

# Mirko Pani

*Sviluppatore software*

Villaverla

Vicenza, Italia

+39 3460935930

✉ [contatti@mirkopani.me](mailto:contatti@mirkopani.me)

📁 Portfolio: [mirkopani.me](http://mirkopani.me)

<https://github.com/MirkoPani>

## Istruzione

- Set 2014 – **Laurea in Informatica (L-31)**, *Università degli Studi di Trento*, Trento.
- Mar 2018 Apprendimento di concetti come: Agile, Unit test, OOP, algoritmi e strutture dati, Linux  
Esperienza in: Android, Javascript, C++, SQL, Java, HTML e CSS, Bootstrap
- 2014 **Diploma 'Perito Capotecnico'**, *I.T.T. G. Chilesotti*, Thiene (VI).  
Esperienza in: C#, Windows Form, SQL, Java, PHP, Javascript, HTML e CSS, Bootstrap

## Esperienze lavorative

- 2022 – **Sviluppatore software**, *treebyte srl*, Monticello Conte Otto (VI).
- Attuale
  - Collaborazione con un team di sviluppatori per lo sviluppo di software nuovi e già esistenti, ideando nuove funzionalità e integrazioni con servizi di terze parti
  - Sviluppo full-stack di applicazioni web: Flask, SQLAlchemy, Python, Angular, Typescript, HTML e CSS
- 2018 – 2022 **Sviluppatore software**, *Es-Tek srl*, Villaverla (VI).
  - Collaborazione con un team di sviluppatori internazionale su software già esistenti, integrando nuove funzionalità, unit test e bug fix
  - Utilizzato una moltitudine di linguaggi, piattaforme e framework in ambito client per lo sviluppo di software per il settore CAD e controllo qualità: C++, OpenCV, Qt, C#, WPF...
  - Utilizzato una moltitudine di linguaggi, piattaforme e framework in ambito web: Wordpress, C#, Asp.Net Core, EF Core, Blazor, HTML e CSS, Bootstrap...
  - Progettato e sviluppato diversi prodotti software nelle loro fasi iniziali
  - Esperienza in CI/CD: Git, Docker, Jenkins, Coverity, Unit test, Code coverage...
  - Esperienza con lo sviluppo Agile, Design Patterns...
- Nov 2017 – **Tirocinio**, *Fondazione Bruno Kessler*, Trento.
- Feb 2018
  - Studio e realizzazione tesi di laurea sotto la supervisione di un ricercatore
  - Implementato un proof of concept per la trasmissione di dati ottenuti da un dispositivo Leap Motion in un ambiente a realtà virtuale (VR) multiutente su smartphone.
  - Studio e realizzazione di tecniche di ottimizzazione per la trasmissione di dati tramite LOD (Level of Detail)
  - Dai risultati ottenuti, collaborato alla stesura di un paper scientifico in inglese, discusso ad una conferenza e successivamente pubblicato in una rivista, dal titolo "Distributed Data Exchange with Leap Motion"
  - <https://tev.fbk.eu/distributedLeapMotion>
  - Esperienza in: Unity3D, C#

Giugno 2014 **Sviluppo e deployment sito web.**

- Analisi dei requisiti e intervista al cliente
- Scelta del piano di hosting e creazione del sito
- Personalizzazione del sito (temi, pagine, utenti...)
- Esperienza in: Wordpress

Luglio 2013 **Tirocinio scolastico, Pubblica amministrazione.**

Manutenzione software e hardware presso scuole e biblioteche.

[Altro](#)

2012–2020 **Educatore parrocchiale.**

Animatore ed educatore presso gruppi di Azione Cattolica (ACR).

Responsabile per oltre 3 anni di gruppi di animatori situati in più parrocchie

- Attività settimanali studiate e definite
- Gestione del gruppo di animatori e dei ragazzi
- Esperienza in: Comunicazione, Ascolto, Responsabilità, Risoluzione di Conflitti, Gioco di squadra

2017–Attuale **Operatore cinematografico volontario.**

Proiezionista di film e tecnico di sala presso il Cinema "Cardinale Elia dalla Costa" di Villaverla.

## Progetti personali

Settembre **mirkopani.me, Portfolio web personale.**

2021 Prima versione del mio portfolio personale. Realizzato utilizzando Vue per la gestione dei componenti, Nuxt per la struttura generale e il routing e Tailwind CSS per l'aspetto grafico. Supporta più linguaggi tramite i18n.

Maggio 2021 **Business Kaiju, Gioco realizzato con Unity3D.**

Gioco realizzato entro il limite di 48 ore per la GameJam 'Mini Jam 81: Kaiju'. Il gioco consiste in uno scroller 2D, le funzionalità includono: sei diversi livelli ambientati in contesti differenti, cutscene animate, scontri con boss di fine livello.

Gennaio 2021 **Cold War, Applicativo web real time.**

Sito esplorabile con all'interno diversi puzzle interattivi da dover risolvere, per simulare una Escape Room via web. Ogni interazione da parte di un utente è condivisa con tutte le istanze in tempo reale tramite SignalR. Il back-end è gestito da Asp.Net Core mentre il front-end è stato realizzato come progetto Blazor WebAssembly.

Luglio 2018 **Dove si Butta, App Google Assistant.**

Dove si Butta è una applicazione per l'assistente Google. Essa permette di scoprire in quale raccolta differenziata va gettato un particolare tipo di rifiuto. L'applicazione è stata realizzata utilizzando la Google Actions Console per ottenere l'interazione con l'utente, mentre la logica è gestita da una funzione cloud che analizza la query e preleva i dati da una istanza Firebase.

Settembre **Partycast, App Android e Chromecast.**

2017 PartyCast è un gioco multigiocatore da 2 a 4 giocatori che utilizza la tecnologia Google Cast e un dispositivo Android come telecomando. Gli utenti, una volta installata l'applicazione nel proprio telefono, possono connettersi e giocare tra loro tramite l'uso di una TV e un dispositivo Google Cast (come un ChromeCast).

## Pubblicazioni

2018 Distributed Data Exchange with Leap Motion

## Competenze

- Conoscenza avanzata C# e .NET Core, Asp.Net Core, EF Core, Blazor, HTML e CSS (anche frameworks), Windows
- Esperienza consolidata in C++, Qt, Javascript, Vue, Linux, Database, Jenkins, Unity3D
- Esperienza base in Sql, Java, Android, NodeJs, Typescript, PHP
- Concetti appresi OOP, Agile, Unit Test, Code Coverage, Design Patterns, CI-CD, Git, Docker, Clean code
- Altro Arduino, Source Engine SDK, Web hosting, Wordpress, Google Assistant, Google Cast SDK

### Altro

- Fotografia
- Video editing
- Suite Adobe (Photoshop, Lightroom, Illustrator)
- Microsoft Office

## Linguaggi

- Italiano **Madrelingua**
- Inglese **Intermedio**

*Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel curriculum vitae ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 e del GDPR (Regolamento UE 2016/679).*