



Daniele Melloni

Data di nascita: 24/11/1993

Nazionalità: Italiana

CONTATTI

Perugia, Italia
(Abitazione)

melloni.daniele@pec.it

(+39)

ESPERIENZA LAVORATIVA

10/2021 - ATTUALE Perugia, Italia

Supporto all'IT Management Kimia s.p.a.

Supporto alla figura di IT Manager per interventi su software Java per applicazioni usate nell'intranet aziendale. Gli interventi principali sono stati effettuati su una Webapp basata sull'architettura Model-View-Controller. Utilizzo di appserver payara distribuite in rete tramite VM su Proxmox server.

Tecnologie utilizzate:

- Java / Jakarta EE / Java Server Faces / Spring Boot per la modellazione dei Models
- Netbeans / Maven / Payara server per la build del pacchetto jar/war
- Deployment in locale e sulla rete tramite Payara server collegato a db Postgres 12

08/2023 - 11/2023 Perugia, Italia

Collaborazione a Progetto Present Systems S.r.l.

Riadattamento DB Access a nuova interfaccia. Costruzione Single Page Application con Bootstrap + PHP e migrazione DB su SQLite3 per deployment su server esterno. Rifacimento interfaccia e sviluppo nuove features su richiesta del cliente

08/2018 - ATTUALE Sansepolcro, Italia

Collaborazione a Progetto InnoWare-Tech S.r.l.

Lavoro per software di riconoscimento automatico targhe.

Lavoro su software proprietario

- Porting di software proprietario da ambiente Windows Desktop a Linux embedded su piattaforme x86/arm (Nvidia jetson nano, Odroid XU-4, Mini-PC Intel). Integrazione del software proprietario con moduli dedicati in C++.
- Integrazione modulo di gestione telecamera Basler (USB/ GigE) tramite API Basler Pylon (C++)
- Sviluppo parte di post-processing delle targhe tramite applicazione in Python3 su container Docker. Comunicazione esterna con server FTP, socket TCP, SQLite3, modulo sincronizzazione dati esterni.
- Sviluppo parte web per la configurazione e gestione del sistema di riconoscimento in PHP, CSS, HTML e JS

Sviluppo nuovo software

- Sviluppo di un nuovo riconoscitore di targhe tramite addestramento di object detector YOLO (You Only Look Once) per la sezione di riconoscimento targhe
- Creazione di un dataset sintetico per l'addestramento del modello SSD (Single-Shot Multibox Detector) per il riconoscimento dei caratteri
- Lavoro per l'adattamento della pipeline dei dati tramite ambiente PyTorch su GPU Nvidia

Linguaggio usato per lo sviluppo: Python3.

09/2021 - 01/2022 Viterbo, Italia

Full Stack Developer U-VI Tech s.r.l.

Sviluppo piattaforma utilizzata web per l'inserimento e la gestione di valutazioni riferite a progetti civili e pubblici. Diverse tipologie di account permettono di creare / votare / pesare i progetti basati su un indicatore del valore di utilità totale (basato sugli ambiti: sociale, economico, ambientale).

Tecnologie usate:

- Frontend sviluppato in ReactJS Native (jsx) / Node.js
- Backend sviluppato in Node.js + Express.js.
- DB utilizzato: MongoDB con GridFS per la gestione dello storage dei files direttamente sul DB
- Deployment effettuato su hosting server privato (OS Linux Ubuntu server) tramite containerizzazione Docker

02/2020 – 05/2021

● **Collaborazione ad una Startup su ambiente Gaming ABHA**

Sviluppo full-stack per la realizzazione di una app mobile volta alla creazione di una "carta d'identita' del gamer".

- Sviluppo parte back-end tramite ExpressJS e NodeJS (Javascript)
- Sviluppo parte front-end tramite ReactJS (JSX)
- Deployment su ambiente OSX per piattaforme Android e iOS tramite Apache Cordova

21/09/2016 – 20/02/2017 Perugia, Italia

● **Sviluppatore di applicazioni informatiche/sviluppatrice di applicazioni informatiche Xteam s.r.l.**

Occupazione full-time programmazione/assistenza clienti:

- Analisi delle richieste dei clienti
- Sviluppo lato web (HTML, CSS, PHP e Javascript), desktop (C#) ed integrazione con sistemi Unix/Linux
- Formazione frontale dei moduli sviluppati per i clienti

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

10/2021 – ATTUALE Viterbo, Italia

● **Dottorato in Ingegneria Informatica** Universita' degli studi della Tuscia

Studio applicazioni di AI in ambito Pattern Recognition (cluster analysis tramite Deep Learning, Deep/ Recurrent Neural Networks, clustering algorithms, etc.).

Studio dell'ambito di eXplainable AI (XAI) nel sottogruppo eXplainable Reinforcement Learning (XRL) con applicazioni in ambito teorico e pratico su healthcare.

Campo di studio Intelligenza Artificiale

01/10/2016 – 19/02/2020 Perugia, Italia

● **Laurea Magistrale in Informatica** Facolta' di Scienze MM.FF.NN.

Curriculum "*Intelligent and Mobile Computing*"

Competenze Generali:

-Approfondimento argomenti trattati alla triennale: approccio teorico all'informatica tramite analisi di reti ed algoritmi

-Sviluppo competenze specifiche di intelligenza artificiale, data mining e machine learning

Ambiti di Applicazione:

-Progetti di intelligenza artificiale (tramite rtNEAT, one-step SARSA RL) su giochi di tipo RTS. Analisi a livello computazionale ed applicazioni di programmazione dichiarativa

-Progetti di ambito cybersecurity, human-computer interaction e sistemi multimediali

Voto finale 110/110 e Lode | **Tesi** Implementazione di Strategie Evolutive nel gioco RTS Starcraft II

2015 – 2017 Perugia

● **Attivita' di Supporto alla Didattica** Facolta' di Scienze MM.FF.NN.

Attivita' di supporto alla didattica come Tutor per l'insegnamento di "Programmazione II" tenuto dal prof. Stefano Marcugini per l'A.A. 2016/2017.

Il corso e' indirizzato agli studenti della laurea triennale.

08/2013 – 16/11/2016 Perugia, Italia

● **Laurea Triennale in Informatica L-31** Facoltà di Scienze MM.FF.NN.

Competenze generali:

-Approccio teorico all'informatica: linguaggi formali, teoria della complessita', algoritmi e strutture dati, algebra relazionale, sistemi operativi

-Competenze matematiche: analisi matematica, matematica discreta, probabilita' e statistica

Applicazioni:

-Programmazione, laboratori basi di dati e sistemi operativi, linguaggi di realta' virtuale

Campo di studio Informatica | **Voto finale** 100/110 | **Tesi** Un trainer autonomo: L'argomentazione negli Scacchi

21/07/2013 - 01/08/2013 Roma, Italia

Summer Camp Telecom Italia

Progetto di formazione di studenti neo-diplomati provenienti da tutto il territorio italiano. La selezione prevedeva un solo candidato ideale per regione.

Il lavoro svolto prevedeva la costruzione di un banco di scuola "digitale" con un angolo dedicato ad uno schermo touchscreen.

Le competenze acquisite sono state: lavoro in piccoli team di sviluppo, predisposizione ambiente linux su piattaforma embedded con touchscreen, applicazione del dispositivo sul banco, formazione da parte dei dipendenti Elis, briefing sul lavoro svolto giorno per giorno.

08/2007 - 06/2013 Perugia, Italia

Diploma Magistrale Perito Ragionere Programmatore Istituto Tecnico Economico A.Capitini-V.Emanuele II

Voto finale 77/100 | Tesi La musica Elettronica

20/03/2012

Partecipazione Selezione territoriale "Olimpiadi Italiane di Informatica"

Selezione territoriale della regione Umbria basato su problemi di logica di programmazione con il linguaggio C++

COMPETENZE LINGUISTICHE

LINGUA MADRE: italiano

Altre lingue:

inglese

Ascolto C1

Lettura C1

Scrittura C1

Produzione orale C1

Interazione orale C1

francese

Ascolto B1

Lettura A2

Scrittura A2

Produzione orale A2

Interazione orale A2

giapponese

Ascolto A2

Lettura A2

Scrittura A1

Produzione orale A2

Interazione orale A2

cinese

Ascolto A2

Lettura A2

Scrittura A1

Produzione orale A1

Interazione orale A1

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

ULTERIORI INFORMAZIONI

Competenze organizzative

Competenze organizzative Buona capacita' di relazione in gruppi di lavoro (acquisita tramite partecipazione nel team ABHA e Aura Safari).
Maturata una buona attitudine al problem solving tramite esperienze di lavoro (settore R&D per InnoWare-Tech)

Dati personali

Dati personali

Membro del gruppo di musica elettronica 'Aura Safari':

- Partecipazione come strumentista nella sezione ritmica (Batteria e drum machines) nell'ambito live
- Responsabile della sezione tecnica del lavoro in gruppo e dell'ambito live
- Partecipazione come compositore e produttore di musica elettronica: mixing, arranging e stesura dei pezzi
- Ottima conoscenza del software DAW Bitwig Studio 3 maturata durante l'esperienza del progetto
- 2xLP Album 'Aura Safari' pubblicato da Church Records (Luglio 2019)
- Live @ Urban - Perugia (Settembre 2019)
- Live @ Rai Radio 2 - Musical Box - Roma (Ottobre 2019)
- EP 'Hotel Mediterraneo' pubblicato da Hell Yeah! Recordings (Marzo 2021)
- Apparizione sul V.A. 'Outlines' con la traccia 'Velvet Horizon' su Cognitiva Records/ ANMA Records London (Aprile 2021)
- EP 'Niagara/Agua de Luna' singolo 7" su Terrasolare Ed. Musicali (Maggio 2021)
- Live @ Opera Festival: apertura concerto Shingai e Nu Genea (dj set + keys) - Milo, Etna (CN) - Sicilia (Settembre 2021)
- Live @ Camporella record fair - Parma (Settembre 2021)
- EP 'Lagos Connect' su Hell Yeah! Recordings (Dicembre 2021)

Link ai profili:

- <https://www.discogs.com/artist/7259366-Aura-Safari>
- https://www.instagram.com/aura_safari/
- <https://www.facebook.com/aurasafarimusic>
- <https://soundcloud.com/aurasafari>

Garista presso scuola di ballo Rock Your Boogie A.s.d.

- Disciplina BoogieWoogie: Classe B 18-34
- 1[^] classificato campionati italiani di Rock n' Roll Tecnico 2018
- Frequentazione del 4[^] anno di iscrizione

Atleta iscritto alla disciplina di Ginnastica Artistica maschile presso A.s.d. U.s. B. Fortebraccio da 10 anni
Appassionato e collezionista di vinili (principalmente musica elettronica).

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".