

ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

ΙΩΑΝΝΗΣ – ΑΓΓΕΛΟΣ ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ



✉ johnaggelos97@gmail.com

Φύλο: Άρρεν

Ημερομηνία γέννησης: 8 Νοεμβρίου 1997

Εθνικότητα: Ελληνική

Είμαι ευφυής, δημιουργικός και εργατικός. Είμαι καλά ενημερωμένος, παραγωγικός, αποτελεσματικός και ικανός να εργαστώ σε νέα και απαιτητικά περιβάλλοντα. Αν μη τι άλλο, η ειλικρίνεια και η ακεραιότητά μου είναι αδιαμφισβήτητες.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ

- 2015 - 2019** Παρακολούθηση μαθημάτων στο Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής του Αλεξάνδρειου ΤΕΙ Θεσσαλονίκης
- 17/10/2015** Παρακολούθηση ημερίδας «Startups στον 21ο αιώνα: Επαναπροσδιορίζοντας τις βασικές αρχές στο διαδίκτυο», από το σύλλογο Σπουδαστών Μηχανικών Πληροφορικής του ΑΤΕΙ Θεσσαλονίκης, υπό την αιγίδα της Δομής Απασχόλησης και Σταδιοδρομίας (Δ.Α.ΣΤΑ).
- 2012 - 2015** Δευτεροβάθμιας Σπουδές στο 1^ο Γενικό Λύκειο Πεύκων
- 2009 - 2012** Πρωτοβάθμιας Σπουδές στο 1^ο Γυμνάσιο Πεύκων

ΑΤΟΜΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Μητρική γλώσσα Ελληνική

Λοιπές γλώσσες

Αγγλικά

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ		ΟΜΙΛΙΑ		ΓΡΑΦΗ
Προφορική	Γραπτή (ανάγνωση)	Επικοινωνία	Προφορική έκφραση	
B2/C1	B2/C1	B2/C1	B2/C1	B2/C1
«Certificate of Competency in English» (The University of Michigan)				

Δεξιότητες πληροφορικής

Άριστη γνώση και χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή σε περιβάλλον Windows και χρήση των προγραμμάτων Word, Excel και PowerPoint.
Γνώση χειρισμού SketchUp, Blender και Unity

Γλώσσες πληροφορικής

HTML/CSS, JAVA, .Net, JQUARY, SQL, C, C++, C#, PROLOG, ASSEMBLY, PYTHON

ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

- 2^ο Εξάμηνο** Παρουσίαση 8 εργασιών στα πληροφοριακά συστήματα.
- 3^ο Εξάμηνο** Σχεδίαση και παρουσίαση παιχνιδιού (Κρεμάλα), στο μάθημα Αλληλεπίδραση Ανθρώπου Μηχανής & Ανάπτυξη Διεπιφανειών Χρήστη, σε περιβάλλον JAVA SWING.
- 5^ο Εξάμηνο** Ομαδική εργασία με σκοπό τη δημιουργία προγράμματος σε περιβάλλον Java Swing για ένα υποθετικό γυμναστήριο, με εβδομαδιαίο πρόγραμμα και βάση δεδομένων (πελατολόγιο), με την ευέλικτη μεθοδολογία SCRUM, στο μάθημα Μηχανική Λογισμικού.

Βιογραφικό Σημείωμα: Ιωάννης – Άγγελος ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ

6^ο Εξάμηνο

- Δημιουργία και παρουσίαση εργασιών για το μάθημα πληροφοριακά συστήματα 2.
- Δημιουργία και παρουσίαση εργασίας με θέμα Semantic Wikis, σχετικά με τα είδη, τη χρησιμότητα, τα οφέλη και τις προκλήσεις για να γίνουν πιο προσίτα στο μάθημα Σημασιολογικός Ιστός.
- Δημιουργία και παρουσίαση μιας Σημασιολογικής Οντολογίας χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα protege. Η οντολογία αυτή είχε σαν θέμα μια εταιρεία μουσικής παραγωγής, στο μάθημα Σημασιολογικός Ιστός.

7^ο Εξάμηνο

- Σχεδίαση και παρουσίαση 3D μοντέλου (κτήριο Πολεμικού Μουσείου Θεσσαλονίκης), με τη χρήση του προγράμματος SketchUp.
- Σχεδίαση και παρουσίαση 2D παιχνιδιού (Brick Breaker), με τη χρήση της πλατφόρμας game engine Unity.
- Σχεδίαση και παρουσίαση animation project, με την εφαρμογή Blender.
- Συμμετοχή σε ομαδικό project ως programmer, για τη σχεδίαση, ανάπτυξη και παρουσίαση μιας ψηφιακής εγκυκλοπαίδειας, με το πρόγραμμα Visual Studio και γλώσσα C#.