

INFORMAȚII PERSONALE



Dascălu Cristian

📍 Strada Aleea Pașcani, 2, București, cod poștal 062086

☎ 0721 300 449

✉ cristian.dascalu.88@gmail.com

Sexul Masculin | Data nașterii 01/10/1988 | Naționalitatea română

EXPERIENȚA PROFESIONALĂ

Februarie 2008 – Mai 2008

Co-traducător

Editura Niculescu, București

- Traducerea din engleză în română a unei porțiuni din cartea "Pilates" de Matthew Aldrich.

Tipul sau sectorul de activitate : publicații de uz practic

EDUCAȚIE ȘI FORMARE

Octombrie 2012

Masterat

Universitatea Politehnică București, Facultatea de Automatică și Calculatoare

- Programul "Ingineria Sistemelor Internet"

Octombrie 2007 – Iunie 2011

Licența

Universitatea Politehnică București, Facultatea de Automatică și Calculatoare

- Specializarea "Grafică și Inteligență Artificială"

Septembrie 2003 – Iulie 2007

Liceu

Liceul Teoretic Zinca Golescu, Pitești

- Secția "Matematică-Informatică Intensiv"

COMPETENTE PERSONALE

Limba maternă

Română

Alte limbi străine cunoscute

	INTELEGERE		VORBIRE		SCRIERE
	Ascultare	Citire	Participare la conversație	Discurs oral	
Engleză	C1	C1	B2	B2	C1
Franceză	B1	B1	A1	A1	A2
Germană	B1	B1	A1	A1	A2

Niveluri: A1/2: Utilizator elementar - B1/2: Utilizator independent - C1/2: Utilizator experimentat
Cadru european comun de referință pentru limbi străine

Competențe informatice

- Java – avansat – 3 ani
- C – avansat – 3 ani
- SQL – mediu – 1 an
- C# - începator – 6 luni
 - Mai 2010, Academia Microsoft – C# Programming – 1.NET.
- Javascript – începator - 6 luni
- Scheme – începator – 6 luni

Alte competențe

- Cunoștințe medii de Electronică digitală
- Creativitate, spirit de inovare
- Capacitate de rezolvare a problemelor
- Capacitate de analiză
- Afinitate catre latura teoretica

Permis de conducere

- B, obținută în Noiembrie 2009.

INFORMATII SUPLIMENTARE

Proiecte

- Implementarea unui client DNS în linie de comandă.
 - Limbajul folosit: ANSI C.
- Implementarea unui client SMTP în linie de comandă.
 - Limbajul folosit: ANSI C.
- Implementarea unui sistem de chat (arhitectură client-server) în linie de comandă.
 - Limbaj folosit: ANSI C.
- Implementarea algoritmului AdaBoost pe arhitectura Intel Cell.
 - Limbaj folosit: ANSI C cu librariile aferente arhitecturii.
- Realizarea unui montaj electronic digital constând într-o placă de bază cu micro-controller Atmel Atmega16 și o placă de extensie pentru afișaj, constând într-o matrice de LED-uri de dimensiuni 10x10. Programarea acestui montaj cu implementarea jocului “Avioane”.
 - Limbaj folosit: ANSI C cu librăriile aferente arhitecturii.
- Implementarea unui clasificator ID3, cu interfață grafică.
 - Limbaj folosit: Java.
- Implementarea unei simulări ,cu interfață grafică, bazată pe algoritmul Q-learning.
 - Limbaj folosit: Java.
- Implementarea unei simulări bazată pe rețele neurale.
 - Limbaj folosit: Java.
- Implementarea unei simulări, cu interfață grafică, bazată pe algoritmi genetici.
 - Limbaj folosit: Java.
- Implementarea unui sistem de recunoaștere a cifrelor scrise de mână bazat pe metode de clasificare.
 - Limbaj folosit:: Java, utilizând librariile WEKA pentru componenta de clasificare.