΒΕΙΑ

Τιμητικές διακρίσεις και βραβεία (έξω από τον χώρο της πληροφορικής)

- 2η θέση και ασημένιο μετάλλιο, σε μαθητικό διαγωνισμό σκακιού που διοργανώθηκε στο δημοτικό σχολείο Δεμενίκων.

- 1η θέση με την ομάδα μπάσκετ "Γαλήνη", στην τότε Α1 κατηγορία τοπικού εφήβων της ΕΣΚΑΗ στην Πάτρα.