



Matteo Marco Montanari

● ESPERIENZA LAVORATIVA

17/09/2018 - 30/09/2018 Milano (MI), Italia

TIROCINIO FORMATIVO PRESSO ROBERT BOSCH ITALIA

ROBERT BOSCH S.P.A.

Ruolo amministrativo / tecnico / liceale all'interno del reparto di Informatica dell'azienda. Assunto come: stagista/tirocinante - tirocinio durante gli studi | Durata in ore: 80 | Area aziendale: sistemi informativi

Dipartimento Servizi ICT | **Indirizzo** Via Marco Antonio Colonna, 35, 20149, Milano (MI), Italia

Sito Internet <https://www.bosch.it/la-nostra-azienda/bosch-in-italia/milano-robert-bosch/>

15/02/2022 - 15/06/2022 Urbino (PU), Italia

TIROCINIO FORMATIVO INTERNO - SVILUPPO DI ALGORITMI GENETICI PER PROBLEMI DI OTTIMIZZAZIONE

Università degli studi di Urbino "Carlo Bo"

Sviluppo e implementazione di una libreria Python di Algoritmi Genetici per trovare massimi e minimi di funzioni di una variabile. Numero di ore: 200. Referente del tirocinio: prof. Valerio Freschi.

Indirizzo Via Aurelio Saffi 2, Urbino (PU), Italia **Sito Internet** <https://www.uniurb.it/>

● ISTRUZIONE E FORMAZIONE

27/06/2019 Sassocorvaro (PU), Italia

DIPLOMA DI LICEO SCIENTIFICO OPZIONE SCIENZE APPLICATE

Istituto Omnicomprensivo Montefeltro

Indirizzo Via Giusti, Sassocorvaro (PU), Italia | **Sito Internet** <https://www.omnicomprensivo-montefeltro.edu.it/>

05/09/2019 - 09/02/2023 Urbino (PU), Italia

LAUREA IN INFORMATICA APPLICATA (L-31)

Università degli studi di Urbino "Carlo Bo"

Indirizzo Via Aurelio Saffi 2, Urbino (PU), Italia **Sito Internet** <https://www.uniurb.it/>

Voto finale 110 / 110 e Lode

Tesi Il problema della soddisfacibilità booleana: NP-completezza, riduzioni e algoritmi risolutivi

28/09/2022 - ATTUALE Urbino (PU), Italia

STUDENTE PRESSO IL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN INFORMATICA APPLICATA (LM-18)

Università degli studi di Urbino "Carlo Bo"

Indirizzo Via Aurelio Saffi 2, Urbino (PU), Italia **Sito Internet** <https://www.uniurb.it/>

● **COMPETENZE LINGUISTICHE**

Lingua madre: **ITALIANO**

Altre lingue:

	COMPRENSIONE		ESPRESSIONE ORALE		SCRITTURA
	Ascolto	Lettura	Produzione orale	Interazione orale	
INGLESE	B2	B2	B2	B2	B2

Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato

● **COMPETENZE DIGITALI**

PROGETTI REALIZZATI DURANTE GLI STUDI

Progetto per l'insegnamento di Algoritmi e Strutture Dati. Studio e implementazione dei principali algoritmi e strutture dati in linguaggio C.

Progetto per l'insegnamento di Programmazione Procedurale. Applicazione dei principi base della programmazione procedurale tramite linguaggio ANSI C.

Progetto per l'insegnamento di Programmazione Logica e Funzionale. Applicazione dei principi base della programmazione funzionale e logica tramite i linguaggi Haskell e Prolog.

Progetto per l'insegnamento di Programmazione e Modellazione a Oggetti. Applicazione dei principi base della programmazione orientata agli oggetti tramite linguaggio C# in ambiente .NET per dispositivi Windows. Utilizzo dei principali Design Patterns, del linguaggio di modellazione UML e del framework Windows Forms.

Progetto per l'insegnamento di Sistemi Operativi. Applicazione dei principi base della programmazione concorrente e multithread su Java Virtual Machine tramite il linguaggio Java.

Progetto per l'insegnamento di Simulazione Numerica. Realizzazione e analisi di una simulazione numerica condotta su un modello SEIR per uno studio teorico semplificato sul contagio epidemico da COVID-19. Apprendimento di tecniche per la discretizzazione di Equazioni Differenziali alle derivate Ordinarie (ODE) e utilizzo del linguaggio Python e delle relative librerie di calcolo numerico quali Numpy, Simpy, Matplotlib.

Progetto per l'insegnamento di Piattaforme Digitali per la Gestione del Territorio. Sviluppo e implementazione di un servizio di biblioteca online lato server che fa uso di API HTTP. Tecnologie e linguaggi utilizzati: Node.js e Javascript.

Progetto per l'insegnamento di Reti di Calcolatori. Simulazione di una semplice rete aziendale dotata di server on-premise tramite il software Cisco Packet Tracer.

Progetto per l'insegnamento di Sistemi per l'IoT. Tesina riguardante la possibile realizzazione di un sistema IoT che sfrutti l'Ambient Computing per applicazioni relative la domotica tramite l'utilizzo di sensori sintetici e tecniche di apprendimento automatico.

Progetto per l'insegnamento di Basi di Dati. Realizzazione di un database relazionale MySQL per la gestione di una catena di librerie. Tale servizio è ospitato su un server locale ed è interrogabile tramite query SQL fornite da un'apposita applicazione console scritta in linguaggio C#.

Progetto per l'insegnamento di Programmazione per Dispositivi Mobili e Interfacce Utente. Implementazione di una applicazione Cross-Platform (Web e Mobile) per la gestione di una biblioteca lato Client. L'applicazione lato server deriva dal progetto di Piattaforme Digitali. Framework e linguaggi utilizzati: Flutter e Dart.

Repository Github personale: <https://github.com/MatteoMarcoM>

TECNOLOGIE E LINGUAGGI CONOSCIUTI

Linguaggi di programmazione: C, C#, Java, Python, R, Haskell, Prolog, LaTeX, SQL, Dart, Javascript.

Framework: Flutter, .NET, Node.js, Windows Forms.

Sistemi operativi: Microsoft Windows, Linux.

Ambienti di sviluppo: Microsoft Visual Studio, Microsoft Visual Studio Code, Jupyter Notebook.

● **ULTERIORI INFORMAZIONI**

ONORIFICENZE E RICONOSCIMENTI

20/07/2019

Vincitore del premio "La sfilata dei 100" per i diplomati con 100/100 – Provincia di Pesaro e Urbino

27/05/2021

Vincitore del premio di Studente Meritevole a.a. 2020/2021 – Università degli studi di Urbino "Carlo Bo"

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".