

INFORMAZIONI PERSONALI

Brendan Dominic Paolini



Sec

ESPERIENZA
PROFESSIONALE

25/02/2019–alla data attuale

Socio fondatore

DIGIT srl, Urbino (Italia)

- 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.

01/02/2013–alla data attuale

Consulente Informatico e Programmatore

- Sviluppo di applicazioni e giochi per dispositivi mobili (Smartphone e Tablet) cross-platform o native;
- Realizzazione di web-app per architetture client-server (backend e frontend);
- Consulenza per la progettazione di applicazioni per dispositivi mobili e di applicazioni web;
- Consulenza per sistemi informatici multimediali (acquisizione, elaborazione, codifica);
- Consulenza per la progettazione ed il supporto di MOOC (Massive Open Online Courses);

01/05/2019–31/05/2019

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", Urbino (Italia)

- supporto all'organizzazione e allo svolgimento della Prima edizione del Campionato di Pensiero Computazionale, utilizzando la piattaforma Moodle;
- attività di programmazione e raccolta dati, di predisposizione e valutazione delle prove (quesiti sul coding, algoritmi e complessità computazionale) e di coordinamento delle sedi partecipanti nell'ambito della piattaforma online utilizzata per lo svolgimento delle prove del Campionato.

16/05/2018–15/05/2019

Attività di ricerca presso il DiSPeA dell'Università di Urbino Carlo Bo

DiSPeA - Università degli studi di Urbino "Carlo Bo", Urbino (Italia)

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

Supporto alla didattica

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

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

01/02/2017–31/01/2018

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", Urbino (Italia)
- 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 Supporto alla didattica
DiSPeA, Urbino (Italia)
- 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 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!".
 - Insegnamento del linguaggio di programmazione a blocchi 'Blockly';
 - Supporto e gestione degli open badges assegnati ai corsisti.
- 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.
- 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'.
- 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, 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

01/10/2012–13/06/2017

Ingegnere del Suono

Naive Recording Studio, Fano

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

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)

- Votazione 102/110
- 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 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 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 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.

Competenze digitali

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#, Swift, Java, HTML, PHP, Javascript, jQuery, SQL;
- Ottima conoscenza della libreria Blockly di Google;
- Conoscenza dei seguenti ambienti di sviluppo:
Microsoft™ Visual Studio, Matlab, Eclipse, Xcode, Xamarin, PHPStorm, Android Studio;
- Buona conoscenza dei concetti di Cloud Computing e Web Service;
- Discreta conoscenza dei DBMS MySql, PostgreSQL, Realm;
- Conoscenza dei seguenti sistemi Operativi:
Windows (98, XP, 7, 8, 10), Mac OS X (10.x), Linux (distribuzione Ubuntu);
- 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, 2018.



- 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:
- 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.

Patente di guida B

ULTERIORI INFORMAZIONI

- Pubblicazioni
- L. C. Klopfenstein, S. Delpriori, B. D. Paolini, A. Bogliolo., "CodyMaze: the hour of Code in a mixed-reality maze", INTED PROCEEDINGS, 4878-4884.
- 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.
- 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
- 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.