



Leonardo Michelangelo Zoffi

Data di nascita: 08/12/2001 | **Nazionalità:** Italiana | **Sesso:** Maschile | **Numero di telefono:**

(+39) 3887821638 (Cellulare) | **Indirizzo e-mail:** leonardozoffi18@gmail.com |

Indirizzo: Via moimacco 72/2, 33047, Remanzacco, Italia (Abitazione)

● PRESENTAZIONE

PSIC822008 - A1995A2 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006063 - 23/04/2025 - IV.2 - E

Dopo aver conseguito in anticipo la laurea triennale in internet of things, big data, e machine learning presso l'università degli studi di Udine, ho deciso di procedere con la magistrale in comunicazione multimediale e tecnologie dell'informazione, presso la stessa università, lavorando in contemporanea come docente di robotica presso vari istituti, scoprendo la mia passione per l'insegnamento. Avendo concluso un percorso di studio in anticipo, non posso fare altro che reputarmi una persona seria, determinata, e abile nel gestire i propri impegni. Viste le mie conoscenze e capacità sarei interessato in posizioni lavorative come insegnante in ambito informatico o matematico.

● ESPERIENZA LAVORATIVA

2020 – 2022 Udine

RESPONSABILE INFORMATICO EMPORIO RICAMBI ROSSI SPA

- Assemblaggio computer
- Risoluzione problemi computer
- Installazione sistemi operativi
- Utilizzo di Windows Server 2019 per la gestione delle utenze aziendali
- Utilizzo di SQL per la manipolazione massiva e non dei dati sul database aziendale
- Gestione rete aziendale

Durante la mia esperienza lavorativa sono anche stato a gestione della implementazione di sistemi informativi di filiali in apertura.

2024 – 2026 Udine, Italia

INSEGNANTE DI ROBOTICA TOPDOWN S.R.L.

Durante questa esperienza ho potuto migliorare la mia capacità di interagire con gli alunni e di spiegare concetti relativi alla programmazione e alla gestione di circuiti.

Le attività si sono svolte con classi dalla terza elementare alla terza superiore, e le tecnologie utilizzate crescevano in complessità in base all'istituto. Per le classi alle elementari spesso non era richiesta la programmazione, si trattava di spiegazioni sul funzionamento di alcuni dispositivi pre-configurati e sull'utilizzo di essi, successivamente, già a partire dalle medie è stato necessario spiegare l'utilizzo di scratch e di conseguenza tutti i blocchi relativi alle condizioni. Infine, per le classi delle superiori, è stata insegnata la programmazione in codice.

●ISTRUZIONE E FORMAZIONE

2022 – 2024

LAUREA TRIENNALE IN INTERNET OF THINGS, BIG DATA E MACHINE LEARNING Università degli studi di Udine

2015 – 2020

DIPLOMA DI Maturità ITI G.Bearzi

● COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre: **ITALIANO**

	COMPRENSIONE		ESPRESSIONE ORALE		SCRITTURA
	Ascolto	Lettura	Produzione orale	Interazione orale	
INGLESE	C1	C1	C1	C1	C1
NORVEGESE	B1	B1	B1	B1	B1

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

ROBOTICA

2016 - 2017

Olimpiadi di Informatica

Partecipazione alle olimpiadi di robotica durante l'anno 2016-17. Le gare consistevano nello sviluppo di codice per Arduino volti a risolvere i seguenti problemi:

- seguire un circuito utilizzando i sensori IR
- giocare a sumo contro gli altri robot in maniera automatizzata
- giocare a calcio contro gli altri robot tramite controllo remoto

L'esperienza con Arduino, oltre ad essere stata maturata grazie alle olimpiadi di robotica, è stata conseguita anche tramite il percorso di studio, specialmente quello universitario.

2018

NAO Challenge

Partecipazione alla NAO challenge dell'anno 2018.

La gara consisteva nella programmazione di un robot NAO per risolvere diverse problematiche. In maniera particolare nella sfida che chiedeva di rendere utile il robot, io e il mio team avevamo sviluppato dei blocchi in Python che consentivano a NAO di interfacciarmi con Giallo Zafferano e di leggere le ricette.

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".