

CURRICULUM VITAE

INFORMAZIONI PERSONALI

Marco Maretti



☎ 3477383432

✉ marco.maretti@unimore.it

Dottorando in *Computer and Data Science* con background in Informatica. Solida esperienza nella ricerca applicata in simulazione fisica, machine learning e computer graphics. Competenze avanzate di programmazione e framework AI.

Data di nascita: 13/10/1999 | Nazionalità: Italiana

**ISTRUZIONE E
FORMAZIONE**

Denominazione del corso di laurea Corso di dottorato in Computer and Data Science for Technological and Social Innovation

Nome e sede dell'università/istituzione Università di Modena e Reggio Emilia

Durata del corso (dal – al) 01/11/2025 – Oggi

Denominazione del corso di laurea Laurea Magistrale in Informatica LM-18 (D.M. 270/04)

Nome e sede dell'università/istituzione Università di Modena e Reggio Emilia

Durata del corso (dal - al) 01/12/ 2021 –18/07/2024

Data di conseguimento del titolo 18/07/2024

Voto conseguito e titolo della tesi Ricerca, Sviluppo e Analisi di Algoritmi per la Generazione di Proiezioni Anamorfiche interattive su sistemi mobile. – Voto 110/110

Denominazione del corso di laurea Laurea in Informatica (D.M.270/04) (classe L-31 - Scienze e tecnologie informatiche - D.M. 270/2004)

Nome e sede dell'università/istituzione Università di Modena e Reggio Emilia

Durata del corso (dal - al) 01/09/2018 – 27/10/2021

Data di conseguimento del titolo 27/10/2021

Voto conseguito e titolo della tesi Progettazione, Sviluppo e Analisi di un'Applicazione Android nelle Tecnologie Cross-Platform Xamarin e Flutter – Voto 106/110

ESPERIENZE DI RICERCA

25/09/2024 – 25/09/2025

Assegno di Ricerca

Presso Università di Modena e Reggio Emilia:

- “SpaceTensegrity”, progetto di ricerca in collaborazione con ASI (*Agenzia Spaziale Italiana*) sullo studio di fattibilità dell'applicazione di principi di tensegrità in ambito spaziale. In particolare, occupato della simulazione fisica e dell'applicazione di tecniche di reinforcement learning per il controllo di parti dinamiche delle strutture tensegrity.
- “3D Real-time Simulation of Industrial Sheet-metal Bending process”, in collaborazione con Esautomotion Spa, ricerca e sviluppo di soluzioni efficienti per la simulazione 3D di processi di piegatura industriali.

ESPERIENZE LAVORATIVE

01/10/2023 – 21/12/2023

Tirocinio Universitario “Interno”

Università di Modena e Reggio Emilia – Tutor: Prof. Nicola Capodieci

- Ricerca & Sviluppo su progetti di visualizzazione e rendering 3D in contesti innovativi

01/05/2021 – 31/07/2021

Tirocinio Universitario “Interno”

Università di Modena e Reggio Emilia – Tutor: Prof. Riccardo Martoglia

- Progettazione & Sviluppo App Mobile in C# (Xamarin)
- Progettazione & Sviluppo App Mobile in Flutter
- Confronto, analisi e benchmark delle due applicazioni mobile

01/05/2017 – 01/09/2017

Stage Alternanza Scuola-Lavoro [C++ Software Dev.]

Elco Elettronica snc - Correggio (RE)

- Sviluppo di software per progettazione PLC in C++

COMPETENZE PERSONALI

Lingua(e) madre

Italiano

Altre lingue

COMPRENSIONE		ORALE		PRODUZIONE SCRITTA
Ascolto	Lettura	Interazione orale	Produzione orale	
B2	B2	B2	B2	B2

Durante corso triennale conseguito esame opzionale di **Inglese Avanzato L-LIN/12** che certifica livello B2 del Quadro CEFR.

Abilità comunicative

- Buone capacità di comunicazione e presentazione acquisite durante il percorso di studi e il periodo da assegnista.

Capacità organizzative/manageriali

- Buone capacità di organizzazione e schedulazione in contesti di progetti di ricerca acquisite durante il periodo da assegnista

Competenze digitali

AUTOVALUTAZIONE

Elaboratori di testi	Fogli di calcolo	Software di presentazioni e	software statistici (specificare)	editing di immagini	linguaggi di programmazione (specificare)
Livello avanzato	Livello avanzato	Livello avanzato	Livello Base (MATLAB)	Livello Autonomo	Livello Avanzato (C/C++, Python, Java)

Livelli: Livello base - Livello autonomo – Livello avanzato
Competenze digitali - Griglia di autovalutazione

Altre Competenze Informatiche

- Conoscenze avanzate di framework Computer Graphics e 3D renderings:
API OpenGL, API Vulkan, Godot Game Engine
- Conoscenze avanzate di Framework Sviluppo Mobile: Android Studio, Flutter e Xamarin
- Conoscenza avanzata di framework di machine learning (pytorch, tensorflow)
- Conoscenza avanzata framework CUDA e physic simulation engine MuJoCo

Quanto dichiarato nel presente curriculum vitae corrisponde al vero ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. 445/2000

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Giovanni J. Bonetti". The signature is fluid and cursive, with a horizontal line extending from the end.