

Tătășel Daniel-Valentin

 Tatasel1 |  Daniel Valentin Tatasel |  daniel.tatasel@yahoo.com |  +40 760 522 162

SUMAR

Student în anul II la Facultatea de Automatică și Calculatoare, specializarea Ingineria Sistemelor, cu interes puternic pentru tehnologie și programare. Dețin cunoștințe de bază în programare, electronică și automatizări, iar motivația mea principală este să îmi dezvolt competențele prin proiecte practice și experiențe aplicative relevante. Caut oportunități care să îmi permită să aplic conceptele teoretice în contexte reale și să acumulez experiență profesională.

PROIECTE

Pac-Man

Dezvoltarea unui joc educațional de tip Pac-Man, care a inclus o componentă de evaluare sub formă de quiz în C#. Această componentă a fost integrată în structura de bază a jocului, realizat în Unity. Mișcarea jucătorului, interacțiunile și coliziunile, meniul de selecție a nivelurilor, precum și meniul de start și pop-up-urile au fost dezvoltate prin scripturi C#. Butoanele și hărțile jocului au fost realizate în engine-ul Unity, utilizând tilemap-uri și animații. Proiectul a fost dezvoltat în echipă, în cadrul facultății, combinând experiența unui joc simplist Pac-Man cu o componentă educațională interactivă.

Limbaje folosite: C# in Unity, C# pentru quiz

NextLabTech Robot Enspiro

Dezvoltarea unui robot care automatizează udarea plantelor, realizat în cadrul competiției NextLabTech. Robotul a fost construit folosind o placă Arduino UNO, la care au fost conectate printr-un breadboard un panou LED pentru afișarea nivelului de umiditate al solului, un senzor de umiditate și un sistem automat care udă planta atunci când senzorul detectează că nivelul de umiditate este sub parametrii optimi. Codul a fost scris în IDE-ul Arduino și ulterior încărcat pe placă.

Limbaje folosite: C++ pentru script-ul Arduino

EDUCAȚIE

Facultate	Universitatea Politehnică din București Facultatea de Automatică și Calculatoare, Ingineria Sistemelor	Octombrie 2024 – Prezent
Liceu	Colegiul Național "Frații Buzești" Craiova, Profil: Matematică-Informatică	Septembrie 2020 – Iunie 2024

TEHNOLOGII

Limbaje de programare	C, C++, C#, Python, HTML, CSS, MatLab
IDE folosite	Visual Studio Code, CLion, IntelliJ IDEA
Sisteme de operare	Linux, Windows

REZULTATE

Competențe

- Bacalaureat: promovat cu media 9.91
- Engleza: Certificate in Advanced English (CAE) C2

- Digital Skills: ECDL Profile Certificate (Word Processing, Presentation, Spreadsheets, Using Databases, Online Essentials, Computer Essentials)

APTITUDINI ORGANIZATORICE ȘI CALITĂȚI PERSONALE

Gestionarea eficientă a timpului, prioritizarea sarcinilor, capacitatea de a lucra cu termene limită stricte, monitorizarea progresului și raportarea rezultatelor, **implicarea**, **responsabilitatea**, respectul, compasiunea, **inovatia**, inițiativa.

COMPETENȚE ȘI ABILITĂȚI SOCIALE

Cele mai importante calități sociale pe care le dețin sunt spiritul de echipă, comunicarea, empatia, răbdarea, capacitatea de a comunica eficient cu membrii echipei și abilitatea de a soluționa probleme. Aceste competențe au fost dobândite prin implicarea în diverse ONG-uri, asociații studențești, proiecte de voluntariat și participarea în tabere.

- Membru în **Liga Studenților de la Automatică și Calculatoare** (2024-Prezent)
- Membru în **Interact Craiova** (2021-2022)
- Membru *fondator* în **Interact Phoenix Craiova** (2022-2024)