

SimoneGiusso

Occupazione desiderata: **Junior Data Science**



Esperienza professionale

11/19 - Oggi **Analista/Programmatore**
[ICTeam S.p.A.](#)

Attualmente ricopro un ruolo prevalentemente implementativo focalizzato sulla componente di back end in ambito Data Warehouse / ETL all'interno di un team di sviluppo. Vengo anche coinvolto nelle attività di documentazione.

I principali strumenti di sviluppo utilizzati sono Amazon Redshift SQL e Talend Open Studio.

Via De Gasperi, 2B,
24018 Villa d'Almè (BG), Italy

+39 392 294 6183

[linkedin.com/in/s-giusso](https://www.linkedin.com/in/s-giusso)

simone.giusso@gmail.com

Data di nascita: 14/01/1994

Nazionalità: italiana

Istruzione e Formazione

10/19 - 11/19 **Corso di specializzazione in Data Science**
[Experis Academy \(in collaborazione con Porini\)](#)

Corso full-time di 240 ore che prevede lezioni frontali, esercitazioni individuali e progetti di gruppo. Questo corso mi ha fornito una preparazione intensiva sull'analisi dati, machine learning e deep learning. Strumenti e tecnologie utilizzate: SQL, R, Python, PySpark, Keras, SQL Server, ML Studio, Databricks, RevoscalerR e PowerBI.

09/17 - 09/19 **Laurea magistrale in ingegneria informatica (110/110 e lode)**
[Università degli Studi di Bergamo](#)

Titolo della tesi: "Sviluppo sperimentale di un metodo model-based di diagnosi dei guasti per attuatori elettromeccanici in ambito aerospaziale".

Principali conoscenze acquisite durante gli studi:

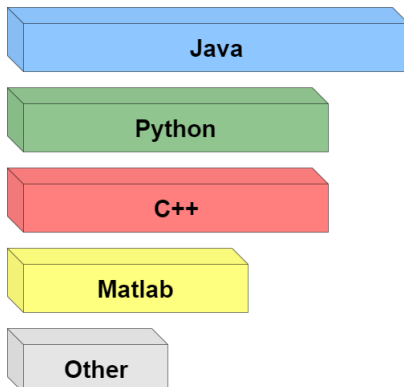
- **Intelligenza Artificiale:** studio di algoritmi di ricerca informata, non informata e locale. Studio dei principali concetti di Machine Learning come regressione lineare, Supervised e Unsupervised Learning e Reti Neurali.
- **Identificazione dei modelli e analisi dei dati:** studio di metodi per descrivere dati statici (stima a minimi quadrati, stima a massima verosimiglianza, stima bayesiana) e dinamici (modelli a serie temporali e con ingresso esogeno).
- **Informatica:** studio dei processi di sviluppo agili, progettazione OO e delle componenti in UML, complessità algoritmi, metodologie di progettazione di algoritmi (incrementale, divide-et-impera, greedy, programmazione dinamica).

09/14 - 07/17 **Laurea triennale in ingegneria informatica (95/110)**
[Università Degli Studi di Bergamo](#)

Titolo della tesi: "Sviluppo di un videogame per smartphone per il trattamento dell'ambliopia"

Principali conoscenze acquisite durante gli studi:

Programmazione



Preferenza OS





Windows	★★★★★
GNU/Linux	★★★★★
MacOS	★★★★★

Lingue

Italiano

Madre lingua

Inglese

Ascolto		B1
Lettura		B1
Parlato		B1
Scritto		B1

- **Testing e Verifica del Software:** studio delle principali metodologie di copertura del codice con test di unità tramite JUnit e CodeCover, analisi dinamica e analisi statica tramite OpenJML, verifica dei modelli con NuSMV e testing dei modelli con ModelJunit.
- **Statistica:** studio del calcolo delle probabilità, inferenza statistica, modello di regressione, principali distribuzioni statistiche e intervalli di confidenza.
- **Informatica:** apprendimento della programmazione procedurale e orientata agli oggetti, programmazione concorrente e multi-thread.).

09/08 - 07/14 **Diploma di geometra (72/100)**
Istituto di Istruzione Superiore "D.M. Turollo"

Competenze personali

Competenze comunicative

Competenze comunicative acquisite in ambiente universitario durante le attività di laboratorio e tramite lo sviluppo di progetti didattici a gruppo dove ho avuto la possibilità concreta di partecipare in maniera attiva in piccoli **team**, dove la disponibilità all'**ascolto** e al **confronto** continuo ha permesso di ottenere gli obiettivi prefissati.

Competenze organizzative

Sempre in ambito universitario ho avuto modo di sviluppare capacità di gestione del lavoro di gruppo tramite una suddivisione efficace dei compiti in base alle competenze ed esigenze individuali. Ho potuto inoltre mettere in pratica capacità di **problem solving** grazie ad attività didattiche come:

- implementazione di algoritmi per il riconoscimento dei landmark.
- implementazione di una applicazione di object detection in grado di riconoscere specifiche gesture della mano in un'immagine.
- implementazione di algoritmi di obstacle avoidance e segui linea su un robot mobile dotato di scheda Arduino.

Competenze tecniche

Competenze tecniche acquisite durante gli studi universitari e lo studio personale:

- Ho una buona conoscenza dei seguenti **linguaggi di programmazione**: C/C++, Java e Python con cui ho principalmente sviluppato progetti didattici. In particolare ho contribuito al software opensource Asmeta scritto in Java, un framework per i metodi formali ASM. Ho anche una conoscenza base di Scala, C#, HTML, SQL.
- Durante i miei studi ho avuto modo di utilizzare spesso gli **ambienti di sviluppo** Eclipse e MATLAB, quest'ultimo principalmente durante il lavoro di tesi magistrale. Ho anche utilizzato per alcuni progetti didattici le **librerie** OpenCV e Tensorflow. Inoltre ho sviluppato una piccola applicazione con Android Studio, pubblicata successivamente sul playstore.
- Ho una conoscenza base sull'utilizzo di LaTeX e una buona conoscenza dei software Microsoft Office come: Word, Excel e PowerPoint.

Progetti

REPRISE

La mia tesi magistrale è stata sviluppata sotto il nome di REPRISE, un progetto finanziato dalla Commissione Europea in collaborazione con diversi Enti.

Durante questo lavoro ho avuto l'opportunità di collaborare con ricercatori e professori con lo scopo di sviluppare un algoritmo capace di rilevare guasti causati dalla degradazione delle componenti meccaniche in un prototipo di attuatore in grado di comandare le superfici primarie di volo di piccoli velivoli.

Altro

Autorizzo il trattamento dei dati personali contenuti nel mio curriculum vitae in base all'art. 13 del D. Lgs. 196/2003 e all'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali.