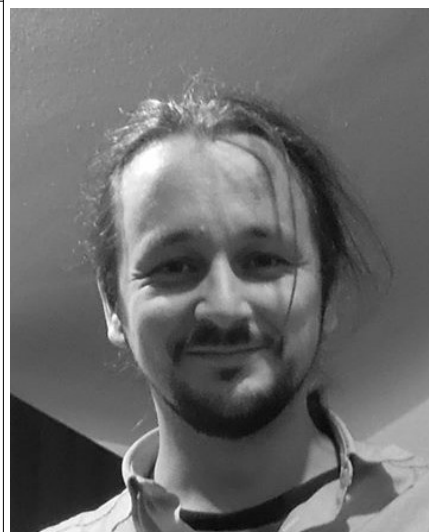


Curriculum Vitae

Nome:	Carminati Alberto
Indirizzo:	via Raffaello 3/A Spilimbergo (PN) 33097
Telefono:	338 4224237
e-mail:	carminati.alberto@yahoo.it
Nazionalità:	Italiana
Data di nascita:	11/11/82
Portfolio	https://ilbarbogio.github.io/



Competenze:

Informatiche:

Programmazione

Programmo quotidianamente in linguaggio **JavaScript**, **Html** e **Css** per la mia attività di full-stack developer di applicazioni didattiche web, e utilizzo diverse librerie frontend quali **ThreeJs**, **Angular**, e backend, quali **NodeJS** e moduli relativi. Ho utilizzato DNS sia generalisti (**Wordpress**, **Joomla**) sia specializzati come (**Moodle**), che ho autonomamente installato e gestito su un server remoto. Utilizzo normalmente features **ES6** e seguo gli sviluppi più recenti.

Sviluppo nuove competenze seguendo corsi professionalizzanti online, verificando i miei progressi con il conseguimento di certificati presso un ente di certificazione terzo dove possibile. Attualmente sto seguendo un corso completo di programmazione **C#** ed un corso di analisi di big data con **Python**.

Per hobby mi sono dedicato alla realizzazione di programmi per l'arte procedurale, grafica e sonora, e per realizzare piccoli videogiochi ed applicazioni interattive. Inizialmente ho lavorato in ambiente Processing, (affine a Java), ho utilizzato AndroidStudio ma ho poi proseguito nel mio sviluppo personale utilizzando sempre più spesso Javascript, date le ampie flessibilità e capacità acquisite da questo linguaggio negli ultimi anni. Ho focalizzato la mia produzione verso la visualizzazione tridimensionale, anche in realtà aumentata, e verso trattamento e visualizzazione di dati, su web. Ho imparato per i miei studi linguaggi quali **Mathematica**, **Matlab** e **LaTex**. Conosco ed utilizzo diverse librerie e programmi opensource, seguendone lo sviluppo per segnalare eventuali bug e valutarne le potenzialità.

Web	<p>Sviluppo normalmente componenti modulari per il web e applicazioni, alcuni dei quali sono raccolti in un portfolio online ospitato su github: https://ilbarboglio.github.io/</p> <p>Ho sviluppato il progetto GeoUniud per l'Università di Udine, una piattaforma innovativa di e-learning che esperimenta l'applicazione di tecnologie web alla didattica, con forti componenti interattive e grafiche, comprese realtà aumentata e generazione procedurale di contenuti. Il progetto si è evoluto in forme diverse fino ad oggi, nonostante diversi ostacoli burocratici che hanno spinto alla realizzazione di una piattaforma, su stack MEAN, con funzione di provider di tools, così come definiti dallo standard LTI. Nella sua ultima forma, la piattaforma è un provider SaaS altamente interattivo e contenutisticamente complesso, indipendente dall'architettura della struttura di destinazione. Nonostante l'evoluzione strutturale importante, lo scopo è sempre stato offrire strumenti interattivi ed originali nella forma di <u>applicazioni con aspetti rigorosamente didattici ma caratterizzati dove possibile da elementi ludici</u>. Un'impostazione modulare consente attualmente di popolare un "corso" Moodle di diversi singoli "tools", recuperati dal database esterno e parametrizzati secondo il livello di difficoltà richiesto.</p> <p>Gestisco il sito www.elefantinodesign.com, un dominio in continua evoluzione dove ho potuto sperimentare diverse tipologie di web design: cdn di terze parti, pagine html statiche realizzate senza l'appoggio di librerie o frameworks, frontend complesso con architettura Angular. I contenuti riguardano i miei interessi ed hobbies personali.</p> <p>Ho comunque ricoperto il ruolo di full-stack developer, occupandomi di procurare servizi di hosting sui quali installare e gestire server e database necessari producendo contenuti specializzati e compilando fino all'ultimo dettaglio html e css sulle singole pagine.</p>
Interattività	<p>Per passione sviluppo elementi interattivi o piccoli videogiochi, nei quali approfondisco tecniche di programmazione e pubblicazione di pagine web che richiedono gestione di assets, rappresentazione tridimensionale e sua modulazione tramite shaders, riproduzione audio. Negli ultimi due anni ho trovato un incentivo nella partecipazione a game jams a tema e con precise deadlines, affrontando da solo la produzione di un videogioco il più possibile completo, accattivante e tecnicamente compatibile, utilizzando diversi linguaggi ma con una predilezione per javascript.</p>
Grafica	<p>Vettoriale e raster: <u>Photoshop</u>, <u>Adobe Illustrator</u>, <u>Inkscape</u>. Tridimensionale: <u>Blender (modellazione, animazione, produzione di assets)</u>, diversi CAD.</p>
Didattica	<p>Tengo lezioni private di Matematica, Fisica ed Informatica per gli studenti delle scuole superiori, di qualsiasi indirizzo, e dell'università, per corsi di Ingegneria, Economia, Scienze della Formazione, ed altre.</p>
Ricerca	<p>Ho collaborato alla stesura di un articolo sul tema dell'e-learning, con particolare attenzione all'interattività ed alla grafica, derivato dal progetto sviluppato con l'Università. L'articolo è stato pubblicato su "Quaderni di Ricerca in Didattica", Numero speciale n. 8, 2020, a titolo "Interactive tools</p>

to support Linear Algebra students: GeoUniud” (in inglese).

Calcolo

Pur non facendone spesso uso, trovandomi più a mio agio con altri ambienti più affini al coding, conosco la struttura dei fogli di calcolo Office e OpenOffice, e posso in breve riprenderne l'uso a livello avanzato. In passato ho utilizzato ad buon livello Mathematica e Matlab.

Scrittura

Conosco il pacchetto Microsoft Office ma utilizzo quotidianamente l'affine LibreOffice, oltre a programmi specializzati di impaginazione quali TeXworks (specializzato per letteratura scientifica).

Linguistiche:

	letto	scritto	parlato
Inglese	avanzato	avanzato	avanzato
Francese	avanzato	base	base
Tedesco	base	base	base

-Per motivi di studio e di lavoro utilizzo materiale in lingua inglese con forti componenti tecniche, e produco saltuariamente testi specialistici anche destinati a pubblicazioni e presentazioni.
-Leggo quotidianamente testi in francese, sia tecnici sia per intrattenimento
-Ho conseguito un patentino europeo per la conoscenza del tedesco di livello B1, ma da anni non pratico la lingua né parlata né scritta. Posso individuare le componenti fondamentali in un testo e tradurlo usando un vocabolario.

Tecnologiche:

Stampa 3D

Conosco a fondo le problematiche del design tridimensionale per la stampa e della conversione e rappresentazione di dati di diverso genere (figure procedurali, trasformazione di mappe catastali in plastici tridimensionali del territorio), conosco diversi materiali di stampa ed altre tipologie di stampanti. Possiedo e utilizzo una stampante con tecnologia FDM ed una SLA.

Arduino

Realizzo progetti interattivi con boards Arduino Uno, Mini e Micro, gestendo sensori e controllando led ed altri dispositivi.

Altre:

Sono un appassionato di Origami (l'arte di creare figure piegando la carta) e sono componente attivo della comunità italiana ed internazionale, creo modelli originali pubblicati, o in via di pubblicazione, a livello nazionale ed internazionale.

Disegno e dipingo da sempre, e questo interesse ha spinto alla sperimentazione nell'uso delle nuove tecnologie.

Ho suonato per dieci anni il clarinetto nella banda di Spilimbergo, e ho ricoperto la carica di consigliere presso l'Istituto G. A. Fano che la sostiene, producendo materiale per pubblicizzarne le attività, non ultima quella dei

corsi internazionali di perfezionamento musicale, con iscritti da diverse parti del mondo oltre che dall'Italia.

Esperienze lavorative:

Data	Dal 10/1/2021 al 10/10/2021
Datore di lavoro	Università degli Studi di Udine
Tipo di attività	Fornitura SaaS con accesso integrato in ambiente Moodle a piattaforma didattica basata su MEAN stack, ruolo MEAN full-stack developer
Data	Aprile 2020
Datore di lavoro	Università degli Studi di Udine
Tipo di attività	Ciclo di lezioni in modalità online per corso offerto dall'Università agli studenti degli istituti di Scuola Secondaria, mirato all'esplorazione di geometrie non euclidee tramite l'applicativo Geogebra
Data	Giugno 2019
Datore di lavoro	Università degli Studi di Udine
Tipo di attività	Seminario sull'utilizzo di strumenti informatici per la didattica, rivolte ai docenti della scuola secondaria, nell'ambito della Scuola Nazione per Insegnanti sulla Matematica e la Fisica moderna
Data	Dal 16/4/2018 al 31/12/2019
Datore di lavoro	Università degli Studi di Udine
Tipo di attività	Sviluppo piattaforma e-learning "GeoUniud" per l'apprendimento della geometria, creazione di software e materiale didattici
Data	dal 2016 ad oggi
Datore di lavoro	autonomo con partita iva in ambito formazione
Tipo di attività	docenza privata per studenti delle scuole superiori e delle università, per matematica, fisica, informatica. Organizzazione di corsi per i test di ammissione all'università e con altri scopi
Data	dal 21/11/2016 al 22/12/2016
Datore di lavoro	MIUR: ITIS Galileo Galilei, Conegliano (TV)
Tipo di attività	Docente di matematica

Data	dall'anno accademico 2009/2010 all'anno accademico 2013/2014
Datore di lavoro	MIUR: Università di Udine, Facoltà di Ingegneria, Scienze dell'Architettura
Tipo di attività	Assistenza alla docenza in corso laboratoriale, con ruoli organizzativi e didattici e partecipazione a due esperienze didattiche ad Addis Abeba, in Etiopia.
Data	settembre 2013 e settembre 2015
Datore di lavoro	MIUR: Scuola Italiana di Addis Abeba, Etiopia
Tipo di attività	tirocinio per la realizzazione di un laboratorio didattico a tema Origami e Architettura
Data	dal 2007 al 2015
Datore di lavoro	vari: Metasapere, altre ditte di docenza privata
Tipo di attività	docente di matematica, fisica, informatica

Istruzione:

Data	anno accademico 2007/2008
Istituto	Università di Udine, Facoltà di SS.MM.NN, Corso di Matematica
Titolo	Dottore in Scienze Matematiche con voto 98/110
Data	anno accademico 2009/2010
Istituto	Università di Udine, CLAV
Titolo	Attestato di frequenza, corso di lingue livello A1
Data	anno accademico 2001/2002
Istituto	Liceo Scientifico Michelangelo Grigoletti, Pordenone
Titolo	Diploma di Maturità Scientifica
Data	anno accademico 2001/2002
Istituto	Goethe Institut
Titolo	Certificat Deutsch

Autoapprendimento:

Corso	Angular & NodeJS – The MEAN Stack Guide
Sito	https://www.udemy.com/course/angular-2-and-nodejs-the-practical-guide/

Corso	The Complete Web Developer Course 2.0
Sito	https://www.udemy.com/course/the-complete-web-developer-course-2/
Corso	NodeJs, Express, MongoDB & More: The Complete Bootcamp
Sito	https://www.udemy.com/course/nodejs-express-mongodb-bootcamp/
Corso	Three.js and TypeScript
Sito	https://www.udemy.com/course/threejs-tutorials/
Corso	Complete Blender Creator: Learn 3D Modelling
Sito	https://www.udemy.com/course/blendertutorial/
Corso	Become a Material Guru in Blender
Sito	https://www.udemy.com/course/become-a-material-guru-in-blender-cycles/

Data
Spilimbergo, 16/5/2022

Firma

Carminati Alberto

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"

Carminati Alberto