




Emmanuel
De Luca

INFORMAZIONI PERSONALI

Data di nascita: 23/07/2002
Nazionalità: Italiana
Sesso: Maschile

 Via Pietro Micca, 65,
80035, Piazzolla, Nola (Na),
Italia

 emmanuel.deluca02@libero.it

 (+39) 324 772 7672

 [GitHub: avatarkorraa](#)

 [Emmanuel De Luca](#)

ALTRE COMPETENZE DIGITALI

- **IDE:** IntelliJ IDEA; PyCharm; NetBeans.
- **Web Server:** Apache Tomcat; Apache GlassFish.
- **Build Tools:** Ant; Maven; Gradle.
- **Designing Tools:** Figma; Canva.
- **Linguaggi:** Java; Python; JavaScript; HTML; CSS; C; SQL.
- **Sistemi operativi.** Windows; Linux.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

**09/2021 – ATTUALE – Viale della Conoscenza,
Fisciano, Italia**

LAUREA TRIENNALE IN INFORMATICA
Università degli Studi di Salerno

In corso | 112/180 CFU

**09/2016 – 07/2021 – Via Poggiomarino,
San Gennaro Vesuviano (NA), Italia**

Diploma di liceo scientifico scienze applicate
Liceo Scientifico "IS Caravaggio"

Voto: 86/100

COMPETENZE LINGUISTICHE

LINGUA MADRE: Italiano

ALTRE LINGUE:

Inglese:	ASCOLTO	LETTURA	PRODUZIONE ORALE	SCRITTURA
	B1	B1	B1	B1

COMPETENZE DIGITALI

- **Programmazione Object Oriented:** Conoscenze intermedie sull'utilizzo del linguaggio Java e sull'utilizzo del paradigma di programmazione orientata agli oggetti, sviluppate e applicate durante il percorso universitario e in vari progetti universitari.
- **UI/UX Design:** Conoscenze sufficienti sulla prototipazione e la creazione di User Stories, User Personas e sull'implementazione di prototipi di interfacce usabili, applicate in vari progetti universitari.
- **Web Development:** Conoscenze ottime dello sviluppo web con le diverse tecnologie più famose e tramite utilizzo dei framework, sviluppate e utilizzate durante il percorso universitario e in vari progetti universitari.
- **Machine Learning:** Conoscenze intermedie dei vari approcci; dei vari algoritmi, con relativa implementazione in python, della pipe di lavoro del Machine Learning e delle relative tecniche di raccolta e pre-processing dei dati, con applicazione durante lo sviluppo di vari progetti universitari.
- **DBMS:** Conoscenze sufficienti sulla gestione e la creazione di un DBMS; dell'utilizzo di MySQL; del linguaggio SQL e delle operazioni CRUD, sviluppate e applicate durante il percorso universitario e durante lo sviluppo dei vari progetti universitari.

ULTERIORI INFORMAZIONI

COMPETENZE ORGANIZZATIVE/GESTIONALI

- **Team Work.** Buone capacità di team work, sviluppate soprattutto durante la partecipazione ai vari progetti universitari. Il lavoro di squadra si è rivelata una capacità fondamentale per poter adeguatamente portare a termine le varie consegne dei progetti a cui ho partecipato.
- **Problem Solving.** Ottime capacità nell'affrontare e risolvere problemi, sviluppate grazie al mio percorso di studi in ambito scientifico. Ho ulteriormente migliorato quest'abilità applicandola con successo a progetti universitari e non, trovando soluzioni efficaci alle varie problematiche sorte durante il loro sviluppo.

COMPETENZE COMUNICATIVE E RELAZIONALI

- **Pazienza, cortesia e diplomazia.** Ottime capacità di interazione con le persone, incluse l'ascolto attivo e la comunicazione cortese e diplomatica. Queste abilità sono state sviluppate soprattutto durante la mia esperienza come rappresentante degli studenti, dove ho avuto modo di ascoltare le problematiche e i bisogni dei miei colleghi, mediando con i professori e utilizzando una comunicazione efficace e rispettosa.
- **Propensione all'ascolto.** Ottima capacità di ascolto sviluppata attraverso esperienze accademiche e professionali. Questa abilità mi ha permesso di comprendere e risolvere efficacemente le esigenze degli altri, sia nei contesti di rappresentanza studentesca che nei progetti universitari.

ATTIVITÀ SOCIALI E POLITICHE

- **Rappresentante in Consiglio Didattico del dipartimento di informatica da Maggio 2024.** Ricoprendo tale ruolo ho avuto modo di interfacciarmi con le varie problematiche riscontrate dagli studenti, mediando le stesse con i professori.
- **Rappresentante in Consiglio Di Dipartimento del dipartimento di informatica da Luglio 2024.** Ricoprendo tale ruolo ho avuto modo di interfacciarmi direttamente con gli altri membri del consiglio per la programmazione, il coordinamento, la gestione e la verifica delle attività del Dipartimento, facilitato la comunicazione tra il corpo studentesco e il consiglio di dipartimento, rappresentando le esigenze e le preoccupazioni degli studenti.

HOBBY E INTERESSI

Nutro un forte interesse per il mondo dell'intelligenza artificiale, in particolare per l'intelligenza artificiale generativa. Durante il mio tempo libero mi diverto a creare progetti utilizzando nuove tecnologie in ambito informatico. Sono un grande amante dell'arte e della musica, in particolare sono appassionato al movimento artistico impressionista e un grande fan della cantante italiana Madame. Sono attivamente interessato al mondo videoludico e della cucina.

ALTRE COMPETENZE

Capacità di base dell'utilizzo di **Excel**, sviluppate individualmente per il completamento di progetti non accademici; Discrete capacità di **video e foto editing**, sviluppate individualmente per aumentare il mio bagaglio di competenze utili.

PROGETTI

QUIXEL TEXEL

09/2023 – 01/2024

Link alla repository: [Quixel Texel](#)

Quixel Texel è un progetto sviluppato per l'esame universitario "Ingegneria Del Software". Il progetto punta a migliorare il flusso di lavoro dello sviluppo indie attraverso un servizio web.

Tecnologie usate:

- Java; Spring; Maven; HTML; jQuery; Thymeleaf.

Cydon-IA

09/2023 – 03/2024

Link alla repository: [Cydon-IA](#)

Cydon-IA è un progetto che implementa un sistema di Intelligenza Artificiale utilizzando l'algoritmo di Q-Learning con addestramento online.

Tecnologie usate:

- Q-Learning con Addestramento Online; Flask; Python; JavaScript

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel CV ai sensi dell'art. 13 d.lgs. 30 giugno 2003 n. 196 - "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 GDPR 679/16 - "Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali".