



Curriculum dello studente

LUCA ORLANDI

Percorso di studi:

TECNICO - INFORMATICA

Luogo e data di nascita:

ROMA, 27 giugno 2002

Codice fiscale:

RLNLCU02H27H501E

Istituto:

RMTF090003 - G. GALILEI

Versione per la Commissione d'esame



Parte I - ISTRUZIONE E FORMAZIONE

(a cura della scuola)

PERCORSO DI STUDI

Indirizzo di studi:

TECNICO - INFORMATICA

Nome Istituto:

RMTF090003 - G. GALILEI

| DISCIPLINA | ORE DI LEZIONE | | | | | |
|--|----------------|------------|------------|------------|------------|--------|
| | I ANNO | II ANNO | III ANNO | IV ANNO | V ANNO | |
| | RMTF090003 | RMTF090003 | RMTF090003 | RMTF090003 | RMTF090003 | TOTALE |
| | IT13 | IT13 | ITIA | ITIA | ITIA | |
| LINGUA E LETTERATURA ITALIANA | 132 | 132 | 132 | 132 | 132 | 660 |
| LINGUA INGLESE | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 495 |
| STORIA | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 330 |
| GEOGRAFIA GENERALE ED ECONOMICA | 33 | | | | | 33 |
| MATEMATICA | 132 | 132 | | | 99 | 363 |
| MATEMATICA E COMPLEMENTI DI MATEMATICA | | | 132 | 132 | | 264 |
| DIRITTO ED ECONOMIA | 66 | 66 | | | | 132 |
| INFORMATICA | | | 198 | 198 | 198 | 594 |
| SCIENZE INTEGRATE (SCIENZE DELLA TERRA E BIOLOGIA) | 66 | 66 | | | | 132 |
| TELECOMUNICAZIONI | | | 99 | 99 | | 198 |
| SCIENZE INTEGRATE (FISICA) | 99 | 99 | | | | 198 |
| SISTEMI E RETI | | | 132 | 132 | 132 | 396 |
| SCIENZE INTEGRATE (CHIMICA) | 99 | 99 | | | | 198 |



Parte I - ISTRUZIONE E FORMAZIONE

(a cura della scuola)

| DISCIPLINA | ORE DI LEZIONE | | | | | |
|--|----------------|------------|------------|------------|------------|--------|
| | I ANNO | II ANNO | III ANNO | IV ANNO | V ANNO | |
| | RMTF090003 | RMTF090003 | RMTF090003 | RMTF090003 | RMTF090003 | TOTALE |
| | IT13 | IT13 | ITIA | ITIA | ITIA | |
| TECNOLOGIE E PROGETTAZIONE DI SISTEMI INFORMATICI E DI TELECOMUNICAZIONI | | | 99 | 99 | 132 | 330 |
| TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA | 99 | 99 | | | | 198 |
| GESTIONE PROGETTO, ORGANIZZAZIONE D'IMPRESA | | | | | 99 | 99 |
| TECNOLOGIE INFORMATICHE | 99 | | | | | 99 |
| SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE | | 99 | | | | 99 |
| SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE | 66 | 66 | 66 | 66 | 66 | 330 |
| RELIGIONE CATTOLICA/ATTIVITA' ALTERNATIVA | 33 | 33 | 33 | 33 | 33 | 165 |
| TOTALE | | | | | | 5313 |

La sezione espone i dati dei quadri orari a partire dall'a.s. 2015/16.

Credito scolastico

| ANNO SCOLASTICO | PUNTEGGIO |
|-----------------|-----------|
| III | 15 |
| IV | 19 |
| V | 20 |
| Totale | 54 |



Parte I - ISTRUZIONE E FORMAZIONE

(a cura della scuola)

Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO)

| | |
|--------------------------|--|
| Anno scolastico: | 2019/20 |
| Tipologia percorso: | Attività realizzate in ambiente lavorativo |
| Struttura: | Università sapienza |
| Ore presso la struttura: | 4 |
| Ore in aula: | 0 |

| | |
|--------------------------|--|
| Anno scolastico: | 2020/21 |
| Tipologia percorso: | Attività realizzate in ambiente lavorativo |
| Struttura: | ROMA LAB INFORMATICA |
| Ore presso la struttura: | 31 |
| Ore in aula: | 0 |

| | |
|--------------------------|--|
| Anno scolastico: | 2019/20 |
| Tipologia percorso: | Attività realizzate in ambiente lavorativo |
| Struttura: | Accademia Italiana Videogiochi |
| Ore presso la struttura: | 48 |
| Ore in aula: | 0 |

| | |
|--------------------------|--|
| Anno scolastico: | 2020/21 |
| Tipologia percorso: | Attività realizzate in ambiente lavorativo |
| Struttura: | CELLNEX ITALIA SPA |
| Ore presso la struttura: | 10 |
| Ore in aula: | 0 |



Parte I - ISTRUZIONE E FORMAZIONE

(a cura della scuola)

Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO)

| | |
|--------------------------|--|
| Anno scolastico: | 2020/21 |
| Tipologia percorso: | Attività realizzate in ambiente lavorativo |
| Struttura: | ASSOCIAZIONE CULTURALE GIOCARTĂ |
| Ore presso la struttura: | 0 |
| Ore in aula: | 5 |

| | |
|--------------------------|--|
| Anno scolastico: | 2020/21 |
| Tipologia percorso: | Attività realizzate in ambiente lavorativo |
| Struttura: | MANPOWER |
| Ore presso la struttura: | 12 |
| Ore in aula: | 0 |

| | |
|--------------------------|--|
| Anno scolastico: | 2020/21 |
| Tipologia percorso: | Attività realizzate in ambiente lavorativo |
| Struttura: | Accademia Italiana Videogiochi |
| Ore presso la struttura: | 3 |
| Ore in aula: | 0 |

| | |
|--------------------------|--|
| Anno scolastico: | 2018/19 |
| Tipologia percorso: | Attività realizzate in ambiente lavorativo |
| Struttura: | ITIS G. GALILEI |
| Ore presso la struttura: | 0 |
| Ore in aula: | 8 |



Parte I - ISTRUZIONE E FORMAZIONE

(a cura della scuola)

Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO)

| | |
|--------------------------|--|
| Anno scolastico: | 2018/19 |
| Tipologia percorso: | Attività realizzate in ambiente lavorativo |
| Struttura: | Accademia Italiana Videogiochi |
| Ore presso la struttura: | 54 |
| Ore in aula: | 0 |

TITOLO DI STUDIO (Supplemento Europass al certificato)

| | |
|------------------------------------|---|
| Diploma di: | Istruzione Tecnica Indirizzo INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI Articolazione "INFORMATICA" |
| Livello EQF: | 4 |
| Anno di conseguimento del Diploma: | 2020-2021 |

Punteggio finale dell'Esame di Stato

| | |
|-------------------------------|---------------|
| Colloquio: | 40 |
| Credito scolastico: | 54 |
| Punteggio aggiuntivo: | 5 |
| Punteggio complessivo: | 99/100 |



Parte I - ISTRUZIONE E FORMAZIONE

(a cura della scuola)

Profilo di indirizzo

competenze comuni a tutti i percorsi di istruzione tecnica

- utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici.
- stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali ed internazionali, sia in prospettiva interculturale sia ai fini della mobilità di studio e di lavoro.
- utilizzare gli strumenti culturali e metodologici per porsi con atteggiamento razionale, critico e responsabile di fronte alla realtà, ai suoi fenomeni, ai suoi problemi, anche ai fini dell'apprendimento permanente.
- utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.
- padroneggiare la lingua inglese e, ove prevista, un'altra lingua comunitaria per scopi comunicativi e utilizzare i linguaggi settoriali relativi ai percorsi di studio, per interagire in diversi ambiti e contesti professionali, al livello B2 del quadro comune europeo di riferimento per le lingue (QCER).
- utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative.
- identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.
- redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali.
- individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento.

Competenze specifiche

competenze specifiche di indirizzo

- scegliere dispositivi e strumenti in base alle loro caratteristiche funzionali
- descrivere e comparare il funzionamento di dispositivi e strumenti elettronici e di telecomunicazione.
- gestire progetti secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza
- gestire processi produttivi correlati a funzioni aziendali
- configurare, installare e gestire sistemi di elaborazione dati e reti
- sviluppare applicazioni informatiche per reti locali o servizi a distanza

Nell'articolazione "Informatica", con riferimento a specifici settori di impiego e nel rispetto delle relative normative tecniche, viene approfondita l'analisi, la comparazione e la progettazione di dispositivi e strumenti informatici e lo sviluppo delle applicazioni informatiche.



Parte II - CERTIFICAZIONI

(a cura della scuola e/o dello studente)

Certificazioni informatiche

| | |
|------------------------|--------------------------------------|
| Anno di conseguimento: | 2021 |
| Tipologia: | ALTRO * _____ |
| Ente certificatore: | AIV (Accademia Italiana Videogiochi) |
| Eventuale livello: | Terzo anno |

Dichiarato dallo studente

| | |
|------------------------|--------------------------------------|
| Anno di conseguimento: | 2020 |
| Tipologia: | ALTRO * _____ |
| Ente certificatore: | AIV (Accademia Italiana Videogiochi) |
| Eventuale livello: | Secondo anno |

Dichiarato dallo studente

| | |
|------------------------|--------------------------------------|
| Anno di conseguimento: | 2019 |
| Tipologia: | ALTRO * _____ |
| Ente certificatore: | AIV (Accademia Italiana Videogiochi) |
| Eventuale livello: | Primo anno |

Dichiarato dallo studente



Parte III - ATTIVITÀ EXTRASCOLASTICHE

(a cura dello studente)

Altre attività

| | |
|-----------------------|----------------------------------|
| Tipo di esperienza: | PARTECIPAZIONE A GARE O CONCORSI |
| Disciplina/Ambito: | Informatica/Cybersecurity |
| Anno scolastico: | 2020 |
| Titolo: | Cyberchallenge 2020 |
| Risultati conseguiti: | Ammissione alla gara finale |

| | |
|-----------------------|----------------------------------|
| Tipo di esperienza: | PARTECIPAZIONE A GARE O CONCORSI |
| Disciplina/Ambito: | Informatica/Cybersecurity |
| Anno scolastico: | 2021 |
| Titolo: | Cyberchallenge 2021 |
| Risultati conseguiti: | Partecipazione |

| | |
|-----------------------|---|
| Tipo di esperienza: | PARTECIPAZIONE A GARE O CONCORSI |
| Disciplina/Ambito: | Coding challenge - Gara di qualificazione |
| Anno scolastico: | 2021 |
| Titolo: | Manpower Group Experis, Coding Challenge - Qualificazione |
| Risultati conseguiti: | Qualificazione alla gara finale |

| | |
|-----------------------|--|
| Tipo di esperienza: | PARTECIPAZIONE A GARE O CONCORSI |
| Disciplina/Ambito: | Coding Challenge - Gara finale |
| Anno scolastico: | 2021 |
| Titolo: | Manpower Group Experis Coding Challenge - Finale |
| Risultati conseguiti: | Classificazione secondo posto in Italia |