

# ALESANDRO ŽUŽIĆ

UNIV. BACC. INF.

## OSOBNJE INFORMACIJE

-  +385 91 603 9371
-  alesandro.zuzic@gmail.com
-  <https://www.linkedin.com/in/alesandrozuzic>
-  <https://github.com/azuzic>
-  Krše 81, 52100 Premantura (Hrvatska)
-  26. rujan 2000

## OBRAZOVANJE

### 1. Diplomski sveučilišni studij

Ruj 2022 - danas

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

- Fakultet informatike

### 2. Prijediplomski sveučilišni studij

Ruj 2019 - Ruj 2022

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

- Fakultet informatike
  - Akademski naziv:
    - Sveučilišni prvostupnik informatike
  - Prosjeck ocjena:
    - 4.033
  - Završni rad:
    - Usporedba okruženja za izradu videoigara
    - Mentorica: izv. prof. dr. sc. Željka Tomasović

### 3. Srednja škola

Ruj 2015 - Srp 2019

Gimnazija Pula

- opći smjer

## JEZICI

- hrvatski - materinski
- engleski

## VOZAČKA DOZVOLA

- B kategorija

## PROFIL

Student sam na drugoj godini diplomskog studija informatike na Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli. Strastven sam prema programiranju i informatičkom svijetu s motivacijom da stvaram elegantna i efikasna rješenja koja bi olakšavala život ljudima i unaprijedila njihovo iskustvo s tehnologijom. Vjerujem u kontinuirano učenje i usavršavanje kako bih bio u koraku s najnovijim tehnologijama i alatima. Ponosan sam na svoj rad i uvijek se trudim pridonijeti timskom okruženju na pozitivan i konstruktivan način.

## RADNO ISKUSTVO

### Freelance posao

Izrada i dizajn web stranica

Kol 2023 - Lis 2023

- Bitnomia - figma dizajn i izrada web stranice koristeći Vue.js aplikacijski okvir

### Junior developer

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli | Studentski posao

Ožu 2023 - Lis 2023

- AquaPod - projekt tvrtke Marservis d.o.o. gdje autonomna plovila skupljaju pomorski otpad na moru. Radio sam na frontend djelu povezivanja i prikazivanja podataka s backend-a pomoću chart.js-a te spajanje na mapbox za prikaz plovila na stvarnoj mapi.
- FIPU Praksa - razvijen je sustav namijenjen pojednostavljenju i vizualizaciji procesa izvođenja studentske prakse. Koristi se novi BPMN razvoj temeljen na procesnim modelima i uključuje integraciju mikroservisa. Nastala aplikacija je namijenjena studentima, poslodavcima i voditeljima studentske prakse, počela se koristiti u produkciji 2023. godine na Fakultetu informatike u Puli.

### Demonstrature

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli | Studentski posao

Ožu 2023 - Ruj 2023

- Iz kolegija Dizajn i programiranje računalnih igara vršio sam demonstrature koje obuhvaćaju pomoć studentima u izradi njihovih projekata za potrebe kolegija, kao i izrada skripti za uvod u Unity okruženje te programiranje u C# jeziku.

## RELEVANTNI PROJEKTI

- PDF Maker - web aplikacija namijenjena izradi i izvozu predložaka PDF dokumenata. Ova aplikacija pruža korisnički prijateljsko sučelje za oblikovanje personaliziranih PDF dokumenata korištenjem HTML elemenata.
- Detection and Classification of Speech Bubbles in Comics Using Convolutional Neural Networks - korištenje računalnih tehnika, posebno neuronskih mreža, za prepoznavanje i razvrstavanje govornih balona u stripovima. Razvijen sustav koji može automatski prepoznati gdje se nalaze govorni baloni na slici stripa te ih klasificirati prema njihovom obliku koristeći istrenirani model.
- Process App - aplikacija za automatizaciju upravljanja poslovnim procesima i zadacima za veliki broj klijenata, omogućava korisnicima upravljanje procesima koji se sastoje od različitih blokova aktivnosti. Korisnici mogu pregledati popis procesa, kliknuti na proces kako bi vidjeli njegove detalje te interagirati s različitim blokovima povezanim s procesom. Ti blokovi mogu uključivati pokretanje procesa, ispunjavanje obrasca, vođenje razgovora i primanje obavijesti sustava.
- Macroquiet - web stranica i ime partnerstva s kolegom pod kojim smo izradili videoigre (Doge, Stranded Away) u Unity okruženju koje smo prezentirali studentima i profesorima na sveučilištu.
- Istra Music Shop - mobilna web aplikacija izrađena u sklopu kolegija programsko inženjerstvo koristeći Vue.js okvir i Firebase bazu podataka.

# ALESANDRO ŽUŽIĆ

UNIV. BACC. INF.

## OSOBNJE INFORMACIJE

- +385 91 603 9371
- alesandro.zuzic@gmail.com
- <https://www.linkedin.com/in/alesandrozuzic>
- <https://github.com/azuzic>
- Krše 81, 52100 Premantura (Hrvatska)
26. rujan 2000

## PROFESIONALNE VJEŠTINE

- Full Stack Development
- Video Game Development
- Internet of Things
- Natural Language Processing
- BPMN Process-Driven Applications

## PROGRAMSKI JEZICI I TEHNOLOGIJE

- HTML | CSS | Javascript | Vue
- Node | Express
- PostgreSQL | BPMN
- Python | FastAPI
- NLP | Tensorflow | Keras
- Unity | C#
- C++ | Java | Kotlin
- Docker

## KOMUNIKACIJA

Na sveučilištu sam razvio komunikacijske vještine kroz sudjelovanje na seminarima gdje smo raspravljali o temama iz kolegija. Također, kroz timsku suradnju na projektima naučio sam učinkovito komunicirati i dijeliti ideje s kolegama. Demonstracije su mi pružile priliku predstavljati gradivo pred manjim skupinama, što je dodatno unaprijedilo moje komunikacijske sposobnosti.

## PREDANOST

Kada se posvetim projektu, dajem sve od sebe kako bih osigurao da se svaki izazov riješi. Ne odustajem dok ne pronađem optimalno rješenje, koristeći svoje vještine i resurse kako bih postigao cilj. Moja predanost proizlazi iz želje za postizanjem najboljih rezultata i pružanjem visokokvalitetnog rada.

## PROFIL

Student sam na drugoj godini diplomskog studija informatike na Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli. Strastven sam prema programiranju i informatičkom svijetu s motivacijom da stvaram elegantna i efikasna rješenja koja bi olakšavala život ljudima i unaprijedila njihovo iskustvo s tehnologijom. Vjerujem u kontinuirano učenje i usavršavanje kako bih bio u koraku s najnovijim tehnologijama i alatima. Ponosan sam na svoj rad i uvijek se trudim pridonijeti timskom okruženju na pozitivan i konstruktivan način.

## ZNANSTVENI RADOVI

- Blašković, L., Žužić, A., & Orehovački, T. (2023). Evaluating a conceptual model for measuring gaming experience: A case study of Stranded Away platformer game. *Information*, 14(6), 350. <https://doi.org/10.3390/info14060350>
- Blašković, L., Žužić, A., & Orehovački, T. (2023). Stranded Away: Implementation and user experience evaluation of an indie platformer game developed using Unity engine. In 2023 46th MIPRO ICT and Electronics Convention (MIPRO) (pp. 92-97). Opatija, Croatia. <https://doi.org/10.23919/MIPRO57284.2023.10159769>
- Žužić, A., Šajina, R., & Tanković, N. (2023.) Classification of Visual Perception EEG signals for a 2D platformer game. In 2023 IEEE 21st Jubilee International Symposium on Intelligent Systems and Informatics (SISY). Pula, Croatia.

## SVEUČILIŠNA SUDJELOVANJA

- Predstavljanje znanstvenog rada "Classification of Visual Perception EEG signals for a 2D platformer game" na **SISY** konferenciji u Puli 2023. godine
- Predstavljanje Fakulteta informatike na **Let'sGrow!** konferenciji u Puli 2023. godine.
- Predstavljanje Fakulteta informatike za **Dane maturanata** na Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli 2022. i 2023. godine.
- Izvođenje demonstratura.
- Sudjelovanje na natjecanju timova studenata informatičara hrvatskih sveučilišta 2021. godine.