

INFORMAZIONI PERSONALI

Brendan Dominic Paolini

ESPERIENZA
PROFESSIONALE

- 15/04/2016–15/10/2016 Attività di ricerca presso il DiSPeA dell'Università di Urbino Carlo Bo
Università degli Studi di Urbino - Carlo Bo, Urbino (Italia)
Borsa di studio per attività di ricerca:
attività di ricerca sotto la responsabilità del Prof. A. Bogliolo: studio e messa a punto di strumenti hardware e software per la quantificazione del valore economico della flessibilità di un sito. In particolare, sviluppo di un simulatore utile ad analizzare e valutare dei modelli che quantificano il valore economico di essi a partire dai valori del mercato, tenendo conto di fattori quali la generazione e l'accumulo di energia elettrica. Collaborazione all'implementazione di un software capace di automatizzare l'analisi dei dati e valutare la configurazione ottimale tramite algoritmi euristici.
- 22/08/2016–21/10/2016 Incarico di tutorato
Dipartimento di Scienze Pure ed Applicate, Università degli studi di Urbino "Carlo Bo", Urbino (Italia)
Incarico di tutorato in regime di collaborazione di natura autonoma nell'ambito della Summer School "Coding in your classroom, Now!".
- 15/03/2015–15/12/2015 Consulente Informatico e Programmatore
Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo", DiSBeF, Urbino (Italia)
Incarico professionale:
- 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)
Incarico professionale:
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
Incarico professionale:
- 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.
Incarico professionale:
attività di porting su piattaforma iOS dell'applicazione mobile TheTripMill.

- 01/05/2013–01/05/2014 **Progettista di sistemi informatici**
NeuNet, Urbino (Italia)
Incarico professionale:
- 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 una applicazione per dispositivi mobili Android utile al controllo remoto di software dedicato.
- 01/02/2013–30/04/2013 **Progettista di sistemi informatici**
NeuNet, Urbino (Italia)
Incarico professionale:
studio di fattibilità, specifica, caratterizzazione dei componenti e progetto di un sistema domotico multisensoriale da installare in un ambiente prototipale, specificamente 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** Buona conoscenza delle piattaforme MOOC, in particolare la piattaforma EMMA;
Buona conoscenza dello standard Open Badges per il rilascio di certificati digitali;
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;
Buona capacità di sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili Android;

Capacità di progettazione e gestione di ambienti multimediali immersivi composti da riproduzioni video su grandi superfici, audio multicanale e sensori domestici;
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, jQuery, SQL;
- Conoscenza dei seguenti ambienti di sviluppo: Microsoft™ Visual Studio, NetBeans, Matlab, Eclipse, Xcode, Xamarin, PHPStorm, Android Studio;
- 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.

Patente di guida

B

ULTERIORI INFORMAZIONI

Pubblicazioni

A. Bogliolo, S. Delpriori, L. C. Klopfenstein, and B. D. Paolini. *"Immersive Coding: Innovative Tools and Formats for large-scale coding events"*, EDULEARN 2016.

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.

Insegnamenti ed eventi pubblici

"Coding in your classroom, live!" (Cinema Ducale di Urbino, 02/03/16): organizzazione e preparazione dei materiali per l'evento in presenza appartenente al CodeMOOC, un'iniziativa per introdurre il pensiero computazionale nelle scuole.

Trattamento dei dati personali

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali.