

Gioele Guenzi

Studente Magistrale di Informatica

Informazioni personali

Nato il: 18 agosto 1997
Indirizzo: Via Beati 110, Castelletto S. Ticino, NO
Telefono: +39 3347969198
Email: gioeleguenzi@gmail.com
Lingue: Italiano (madrelingua), Inglese (ottimo)
Patente: B (automunito)



Formazione

Diploma: Liceo Scientifico OSA, Liceo E. Fermi, Arona (NO)

Laurea:

- Laureato in Ingegneria Informatica, Politecnico di Milano
- Studente di Informatica, Univesità Statale di Milano

Corsi/certificazioni:

- Certificazione ECDL, 2016
- Corso di Divulgazione Scientifica, Politecnico di Milano, 2022
- Corso di Armonia e Strumentazione, ANBIMA VCO e Torino, 2021 - 2022
- Corso di Direzione Musicale, ANBIMA, 2024

Esperienza lavorativa

Tecnico Informatico: CIIA SNC, Borgomanero (NO), 2016

- Sistemista
- Programmatore Full-Stack

Tutor: Privato, 2017 - presente

- Matematica
- Fisica
- Informatica
- Elettronica ed Elettrotecnica

Ingegnere del Software: Privato, 2017 - presente

- Sviluppo applicazioni PC, mobile, web
- Sviluppo siti web

Professore: I.I.S. Carlo Alberto dalla Chiesa, Sesto Calende (VA), 2023 - 2024

- Informatica
- Elettronica ed Elettrotecnica

Progetti

PortaVento, 2021 - presente

Creazione contenuti di divulgazione musicale, storica e scientifica, con particolare attenzione agli organi a canne. Scrittura/revisione e produzione di video divulgativi, sia in formato lungo che corto.

Competenze acquisite:

- Scrittura e revisione testi
- Produzione audio e video
- Gestione social: YouTube, Instagram, TikTok

Link: youtube.com/@ilPortaVento, instagram.com/ilportavento, tiktok.com/@ilportavento

Tecnologie utilizzate: DaVinci Resolve, GIMP, Audacity, YouTube Studio, TikTok Studio, Instagram.

Music Sheet Database, 2023 - presente

Piattaforma online per la consultazione e gestione di spartiti digitali, con supporto a vari formati di file.

Competenze acquisite:

- Sviluppo di applicazioni web responsive
- Creazione e ottimizzazione di database per archiviazione degli spartiti
- Integrazione API Google

Tecnologie utilizzate: HTML, CSS, JavaScript, MusicXML, API Google.

Setticlavio, 2024

Software educativo interattivo per l'apprendimento del setticlavio, sviluppato per il corso di "Programmazione per la Musica" all'Università Statale di Milano.

Competenze acquisite:

- Programmazione orientata agli oggetti (OOP) in ambiente musicale
- Gestione della grafica musicale con rendering interattivo
- Integrazione di un motore audio per la riproduzione delle note

Tecnologie utilizzate: Java, JavaFX, MIDI, Audio Processing

SolFaDo, 2023

Generatore interattivo di esercizi di lettura musicale nelle principali chiavi, utile per studenti.

Competenze acquisite:

- Sviluppo di applicazioni web responsive
- Implementazione di un sistema per la generazione automatica di esercizi basati su MusicXML
- Utilizzo di librerie per il rendering interattivo di spartiti digitali

Link: gioele.me/solfado,

Tecnologie utilizzate: HTML, CSS, JavaScript, MusicXML, OpenSheetMusicDisplay.

Twitch Interactive Bot, 2021 - 2023

Bot interattivo per Twitch, in grado di gestire comandi personalizzati, recuperare informazioni sui giochi (es. Valorant, League of Legends) e interfacciarsi con StreamElements.

Competenze acquisite:

- Programmazione orientata agli oggetti (OOP) e gestione di eventi
- Integrazione API (Twitch, StreamElements, Riot Games)
- Parsing di comandi personalizzati e gestione delle interazioni in chat
- Gestione della persistenza dei dati e configurazione dinamica

Tecnologie utilizzate: Node.js, Python, Twitch API, StreamElements API, Riot Games API, HTTP Requests.

BDRoad, 2020 - 2022

CO-Founder startup di food-delivery, app multi-piattaforma e infrastruttura backend. Sviluppo full-stack e gestione del progetto.

Competenze acquisite:

- Sviluppo di applicazioni mobile e web.
- Gestione di database cloud e scrittura di API
- Relazione con i clienti

Tecnologie utilizzate: Flutter/Dart, Node.js, Python, Google Cloud, Firebase.

Memory Processing Unit, 2022

Implementazione di un'unità di elaborazione dati con gestione della memoria e macchina a stati di Mealy, utilizzando il linguaggio VHDL. Progetto sviluppato come parte dell'esame di "Reti Logiche" al Politecnico di Milano.

Competenze acquisite:

- Progettazione e simulazione di circuiti digitali
- Implementazione di macchine a stati finiti (FSM) di tipo Mealy
- Gestione della memoria e operazioni di lettura/scrittura
- Debugging e ottimizzazione del codice VHDL

Tecnologie utilizzate: VHDL, Vivado, FPGA.

Master of Renaissance, 2021

Adattamento digitale del gioco da tavolo "Maestri del Rinascimento" di Cranio Creations. Progetto sviluppato come parte dell'esame di "Ingegneria del Software" al Politecnico di Milano.

Competenze acquisite:

- Progettazione e sviluppo di applicazioni software complesse
- Programmazione orientata agli oggetti (OOP) e applicazione di design pattern
- Sviluppo di architetture client-server
- Creazione di interfacce grafiche
- Testing unitario e di integrazione

Tecnologie utilizzate: Java, JSON, JavaFX, Sockets, Multi-threading, OOP, Design Pattern

edU, 2020

Implementazione di una versione avanzata dell'editor "ed", con supporto per undo e redo infiniti. Progetto sviluppato come parte dell'esame di "Algoritmi e Principi dell'Informatica" al Politecnico di Milano.

Competenze acquisite:

- Sviluppo e ottimizzazione di algoritmi
- Implementazione di strutture dati efficienti
- Debugging e gestione della memoria

Tecnologie utilizzate: C

Competenze

Competenze tecniche:

- Applicazioni di produttività: Suite Microsoft Office, Suite LibreOffice, Suite Google
- Linguaggi di programmazione: C, C++, C#, Java, Python, JavaScript, PHP, Dart/Flutter, SQL, HTML, CSS, Arduino, VHDL
- Strumenti e ambienti di sviluppo: Visual Studio Code, IntelliJ IDEA, PyCharm, CLion, Eclipse, Vim, GitHub
- Sistemi Operativi: Linux, Windows
- Cloud Computing: Google Cloud, AWS
- Sistemi di gestione database: MySQL, PostgreSQL, Firebase Real Time Database
- Sistemi CAD: Inventor, Fusion 360
- Software di editing video: DaVinci Resolve, VEGAS Pro
- Software di notazione musicale: MuseScore
- Altro: Stampa 3D (resina e filamento)

Competenze trasversali:

- Problem solving e pensiero critico
- Comunicazione
- Lavoro di squadra
- Leadership
- Flessibilità/Adattabilità
- Creatività
- Empatia
- Capacità di insegnamento e sviluppo di materiale didattico
- Capacità di utilizzo degli strumenti tecnologici
- Capacità di utilizzo degli strumenti di IA

Attività di volontariato

Insegnante di Musica: Banda Musicale "A. Broggio", Castelletto S. Ticino, 2022 - presente

- Strumento musicale (trombone, euphonium, tuba)
- Teoria musicale
- Direzione musicale

Membro attivo SFY: Stresa Festival Young, Stresa, 2023 - presente

Link: stresafestival.eu,

- Ideazione e organizzazione concerti dal vivo
- Consigliere dell'associazione

Corista: Harmonycum, Invorio, 2023 - presente

Link: gioele.me/harmonycum,

- Corista e tesoriere dell'associazione
- Assistente direttore

Attività extracurricolari

Cucina ed insegnamento della cucina italiana a stranieri

Composizione e arrangiamento di brani per coro e/o banda

Musicista:

- bande comunali: Castelletto Sopra Ticino, Arona
- bande provinciali: Giovanile NO-VC, Giovanile VCO, Senior VCO

Corista:

- Coro CAI "La Rocca" di Arona, 2017 - 2022