



# GIULIA MEO



## SOFTWARE ENGINEER

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

### CONTATTI

**Cellulare** +39 393 5111 477  
**Email** giulita00@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 - Attuale

Capgemini Engineering

Ho perfezionato le mie competenze come Software Engineer e completato un corso su .NET MAUI per lo sviluppo di applicazioni cross-platform.

### SOFTWARE ENGINEER

01/05/2023 - 30/06/2024

Fincons Group

Durante la mia esperienza, ho sviluppato applicazioni web con .NET Core e Angular, scrivendo documentazione tecnica e lavorando con database relazionali (SQL Server). Ho seguito la metodologia Scrum per la gestione dei progetti.

## ISTRUZIONE

### TRIENNALE IN INFORMATICA

20/09/2019 - 28/04/2023

Università degli studi di Catania

**Voto finale:** 110

Durante il mio percorso accademico ho consolidato la mia comprensione del mondo tecnologico attraverso lo studio approfondito di:

- 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

## AVVENTURANDO



### BraceDevTeam

**Tecnologie utilizzate:** Flutter

Attualmente sto collaborando con un altro sviluppatore per realizzare un'app che ridefinisce il modo in cui viviamo le nostre passioni.

## TESI



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

**Tecnologie utilizzate:** Python

Per la mia tesi triennale, ho sviluppato un'applicazione per assistere gli operatori durante le procedure industriali. L'applicativo guida gli utenti in ogni passaggio della procedura dicendolo con il text-to-speech e visualizzando un video esplicativo. Un algoritmo di rilevamento degli eventi uomo-oggetto da una prospettiva egocentrica (EHOI detection) consente al sistema di acquisire il feedback in tempo reale sull'interazione utente. In questo modo, il sistema avanza al passaggio successivo solo quando l'interazione attuale 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