

INFORMAZIONI PERSONALI

## Francesco Romeo



**Indirizzo:** Corso Cosenza, 81, 10137, Torino, Italia

**Mail:** francesco.romeo.work@gmail.com

**Linkedin:** <https://www.linkedin.com/in/franzrome/>

**Sito Web:** <https://franzrome.github.io>

**GitHub:** <https://github.com/FranzRome>

**Sesso** Maschio | **Data di nascita** 08/02/1997 | **Nazionalità** Italiana

## Game, Mobile & Web Dev, AI Passionate

### ESPERIENZE

ESPERIENZA LAVORATIVA

Da febbraio 2023  
ad aprile 2023

#### Frontend Developer - Erasmus Presso Zevenet

Durante la mobilità Erasmus presso Zevenet ho approfondito la conoscenza del framework Angular oltre ad aver avuto la possibilità di lavorare con i sistemi Linux ed i load balancer forniti dalla compagnia. Ho ottimizzato ed adattato anche al mondo mobile la web app utilizzata dai loro clienti al fine di controllare il loro traffico di rete e l'utilizzo delle risorse presso i loro server.

Da Novembre 2022  
a Gennaio 2023

#### Sviluppo Android - Collaborazione con ITS ICT Piemonte e GBS

Al nostro gruppo di lavoro, composto da tre sviluppatori mobile e tre digital strategist, è stato commissionato un progetto che consisteva nello sviluppo di un'applicazione mobile rispecchiante il funzionamento dell'oracolo della Sibilla Cusiana. Questo lavoro è stato utile a comprendere meglio le dinamiche di gruppo nei contesti lavorativi ed ha riscosso un grande successo guadagnando il primo posto rispetto a tutti gli altri prodotti presentati dagli altri gruppi.

Nel 2022

#### Progetto Industria 4.0 - ITS ICT Foundation

Assieme ad un team di specialisti nel settore ICT abbiamo realizzato uno strumento di orientamento per la fondazione ITS Piemonte presentato a Roma durante un concorso tenutosi durante il mese di giugno. Grazie alla gamification ed alle nuove tecnologie interattive siamo riusciti ad aggiudicarci il secondo posto.

Da febbraio 2020  
a ottobre 2020

### **Computer vision specialist / FE Developer - Astar Sport intelligence:**

Durante il lavoro in Astar ho avuto modo di apprendere le tecniche di pose ed object recognition sfruttando delle reti neurali scritte in Python. Grazie alle mie conoscenze sono stato in grado di contribuire al miglioramento di alcuni strumenti utilizzati anche nel campo della ricerca accademica. Ho imparato ad utilizzare Qt, framework multiplatforma che abbiamo sfruttato per sviluppare la GUI del nostro prodotto pilota.

Ho avuto inoltre modo di approfondire la programmazione web affrontata durante gli anni di studio utilizzando i web framework React.js, Vue.js e Quasar; utilizzati per la creazione di una interfaccia web che permettesse di avviare le registrazioni delle partite negli stadi di calcio da remoto.

Da ottobre 2019  
a gennaio 2020

### **Full Stack Developer - Alten:**

Durante questo periodo ho lavorato sul servizio di ticketing del cliente utilizzando Remedy ed appreso alcune basi di Salesforce.

## ESPERIENZA FORMATIVA

---

Dal 2021 al 2024

### **Diploma di Tecnico superiore per lo sviluppo di sistemi software - Mobile App & Gaming Developer**

ITS ICT Foundation Piemonte

- Sviluppo Android
- HTML, CSS, Javascript
- Typescript, JQuery
- MongoDB, Firebase
- Flutter, React Native
- Unity Engine

Nel 2018

### **Corso di Shader Programming**

Event Horizon School

- Programmazione in GC
- Surface Shaders
- Fragment Shaders
- Illuminazione e riflessi
- trasparenze
- Utilizzo di texture animate per realizzare effetti

Dal 2017 al 2019

### **Informatica**

Università degli Studi di Torino

- Ottimizzazione algoritmi e strutture dati
- Python, C
- Architetture degli elaboratori
- Analisi matematica e statistica

Dal 2012 al 2017

### **Studente Perito Informatico**

I.T.I.S Pininfarina

- Informatica : Studio della programmazione ad oggetti in Java, C# e PHP. Gestione di strutture dati, progettazione software e basi di dati

- Matematica: Algebra di base, Studi di funzione, trigonometria, derivate, integrali
- Gestione progetto: Strutture d'impresa, diagrammi di Gantt, kanban board
- Telecomunicazioni: circuiti digitali, elettrotecnica

## COMPETENZE

### COMPETENZE TRASVERSALI

- Eccellente capacità di problem solving, fondamentale per uno sviluppatore.
- Empatia e rispetto verso clienti e colleghi.
- Cura del design e dei feedback da parte degli utenti in merito ai prodotti

### COMPETENZE TECNICHE

**Linguaggi:** Kotlin, Python, C, C++, C#, Java, JavaScript, HTML, CSS

**Framework e librerie:** Picasso, Glide, Retrofit, Vue.js, Quasar, Angular, React, Flutter, React Native, Processing, PyQt, Selenium, Keras, TensorFlow, PyTorch

**Editor di testo e IDE:** Android Studio, WebStorm, Pycharm, IntelliJ, XCode, Rider, Visual Studio, VS Code, Eclipse, Atom, Notepad++

**Motori di Gioco:** Unity, Game Maker 2, Pico-8, Impact

**Software Grafici e Prototipazione:** Cinema-4D, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Adobe Xd, Figma, Processing

**Documenti e presentazioni:** Suite Google, Microsoft Office, Miro, Canva

**Database:** Mysql, MongoDB, Firestore, PostgreSQL

**Versioning:** git, GitLab, GitHub, Github Desktop, Source Tree

**Object detection e Pose estimation:** Yolo v4 Darknet, DeepLabCut, OpenCV

### COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre Italiano

Altre lingue

	COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
Inglese	C1	B2	B1	B1	B2

Livelli: A1/A2: Utente base - B1/B2: Utente intermedio - C1/C2: Utente avanzato  
[Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue](#)

Altre competenze Nel tempo libero risolvo puzzle e creo design di UI.  
 Testo siti web e APP provando le loro API

Patente di guida B

## ULTERIORI INFORMAZIONI

- Publicazioni
  - Presentazioni
  - Progetti
  - Conferenze
  - Seminari
  - Riconoscimenti e premi
  - Appartenenza a gruppi / associazioni
  - Referenze
  - Menzioni
  - Corsi
  - Certificazioni
- Tenuto un corso di arte programmatica (2022)
  - Partecipato ad alcune jam online(2020-2023)
  - Partecipazione alla Global Game Jam (2019 e 2020)
  - Partecipazione a competizione Zero Robotics al quinto anno di superiori (2017)
  - Lavorato alla Game Happens di Genova per due edizioni (2017 e 2019)
  - Seminario sulle intelligenze artificiali (2016)
  - Scambio culturale in Germania (2016)
  - Partecipato al Jam Today di Torino (24/09/2016)
  - Presentazione gioco a "A bit of history" (21/05/2016)
  - Lavoro svolto in 1^ superiore con Scratch riguardante i vettori pubblicato su Eprogram, un libro destinato agli studenti del primo anno (2012/2013)

Il/La sottoscritto/a, in calce identificato/a, dichiara di essere consapevole di quanto previsto per la tutela dei propri dati e dei propri diritti dal Regolamento (UE) 2016/679 e dalla normativa italiana ed esprime il suo esplicito consenso al trattamento ed alla comunicazione dei propri dati, nei limiti e per le finalità specifiche cui il presente curriculum è predisposto.

Conferma inoltre di essere consapevole delle sanzioni previste dall'art. 76 del D.P.R. 445/2000 in caso di dichiarazioni mendaci.

27/12/2023

