



Brendan Dominic Paolini

● ESPERIENZA LAVORATIVA

25/02/2019 – ATTUALE Urbino, Italia

SOCIO FONDATORE DIGIT SRL

Socio fondatore di DIGIT srl, una società con oggetto lo sviluppo, la produzione e la commercializzazione di prodotti o servizi innovativi ad alto valore tecnologico, e, in via prevalente, lo sviluppo e la gestione di piattaforme digitali sostenibili che abilitino processi di innovazione sociale partecipativa coinvolgendo i cittadini.

I progetti principali della società:

- WOM - Worth One Minute: una piattaforma di ricompensa general-purpose basata su un sistema di scambio di voucher. Molte azioni e attività compiute dagli individui hanno un valore sociale intrinseco, un effetto noto in economia come "esternalità positiva".
- SmartRoadSense: un'applicazione mobile che sfrutta gli accelerometri ed il sensore GPS di un comune smartphone per rilevare e classificare le irregolarità nel manto stradale sul quale si sta guidando.

01/02/2013 – ATTUALE

CONSULENTE INFORMATICO E PROGRAMMATORE

- Sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili (Smartphone e Tablet) e desktop (Windows, macOS) sia cross-platform che native con Xamarin Forms o .NET MAUI, oppure con il framework EXPO + React;
- Realizzazione di web-app per architetture client-server (backend e frontend), in particolare con il framework Yii (PHP) o Angular + .NET.
- Consulenza per la progettazione di applicazioni per dispositivi mobili e di applicazioni web;
- Consulenza per sistemi informatici multimediali (acquisizione, elaborazione, codifica);

21/07/2022 – 20/09/2022 Urbino, Italia

SUPPORTO ALLA DIDATTICA DISPEA - UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI URBINO "CARLO BO"

Supporto organizzativo, supporto alla didattica ed esercitazioni pratiche per la Summer School "Coding e pensiero computazionale in biblioteca".

In particolare l'attività riguardava: supporto alla preparazione delle attività didattiche; supporto alla predisposizione dei materiali didattici; assistenza alle lezioni in aula e online; assistenza alle attività di laboratorio in presenza e online; supporto ai gruppi di lavoro tematici in presenza e online; supporto alla raccolta e all'elaborazione dei dati e alla verifica dei progetti; rilascio di badge e attestati.

02/08/2021 – 01/10/2021 Urbino, Italia

SUPPORTO ALLA DIDATTICA DISPEA - UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI URBINO "CARLO BO"

Supporto organizzativo alla didattica ed esercitazioni pratiche nell'ambito della Summer School "Coding e intelligenza artificiale a scuola".

16/05/2018 – 15/05/2019 Urbino, Italia

ATTIVITÀ DI RICERCA PRESSO IL DISPEA DELL'UNIVERSITÀ DI URBINO CARLO BO DISPEA - UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI URBINO "CARLO BO"

Tecniche di gamification e rewarding per il coinvolgimento degli utenti nel monitoraggio della qualità del manto stradale:

- Studio ed implementazione di un videogioco per dispositivi mobile Android e iOS, tramite l'utilizzo della piattaforma Xamarin, che verrà integrato all'interno dell'applicazione di monitoraggio del manto stradale SRS.
- Studio ed implementazione di un sistema di fidelizzazione dell'utente del gioco tramite ricompense.

20/08/2018 – 08/09/2018 Urbino, Italia

SUPPORTO ALLA DIDATTICA DISPEA - UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI URBINO "CARLO BO"

Supporto organizzativo alla didattica ed esercitazioni pratiche nell'ambito della Summer School "Coding, pensiero computazionale e apprendimento".

01/02/2017 – 31/01/2018 Urbino, Italia

ATTIVITÀ DI RICERCA PRESSO IL DISPEA DELL'UNIVERSITÀ DI URBINO CARLO BO

DIPARTIMENTO DI SCIENZE PURE ED APPLICATE, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI URBINO "CARLO BO"

- Sviluppo di strumenti e metodi di simulazione della dipendenza dei costi di produzione dalla distribuzione e dalla tipologia degli ordini in collaborazione con IMAB.

21/08/2017 – 20/09/2017 Urbino, Italia

SUPPORTO ALLA DIDATTICA DISPEA - UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI URBINO "CARLO BO"

- Incarico di collaborazione di natura autonoma nell'ambito della Summer School "Making apps in your classroom, Now! - The summer school".
- Supporto organizzativo, supporto alla didattica ed esercitazioni pratiche.

22/08/2016 – 21/10/2016 Urbino, Italia

INCARICO DI TUTORATO DIPARTIMENTO DI SCIENZE PURE ED APPLICATE, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI URBINO "CARLO BO"

- Incarico di tutorato in regime di collaborazione di natura autonoma nell'ambito della Summer School "Coding in your classroom, Now!".
- Insegnamento del linguaggio di programmazione a blocchi 'Blockly';
- Supporto e gestione degli open badges assegnati ai corsisti.

15/04/2016 – 15/10/2016 Urbino, Italia

ATTIVITÀ DI RICERCA PRESSO IL DISPEA DELL'UNIVERSITÀ DI URBINO CARLO BO UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI URBINO - CARLO BO

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.

15/03/2015 – 15/12/2015 Urbino, Italia

CONSULENTE INFORMATICO E PROGRAMMATORE UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI URBINO "CARLO BO", DISBEF

Incarico professionale:

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

07/07/2014 – 06/01/2015 Urbino

CONSULENTE INFORMATICO E PROGRAMMATORE UNIVERSITÀ DI URBINO - DIPARTIMENTO DI SCIENZE DI BASE E FONDAMENTI

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.

01/05/2013 – 01/05/2014 Urbino, Italia

PROGETTISTA DI SISTEMI INFORMATICI NEUNET

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 Urbino, Italia

PROGETTISTA DI SISTEMI INFORMATICI NEUNET

Incarico professionale:

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 Urbino, Italia

TIROCINANTE UNIVERSITÀ DI URBINO "CARLO BO", FACOLTÀ DI INFORMATICA APPLICATA - ISTITUTO DI SCIENZE E TECNOLOGI

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

● **ISTRUZIONE E FORMAZIONE**

01/10/2012 – 13/06/2017 Fano

INGEGNERE DEL SUONO Naive Recording Studio

Corso di formazione di Ingegnere del suono.

- Studio dell'acustica e della psico-acustica;
- Conoscenza dei diversi tipi di microfoni e del loro utilizzo;
- Tecniche di registrazione di strumenti acustici e virtuali;
- 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, Logic, Reason ed altri software di editing, campionatori e synth;
- Produzione musicale.

10/2012 Acquapendente, Italia

AVID PRO TOOLS 10 CERTIFIED USER Percorsi Audio S.r.l.

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

10/2008 – 02/2012 Urbino, Italia

LAUREA IN INFORMATICA APPLICATA Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"

- votazione 102/110
- Capacità di sviluppo di sistemi e applicazioni informatici

Campo di studio Informatica

● **COMPETENZE LINGUISTICHE**

Lingua madre: **INGLESE** | **ITALIANO**

● **COMPETENZE DIGITALI**

Linguaggi di programmazione

C# | PHP | Java | HTML | CSS | Javascript | XML | Typescript | jQuery | JSON

Sistemi Operativi

Linux | Windows | macOS | iOS | Android

Gestione di Database

MySQL | SQL | SQLite | Realm

Ambienti di Sviluppo

Visual Studio | XCode | WebStorm | PHPStorm

Framework/Environments/Platforms

Angular | Bootstrap | NodeJS | Docker | Git

● ULTERIORI INFORMAZIONI

PUBBLICAZIONI

Pubblicazioni

1. A. Pretelli, L. C. Klopfenstein, G. M. D. Francesco, B. D. Paolini and A. Bogliolo, "All Aboard: One Year of Accessible and Inclusive Remote School Trips," *2022 IEEE 2nd IoT Vertical and Topical Summit for Tourism (IoT)*, Catania, Italy, 2022, pp. 1-6, doi: 10.1109/IoTT56174.2022.9925899.
 2. A. Bogliolo, S. Delpriori, G. M. Di Francesco, L. C. Klopfenstein and B. D. Paolini, "Massive Remote School Trips: A Case Study," in *IEEE Access*, vol. 9, pp. 165239-165251, 2021, doi: 10.1109/ACCESS.2021.3135463.
 3. L. C. Klopfenstein, S. Delpriori, G.M. Di Francesco, R.Maldini, B. D. Paolini, A. Bogliolo., "Digital Ariadne: Citizen Empowerment for epidemic control", arXiv e-prints arXiv:2004.07717
 4. L. C. Klopfenstein, S. Delpriori, B. D. Paolini, A. Bogliolo., "CodyMaze: the hour of Code in a mixed-reality maze", INTED PROCEEDINGS, 4878-4884.
 5. L. C. Klopfenstein, S. Delpriori, B. D. Paolini, A. Bogliolo., "X Marks the Bot: Online coding-based treasure hunt games for code literacy", INTED PROCEEDINGS, 4867-4873.
 6. L. C. Klopfenstein, S. Delpriori, B. D. Paolini, A. Bogliolo., "Code Hunting Games: a mixed reality multiplayer treasure hunt through a conversational interface", INSCI 2017
 7. A. Bogliolo, S. Delpriori, L. C. Klopfenstein, and B. D. Paolini. "Immersive Coding: Innovative Tools and Formats for large-scale coding events", EDULEARN 2016.
 8. L.C. Klopfenstein et al., "Extensible Immersive Virtual Environments for large tiled video walls", VISIGRAPP 2016.
 9. G. Alessandrini et al., "Demo: Mobile Crowdsensing of Road Surface Roughness", MobiSys 2015.
 10. G. Alessandrini et al., "SmartRoadSense: Collaborative Road Surface Condition Monitoring", UBICOMM 2014.
-

PATENTE DI GUIDA

Patente di guida: B

COMPETENZE ORGANIZZATIVE

Capacità e competenze organizzative -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 COMUNICATIVE E INTERPERSONALI

Capacità e competenze relazionali 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 PROFESSIONALI

Capacità e competenze tecniche

Buona conoscenza della libreria UrhoSharp per lo sviluppo cross-platform di giochi per dispositivi mobili;
Ottima capacità di sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili iOS ed Android;
Ottima capacità di sviluppo bot su telegram;

Capacità di progettazione e gestione di ambienti multimediali immersivi composti da riproduzioni video su grandi superfici, audio multicanale e sensori domotici;
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 conoscenza delle piattaforme MOOC;
Buona conoscenza di Moodle;
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;
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.

ALTRE COMPETENZE

Capacità e competenze artistiche

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:

- ottime capacità di registrazione di strumenti acustici e virtuali, voci ed effetti Foley;
- buona capacità di sound design;
- esperienza di mixing dal vivo ed in studio.

INSEGNAMENTI ED EVENTI PUBBLICI

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

Trattamento dei dati personali

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel curriculum vitae ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 e del GDPR (Regolamento UE 2016/679).