

Lorenz Cuno Klopfenstein

CONTATTI	Lorenz Cuno Klopfenstein Vic. dell'Osteria 3 06031 Bevagna (PG), Italia lck@klopfenstein.net http://lorenz.klopfenstein.net
ANAGRAFICA	Nato il 12 Novembre 1984 a Berna (Svizzera). Cittadinanza Svizzera. <i>Codice fiscale:</i> KLPCLR84S12Z133L
ISTRUZIONE	Università degli Studi di Venezia "Ca' Foscari" <i>Studi per Laurea magistrale in Informatica</i> 2006 – Oggi Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo" <i>Laurea triennale in Informatica Applicata</i> 2004 – Ottobre 2006 <ul style="list-style-type: none">• Titolo della tesi: "Algoritmi di Routing energeticamente sostenibili per Reti di Sensori Wireless"• Relatore: Prof. Alessandro Bogliolo.• Voto finale: 110/110 <i>cum laude</i>.• Premio come "Miglior Laureato del Corso di Laurea in Informatica Applicata per l'A.A. 2005/2006", assegnato il 10 Luglio 2007. Liceo Linguistico "F. Frezzi" di Foligno <i>Maturità linguistica</i> 2003 <ul style="list-style-type: none">• Voto finale: 96/100
ESPERIENZA ACCADEMICA	Università degli Studi di Urbino <i>Ricercatore</i> Aprile 2007 – Oggi <ul style="list-style-type: none">• Ambito di ricerca: "Algoritmi di routing per reti di sensori wireless alimentate da energia ambientale". Studio di protocolli di routing ed implementazione in ambiente simulato. Responsabile: Prof. Alessandro Bogliolo.• Sviluppo di applicazioni basate su algoritmi genetici, in particolare studio ed implementazione di possibili utilizzi in campo videoludico degli stessi.
PUBBLICAZIONI	Klopfenstein, Lattanzi, Bogliolo. "Implementing Energetically Sustainable Routing Algorithms for Autonomous WSNs". Presentato nell'ambito del IEEE WoWMoM 2007, Helsinki (Finlandia). Klopfenstein, Russo, Manini, Bogliolo, Lattanzi. "Applicazione di algoritmi genetici a contesti videoludici". In attesa di presentazione al WIVACE 2007, Sampieri (Italia).

ESPERIENZE
PROFESSIONALI

Multiplayer.it, Terni.

Traduzione Tedesco – Italiano

Settembre 2006

“Gothic 3 — Guida Strategica Ufficiale”, pubblicata da Halycon Media, Germania.

Revisione traduzioni Inglese – Italiano

2006 – 2007

Diverse guide strategiche di videogiochi, pubblicate da BradyGames, USA.

Grenzland Film, Basilea, Svizzera.

Montaggio video

2005

Digitalizzazione e montaggio video con sistema *iMedia 100* del lungometraggio cinematografico “Die Vogelpredigt”.

Chromatrix GmbH, Bodelshausen, Germania.

Traduzione Tedesco – Italiano

2005

Localizzazione completa di dodici videogiochi testuali per piattaforme mobili Java, pubblicati in italiano nella collana “Uno Sguardo nel Buio” e in Gran Bretagna e Germania nella collana “The Dark Eye”.

COMPETENZE
TECNICHE

Programmazione

Conoscenza approfondita dei linguaggi C, C++ e C#. Conoscenza dei linguaggi Java, PHP, OCaml e nesC.

Interesse alla programmazione orientata agli oggetti ed alla progettazione/realizzazione di architetture software complesse (UML, Design patterns), con enfasi sulla programmazione generica.

Esperienze di programmazione su piattaforma Microsoft Windows (Win32), Framework .NET (2.0 e Windows Presentation Foundation) e Java. Fondamenti *nix.

Amministrazione di basi di dati

Buona conoscenza del linguaggio SQL ed esperienza con database MySQL e Microsoft SQL Server 2005.

Programmazione Web

Buona conoscenza del linguaggio PHP e della piattaforma Asp.NET. Esperto di XHTML, CSS e dell'applicazione di standard per l'accessibilità di Internet. Appassionato di Webdesign.

Grafica

Spiccato interesse per la grafica 2D (uso di Adobe Photoshop) e 3D (rudimenti di modellazione ed animazione con 3d studio, nonché utilizzo di motori grafici real-time).

Applicazioni

L^AT_EX, Microsoft Office ed altri software di produttività comuni per Windows e Linux.

Sistemi operativi

Microsoft Windows Vista e precedenti, Linux.

LINGUE
CONOSCIUTE

Italiano e Tedesco madrelingua.

Inglese (ottimo), Francese (rudimenti).