

CURRICULUM VITAE SCIENTIFICO PROFESSIONALE

- Nato il 20/12/1998
- Cittadinanza: italiana
- Residente in
- Lingue parlate: italiano (madrelingua), inglese (fluente)
- E-mail:

ISTRUZIONE

- Settembre 2018 – ottobre 2021: Università degli Studi di Udine, Laurea in Internet of Things, Big Data & Web.
Tesi di laurea “Il Crowdsourcing per il Tagging delle Leggi italiane”.
- Ottobre 2021 – dicembre 2024: Università degli Studi di Udine, Laurea Magistrale con lode in Comunicazione Multimediale e Tecnologie dell’Informazione, curriculum Sistemi Multimediali & Interaction Design.
Tesi di laurea “Proposta e Sviluppo di un Sistema di Realtà Virtuale a supporto delle terapie riabilitative post chirurgiche per pazienti con diagnosi di cancro al seno”.

ESPERIENZE DI RICERCA

Ho svolto una tesi magistrale di ricerca per la quale ho realizzato un sistema di Realtà Virtuale a supporto delle tradizionali terapie riabilitative post-chirurgiche normalmente impiegate su pazienti con diagnosi di cancro al seno. Durante il suo utilizzo, le pazienti vengono coinvolte in un’attività che ricorda il tennis, in cui devono svolgere alcuni scambi di palla assieme a una compagna di gioco guidata dal computer, movimentando uno dei due arti superiori. L’elemento di originalità del sistema è rappresentato dall’introduzione di un meccanismo di alterazione della rotazione della spalla virtuale, con l’obiettivo di indurre le pazienti a credere di star compiendo un movimento più o meno ampio rispetto a quello svolto nella realtà. Tale meccanismo ha l’obiettivo di influenzare la percezione del dolore che, dalle conclusioni di ricerche recenti, è una forma di protezione utilizzata dal cervello, attivata sulla base di una combinazione di stimoli sensoriali e fattori fisici, come uno stato di reale infiammazione dell’organismo. I risultati dei primi test condotti sul sistema hanno evidenziato un funzionamento del meccanismo di alterazione introdotto, il quale ha consentito un ritardo nell’insorgenza del dolore dato dal movimento. Il sistema sviluppato sarà oggetto, nel 2025, di uno studio clinico, che si svolgerà presso il CRO di Aviano.

ESPERIENZE LAVORATIVE

- Ottobre 2023 – dicembre 2023: tirocinio curriculare presso Eye-Tech srl, con sede a Pordenone. Durante l'attività di tirocinio mi sono occupato del rifacimento del sito web dell'azienda utilizzando il CMS WordPress. Inoltre, ho realizzato un applicativo web che consente la visualizzazione di modelli tridimensionali in Realtà Aumentata sia su iOS che su Android gestendo in tempo reale il cambio di formato dei file, in accordo con le esigenze delle due piattaforme.

COMPETENZE TECNICHE

- Programmazione procedurale ed orientata agli oggetti. I linguaggi che ho maggiormente utilizzato durante il percorso di studi universitario sono stati Java, Python, JavaScript, PHP, Dart e C#.
- Realizzazione di database relazionali. Il RDBMS che ho maggiormente utilizzato durante il percorso di studi universitario è stato MySQL.
- Uso di framework, runtime e piattaforme di sviluppo. Ho avuto modo di utilizzare strumenti come Flutter, Angular, Node.js, TouchDesigner e Unity per lo sviluppo di applicazioni mobile, web e interattive.
- Modellazione tridimensionale creativa. Il software con cui ho esperienza in questa pratica è Blender.
- Grafica vettoriale. Per progetti personali e universitari, ho utilizzato il software Adobe Illustrator per la realizzazione di grafiche vettoriali.
- Altri strumenti legati allo sviluppo di software. Per progetti personali e universitari, ho avuto modo di utilizzare i servizi in cloud di Amazon (Amazon Web Services) e alcuni strumenti di controllo della versione Git (GitHub e GitKraken).