

Giulio Biagini

ADDRESS

Pietracolora, 40041, Bologna

☎ MOBILE PHONE

☎ TELEPHONE

✉ giulio.biagini90@gmail.com

🌐 <http://giuliobiagini.altervista.org>

HR Department

Corporation

123 Pleasant Lane

12345 City, State

28 novembre 2017

Dear Sir or Madam,

Buongiorno,

Sincerely yours,

Giulio Biagini

Attached: curriculum vitae

Giulio Biagini

Curriculum Vitæ

ADDRESS

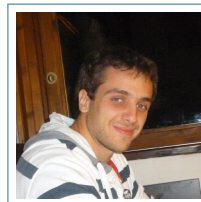
Pietracolora, 40041, Bologna

☎ MOBILE PHONE

☎ TELEPHONE

✉ giulio.biagini90@gmail.com

🌐 <http://giuliobiagini.altervista.org>



Informazioni Personali

Data di Nascita 25/11/1990
Indirizzo ADDRESS, Pietracolora, Gaggio Montano (40041), Bologna
Telefono TELEPHONE
Cellulare MOBILE PHONE
E-mail giulio.biagini90@gmail.com
Sito Internet <http://giuliobiagini.altervista.org>
Github <https://github.com/GiulioBiagini>
Patenti A3, B

Istruzione e Formazione

- 09/2013 - in corso **Informatica (Curriculum Sistemi e Reti)**, *Corso di Laurea Magistrale*, Scuola di Scienze, Dipartimento di Informatica: Scienza e Ingegneria, Alma Mater Studiorum, Università di Bologna.
○ Valutazione: **in corso**.
- 09/2009 - 03/2013 **Informatica**, *Corso di Laurea Triennale*, Facoltà di Scienze MM.FF.NN., Dipartimento di Informatica, Alma Mater Studiorum, Università di Bologna.
○ Valutazione: **108** su 110.
- 09/2004 - 07/2009 **Liceo Scientifico Tecnologico**, *Scuola di Istruzione Superiore*, Istituto Tecnico Commerciale e per Geometri Luigi Fantini, Vergato, Bologna.
○ Valutazione: **76** su 100.

Riconoscimenti

- 2007/2008 **Borsa di Studio** “per essersi distinto con profitto nel corso dell’anno scolastico”
2005/2006 **Borsa di Studio** “per essersi distinto con profitto nel corso dell’anno scolastico”
2004/2005 **Borsa di Studio** “per essersi distinto con profitto nel corso dell’anno scolastico”

Tesi Informatica Magistrale

Titolo **da definire**
Relatore Prof. Luciano Bononi
Correlatore Dott. Luca Bedogni
Descrizione Studio del comportamento di specifici *algoritmi* nell’ambito dello *streaming audio/video adattivo su HTTP* facenti parte del *protocollo MPEG-DASH* tramite la loro implementazione su un *simulatore OMNET++*.

Tesi Informatica Triennale

Titolo	Un Framework per il Controllo e la Gestione Automatica dello Spostamento di Sensori Mobili
Relatore	Prof. Luciano Bononi
Correlatori	Prof. Marco Di Felice, Dott. Luca Bedogni
Descrizione	Progettazione e sviluppo di un <i>framework</i> composto da un' <i>applicazione Android</i> in grado di comandare il movimento di un <i>robot</i> collegato ad una <i>scheda Arduino</i> tramite <i>interfaccia di comunicazione Bluetooth</i> .

Insegnamenti Universitari

Magistrale	Oltre ad un approfondimento delle materie già affrontate durante il Corso di Laurea Triennale come gli <i>algoritmi</i> , studiati questa volta in ambiti <i>paralleli</i> e <i>distribuiti</i> ed i <i>database</i> , sono stati seguiti insegnamenti specifici più incentrati sullo studio dei <i>sistemi</i> e delle <i>reti</i> , dai <i>sistemi complessi</i> a quelli <i>distribuiti</i> , dai <i>sistemi middleware</i> a quelli <i>mobili</i> , così come i <i>sistemi e le reti wireless</i> . Sono poi stati seguiti Corsi che hanno permesso di ampliare le conoscenze al di fuori dello specifico ambito stabilito dal Curriculum scelto, quali <i>intelligenza artificiale</i> , <i>simulazione</i> e <i>grafica</i> , quest'ultima anche da un punto di vista dell' <i>interazione persona-computer</i> , quindi volta alla progettazione di interfacce grafiche che più si adattano alle specifiche esigenze dettate dall'ambito d'uso.
Triennale	Gli insegnamenti più significativi, oltre a vertere sull'apprendimento della <i>matematica</i> e della <i>fisica</i> , si sono incentrati sullo studio della <i>logica</i> e della <i>programmazione</i> , sia ad <i>alto</i> che a <i>basso livello</i> , così come in <i>ambito web</i> e <i>mobile</i> . Sono stati studiati gli <i>algoritmi</i> e le <i>strutture dati</i> principali, i <i>linguaggi di programmazione</i> , i <i>database</i> , la <i>sicurezza</i> e come gestire lo sviluppo di un progetto nella sua interezza, così come i principi dell' <i>ingegneria del software</i> insegnano. È stato studiato il funzionamento delle <i>reti</i> e dei <i>sistemi operativi</i> . Infine, sono state studiate le <i>teorie della calcolabilità</i> e della <i>complessità</i> .

Competenze

Informatiche

Piattaforme	Linux (Debian, Ubuntu), Microsoft Windows, Android, Arduino (UNO), RaspberryPi 2 (Model B).
Linguaggi	JAVA, PYTHON, SCHEME, C, C++, PHP, HTML, JAVASCRIPT, CSS, WIRING (Arduino), ASSEMBLY 8086, BASH, L ^A T _E X.
Database	SQL, Algebra Relazionale.
Framework/Librerie	DJANGO (Python Web Framework).
Formati	CSV, XML, JSON.

Strumenti Eclipse (IDE Java), NetBeans (IDE Java, C), Visual Studio (IDE C per Windows), Arduino Software (IDE Wiring), ArgoUML (software di modellazione UML), Kile (ambiente di editing \LaTeX), VIM (text editor a riga di comando), GNU NANO (text editor a riga di comando), Git (strumento di controllo versione distribuito), GitHub (servizio di hosting per repository Git), Bitbucket (servizio di hosting per repository Git), OMNET++ (simulatore ad eventi discreti), Blender (software per la modellazione 3D), Microsoft Office, LibreOffice.

Linguistiche

Italiano **Madrelingua**

Inglese **Intermedio/Avanzato**

Francese **Elementare**

Solo parole e frasi semplici

Certificazioni

Inglese **B2: intermedio/avanzato**

Acquisito durante gli studi universitari

Altre

Possiedo buone **capacità organizzative, relazionali e comunicative**, sviluppate durante il percorso di studi universitario, ricco di progetti e lavori di gruppo. Faccio parte della locale ProLoco ed altri gruppi dediti all'organizzazione di eventi, i quali contribuiscono ad un ulteriore sviluppo di queste capacità.

Il percorso di studi ha permesso di affinare le mie capacità legate al **problem solving**, permettendomi di sviluppare un forte **pensiero critico e creativo**.

La pratica abitudinale di diverse attività sportive contribuisce allo sviluppo di qualità come la **tenacia**, la **costanza** e l'**impegno quotidiano** sino al raggiungimento degli obiettivi prefissati.

La frequentazione dell'ambiente universitario, così come quella di ambienti sportivi, mi ha permesso di entrare in contatto con più **realità multiculturali**.

Esperienze Lavorative

Professionali

2017 **Realizzazione del Software "Patients Manager"**, *Fisio Total: Studio Riabilitativo del Dott. Lorenzo Salvi*, Pietracolora, Gaggio Montano, Bologna.

Realizzazione di un software che permette ad un medico di gestire i propri pazienti.

o GitHub: <https://github.com/GiulioBiagini/Patients-Manager>

2015 **Configurazione di un Sistema di Videosorveglianza TVCC**, *Autospurghi Venturi Raffaele Srl*, Castel di Casio, Bologna.

Configurazione di un server per la videosorveglianza, con sistema di allarme via mail e streaming video da remoto.

Non Professionali

2017 **Lezioni Private.**

Lezioni private sull'utilizzo generale di un Computer con sistema operativo Microsoft Windows 10 e sulla suite Microsoft Office.

2016 - 2017 **Ripetizioni.**

Ripetizioni di Matematica, Fisica e Chimica a ragazzi del Liceo

dal 2009 **Riparazioni Software.**

Riparazioni di computer causa errori software, recupero dati, formattazione e re-installazione sistema operativo Microsoft Windows con vari programmi o distribuzioni Linux personalizzate con desktop environment e windows manager in relazione alle prestazioni del pc in esame.

2009 **Bagnino, Piscina Comunale, Castel D'Aiano, Bologna.**

Questa attività lavorativa ha permesso di affinare le mie *capacità relazionali* con la clientela e mi ha permesso di ricoprire un ruolo di grande *responsabilità*, dove l'*attenzione* è una qualità fondamentale al fine di garantire la *sicurezza* delle persone.

da sempre **Operaio in Azienda Agricola, Azienda Agricola di famiglia e di parenti, Pietracolora, Gaggio Montano, Bologna.**

Altre

21/08/2017 **Concorso 1.148 Allievi Agenti della Polizia di Stato, Prova Scritta, Roma.**

Prova scritta per l'assunzione di 1.148 Allievi Agenti della Polizia di Stato.

Punteggio: 9.25 su 10, graduatoria (civili): 5.472 su 71.821.

Progetti

Personal

2017 **Monitor YouTube Video.**

Programma che può essere utilizzato sia da riga di comando che tramite interfaccia grafica, il quale permette il monitoring circa le statistiche di un video YouTube ad intervalli regolari.

- o Risorse: Java.

- o GitHub: <https://github.com/GiulioBiagini/Monitor-YouTube-Video>

2016 **NAS con RaspberryPi 2 e Samba.**

Configurazione di un RaspberryPi 2 Model B in modo che agisca da NAS - Network Attached Storage per la condivisione di memorie di massa su rete tramite la suite di programmi per interoperabilità Windows/Linux Samba.

- o Risorse: RaspberryPi 2 Model B, Linux, Samba.

Universitari

2016 **BattleSheep, Progetto di Sistemi Distribuiti.**

Programma distribuito che rievoca in modo divertente la battaglia navale.

- o Risorse: Java, RMI.

- o GitHub: <https://github.com/DSBattleSheep/BattleSheep>

2015 **PersonalPharm, Progetto di Interazione Persona-Computer.**

Analisi, progettazione, implementazione e testing dell'interfaccia della WebApp PersonalPharm secondo il modello di processo circolare ISO 9241-210.

- o Risorse: modello di processo circolare ISO 9241-210, principi Human-Centered Design, approcci Task-Oriented e Goal-Oriented, metodologia del Card Sorting, Modello CAO=S, approccio Discount Usability Testing basato sulla metodologia del Thinking Aloud, valutazione basata sul modello Single Easy Question.

2015 **PersonalPharm**, *Progetto di Complementi di Basi di Dati*.

WebApp che permette ad un "caregiver" di prendersi cura di alcuni "pazienti".

Il caregiver registra un paziente, ne inserisce il piano terapeutico e l'app si occupa di ricordare al paziente quando prendere le medicine. Una volta inseriti i dati, il caregiver imposta il tablet e lo consegna ai pazienti.

Il mio personale contributo è dato dalla realizzazione del software lato server.

- Risorse (lato server): Python, Django (Python Web Framework).
- URL: <http://130.136.143.4>

2015 **Collaborative Robbins**, *Progetto di Fisica dei Sistemi Complessi*.

Programma per lo studio circa la collaborazione di due agenti intelligenti che agiscono in uno stesso ambiente al fine di massimizzare una misura di prestazione comune.

- Risorse: C, Algoritmi Genetici.
- GitHub: <https://github.com/DSBattleSheep/BattleSheep>

Interessi Personali e Hobby

- | | |
|-----------------|--------------------|
| ○ Fisica | ○ Nuoto |
| ○ Astronomia | ○ Pesistica |
| ○ Allenamento | ○ Arti Marziali |
| ○ Alimentazione | ○ Motocross/Enduro |