



DAVIDESCU-FILIP OLIVIA-ALEXANDRA

- București, Sector 2, Str. Batiștei nr. 37
- Telefon: 0731885853
- E-mail: olivia.davidescu.filip@gmail.com
- Link GitHub: <https://github.com/OliviaDavidescu>

EDUCAȚIE

- 2016 - 2020: **STUDII LICEALE**, Colegiul Național „Traian Lalescu”, Reșița, Caraș-Severin
Filieră Teoretică, Profil Real, Specializare Științe ale Naturii Intensiv Limba Engleză
- 2020 - 2023: **STUDII DE LICENȚĂ**, Universitatea din București
Facultatea de Matematică și Informatică
Domeniul de Licență Matematică, Specializarea Matematică-Informatică
Cursuri relevante: Programare Procedurală, Programare Orientată pe Obiecte, Structuri de Date, Baze de Date, Tehnici Web, Frontend Avansat, Criptografie și Teoria Codurilor
- 2023 – PREZENT: **STUDII DE LICENȚĂ**, Universitatea din București
Facultatea de Matematică și Informatică
Domeniul de Licență Informatică
Cursuri relevante: Algoritmi Fundamentali, Securitatea Sistemelor Informaticice, Sisteme de Gestiune a Bazelor de Date, Programare Funcțională, Sisteme de Operare

EXPERIENȚĂ

OCTOMBRIE 2021 – IUNIE 2022

Tutore pentru cursurile Algebră Liniară și Elemente de Calcul Științific în cadrul proiectului „Tutoriate”, desfășurat la nivelul Facultății de Matematică și Informatică

Activitate: În acest stagiul de practică am pregătit materiale adecvate și am organizat și susținut cursuri suplimentare pentru studenții din ani inferiori, fapt ce mi-a permis nu numai să cultiv și să dezvolt abilități interpersonale precum răbdarea, capacitatea de a comunica informații într-o manieră clară și

concisă și flexibilitatea, ci și să dobândesc o înțelegere aprofundată a materiilor mai sus menționate prin rezolvarea unor probleme complexe, gândire critică și analiză

COMPETENȚE ȘI PROIECTE

- Limbaj C++: nivel mediu
- Limbaj Python: nivel mediu
- Limbaj SQL: nivel mediu
- Limbaje HTML, CSS, JavaScript, framework React.js: nivel mediu
- Limbaj Java: nivel începător
- Competențe digitale: utilizator experimentat
- Competențe lingvistice în limba engleză: nivel C2 (Certificate in Advanced English)

Proiecte realizate în cadrul facultății:

- OCTOMBRIE 2022 – IUNIE 2023

Aplicație pentru promovarea și gestionarea evenimentelor cultural-artistice

- Tehnologii folosite: HTML, CSS, JavaScript, React.js, NodeJS, Express, MySQL;
- Backend: conexiune la baza de date MySQL, interogări pentru preluarea, gestionarea și manipularea informațiilor din baza de date;
- Frontend: interfață realizată în React.js, cu folosirea unor componente din Material-UI;
- Securitate: validări pe tabelele din baza de date, limitarea necesității input-ului utilizatorilor, folosirea unui ORM – Sequelize și a unor pachete pentru sanitizing;
- Aplicația reprezintă un instrument business de planificare a task-urilor care permite gestionarea unor viitoare evenimente prin intermediul unui calendar personalizat, consultarea datelor despre vreme în timp real (funcționalitate implementată prin intermediul unui Weather API), folosirea câtorva funcționalități ale Google Maps (preluate din API-uri furnizate de Google Cloud Platform), posibilitatea comutării aplicației din limba română în limba engleză.

- FEBRUARIE 2023 – IUNIE 2023

Joc 3D realizat în Unity

- Tehnologii folosite: Unity, C#;

- Aplicația a fost realizată în echipă și simulează un joc de tip „tilt maze”, constând dintr-un labirint generat aleator și o bilă. Obiectivul este de a ajunge din colțul stânga-jos al labirintului în colțul dreapta-sus, înclinându-l succesiv în cele 4 direcții cardinale folosind săgețile de pe tastatură.

■ OCTOMBRIE 2023 – IANUARIE 2024

Aplicație Online Library

- Tehnologii folosite: C#, React.js, MySQL;
- Aplicația reprezintă transpunerea în mediul online a procesului de gestionare (împrumuturi, returnări, permise de bibliotecă) a unei biblioteci publice și prezintă funcționalități diferite, în funcție de rolul persoanei care intră în cont: adminii pot adăuga un nou împrumut sau o nouă carte în sistem, pot vedea detalii despre intrările existente și lista studenților care au un permis, în timp ce studenții își pot crea permisul de bibliotecă și pot vedea istoricul tuturor împrumuturilor făcute.

■ FEBRUARIE 2024 – IUNIE 2024

Aplicație Food Delivery

- Tehnologii folosite: Java, MySQL;
- Aplicație tip consolă care simulează partea de client a unei platforme de food delivery. Clienții își pot face cont, pot vedea meniurile unor restaurante și pot comanda produsele afișate. La final este afișat coșul de cumpărături – produsele comandate, cantitatea și valoarea totală a acestora.