




INFORMAZIONI PERSONALI

Brendan Dominic Paolini Via Della Colonna 32/A, 61032 Fano (Italia) 3494314014 brendan.paolini@gmail.com

Sesso Maschile | Data di nascita 20/03/1989 | Nazionalità Canadese, Italiana

ESPERIENZA
PROFESSIONALE

15/03/2015–15/12/2015

Consulente Informatico e Programmatore

Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo", DiSBef, Urbino (Italia)

Supporto all'attività di ricerca su sistemi cloud e flessibilità dei carichi energetici nei data center;
Sviluppo dell'applicazione per iOS 'SmartRoadSense'.

01/01/2015–01/03/2015

Programmatore Informatico

NeuNet, Urbino (Italia)

Sviluppo companion app iOS per smart jacket;

07/07/2014–06/01/2015

Consulente Informatico e Programmatore

Università di Urbino - Dipartimento di Scienze di Base e Fondamenti, Urbino

Supporto alla ricerca reti di sensori wireless, applicazioni mobili ed efficienza energetica di sistemi cloud;

Studio sui consumi energetici di siti informatici e sulla flessibilità dei carichi.

01/04/2014–01/07/2014

Specialista di informatica

Wave S.r.l.

Attività di porting su piattaforma iOS dell'applicazione mobile TheTripMill.

01/05/2013–01/05/2014

Progettista di sistemi informatici

NeuNet, Urbino (Italia)

Sviluppo di un prototipo di sistema domotico multisensoriale in grado di effettuare riproduzioni video su grandi superfici (con proiettori e/o schermi multipli), di gestire la riproduzione simultanea di contenuti eterogenei, di rispondere in tempo reale a comandi dell'utente e/o riprodurre timeline programmate.

Sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili Android.

01/02/2013–30/04/2013

Progettista di sistemi informatici

NeuNet, Urbino (Italia)

Studio di fattibilità, specifica, caratterizzazione dei componenti e progetto di un sistema domotico multisensoriale da installare in un ambiente prototipale, specificatamente un ambiente visivamente immersivo caratterizzato da contenuti multimediali proiettati da un numero elevato di proiettori.

06/2011–02/2012

Tirocinante

Università di Urbino "Carlo Bo", facoltà di Informatica Applicata - Istituto di Scienze e Tecnologie

Informatiche, Urbino (Italia)

Sviluppo di un sintetizzatore a wavetable per la riproduzione del suono di una chitarra elettrica.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

01/10/2012–alla data attuale

Ingegnere del Suono

Naive Recording Studio, Fano

Corso di formazione di Ingegnere del suono.

- Studio dell'acustica e della psicoacustica;
- Conoscenza dei diversi tipi di microfoni e del loro utilizzo;
- Tecniche di mix in cuffia e con monitor, con plug-in virtuali e strumentazione hardware;
- Conoscenza di mixer analogici e digitali;
- Utilizzo di Pro Tools, Reason ed altri software di editing, campionatori e synth.

10/2012

Avid Pro Tools 10 Certified User

Percorsi Audio S.r.l., Acquapendente (Italia)

Utilizzo professionale del software di pre/post produzione e missaggio Audio Pro Tools.

10/2008–02/2012

Laurea in Informatica Applicata

Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo", Urbino (Italia)

Capacità di sviluppo di sistemi e applicazioni informatici

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre

inglese, italiano

Competenze comunicative

Buona capacità di relazionarmi con le persone grazie al mio coinvolgimento in ambienti culturali, quali associazioni giovanili, università, scuole musicali ed organizzazione di spettacoli con musica dal vivo.

Competenze organizzative e gestionali

- Buon senso di organizzazione;
- Attitudine alla gestione di progetti.

Le capacità sopraelencate sono state acquisite sia nell'ambito lavorativo che universitario e nell'ambito di produzione e registrazione di gruppi musicali in uno studio di registrazione.

Competenze professionali

Capacità di analisi dell'efficienza energetica di Computer e Server;

Capacità di analisi ed elaborazione di segnali;

Buona conoscenza della funzionalità del mercato elettrico, del funzionamento di un sito energetico ed il suo impatto economico.

Ottima capacità di sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili iOS;

Capacità di progettazione e gestione di ambienti multimediali immersivi composti da riproduzioni video su grandi superfici, audio multicanale e sensori domotici;

Buona capacità di sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili Android;

Capacità di gestione di sistemi Cloud Computing;

Capacità di progettazione e gestione di sistemi client-server per la comunicazione tra dispositivi mobili e sistemi di elaborazione;

Buona capacità di utilizzo di mixer analogici e digitali (utilizzati in ambiti di registrazione in studio e dal vivo);

Ripresa diretta di sorgenti sonore su supporti multimediali;
Riprese video e composizione di audio per il video.

Competenza digitale

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato

Competenze digitali - Scheda per l'autovalutazione

- Conoscenza sia teorica che pratica dei seguenti linguaggi di programmazione:
C, C#, Objective-C, Swift, Java, HTML, PHP, Javascript, SQL;
- Conoscenza dei seguenti ambienti di sviluppo:
Microsoft™ Visual Studio, NetBeans, Matlab, Eclipse, Xcode, Xamarin, PHPStorm;
- Buona conoscenza dei concetti di Cloud Computing e Web Service;
- Discreta conoscenza dei DBMS MySql, PostgreSQL;
- Conoscenza dei seguenti sistemi Operativi:

- Windows (98, XP, 7, 8, 10), Mac OS X (10.x), Linux (distribuzioni Debian, Ubuntu, OpenSuse);
- Buona conoscenza dei programmi Office™(Word™, Excel™, PowerPoint™);
- Buona conoscenza di applicazioni grafiche Adobe™(PhotoShop™, Premiere Pro™);
- Buona conoscenza dell'applicazione di video editing Adobe™ Premiere Pro;
- Ottima conoscenza di Avid™ Pro Tools 10, 11, 12.

Altre competenze

- Musicista:
- studio teorico e pratico della chitarra acustica ed elettrica e del basso elettrico.
 - esperienza di band musicali, ensemble jazz e registrazioni in studio.
 - capacità di composizione ed arrangiamento di brani musicali.
- Ingegnere del Suono:
- buone capacità di registrare strumenti acustici e virtuali, voci ed effetti Foley.
 - esperienza di mixing dal vivo ed in studio.

ULTERIORI INFORMAZIONI

Publicazioni

L.C. Klopfenstein et al., "Extensible Immersive Virtual Environments for large tiled video walls", VISIGRAPP 2016.

G. Alessandrini et al., "Demo: Mobile Crowdsensing of Road Surface Roughness", MobiSys 2015.

G. Alessandrini et al., "SmartRoadSense: Collaborative Road Surface Condition Monitoring", UBICOMM 2014.