

Nicolò Carpignoli

CURRICULUM VITAE



Data di nascita: **02/05/1992**
Luogo di nascita: FANO (PESARO E URBINO)
Cittadinanza: Italiana - Sesso: maschile
Recapito: via Spataro 4, Bologna (BO)
Email: **nicolocarpignoli@gmail.com**
Cell.: **3313444380**

Sito web: nicolocarpignoli.com

Github: <https://github.com/nicolocarpignoli>

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/nicolò-carpignoli>

Esperienze di lavoro

- 01/10/2017, **Chialab** (BO) assunto come: Software Engineer
- 01/01/2017 - 31/09/2017, **Gruppo SCAI** (BO) assunto come: Software Engineer

Sviluppo di un prodotto gestionale in ambito Immobiliare. Tale esperienza mi ha fornito solidi elementi di sviluppo web backend (C#) e frontend (Javascript e React JS). Ho inoltre svolto il ruolo di Scrum Master acquisendo know-how nella gestione di team interdisciplinari che adottano sviluppo Agile, in particolare Scrum e EXtreme Programming. Il prodotto è stato sviluppato tramite l'utilizzo di tecniche di sviluppo agili come Continuous Integration e Test Driven Development fra le altre. Durante l'esperienza ho inoltre aiutato nella consulenza ad un tesista magistrale per lo svolgimento della tesi riguardante la sicurezza informatica in ambito IoT.

- 01/07/2016 - 31/12/2016, **Gruppo SCAI** (BO) assunto come: Internship Software Engineer

L'attività di tesi in azienda ha riguardato l'analisi e definizione di un'architettura IoT per monitoraggio atleti in allenamenti sportivi, nonché la realizzazione di un prototipo di sistema IoT per monitorare atleti nello squash - che è tutt'ora in utilizzo in azienda come punto di partenza per prodotti basati su architetture IoT.

Schematicamente, elenco di seguito le tecnologie e competenze acquisite durante il periodo di tesi: capacità di analisi di architetture IoT, programmazione di device Arduino, analisi e implementazione di comunicazioni con protocollo MQTT, design e implementazione di DB NoSQL (Cassandra, Redis), sviluppo di componenti server con tecnologia Spring e Java, integrazione (HTTP Rest API) lato frontend con applicazione esterna in Javascript ed AngularJS.

- 01/03/2015 - 01/06/2015, **Jaa Interaction** (MI) assunto come: Freelancer Software Engineer

Ho lavorato ad un progetto riguardante l'automazione 4.0 sviluppando un'interfaccia grafica in linguaggio Python tramite il framework Kivy. Ho inoltre consolidato le competenze riguardo lo sviluppo su sistemi operativi Linux (Raspbian) su prodotti come Raspberry Pi.

- 01/10/2013 - 01/01/2014, **iubar.it** (PU) assunto come: Internship Software Engineer

L'attività ha riguardato lo sviluppo di un applicativo web utilizzando il framework PHP Symfony 2.

Istruzione

- Settembre 2014 - Febbraio 2017

Università di Bologna - **INGEGNERIA INFORMATICA LM**

Votazione finale: 110/110 con Lode

Età alla data di conseguimento del titolo: 24 - Titolo tesi: Analisi e definizione di un'architettura IoT per monitoraggio atleti in allenamenti sportivi. (Materia: LINGUAGGI E MODELLI COMPUTAZIONALI M)

- Settembre 2011 - Ottobre 2014

Università di Bologna - **INGEGNERIA ELETTRONICA, INFORMATICA TELECOMUNICAZIONI**

Votazione finale: 102/110 (ambito Informatico)

Età alla data di conseguimento del titolo: 22 - Titolo tesi: Linguaggi di Programmazione ad Agenti: Jason come Caso di Studio (Materia: SISTEMI OPERATIVI)

- Settembre 2006 - Giugno 2011

FANO ITC BATTISTI - **MATURITA' TECNICA COMMERCIALE**

Voto Diploma: 100/100 (Perito Informatico e Commerciale)

Tipo Diploma: diploma italiano

Tipo Scuola: statale

Certificazioni

In ordine di conseguimento

- Scrum Master : International Scrum Institute (License 94595977959688)
- Code School: Shaping up with Angular.js
- IBM: Big Data Foundations
- AICA: ECDL (Patente Europea del Computer)

Conoscenze linguistiche

Certificazioni:

- **INGLESE**, Trinity Grade 8 - Trinity College London, 01 Mar 2011, **B2**
- **INGLESE**, presso UNIBO University Linguistic Centre, Gen 2015, **B2**

Livello linguistico attuale dopo ulteriori studi personali ed esperienze all'estero:

Lingua	Comprensione	Parlato	Scritto
Inglese	C1	B2	C1
Francese	A1	A1	A1

Conoscenze informatiche

Linguaggi di Programmazione: Java, C#, Javascript, Python, SQL. Altri linguaggi: HTML, CSS, JSON, XML, SASS.

Metodologie di sviluppo e di team management: Scrum, EXtreme Programming, Waterfall, Kanban, Lean thinking. Esperienza come Scrum Master e adozione di pratiche di EXtreme Programming.

Framework di sviluppo e librerie (principali): React JS, Kivy, NodeJS, NHibernate, Nancy, Redux, Bootstrap.

Applicazioni e programmi conosciuti (principali): Eclipse, Visual Studio, CLI, MySql, MongoDB, SQL SERVER, Linux OS, Windows OS, MacOS, MS Office, Raspberry Pi Platform, git (gitFlow, gitHub Flow), Continuous Integration (Jenkins tool), Arduino platform, NoSQL DB (Cassandra, Redis), IoT Protocols and architectures (MQTT, AMQP, architetture a tre livelli, ecc.), Esri ArcGis Server, Esri ArcGis Online, Esri ArcMap.

Progetti personali

Ho lavorato a diversi progetti personali durante gli anni e tutt'ora per cultura personale e divertimento continuo a sviluppare in autonomia. All'indirizzo nicolocarpignoli.com mantengo aggiornate le mie produzioni. Una breve panoramica:

- *Dailyquote (2017)* - App Android realizzata con Cordova, ionic e ReactJS. Mostra la citazione del giorno con traduzione italiana.
- *SubtitlesAlertBot (2017)* - Progetto riguardante un bot Telegram per download e sottoscrizioni a sottotitoli per film e serie-tv. Realizzato in Javascript e NodeJS con database MongoDB ed attualmente situato sulla piattaforma RaspberryPi. Il progetto è open-source e ha visto coinvolte diverse best-practice e strumenti professionali, tra cui: git, gitFlow, slack, Trello, pattern MVC. Il progetto è disponibile sulla piattaforma GitHub.
- *jpgattool (2016)* - *Una libreria disponibile su github che espone delle API per creare in maniera immediata client Bluetooth Low Energy in Java (su dispositivi Desktop e Mobili)*
- *MOOVBIT (2016)* - MOOVBIT è la piattaforma IoT prodotta nel mio periodo di tesi magistrale in azienda. Si tratta di un prototipo di architettura IoT che raccoglie dati di movimento tramite un dispositivo indossabile (MOOVBIT TAG) realizzato tramite Arduino101 e li comunica in Bluetooth Low Energy ad un Gateway IoT e ad un server Java. Tale server espone con API REST i dati che vengono mostrati all'utente tramite dashboard in un applicativo web realizzato con AngularJS. Altre tecnologie utilizzate: Redis DB, Cassandra, Java Spring.
- *JARBLO (2015)* - E' un blog di letture consigliate riguardanti l'ICT raggiungibile all'indirizzo www.nicolocarpignoli.altervista.org.
- *SVPlatform (2015)* - Un sistema di votazione remoto sicuro per aziende cooperative e non solo. Realizzato con Java 8, garantisce autenticità, riservatezza e integrità al voto. Comprende anche lo studio e la migrazione dell'applicazione nella sua controparte in linguaggio Scala.
- *A Fury of Snow (2014)* - Un gioco di ruolo 2D basato sul mondo di Game Of Thrones. Realizzato con RPGMaker.
- *Ex-AMS (2013)* - Applicativo desktop realizzato in C# (WPF) per la gestione di esami, calcolo del voto di laurea e calendario esami.

Competenze trasversali

- **Capacità comunicativa, lavoro di gruppo, problem solving:** mi considero nel lavoro e nella vita una persona molto organizzata e attenta ai dettagli; tali qualità sono state messe in pratica e affinate sia in ambito lavorativo che in progetti personali gestiti in team e si riflettono nella maniera in cui sviluppo e progetto sistemi software.
- **Tendenza al miglioramento incrementale e continuo e passione per lo sviluppo:** cerco di sfruttare ogni esperienza lavorativa e insegnamento per accrescere le mie competenze in cerca di un traguardo di eccellenza nel mio ambito. La mia passione per il lavoro che svolgo mi porta spontaneamente a continuare gli studi nel tempo libero e adoperarmi nello svolgimento di progetti personali per divertimento e per giungere ad un livello di professionalità da me voluto.

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali, ai sensi del D.lgs. 196 del 30 giugno 2003