

Curriculum formativo, didattico, scientifico e professionale del candidato**Dichiarazione sostitutiva di certificazioni**

(Art. 46, D.P.R. 28 dicembre 2000 n. 445)

Dichiarazione sostitutiva dell'atto di notorietà(da sottoscrivere davanti all'impiegato addetto o da presentare o spedire con la fotocopia di un documento di identità)
(Art. 47, D.P.R. 28 dicembre 2000 n. 445)

Estremi del bando di selezione	19/2025 "Sviluppo di un Simulatore in Realtà Virtuale per la Valutazione della Camminabilità e Ciclabilità Urbana"
Informazioni aggiornate al	18-07-2025

Nome e Cognome	Fabrizio Corda
Luogo di nascita	
Data di nascita	

Si raccomanda di indicare con precisione tutti gli elementi valutabili ai sensi del bando di selezione (aggiungere o togliere righe secondo necessità).

Esperienza professionale

Periodo	Ente	Principali attività e responsabilità
12/2021-03/2025	Oyster HR - StateSpace	Sviluppatore Unity per lo sviluppo del videogame Aimlabs, su funzionalità core del prodotto, ampliamento della compatibilità multiplattaforma e gestione dei contenuti generati dagli utenti (UGC)
12/2020-11/2021	TU Delft, Paesi Bassi	Ricercatore Post-Doc – Sviluppatore Unity, in collaborazione con il Sailing Innovation Centre dell'Aia nell'ambito del progetto europeo Proeftuin op de Noordzee per lo sviluppo di un'applicazione di Realtà Aumentata per dispositivi mobili (Android/iOS), sotto la supervisione del Professor Elmar Eisemann.
04/2020-09/2020	Inria Sophia Antipolis, Francia	Ingegnere Di Ricerca - Sviluppatore Unreal Engine, all'interno dell'incubatore startup dell'Inria, per la realizzazione di un sistema di generazione procedurale per ambienti tridimensionali, sotto la supervisione del Professor Pierre Alliez.
04/2018-04/2020	Università degli Studi di Cagliari	Assegno di ricerca "Studio e sviluppo di tecniche di animazione di personaggi digitali nell'ambito di possibili applicazioni alla loro fabbricazione". Responsabile scientifico: Prof. Riccardo Scateni.
10/2017-01/2018	Università degli Studi di Cagliari	Tutor di laboratorio a titolo non oneroso per il corso di "Video Game Design" con il Prof. Riccardo Scateni.
10/2017-12/2017	Università degli Studi di Cagliari	Tutor di laboratorio per il corso di "Interazione Uomo Macchina" (32 ore) con il Prof. Davide Spano.
03/2017-05/2017	Università degli Studi di Cagliari	Tutor di laboratorio per il corso di "Amministrazione di Sistema" (40 ore) con il Prof. Davide Spano.
03/2017-07/2017		Tutor tecnologico per il progetto coding CHIP (Tutti a Iscol@). Introduzione al coding per bambini della scuola elementare (18 ore) presso Primo circolo didattico di Selargius.
03/2017-07/2017		Tutor tecnologico per il progetto coding CHIP (Tutti a Iscol@). Introduzione al coding per bambini della scuola elementare (18 ore) presso Istituto comprensivo n. 4 di Quartu Sant'Elena.
20/01/2017-20/01/2018	Università degli Studi di Cagliari	Borsa di ricerca "Proprietà geometriche di oggetti fabbricabili". Responsabile scientifico: Prof.

		Riccardo Scateni.
02/12/2015-02/12/2016	Università degli Studi di Cagliari	Borsa di ricerca "Studio e sviluppo del sistema di acquisizione e trattamento delle informazioni morfometriche". Responsabile scientifico: Prof. Riccardo Scateni.
12/2009-11/2010		Servizio civile presso Associazione Difesa Orientamento Consumatori (ADOC), Cagliari.
01/2008 – 11/2009		Tecnico informatico

Istruzione, formazione (es. titoli di studio, certificazioni professionali/linguistiche/informatiche)

Data	Titolo / Principali tematiche	Ente
29/09/2016 – 02/2020	Dottorato di ricerca in Informatica e Matematica. Tesi: "Real-time Deformation with Coupled Cages and Skeletons".	Dipartimento di Matematica e Informatica - Università degli Studi di Cagliari (Italia)
09/2013 - 18/09/2015	Laurea Magistrale in Informatica (LM 18). Tesi dal titolo "CAGELAB: Interactive tool for cage-based animation". Relatore Riccardo Scateni. Voto 110/110 e lode.	Facoltà di Scienze - Università degli Studi di Cagliari (Italia)
10/2010 - 25/07/2013	Laurea Triennale in Informatica (L. 31). Tesi dal titolo "CHROMAGRAM A real-time Chroma Key application for mobile devices". Relatore Riccardo Scateni. Voto 110/110 e lode.	Facoltà di Scienze - Università degli Studi di Cagliari (Italia)
09/2002 - 07/2007	Diploma di "Perito informatico capo tecnico". Votazione finale 82/100.	I.T.I.S. Dionigi Scano, Monserrato (Italia)

Pubblicazioni / Convegni

2020 - Real-Time Deformation with Coupled Cages and Skeletons Pubblicato in: Computer Graphics Forum. vol. 39, n. 6, p. 19-32. ISSN: 0167-7055 (Print); 1467-8659 (Online) Autori: Fabrizio Corda, Jean Marc Thiery, Marco Livesu, Enrico Puppo, Tamy Boubekeur, Riccardo Scateni
2019 - BashDungeon. Learning UNIX with a video-game Pubblicato in: Multimedia Tools and Applications. vol. 78, n. 10, p. 13731-13746. ISSN: 1380-7501 (Print); 1573-7721 (Online) Autori: Fabrizio Corda, Marco Onnis, Matteo Pes, Lucio Davide Spano, Riccardo Scateni
2018 - CageLab: an Interactive Tool for Cage-Based Deformations Pubblicato in: Smart Tools and Apps for Graphics - Eurographics Italian Chapter Conference 2018. p. 65-74. ISBN: 978-3-03868-075-8, ISSN: 2617-4855 Autori: Sara Casti, Fabrizio Corda, Marco Livesu, Riccardo Scateni
2017 - "A skeleton/cage hybrid paradigm for digital animation", Fabrizio Corda. Pubblicato in: Proceedings of the Doctoral Consortium, Posters and Demos at CHItaly 2017 co-located with 12th Biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter (CHItaly 2017), Cagliari, Italy, September 18-20, 2017. CEUR Workshop Proceedings 1910, CEUR-WS.org 2017. p. 1-12. ISSN:1613-0073.
2017 - "A Seamless Pipeline for the Acquisition of the Body Shape: the Virtuoso Case Study", Marianna Saba, Fabio Sorrentino, Alessandro Muntoni, Sara Casti, Gianmarco Cherchi, Alessandro Carcangiu, Fabrizio Corda, Alessio Murru, Lucio Davide Spano, Riccardo Scateni, Ilaria Vitali, Ovidio Salvetti, Massimo Magrini, Andrea Villa, Andrea Carboni and Maria Antonietta Pascali. Pubblicato in: Smart Tools and Apps for Graphics - Eurographics Italian Chapter Conference 2017. p. 71-80. ISBN 978-3-03868-048-2.
2017 - "ChiP: teaching coding in primary schools", Fabio Sorrentino, Lucio Davide Spano, Sara Casti, Alessandro Carcangiu, Fabrizio Corda, Gianmarco Cherchi, Alessio Murru, Alessandro Muntoni, Stefano Nuvoli, Riccardo Scateni. Pubblicato in: Proceedings of the Doctoral Consortium, Posters and Demos at CHItaly 2017 co-located with 12th Biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter (CHItaly 2017), Cagliari, Italy, September 18-20, 2017. CEUR Workshop Proceedings 1910, CEUR-WS.org 2017. p. 106-110. ISSN:1613-0073.
2014 - "CHROMAGRAM: A real-time Chroma Key application for mobile devices", Fabrizio Corda, Fabio Sorrentino, Riccardo Scateni. Pubblicato in: Smart Tools and Apps for Graphics - Eurographics Italian Chapter Conference 2014, Cagliari, Italy, 2014. Eurographics 2014. p. 49-52. ISBN 978-3-905674-72-9.

Altre attività scientifiche

MOBILITÀ INTERNAZIONALE

Parigi - Télécom ParisTech (durante il Dottorato di ricerca)
2018 Set - 2018 Dic all'interno del programma Erasmus+ PlaceDoc

2019 Apr - 2019 Giu come Invited PhD student

Argomento: Sviluppo di un paradigma ibrido cage/skinning-skeleton per l'animazione computerizzata

Supervisori: Prof. Jean-Marc Thiery, Prof. Tamy Boubekeur

Collaborazione con la Télécom ParisTech di Parigi nell'ambito del programma Erasmus+ PlaceDoc per dottorandi, seguito da un'estensione come PhD invited student

PRESENTAZIONI IN CONFERENZE

2017 - Presentazione del paper "A skeleton/cage hybrid paradigm for digital animation" di F. Corda durante il Doctoral Consortium della conferenza CHITALY 2017, organizzata a Cagliari (Italia) dal 18 al 20 Settembre 2017.

2014 - Presentazione del paper "CHROMAGRAM: A real-time Chroma Key application for mobile devices" di F. Corda, F. Sorrentino, R. Scateni, durante la conferenza Smart Tools and Apps for Graphics (STAG) - Eurographics Italian Chapter Conference 2014, organizzata a Cagliari (Italia) dal 22 al 23 Settembre 2014.

SEMINARI

Giugno 2016 e Giugno 2017: Seminario di introduzione al linguaggio C++ e alla libreria QT, realizzato all'interno del corso "Algoritmi e Strutture Dati 2" tenuto dal Prof. Riccardo Scateni, Università degli Studi di Cagliari (Italia), Corso di Laurea in Informatica.

Maggio 2015: Seminario riguardante "Cage-based skinning", realizzato all'interno del corso "Algoritmi e Strutture Dati 2" tenuto dal Prof. Riccardo Scateni, Università degli Studi di Cagliari (Italia), Corso di Laurea in Informatica.

Gennaio 2012-2013-2014: Tutor nel corso su interfacce grafiche GTK+, realizzato all'interno del corso

"Programmazione 1" tenuto dal Prof. Riccardo Scateni, Università degli Studi di Cagliari (Italia), Corso di Laurea in Informatica.

RICONOSCIMENTI E PREMI

- Premio come miglior laureato triennale dell'anno 2013 per la Facoltà di Scienze, Università degli Studi di Cagliari.
- Premio come miglior laureato triennale dell'anno 2013 per il Corso di Laurea in Informatica - Facoltà di Scienze, Università degli Studi di Cagliari.
- Premio come miglior tesi triennale "CHROMAGRAM: A real-time Chroma Key application for mobile devices", Conferenza EuroGraphics Italian Chapter 2014.
- Premio Borsa IOSO come studente meritevole per il primo anno magistrale al Corso di Laurea in Informatica, dicembre 2014, Università degli Studi di Cagliari.
- Premio come studente meritevole per il primo, terzo e quarto anno della scuola secondaria di secondo grado presso l'Istituto Dionigi Scano di Monserrato.
- Finalista alle olimpiadi di Fisica al secondo anno della scuola secondaria di secondo grado l'Istituto Dionigi Scano di Monserrato.

PARTECIPAZIONI A CONFERENZE E SCUOLE

International Geometry Summit Summer School and Conference
Freie Universität, Berlino. 18 - 23 Giugno 2016.

La summer school e la conferenza vertono su temi relativi a Geometry Processing e Computer Graphics. Durante tale esperienza è stato possibile partecipare a lezioni e talk su argomenti di geometria applicata.

Ulteriori informazioni pertinenti

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre: Italiano

Altre lingue: Inglese

COMPETENZE LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE

C++, C#, Python, Java, TypeScript, JavaScript, GraphQL, SQL, PHP, CSS, AJAX

COMPETENZE GRAFICA 3D

Unity, Unreal Engine, OpenGL, Autodesk Maya, Blender, Autodesk 3ds Max, AR Foundation, AR Kit, AR Core

COMPETENZE FRAMEWORKS E STRUMENTI

.NET, Qt, Eigen, Git

ALTRE COMPETENZE

Sviluppo Software, Sviluppo Videogiochi, Sviluppo Fullstack, Tecnologie AR/VR, Animazione 3D, Ricerca e Sviluppo, sviluppo agile

Patente di guida: B

Luogo, data e firma

Cagliari, 18 Luglio 2025