Curriculum Vitae

Dott. Mario Miele
vico Trinità alla Cesarea, 23 - 80136 Napoli
tel.: 081.377.55.21 - 349.67.87.247
email: mario.miele@gmail.com

Nato a Napoli il 3/1/1954.

Principali esperienze professionali

Premessa

Quando, nelle descrizioni che seguono, si parla di *realizzazione* o di *sviluppo* di una applicazione per conto di un cliente, s'intende il passaggio attraverso le seguenti fasi di lavorazione:

1. analisi e definizione, insieme al cliente, delle funzionalità di cui deve essere dotata l'applicazione per raggiungere il risultato finale desiderato.
2. scelta delle tecnologie hardware e software necessarie per sviluppare l' applicazione.
3. progettazione dell'applicazione, che comprende, fra l'altro:
   - concertazione, insieme ad un grafico, dell'aspetto dell'interfaccia utente.
   - concertazione, insieme ad un elettronico, delle funzionalità di eventuale hardware non standard.
4. sviluppo del software
5. test del software e dell'hardware
6. eventuale installazione *in situ* dell'applicazione

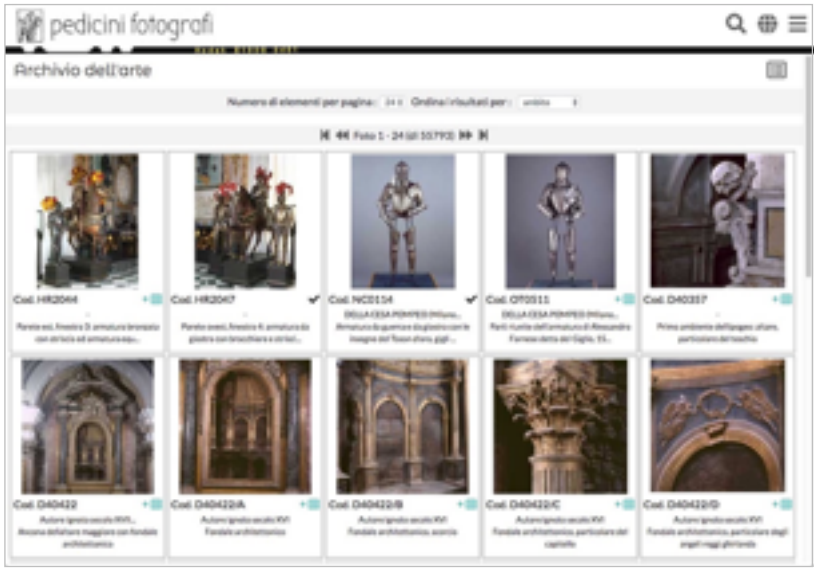
2019

Sviluppa il sito istituzionale per la fotografa *Angela Maria Antuono*. (http://angelantuono.it).

Sviluppa il WMS (gestione di magazzino) per *Casolaro Hotellerie S.p.A.*

2018

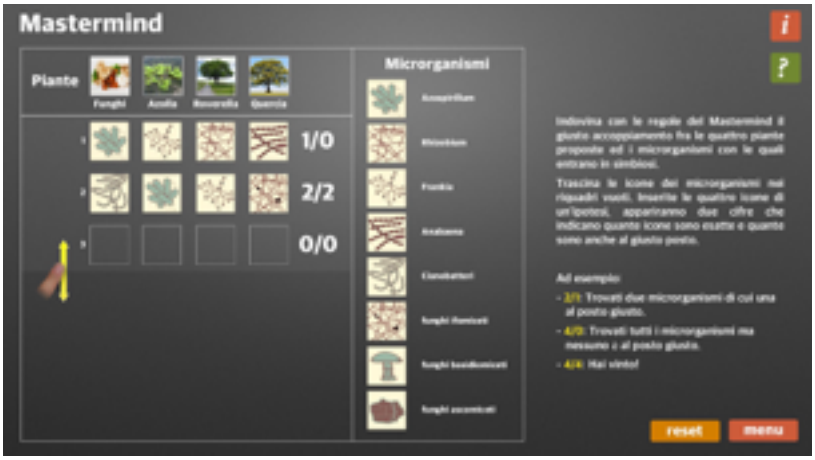
Sviluppa una nuova versione del sito istituzionale per lo studio *Pedicini fotografi* (www.lucianopedicini.it), contenente fra l'altro un archivio di oltre 55.000 foto sul quale è possibile eseguire ricerche complesse. Il sito non è basato su CMS o builder grafici, date le peculiari esigenze del cliente, ma interamente scritto da zero utilizzando HTML, CSS, Javascript e PHP.



Sviluppa il sito istituzionale per l'artista *Enza Monetti*.
(http://www.enzamonetti.it/).

2017

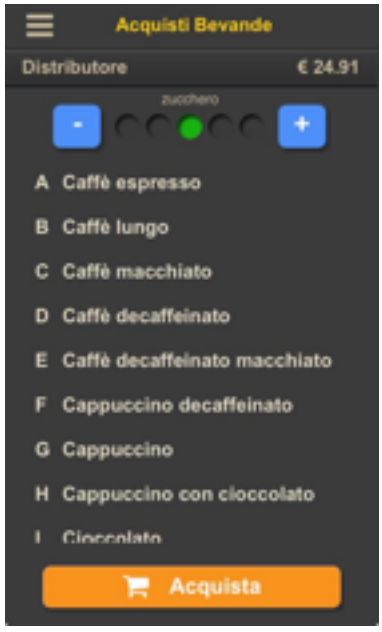
Sviluppa due nuove installazioni per Il *Museo del Suolo di Pertosa*: Mastermind e Tessitura del terreno.



Partecipa all'allestimento del sistema in-house di contabilità e di gestione generale della ditta di forniture alberghiere *Casolaro Hotellerie spa*.

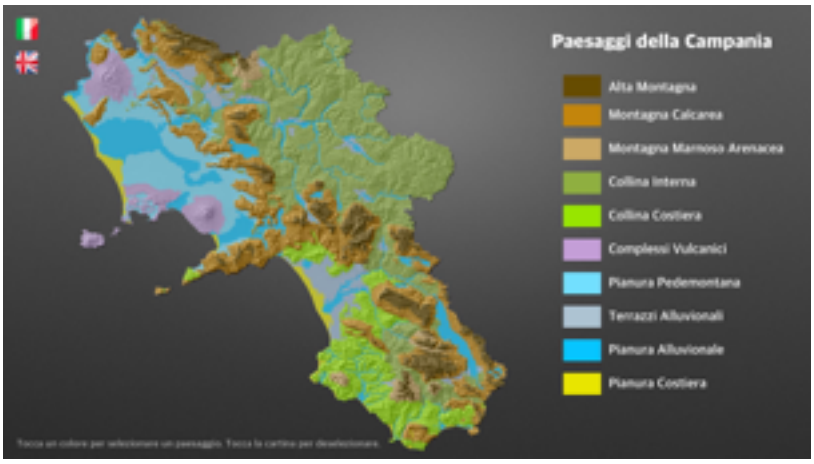
2016

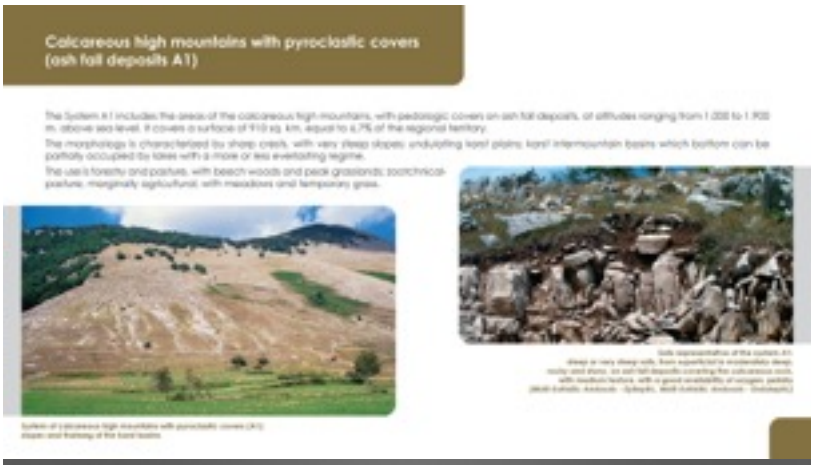
Partecipa alla realizzazione di un sistema di acquisto di snack e bevande da macchine distributrici basato su app per iOS ed Android, di cui sviluppa le app ed il sistema di backoffice.



2015

Assume il coordinamento tecnico della realizzazione del *Museo del Suolo di Pertosa*, per il quale sviluppa anche due installazioni.

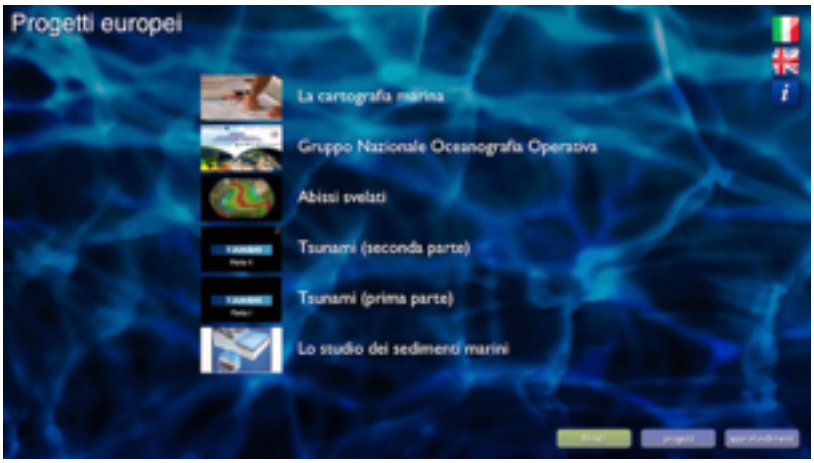




Scrive il software di back-office per il sito di e-commerce della Eudorex srl.

2014

Realizza per *Città della scienza* di Napoli sette installazioni informative dei progetti scientifici europei in corso.



Realizza in collaborazione con *Knowledge For Business s.r.l.* per conto della *Regione Sicilia* un quiz didattico interattivo a risposte multiple sul tema dei disastri naturali (eruzioni vulcaniche, maremoti, terremoti ed inondazioni).

http://www.ascuoladiprotezionecivile.it/gioco-interattivo/

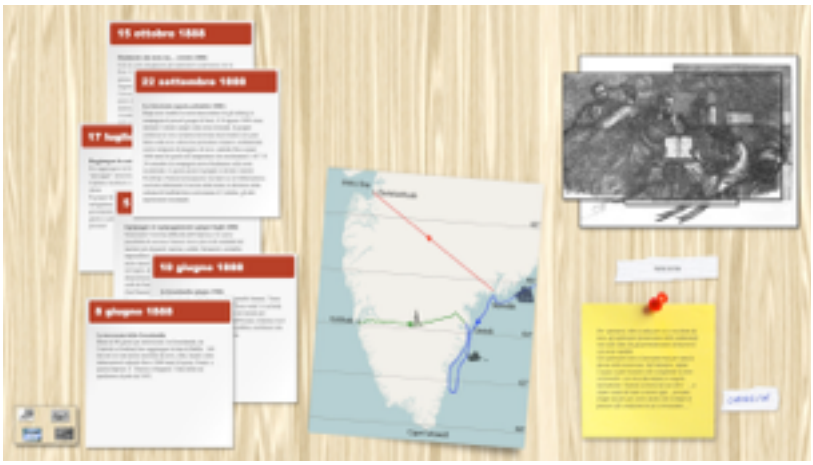
Realizza alcuni aggiornamenti e due nuove installazioni per il museo narrante di Padula sui moti insurrezionali dell'800 in Italia (vedi anno 2009).

Aggiorna alcune delle installazioni del museo narrante di *Hera Argiva* a Capaccio, non più funzionanti a causa di un'inondazione del fiume Sele.

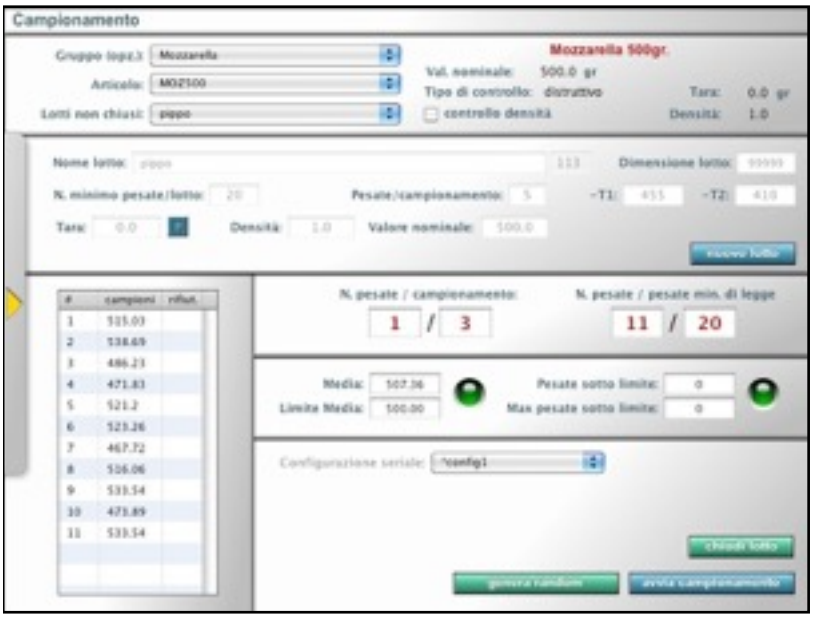
2013

Sviluppa per il museo di *Città della Scienza* di Napoli due istallazioni multimediali per la mostra "Nansen":

- *Rotte polari*, sulle spedizioni alla scoperta dei poli
- *Passaporto Nansen*, che permette di scattarsi una foto, inserire i propri dati anagrafici e spedirsi via email una "copia" del documento che ha permesso a tutti i deportati della seconda guerra mondiale, generalmente senza documenti, di tornare in patria alla fine del conflitto. La mostra è stata inaugurata appena dieci giorni prima del rogo che ha distrutto il museo!



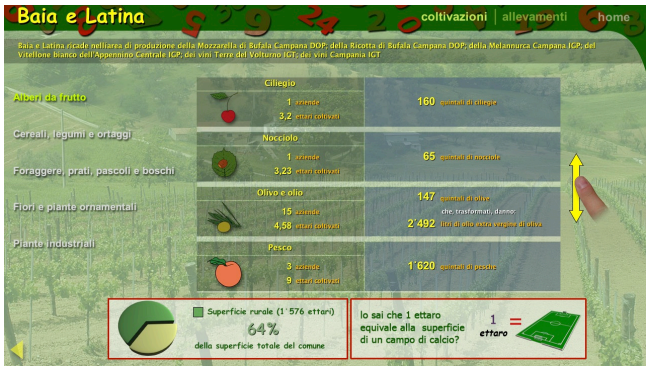
Sviluppa in collaborazione con *Metrocal s.r.l.* un software per il controllo delle bilance industriali e per il campionamento e le statistiche relativi alla legge 690.



Crea per conto della *Nolotrade Soluzioni ecologiche* il design e i modelli 3D per tre apparecchiature di domotica della linea *Alan*.

2012

Sviluppa per il museo di *Città della Scienza* di Napoli un software, basato su data base, per la presentazione in forma multimediale dei risultati attinenti alla Campania dell'ultimo censimento dell'agricoltura effettuato dall'ISTAT.



2011

Sviluppa per conto dello *studio fotografico Pedicini* il sito istituzionale, comprendente un archivio di circa 40.000 foto accessibile attraverso ricerche complesse.

Sviluppa alcune applicazioni per l'*iPhone* e per l'*iPad*. Sviluppa un editor di interfaccia grafica per il sistema di sviluppo *LiveCode*.

Sviluppa per conto della *Città della Scienza* di Napoli il software di quattro postazioni inerenti ad argomenti di genetica appartenenti alla mostra *Il filo della vita*.

2010

Sviluppa per conto di Unidea s.r.l. un software per l'immissione di punteggi nelle gare di tiro (pistola, carabina, arco, ecc.) e l'aggiornamento rapido della grafica televisiva. Il software viene utilizzato da RAI Sport.

Sviluppa *QTinteface*, un software per la creazione di interfacce grafiche per motori di animazione in tempo reale, come il linguaggio *Processing* o *Quartz Composer*.

2009

Sviluppa il software *QTVision,* per l'allestimento di proiezioni di filmati e immagini su più schermi.

Sviluppa per conto di *Digigraf s.r.l.* il software per alcune installazioni del museo narrante di Padula sui moti insurrezionali in Italia nell'800.

Di particolare interesse il *Processo a Carlo Pisacane*, una multiproiezione interattiva su cinque schermi.

Selezionando inizialmente su di un touch screen la lingua della presentazione, si alternano su cinque monitor da 46" posti in verticale il giudice del processo e vari personaggi che testimoniano a favore o contro Pisacane.

Alla fine delle testimonianze, il giudice invita il pubblico ad emettere un verdetto, usando i tasti fissati alle panche della sala.

Il conteggio dei voti (in caso di parità viene generato un voto casuale attribuito al giudice) decide il verdetto.
Un ulteriore filmato, a seconda del verdetto, mostra *Pisacane* esprimere il suo commento sul risultato.

Sviluppa in collaborazione con *e-voluzione s.r.l.* l'interfaccia grafica ed il software di controllo di un'apparecchiatura radiologica.

2008

Sviluppa in collaborazione con *e-voluzione s.r.l.* un sistema di registrazione video digitale collegato ad una serie di sensori per il monitoraggio in laboratorio della frenata delle rotaie dei treni.

Sviluppa in collaborazione con *e-voluzione s.r.l.* per conto di *Città della Scienza* un sistema wireless di somministrazione di contenuti attraverso terminali portatili al *Castel dell'Ovo* di Napoli. Attraverso un *iPod Touch*, ritirato all'ingresso, è possibile vedere e ascoltare notizie relative alla zona del castello di volta in volta visitata.

Sviluppa in collaborazione con *e-voluzione s.r.l.* per conto di *Mondadori - Electa,* una istallazione al museo archeologico sulla zona di Cuma allestito nel castello di Baia.

2007

Sviluppa, per conto di *Digigraf s.r.l.*, due CD-ROM, per il Comune di Napoli e per l'Osservatorio Vesuviano.

Sviluppa l'espansione delle installazioni del Museo di *Hera Argiva* a Paestum.

Realizza un sistema di archiviazione degli articoli nautici rappresentati dalla *TL nautica*, con impaginazione automatica dei dati nel catalogo cartaceo.

Sviluppa in collaborazione con *e-voluzione s.r.l.* un sistema wireless di totem che visualizzano, nell'area di gara a beneficio dei team manager e nell'area VIP, il cronometraggio e lo streaming delle riprese televisive delle prove e delle gare di offshore dei catamarani della categoria *Class-1*.

Partecipa all'allestimento della tenda *Napul'è* presso il *Forum Universale delle culture* di Monterrey in Messico come progettista della parte tecnologica e come supervisore dei lavori.
Sviluppa in collaborazione con *e-voluzione s.r.l.* il software multimediale, e fra l'altro:

- Un tavolo interattivo, composto da un tavolo con retroproiezione, uno schermo a parete e delle miniature rappresentati alcune epoche storiche. Poggiando una miniatura sulla superficie del tavolo in una delle zone sensibili (indicate nella proiezione da aree di colore più chiaro), viene visualizzata una mappa del centro storico di Napoli relativa all'epoca rappresentata dalla miniatura. A seconda del punto di posizionamento della miniatura, vengono presentati sullo schermo contenuti relativi alla zona della città nell'epoca rappresentata dalla miniatura.
  Il riconoscimento delle miniature e della loro posizione sulla proiezione avviene identificando, attraverso una telecamera installata all'interno del tavolo ed un apposito software, simboli stampati sotto la base delle miniature.

- Un cannocchiale virtuale. Il sistema è composto, nelle sue linee essenziali, da un cannocchiale montato su una base rotante, che contiene uno schermo LCD da 12" ed un videoproiettore montati nel tubo del cannocchiale, e da un computer. Attraverso il sistema è visibile un filmato di Napoli, ripreso dall'alba al tramonto da una speciale fotocamera con lente a 360°.
  La rotazione del cannocchiale viene riconosciuta da un sensore di rotazione montato sulla base, che segnala ad un software quale angolo della ripresa deve essere mostrato.

- Un libro interattivo. Su un grosso libro aperto viene proiettato il contenuto delle pagine. Sfiorando il libro con una mano, in una direzione o nell'altra, è possibile sfogliare virtualmente le pagine.
  Due sensori di prossimità segnalano ad un computer il verso del movimento della mano. Il computer anima in tempo reale la rotazione della pagina.

2006

Sviluppa il sito istituzionale dello *studio di fotografia d'arte Pedicini* (www.pedicinimages.com), che comprende una sezione d'archivio di circa 40.000 foto ed un sofisticato motore di ricerca dei contenuti.

Sviluppa il software per delle installazioni multimediali a *Meknes*, in Marocco, per conto della *Digigraf s.r.l.*, e ne cura la messa in opera in loco.

2005

Sviluppa, per conto della *CUEN* e della cooperativa *Parco Solare*, tre siti basati su un innovativo sistema di CMS (Content Management System) da lui sviluppato, che permette una rapida prototipizzazione della struttura grafica ed una definizione dei contenuti (menù, pagine di contenuti, file da download e immagini) estremamente facilitata e rapida mediante apposite pagine on-line.

Realizza il sistema di calcolo dei punteggi e di messa in onda automatica per la manifestazione televisiva *Miss Italia nel mondo*. Un computer, interfacciato con le macchine di messa in onda e con quelle che ricevono i risultati del televoto gestite dalla *Telecom*,

calcola i risultati delle votazioni equiparando i voti della giuria e quelli del televoto, genera la scaletta di presentazione delle ragazza nello stage successivo della gara e prepara, ragazza per ragazza, la graficaanimata di presentazione e quella col risultato del voto, pronta per la messa in onda.
Durante le varie fasi della gara viene generata anche tutta la documentazione stampata necessaria per la regia, per il conduttore della trasmissione e per le verifiche legali.

2004

Realizza per conto della *Digigraf s.r.l.* il motore di ricerca del sito *DialogoSociale*, gestito dal progetto P.I.S.A. (Programmazione Integrata nei Siti Archeologici) ed il CD istituzionale del progetto stesso.

Per conto della *CUEN* sviluppa il sito istituzionale del Progetto OVEST – *I giovani partecipano allo sviluppo di Bagnoli*, il sito Istituzionale della CUEN stessa nonché vari siti e CD-ROM minori.

Per conto della *Mediterraneo Communication* sviluppa cinque DVD-ROM dal titolo *Standard nelle procedure laparoscopiche*, contenenti informazioni e filmati sulle procedure relative a una decina di interventi chirurgici addominali.

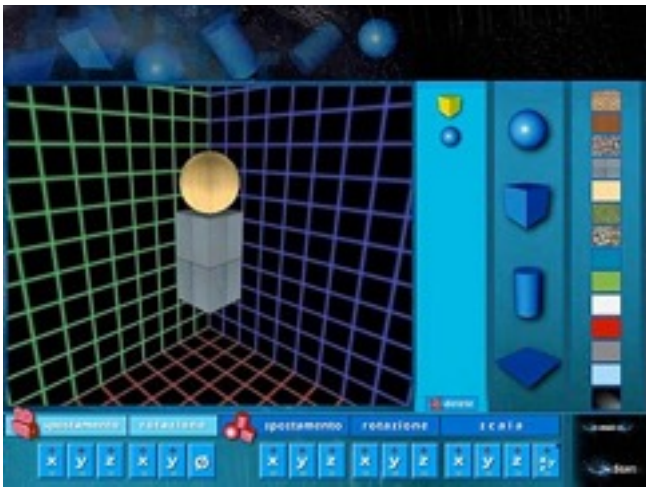
Sviluppa, ancora per conto della *CUEN*, un sito turistico della Provincia di Avellino, basato su un complesso database che permette ricerche incrociate su luoghi, prodotti tipici, eventi e ricettività e itinerari tematici della zona Irpina.

2003

Sviluppa in *PHP* e *MySQL* il motore software di siti di e-commerce per conto di *Graficamente*, una azienda che cura per conto terzi finanziamenti per l'innovazione tecnologica.
Cura inoltre il settore multimedia della *CUEN* per la quale sviluppa un software di catalogazione ed archiviazione delle immagini per la *Fondazione IDIS*, il sito e il motore di inscrizione on-line ai corsi di formazione *divenireimpresa* per il Comune di Napoli, Il CD-ROM con gli atti del convegno annuale del *European Congress on Information Systems* (ECIS), ed altri siti per l'amministrazione pubblica e per clienti privati.

2002 / 2001

Collabora prima con *Moviemedia s.r.l.* e poi con *Digigraf s.r.l.*, due aziende dello stesso gruppo, come responsabile tecnico del settore multimediale e come sviluppatore del software. Durante questo periodo cura una ventina delle postazioni multimediali dei *Museo della Scienza* di Napoli (*figg.2 a-c*), il museo narrante di *Hera Argiva* a Capaccio, il sito ed i chioschi multimediali del sistema *PolisMusea* di Napoli (relativo a chiese e monumenti dei tre decumani maggiori, *figg.1 a-b*) e vari CD-ROM e siti web. Sviluppa inoltre il software per alcuni giochi della trasmissione televisiva *Furore* (timer, contapunti, ecc.).



1999 / 2000

Sviluppa, per conto della società *Xhair*, le versioni 1 e 2 di un applicativo riservato ai parrucchieri che, da una ripresa effettuata con una fotocamera digitale, permette la simulazione dei tagli e dei colori di capelli sul viso della cliente, e l'archiviazione sia della simulazione che dei dati personali.

Sviluppa inoltre il sistema per la gestione dei lavori e dei clienti del service di DTP *Print-Sprint* ed alcuni plugin per il software di modellazione ed animazione tridimensionale *Cinema 4D*, utilizzando *COFFEE*, un dialetto del *C++*.

1997 / 1998

Assume il ruolo di responsabile tecnico dell'area di pre-stampa dello stabilimento tipografico *Progetto Stampa* di Pomigliano d'Arco.

1994 / 1996

Lavora come free-lance. Durante questo periodo, oltre a fornire ad aziende grafiche consulenze sulla calibrazione dei sistemi e corsi sull'uso degli applicativi *Photoshop, Illustrator, FreeHand* ed *Xpress*, sviluppa per conto di alcune agenzie grafiche (*Studio 22*, *TimeStudio*, *Mediterrania*, ecc.) il motore software di CD-ROM multimediali, utilizzando il sistema di sviluppo *Director*, alcune animazioni 3D ed uno spot pubblicitario per il megastore *MegaMagic* del Vomero.

Sviluppa per l'ufficio del personale della *West Bank* di Napoli un sistema basato su DB per la gestione dei dipendenti.

1987 / 1993

Assume il ruolo di responsabile ricerca e sviluppo del gruppo *MicroPrint Italia*, un network di 20 centri di service DTP. Durante questo periodo matura una profonda esperienza di problemi legati al trattamento dell'immagine, alla prestampa e alla stampa e alla calibrazione dei sistemi grafici e del colore ed inoltre ai problemi legati al controllo di qualità e all'ottimizzazione dei flussi di lavoro. Sono a suo carico anche la preparazione della documentazione tecnica ed i corsi periodici di aggiornamento per il personale dei centri.

Scrive in *PostScript* le routine per lo svuotamento automatico dello spazio di cache delle fonti sul disco rigido di fotounità basate su tale linguaggio (che all'epoca ne erano sprovviste).

Cura inoltre, in veste di correlatore, una tesi di laurea in scienze dell'informazione presso l'*Università di Salerno* sullo sviluppo di un software di post-processo di documenti in *PostScript*, ed in veste di consulente, i problemi di stampa di documenti in *Tex* dal sistema centrale *Digital* della facoltà su stampanti laser *PostScript*.

1986

Lavora come responsabile software presso una software-house di Caserta che sviluppa in *C language* su sistemi *UNIX BSD* applicazioni gestionali.

1980 / 1985

Lavora presso la società *La Barbera*, rivenditrice di personal computer Apple, come responsabile software. Presso detta società realizza diversi applicativi gestionali utilizzando il linguaggio *Pascal* ed il software di controllo di una applicazione elettromedicale (un vettorcardiografo) commissionata dall'*Ospedale di Sarno* e realizzata in *Pascal* e assembler per il personal Apple II.

Formazione e qualifiche

Studi e laurea in medicina. Durante il percorso accademico segue i corsi di *calcolatori*, *complementi di calcolatori* e di *programmazione* dell'indirizzo elettronico della Facoltà di Ingegneria presso il Politecnico di Napoli come esterno.
Dopo la Laurea si inscrive alla Facoltà di Scienza dell'Informazione di Salerno, che però abbandona dopo qualche esame per motivi di lavoro.

Capacità e competenze professionali

- Buona conoscenza dell'inglese, per quanto riguarda lettura, scrittura ed espressione orale.
- Buona competenza nel gestire le relazioni con i clienti.
- Ottima capacità di definizione delle reali necessità dei clienti.
- Forte capacità di ottimizzazione dei processi lavorativi, sia per quanto riguarda la qualità che per quanto riguarda i tempi di lavorazione.
- Ottima capacità di progettazione di interfacce e di sistemi user-friendly.
- Profonda conoscenza dei linguaggi di programmazione *C*, *C++*, *PHP*, *Pascal* e *LiveCode*.
- Discreta conoscenza di *JavaScript, Java e Processing*.
- Profonda esperienza di problemi legati al trattamento dell'immagine, alla prestampa e alla stampa e alla calibrazione dei sistemi grafici e del colore.
- Profonda conoscenza dell'uso dei software *Adobe Photoshop*, *Illustrator, Indesign* e buona conoscenza di *Dreamweaver* e *AfterEffect*
- Ottima conoscenza dei DB relazionali *mySQL*, *SQLite* e *FileMaker*, buona conoscenza di *MS Office*.
- Buona conoscenza del programma di modellazione ed animazione 3D *Maxon Cinema 4D*.
- Profonda conoscenza delle tecniche di programmazione e dell'uso dei sintetizzatori musicali e dell'uso dei programmi di sintesi. Buona conoscenza del software di sequencing musicale *MOTU Digital Performer*.

Il sottoscritto, Mario Miele, ai sensi dell'art 46 e 47 del DPR 445/2000, attesta la veridicità delle informazioni contenute nel presente Curriculum Vitae e acconsente al trattamento dei dati in esso contenuti, ai sensi del D. Lgs 196/2003.