

Luca Fabbian - Computer Engineer

luca.fabbian.1999@gmail.com | +39 340 6398141 | Trento, Italy
Architettura software / sviluppo framework / app web e Android



Esperienze Professionali



Gasparini Srl - Backend & frontend developer, ricercatore

Internship, da novembre 2022 ad aprile 2023

Gasparini è leader nel settore macchinari industriali di qualità. Esperti nella costruzione di hardware, sono ancora legati a software ormai obsoleti. Mi hanno pertanto chiesto di esaminare la fattibilità di una migrazione su cloud. Ho realizzato per loro un prototipo in grado di importare e editare disegni industriali, per poi trasformarli in istruzioni macchina.

Ho usato *TypeScript+Svelte+Three.js+TailwindCSS* per il frontend, e *Node+Postgres+Postgraphile* per il backend. Ho lavorato con microservices, Docker, Azure e pipeline CI/CD basate su Pulumi.



Witted Srl - Backend & frontend developer, architetto software

Tirocinio, dal 20 luglio al 26 agosto 2020

Ho lavorato sul progetto Daphne (monitoraggio forestale tramite sensori intelligenti), creando da zero un backend prototipo con AWS, Serverless e Node. Ho poi sviluppato un'interfaccia frontend in Javascript+Svelte per consentire l'accesso ai dati dei sensori e il loro labelling.

Ho proseguito il lavoro sul framework *Zephyrus*: riscrivendolo con *ZeroMQ* anziché *ROS*, ho ridotto di oltre 100 volte il build time e di 1000 volte il delay. Tuttora è in uso in più di 10 progetti aziendali.



Witted Srl - Architetto software

Alternanza scuola lavoro, dal 26 agosto all'8 settembre 2018 + integrazioni successive da remoto

Ho ideato e scritto il framework *Zephyrus*, basato su ROS e Docker, per automatizzare il processo di build, run e debug di programmi distribuiti. È stato pensato per i robot sviluppati dall'azienda.

Ho partecipato alla realizzazione di un prototipo del drone sottomarino *Sealion*.

Istruzione e Riconoscimenti



Università di Padova - Computer Engineering, 110/110 e Lode

Laurea Magistrale, da ottobre 2021 a ottobre 2023

Università di Padova - Ingegneria dell'Informazione, 110/110 e Lode

Laurea Triennale, da ottobre 2018 a settembre 2021

Ho scelto il percorso classico offerto dall'Università di Padova: triennale con basi teoriche in informatica, matematica, fisica, elettronica e telecomunicazioni + magistrale incentrata sull'informatica, con specializzazione in WIDE (Web Information and Data Engineering).

Tesi triennale: ho proposto e realizzato Unyw, un'hybrid app per l'esecuzione di programmi desktop Linux su Android, attraverso un sistema innovativo che rimappa le interfacce native su pagine web.

Tesi magistrale: ho lavorato con Gasparini Srl per reimplementare il software storico in una nuova versione cloud.



Premio Zerorobotics - Primo posto mondiale

Competizione internazionale di informatica, edizione 2017/2018

Al liceo, sono stato Team Leader e sviluppatore principale della squadra "Space Lions", che ha vinto la gara di programmazione Zerorobotics indetta da NASA e MIT.

Skill e Competenze

Programmazione: sono specializzato in Typescript/Javascript e affini, inclusi Node, Electron, Ionic e HTML/CSS (con framework Svelte, Vue e React). Conosco Java, Kotlin, Python, Golang, Bash, C, C++ e Nim. Ho un'infarinatura base di Matlab e Haskell. So usare Git, Docker, PostgreSQL, AWS.

Lingue: l'italiano è la mia lingua madre. Ho studiato per anni in inglese all'università, ho superato la certificazione TOEFL con voto 102/120 (oltre il livello C1).

Soft skills: imparo in fretta, so gestire il tempo e stringere i denti di fronte agli imprevisti. Ho lavorato spesso in gruppo. Sono appassionato di narrativa, di cui conosco l'approccio moderno.

Su di me

Sono un ragazzo solare ed energico, che ha iniziato a programmare a undici anni e non ha mai smesso. Adoro leggere, cucinare, camminare, guardare Netflix davanti a una tazza di camomilla (il tè non mi fa dormire). Contribuisco a iniziative open-source, ho ideato e sviluppato progetti tra cui:

runcss: compilatore client side per Tailwind.

Magebook editor: web app per scrivere avventure testuali e libri gioco. Include collaborative editing basato su Firebase, esportazione Word e Libreoffice, template per realizzare app Ionic. È stato usato in numerose pubblicazioni.

hdt-wasm: port WebAssembly della libreria HDT, usata nei graph database.

ipycpp: Jupyter kernel per usare il C++ nei notebooks. Simile a xeus-cling, ma più semplice, facile da modificare e con meno overhead.

electron-iso-packager: libreria Node che permette di trasformare i progetti electron in CD .iso autoeseguibili basati su Tiny Core Linux.



lucafabbian.github.io