



# GIULIA MEO



## SOFTWARE ENGINEER

Appassionata di informatica, mi dedico con entusiasmo all'esplorazione delle sue dinamiche in continua evoluzione. Sempre pronta ad affrontare nuove sfide, cercando soluzioni innovative ed ottimizzate.

## CONTATTI

**Cellulare** +39 393 5111 477  
**Email** giulia.meo.dev@gmail.com  
**LinkedIn** <https://www.linkedin.com/in/giulia-meo>

## LINGUE

 Inglese - B2  
 Italiano - madrelingua

## SOFT SKILL

### COMPETENZE LOGICHE

Acquisite durante le Olimpiadi Italiane di informatica dove ho perfezionato la capacità di risolvere problemi algoritmici complessi.

### COMPETENZE COMUNICATIVE

Sviluppate durante due anni come Speaker radiofonico presso Radio Zammu. Dove ho maturato esperienza nella redazione, conduzione e post-produzione di programmi radiofonici.

## ESPERIENZE PROFESSIONALI

### SOFTWARE ENGINEER

01/07/2024 - 01/11/2024

Capgemini Engineering

Durante questa esperienza, ho consolidato le mie competenze come Software Engineer. Ho inoltre approfondito la mia conoscenza delle tecnologie .NET, con particolare attenzione al framework .NET MAUI per lo sviluppo di applicazioni multiplatforma.

### SOFTWARE ENGINEER

01/05/2023 - 30/06/2024

Fincons Group

Durante questa esperienza, ho sviluppato applicazioni web con .NET Core e Angular, creando API REST per il backend e gestendo database relazionali (SQL Server). Ho scritto documentazione tecnica e lavorato in un ambiente agile con metodologia Scrum.

## ISTRUZIONE

### LAUREA TRIENNALE IN INFORMATICA

20/09/2019 - 28/04/2023

Università degli studi di Catania

**Voto finale:** 110

Durante il mio percorso accademico ho acquisito una conoscenza approfondita del mondo tecnologico, esplorando i seguenti temi:

- Sistemi Operativi
- Architetture degli Elaboratori
- Reti di Calcolatori
- Sicurezza Informatica
- Esperienze nello Sviluppo di Giochi Digitali

Ho perfezionato l'uso di tecnologie avanzate con un focus su:

- Machine Learning
- Data Mining

### ISTRUZIONE SUPERIORE

2013 -2019

Istituto Tecnico industriale  
Archimede

**Voto finale:** 100L

# COMPETENZE PROFESSIONALI

## Linguaggi di Programmazione

C# ● ● ● ○ ○

C++ ● ● ○ ○ ○

Python ● ● ● ○ ○

Java ● ● ○ ○ ○

## Database

SQL ● ● ○ ○ ○

## Versioning

Git ● ● ● ○ ○

## Sviluppo Web

.Net Core ● ● ● ○ ○

HTML/ CSS ● ● ○ ○ ○

Bootstrap ● ● ○ ○ ○

Angular ● ○ ○ ○ ○

## Sviluppo videogiochi

Unity ● ● ○ ○ ○

## Sviluppo Applicazioni Mobili

Flutter ● ○ ○ ○ ○

# PROGETTI

## TESI DI LAUREA TRIENNALE

**TITOLO:** Monitoraggio e verifica delle procedure attraverso la comprensione delle sequenze di interazioni tra uomo e oggetto

**Tecnologie utilizzate:** Python , PyQT

Per la mia tesi triennale, ho sviluppato un'applicazione progettata per assistere gli operatori durante le procedure industriali. L'applicativo guida gli utenti attraverso ogni fase della procedura, fornendo istruzioni tramite text-to-speech e visualizzando video esplicativi. Un algoritmo di rilevamento degli eventi uomo-oggetto da una prospettiva egocentrica (EHOI rilevamento) consente al sistema di acquisire feedback in tempo reale sull'interazione dell'utente. In questo modo, il sistema prosegue al passaggio successivo solo quando l'interazione dell'utente corrisponde a quella prevista.

## ALLENAMENTO DI UNA RETE NEURALE

Link: <https://gitlab.com/t9895/vmba-demo>

**Tecnologie utilizzate:** Python

**Librerie:** PIL, Numpy, Pytorch

L'obiettivo del modello che ho allenato insieme ad un collega universitario è comprendere i comportamenti dei clienti durante gli acquisti. Utilizzando in input sequenze di immagini catturate da telecamere situate su carrelli della spesa. Abbiamo allenato e valutato vari modelli su un dataset di 15 video egocentrici, e analizzando i risultati abbiamo identificare quello più performante .