



MATTIA DUCCI

CURRICULUM VITAE



Data di nascita / 04/02/1993 Età / 31
Luogo di nascita / BRESCIA (BS)
Cittadinanza / Italiana
Via Falcone, 3, 25032 CHIARI (BS)
Patente di guida / B / Automunito
ID / 4327936 aggiornato al 15/03/24

mattia.ducci93@gmail.com
 3803423230
 <https://blog.accesee.it>

SOCIAL NETWORK

in

CONOSCENZE LINGUISTICHE

LINGUA MADRE: Italiano



INGLESE
BUONA B2 B2 B2 B1 B2

COMPETENZE DIGITALI

Scheda per l'autovalutazione

Elaborazione delle informazioni **Utente avanzato**
Comunicazione **Utente autonomo**
Creazione di Contenuti **Utente avanzato**
Sicurezza **Utente autonomo**
Risoluzione dei problemi **Utente avanzato**

PROSPETTIVE FUTURE E LAVORO CERCATO

SETTORE ECONOMICO: 1. servizi ricreativi e culturali / 2. istruzione, formazione, ricerca e sviluppo / 3. informatica/elettronica

AREA PROFESSIONALE: 1. engineering e progettazione / 2. risorse umane, formazione / 3. sistemi informativi, edp

OCCUPAZIONE DESIDERATA:
Sviluppatore front-end

PROVINCIA PREFERITA: 1. BRESCIA / 2. MILANO

DISPONIBILITÀ A TRASFERTE:
Sì, in numero limitato

DISPONIBILITÀ A TRASFERIRSI ALL'ESTERO:
No

Obiettivo Professionale

Data la mia passione ed esperienza nel campo dell'accessibilità vorrei continuare ad approfondire la mia conoscenza in questo settore trovando e progettando nuove soluzioni di supporto alle persone con disabilità



ESPERIENZE DI LAVORO/STAGE

sviluppatore web

CODEATLAS

Biomedicale
CHIARI (BS)
10/2023 - OGGI

Principali attività e responsabilità: Manutenzione dell'applicazione web MoleculesGateway, catalogo di molecole.

Competenze e obiettivi raggiunti: Ho migliorato le mie competenze in materia di applicazioni web complesse e articolate in più componenti. Ho migliorato le mie conoscenze di Python e del framework Django
Attività svolta come: collaboratore coordinato e continuativo | Area aziendale: engineering e progettazione

Borsista di ricerca nell'ambito del progetto "Sviluppo e implementazione della App Sifid di UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PAVIA

Istruzione, formazione,
ricerca e sviluppo
CHIARI (BS)
06/2023 - OGGI

Principali attività e responsabilità: Progettazione e sviluppo di un'applicazione iOS di supporto all'orientamento a persone con disabilità visiva all'interno degli edifici dell'Università di Pavia (dipartimenti di scienze politiche e giurisprudenza). Configurazione dei beacon utilizzati dall'app per l'orientamento
Competenze e obiettivi raggiunti: Ho migliorato la mia conoscenza dei beacon con una configurazione di beacon complessa. Ho migliorato le mie competenze del mondo iOS scrivendo l'app iOS con il framework di creazione interfacce SwiftUI
Attività svolta come: collaboratore coordinato e continuativo | Area aziendale: engineering e progettazione

Sviluppatore freelance web e mobile MATTIA DUCCI

Servizi
CHIARI (BS)
05/2023 - OGGI

Principali attività e responsabilità: - Consulenza e sviluppo di siti web e applicazioni mobili
- Valutazione di accessibilità di siti web
- Servizi digitali accessibili
Attività svolta come: altro lavoratore in proprio | Area aziendale: engineering e progettazione

Collaboratore di supporto alla ricerca UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

Istruzione, formazione,
ricerca e sviluppo
CHIARI (BS)
07/2022 - OGGI

Principali attività e responsabilità: Ingegnerizzazione e miglioramento dell'applicativo web 'audiofunctions' per permettere lo studio di funzione anche a persone con disabilità visive e supporto alla progettazione del progetto SpeechMate
Competenze e obiettivi raggiunti: miglioramento delle mie competenze javascript e arricchimento delle conoscenze e sulla progettazione user centered
Attività svolta come: collaboratore coordinato e continuativo | Area aziendale: engineering e progettazione

Programmatore informatico INTERSAIL ENGINEERING SRL

Servizi alle
aziende/consulenza
GUSSAGO (BS)
05/2023 - 11/2023

Principali attività e responsabilità: Sviluppo e manutenzione di applicazioni mobile iOS, cross-platform e siti web principalmente statici. Contatto con clienti inerenti al progetto specifico
Competenze e obiettivi raggiunti: Miglioramento nello sviluppo iOS, nella gestione di progetti distribuiti e di medie dimensioni e nella relazioni con i clienti
Attività svolta come: collaboratore coordinato e continuativo | Area aziendale: engineering e progettazione

**Programmatore
informatico**
INTERSAIL ENGINEERING
*Servizi alle
aziende/consulenza*
GUSSAGO (BS)
08/2018 - 05/2023

Principali attività e responsabilità: Programmatore mobile iOS, Cross platform (Xamarin), Web
Competenze e obiettivi raggiunti: Miglioramento delle conoscenze del sistema iOS e del linguaggio Swift, miglioramento delle conoscenze sulla programmazione cross-platform per dispositivi mobili (Xamarin), ho imparato ad avere una visione più mantenibile e sistemistica di un progetto, ho capito cosa significa lavorare in un'azienda strutturata, ho migliorato le mie capacità comunicative attraverso l'interfacciamento col cliente
Assunto come: impiegato o intermedio - a tempo indeterminato | Area aziendale: engineering e progettazione

**Collaboratore di supporto
alla ricerca**
**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI MILANO**
*Istruzione, formazione,
ricerca e sviluppo*
CHIARI (BS)
11/2020 - 10/2022

Principali attività e responsabilità: Attività di programmazione informatica e supporto alla ricerca nell'ambito del progetto 'Progettazione, realizzazione e sperimentazione di un sistema prototipale di navigazione risk-aware per la gestione e la mitigazione del rischio sismico in industrie a rischio di incidente rilevante (ROSSINI)'. Sito web: <https://progetto-rossini.it/>. Tra le mie attività è presente anche quella di aiutare e coordinare studenti nel loro percorso di tesi per tematiche inerenti a questo progetto. Sono stato parte del team di progettazione del sistema, ho sviluppato parte del backend e sono stato il principale sviluppatore dell'applicazione mobile.
Competenze e obiettivi raggiunti: Gestione di un progetto complesso e coordinamento tra più parti con competenze diverse. Ho ampliato la mia conoscenza sullo sviluppo, sulle tecnologie e librerie esistenti per sviluppo mobile e backend
Attività svolta come: collaboratore coordinato e continuativo | Area aziendale: engineering e progettazione

**Tutor al corso di Sviluppo
di applicazioni per
dispositivi mobili**
**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI MILANO**
*Istruzione, formazione,
ricerca e sviluppo*
CHIARI (BS)
04/2021 - 06/2021

Principali attività e responsabilità: Nel corso di laurea magistrale in Informatica viene erogato il corso di Sviluppo di Applicazioni per dispositivi mobili nel quale si affrontano approfonditamente i problemi che si possono incontrare in un contesto di mobilità e le relative soluzioni disponibili sui dispositivi mobili.
L'ambiente sul quale si basa la parte di laboratorio di questo corso è quello iOS e il mio compito è quello di aiutare gli studenti nell'impararne i principi studiando il linguaggio Swift, il nuovo framework per creare interfacce grafiche: SwiftUI e dando dei cenni di sviluppo per applicazioni che utilizzano tecniche di realtà aumentata. Un altro mio compito è supportare gli studenti nell'esecuzione degli esercizi che nel corso verranno proposti
Competenze e obiettivi raggiunti: Migliorata la mia conoscenza in ambito mobile con SwiftUI e ho migliorato la conoscenza delle librerie di realtà aumentata di Apple
Attività svolta come: stagista/tirocinante | Area aziendale: risorse umane, formazione

Borsista di ricerca
**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI TORINO**
*Istruzione, formazione,
ricerca e sviluppo*
CHIARI (BS)
12/2019 - 09/2020

Principali attività e responsabilità: Nell'ambito delle tecnologie assistive per le STEM, il laboratorio S.Polin dell'Università degli Studi di Torino ha promosso il progetto intitolato: 'Studio e sviluppo di tecniche per la trascrizione automatizzata di testi con formule' (Bando: Prot.n 726 del 10/10/2109).
Mansioni:
- Automatizzare, ottimizzare e rendere continuo il processo tra la scrittura di un file .tex e la sua visualizzazione in un file PDF in relazione al contesto matematico
- Studiare lo stato dell'arte in materia di tecnologie per il riconoscimento vocale in lingua italiana, al fine di valutarne l'applicabilità nel contesto di dettatura della matematica (sempre in lingua italiana).
- Applicare tecnologie di riconoscimento vocale in un'applicazione reale in grado di fare Speech-To-Text
- Creare un'applicazione in grado di convertire in LaTeX o in un comando di navigazione/modifica, ciò che è stato riconosciuto dal modulo di ASR.
- Integrare in un processo automatizzato i punti precedenti
Competenze e obiettivi raggiunti: Ho migliorato le mie conoscenze riguardo al linguaggio di programmazione python e ho migliorato la mia gestione di un progetto di medie dimensioni. Ho approfondito la conoscenza delle tecnologie di Speech-To-Text e di grammatica vincolata (JSGF)

Esperto nella trascrizione digitale di testi in formato accessibile

IIS GOBETTI MARCHESINI-CASALE-ARDUINO (TO)

Istruzione, formazione, ricerca e sviluppo
CHIARI (BS)
07/2019 - 10/2019

Tutor al corso di Sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Istruzione, formazione, ricerca e sviluppo
MILANO (MI)
03/2019 - 07/2019

Tesista UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Informatica/elettronica
MILANO (MI)
09/2018 - 07/2019

Tutor al corso di Mobile Computing UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Istruzione, formazione, ricerca e sviluppo
MILANO (MI)
10/2018 - 02/2019

Arbitro effettivo di calcio AIA - FIGC

CHIARI (BS)
01/2011 - 09/2018

Tirocinio Curriculare UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Istruzione, formazione, ricerca e sviluppo
MILANO (MI)
10/2015 - 10/2016

Mi sono introdotto alla conoscenza del tema 'Equation parsing' (contesto matematico).

Ho imparato a lavorare considerando fini di ricerca scientifica con un gruppo di lavoro di professori e ricercatori

Attività svolta come: stagista/tirocinante | Area aziendale: engineering e progettazione

Principali attività e responsabilità: Trascrizione di 2 libri di matematica delle scuole superiori in un formato accessibile a studenti con disabilità visiva usando il linguaggio di markup LaTeX. Studiare soluzioni esistenti in merito a riconoscimento automatico di testo e formule matematiche all'interno di documenti.

Competenze e obiettivi raggiunti: Conoscenza approfondita del linguaggio di markup LaTeX, migliorata la mia conoscenza sulle tecnologie assistive (screen reader) e su come possano leggere correttamente da un PDF ciò che si è scritto in LaTeX (formule matematiche comprese)

Attività svolta come: stagista/tirocinante

Principali attività e responsabilità: Assistente di laboratorio. Seguivo gli studenti del corso nelle problematiche che emergevano durante la parte di laboratorio per quanto riguarda i sistemi iOS. Ho tenuto una demo sulla realtà aumentata (ARKit), memorizzazione persistente (CoreData) e concetti di base

Competenze e obiettivi raggiunti: Mi sono messo alla prova sulla spiegazione e nel capire altri modelli mentali

Assunto come: stagista/tirocinante - consulenza/collaborazione

Principali attività e responsabilità: Tesista presso l'EverywareLab dell'Università degli Studi di Milano. L'obiettivo della tesi è stato rilevare ostacoli, descriverne le caratteristiche fisiche e convertirle in suono per notificarle a persone con disabilità visive. Con i responsabili del laboratorio, relatori e correlatori ho seguito la parte di programmazione iOS, progettazione e test. Alla fine ho steso la tesi in LaTeX.

Competenze e obiettivi raggiunti: Approfondimento delle conoscenze dei sistemi iOS e Swift, conoscenza delle librerie OpenCV e ARKit (realtà aumentata), imparata la metodologia per svolgere i test con gli utenti e le analisi dei dati, miglioramento delle conoscenze di LaTeX

Assunto come: stagista/tirocinante - tirocinio durante gli studi | Area aziendale: engineering e progettazione

Principali attività e responsabilità: Assistente di laboratorio. Seguivo gli studenti nelle problematiche che emergevano durante il corso per quanto riguarda i sistemi Android

Competenze e obiettivi raggiunti: Apertura mentale anche ad altri modi di pensare.

Assunto come: stagista/tirocinante - consulenza/collaborazione

Principali attività e responsabilità: Arbitro effettivo

Competenze e obiettivi raggiunti: Sviluppo di competenze comunicative e interpersonali con giocatori e dirigenti di tutte le età. Sviluppo di autocontrollo e gestione delle situazioni.

Assunto come: stagista/tirocinante - consulenza/collaborazione

Principali attività e responsabilità: Rilevazione ed analisi dei vocalizzi e dei comportamenti dei cani, creazione script MATLAB per analisi registrazioni, sintesi brani musicali ad hoc per cani sulle basi dell'analisi, test dei brani su alcuni campioni di cani, stesura tesi in LaTeX

Competenze e obiettivi raggiunti: Primo approccio al feature matching e ad un uso avanzato di MATLAB, ho imparato ad eseguire esperimenti ed analisi in modo sistematico secondo il metodo scientifico, ho iniziato ad imparare come si scrive letteratura scientifica in LaTeX

Assunto come: stagista/tirocinante - tirocinio durante gli studi



ISTRUZIONE

LAUREA MAGISTRALE

2016 - 2019

TITOLO CERTIFICATO

UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI MILANO

Università degli Studi di MILANO

Facoltà di Scienze e Tecnologie

INFORMATICA

LM-18 - Laurea Magistrale in Informatica

Titolo della tesi: IDENTIFICAZIONE DI OSTACOLI PER
SUPPORTARE LA MOBILITA' DI PERSONE CON DISABILITA' VISIVE
| Relatore: MASCETTI SERGIOEtà al conseguimento del titolo: 26 | Durata ufficiale del corso di
studi: 2 anniVotazione finale: **110/110 con lode**

Data di conseguimento: 11/07/2019

LAUREA

2013 - 2016

TITOLO CERTIFICATO

UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI MILANO

Università degli Studi di MILANO

Facoltà di Scienze e Tecnologie

INFORMATICA MUSICALE

L-31 - Laurea in Scienze e tecnologie informatiche

Titolo della tesi: COMPOSIZIONE MUSICALE ASSISTITA
FINALIZZATA ALL'INFLUENZA DELLO STATO EMOTIVO DE L CANE
| Relatore: LUDOVICO LUCA ANDREAEtà al conseguimento del titolo: 23 | Durata ufficiale del corso di
studi: 3 anniVotazione finale: **104/110**

Data di conseguimento: 21/10/2016

MATURITÀ TECNICA

PALAZZOLO SULL'OGLIO
2012

Tecnico Industriale

ITIS *Cristoforo Marzoli*, PALAZZOLO SULL'OGLIO (BS)Voto Diploma: **85/100**

Tipo Diploma: diploma italiano



CONOSCENZE LINGUISTICHE

Inglese PET Livello B1, University of Cambridge, 01 Lug 2013 ,
Livello europeo B1

COMPETENZE INFORMATICHE

OFFICE AUTOMATION

Elaborazione testi: (Intermedio) | Fogli elettronici: (Intermedio) |
Software di presentazione: (Intermedio) | Suite da ufficio:
(Intermedio) | Web Browser: (Altamente specializzato)

SOFTWARE APPLICATIVI

Data Visualization: MATLAB | Utilizzo software CAD: (Base)

PROGRAMMAZIONE

Ambienti di sviluppo integrato (IDE): Android Studio , Eclipse ,
Visual Studio , Visual Studio Code , Xcode | Build Automation:
Docker | Librerie Javascript: Nuxt (Intermedio) | Linguaggi di
markup: CSS (Avanzato) , LaTeX (Altamente specializzato) , XML |
Linguaggi di Programmazione: Bourne shell - bash and ksh
(Avanzato) , C (Intermedio) , C# (Altamente specializzato) , Csound
(Altamente specializzato) , Eiffel (Intermedio) , Java (Avanzato) ,
JavaScript (Altamente specializzato) , Kotlin (Base) , MATLAB
(Intermedio) , Python (Avanzato) , Ruby (Intermedio) , Swift - Apple
programming language (Altamente specializzato) , Unix shell
(Avanzato) | Programmazione web: jekyll (Avanzato) , Microsoft
ASP.NET (Intermedio) , PHP (Intermedio) | Sviluppo di applicazioni
mobile: React Native (Intermedio) , Xamarin forms (Altamente
specializzato)

GESTIONE SISTEMI E RETI

Architetture di rete: (Avanzato) | Sistemi Operativi: (Avanzato)

GESTIONE DATI

Sistemi di gestione di database (DBMS): (Avanzato)

GRAFICA E MULTIMEDIA

(Avanzato) | **Elaborazione / Montaggio Audio:** Ableton Live , Adobe Audition

CERTIFICAZIONI ICT

ECDL o titolo equivalente



TITOLI DI MERITO/PROFESSIONALI - RICONOSCIMENTI/ACCREDITAMENTI

RICONOSCIMENTO / BORSA DI STUDIO

01/05/2022

edX certificato verificato per Introduction to Web accessibility
Corso ufficiale introduttivo del W3C con verifica delle competenze riguardo all'accessibilità web.
courses.edx.org/certificates/d9ce70996ce040f59cd...

PREMIO

13/11/2020

AICA Best Paper Award 2020 - Didamatica, Università degli Studi di Trieste

Si attesta il lavoro scientifico: 'Accessibilità di contenuti digitali per le STEM: un problema aperto. Alcune soluzioni inclusive per l'accessibilità di formule e grafici per persone con disabilità e DSA'. T. Armano, A. Capietto, D. Ahmetovic, C. Bernareggi, S. Coriasco, M. Ducci, C. Magosso, A. Mazzei, N. Murru, A. Sofia. E' stato selezionato dal Comitato Scientifico quale Migliore Contributo della Sessione Scientifica 'Accessibilità e principi della didattica a distanza'

Classificazione in graduatoria: 1

www.aicanet.it/documents/10776/3228919/Best+P...



OPERE E REALIZZAZIONI

OPERA SU COMMISSIONE

2023

Sito web WAI Automation

Sviluppo del sito web per l'azienda WAI Automation.
Jamstack: Jekyll + Netlify + DecapCMS
Chiari
Committente: WAI Automation
Ruolo: Sviluppatore del sito web
www.wai-automation.it/

OPERA SU COMMISSIONE

2022

Sito web associazione In Viaggio con noi

Sito Web in Wordpress dell'associazione do volontariato 'In Viaggio con noi': <https://www.inviaggioconnoivolontariato.it/>
Chiari
Committente: associazione 'In Viaggio con noi'
Ruolo: Sviluppatore del sito web
www.inviaggioconnoivolontariato.it/

OPERA SU COMMISSIONE

2018

Sviluppo e manutenzione di iMoveAround

iMoveAround è un'applicazione per piattaforme iOS e Android che supporta le persone con disabilità visive nella mobilità urbana. Mi sono occupato di aggiornare l'applicazione per iOS e ho sviluppato quella per Android
Autori: Ducci Mattia
Milano
Committente: EveryWare Technologies SRL
Ruolo: Sviluppatore Android e iOS
itunes.apple.com/it/app/imove-around/id5938749...

OPERA SU COMMISSIONE

2016

Prototipo di JustPoint

JustPoint è una tecnologia assistive che permette alle persone con disabilità visive di riconoscere il colore di un oggetto puntato con il dito. L'applicazione riconosce il dito e legge ad alta voce il colore dell'oggetto puntato. Il prototipo è stato realizzato su piattaforma iOS. Il lavoro ha portato alla pubblicazione scientifica indicata nel seguito.
Autori: Mattia Ducci
Milano

OPERA SU COMMISSIONE

2016

Committente: Everyware Lab, Dipartimento di Informatica,
Università degli Studi di Milano
Ruolo: Sviluppatore iOS

Applicazione iWalkStraight

Questa app ha la funzionalità di guidare persone non vedenti permettendo loro di camminare dritte e notificando loro variazioni di direzione. L'app è stata realizzata come progetto per il corso universitario di 'Sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili'. L'app è disponibile gratuitamente per il download.

Autori: Mattia Ducci

Everyware lab, Università degli studi di Milano

Committente: Everyware Lab, Dipartimento di Informatica,
Università degli Studi di Milano

Ruolo: Studente

itunes.apple.com/it/app/iwalkstraight/id1137994131



CONVEGNI E SEMINARI

SEMINARIO

19/05/2023

Accessibilità su dispositivi mobili su due framework moderni: SwiftUI e .NET MAUI, Accessibility Days , Roma, Università della Sapienza

In questo intervento in ambito programmazione per dispositivi mobili ho discusso i miglioramenti degli ultimi anni in materia di accessibilità e di API per programmatori per implementarla all'interno delle app. In particolare mi sono concentrato su due tecnologie che hanno avuto molti miglioramenti: SwiftUI per lo sviluppo nativo iOS e .NET MAUI per lo sviluppo cross-platform

A cura di: Mattia Ducci

Ruolo: speaker

accessibilitydays.it/2023/sessione/accessibilita-mo...

CONFERENZA

18/05/2023

'SpeechMate': un sistema per la dettatura della matematica, Accessibility Days , Roma, Università della Sapienza

Presentazione del prototipo del software di dettatura

'SpeechMate' realizzato in collaborazione con l'Università degli Studi di Torino. Questo software è pensato per permettere la dettatura di una formula matematica in alternativa alla scrittura: questo può essere utile per tutti, ma soprattutto per persone con disabilità. In questo intervento abbiamo spiegato come pensiamo sia possibile realizzare questo software

A cura di: Tiziana Armano

Ruolo: speaker

accessibilitydays.it/2023/sessione/speechmate-det...

CONFERENZA

21/05/2022

Presentare in modo accessibile si può, Accessibility Days , Milano, istituto dei ciechi

Creare presentazioni significa sintetizzare e schematizzare e spesso si fa uso di immagini, infografiche, elenchi puntati. Questo lavoro di sintesi fa sì che una presentazione risulti molto utile sia a chi presenta per mantenere un filo logico del discorso, sia a chi la legge senza ascoltare chi la espone per coglierne i punti salienti. Esistono molti modi per creare presentazioni: da programmi come Power Point a veri e propri linguaggi di markup come HTML, LaTeX o Markdown.

Quale scegliere?

accessibilitydays.it/2022/lectures/presentare-acces...

CONFERENZA

22/05/2021

La sonificazione: tradurre informazioni in caratteristiche del suono, UICI Ancona , Chiari (BS)

Che cos'è la sonificazione? Come può essere utile a persone con disabilità visive e come si può implementare? In questo intervento spiegheremo i principi di questa tecnica di comunicazione con alcuni esempi tratti dalla nostra esperienza all'interno dell'EverywareLab dell'Università degli Studi di Milano

Ruolo: Relatore

accessibilitydays.it/2021/lectures/la-sonificazione-tr...

CONFERENZA

Esperienze di trascrizione di testi scientifici in formati accessibili, Accessibility Days , Roma, Università della Sapienza

22/05/2020

UICI Ancona , Chiari (BS)

I testi scientifici pongono vari problemi di accessibilità a persone con disabilità visive. In particolare, le espressioni matematiche devono essere adattate in modo che possano essere lette sul display Braille o dal lettore vocale. Il workshop ha presentato alcune esperienze di trascrizione di testi scientifici in LaTeX e flussi di lavoro

A cura di: UICI Ancona

Ruolo: Relatore

accessibilitydays.it/2020/lectures/trascrizione-testi-...

CONFERENZA

22/05/2020

Realizzare applicazioni accessibili per dispositivi mobili , UICI

Ancona , Chiari (BS)

Le tecniche per implementare le caratteristiche di accessibilità in applicazioni per dispositivi mobili variano a seconda dello strumento utilizzato. In questo intervento vengono messe a confronto le principali tecniche per la realizzazione di applicazioni accessibili per dispositivi mobili mediante i linguaggi nativi per iOS e Android e due strumenti per realizzare applicazioni multiplatforma: Xamarin e React Native.

A cura di: UICI Ancona

Ruolo: Relatore

accessibilitydays.it/2020/lectures/mobile-app/

CONFERENZA

17/05/2019

Accessibilità su applicazioni mobile cross-platform , UICI Ancona , Ancona

In questo intervento, io e Niccolò Cantù abbiamo spiegato il funzionamento di base dei framework cross-platform per sviluppare applicazioni per dispositivi mobili. In particolare ci siamo concentrati su React Native portando una nostra esperienza che ha coinvolto anche molti aspetti di accessibilità

A cura di: UICI Ancona

Ruolo: Relatore

accessibilitydays.it/lectures/mobile-crossplatform/

CONFERENZA

22/11/2018

Sviluppare applicazioni mobile accessibili. Come? , Tangible ,

Sant'Arcangelo di Romagna (RN)

Mattinata in collaborazione con l'UICI di Ancona e Universal Access per parlare di tecnologie assistive a Tangible, una realtà di designer e sviluppatori. Il mio intervento si è focalizzato sul mostrare praticamente a livello di codice che strumenti base si hanno a disposizione per iniziare a creare un'applicazione iOS o Android accessibile

Ruolo: Relatore

CONFERENZA

18/05/2018

Accessibilità nello sviluppo mobile per iOS e Android , UICI Ancona , Bologna

Introduzione e panoramica sullo stato dell'accessibilità in ambito mobile per i sistemi operativi iOS e Android. Focus sulle problematiche e sulla progettazione di app accessibili con linee guida e puntatori ai principali metodi per renderla accessibile

Ruolo: Relatore

CONFERENZA

20/05/2017

Accessibilità nello sviluppo mobile per iOS e Android , UICI Ancona , Ancona

Introduzione alle problematiche e alle opportunità relative all'accessibilità in un contesto mobile con esempi di applicazioni sui due sistemi operativi mobile più diffusi: iOS e Android.

Introduzione e linee guida alla programmazione orientata all'accessibilità

Ruolo: Relatore



ARTICOLO SU RIVISTA

2022

PUBBLICAZIONI

Gerard J. O'Reilly, Davit Shahnazaryan, Al Mouayed Bellah Nafeh, Volkan Ozsarac, Denis Sarigiannis, Paolo Dubini, Filippo Dacarro, Alberto Gotti, Annalisa Rosti, Davide Silvestri, Emanuele Brunesi, Sergio Mascetti, Mattia Ducci, Davide Carletti, Mariano Ciucci, Alessandra Marino, UTILIZATION OF A SENSOR ARRAY FOR THE

ATTI DI CONVEGNI 2021

ATTI DI CONVEGNI 2020

ARTICOLO SU RIVISTA 2020

RAPPORTO TECNICO 2020

ARTICOLO SU RIVISTA 2019

RISK-AWARE NAVIGATION IN INDUSTRIAL PLANTS AT RISK OF NATECH ACCIDENTS

Rivista: ASME 2022 Pressure Vessels & Piping Conference
Editore: PVP2022

Questo articolo spiega l'architettura del progetto ROSSINI sia per la parte sensoristica, sia per quella di navigazione in impianti industriali a rischio sismico (NaTech)
drive.google.com/file/d/119J4P_9s_CHT99sonbG...

Dragan Ahmetovic, Cristian Bernareggi, Mattia Ducci, Andrea Gerino, Sergio Mascetti, Remote Usage Data Collection and Analysis for Mobile Accessibility Applications

Raccolta: 2021 IEEE International Conference on Pervasive Computing and Communications
Organizzazione: IEEE

Conducting experimental research in the field of mobile accessibility and assistive technologies is difficult due to the low numerosity of the representative population. To address this issue, a possible approach is remote collection and analysis of usage data through publicly available mobile applications. This method is useful for performing large scale evaluations and acquiring knowledge of the target population and their behavior.
ieeexplore.ieee.org/document/9430968

Armano Tiziana, Capietto Anna, Bernareggi Cristian, Coriasco Sandro, Ducci Mattia, Magosso Chiara, Mazzei Alessandro, Sofia Adriano, Accessibilità di contenuti digitali per le STEM : un problema aperto

Raccolta: Atti Convegno Nazionale DIDAMATICA 2020
Organizzazione: AICA

Accessibilità di contenuti digitali per le STEM : un problema aperto. Alcune soluzioni inclusive per l'accessibilità di formule e grafici per persone con disabilità e DSA
www.aicanet.it/documents/10776/3228919/Atti+Di...

Bernareggi Cristian, Ducci Mattia, Mazzei Alessandro, Ahmetovic Dragan, Armano Tiziana, Capietto Anna, Coriasco Sandro, Murru Nadir, SpeechMatE: A Speech-driven Maths Editor for Motor-Impaired People

Rivista: 17th International Conference on Computers Helping People with Special Needs
Editore: ICCHP

Sistema per agevolare l'inserimento, la modifica e la visualizzazione di formule matematiche attraverso la dettatura vocale con sistemi Speech-To-Text e di parsing basato su grammatiche. Rendering visivo della formula matematica basato su LaTeX. In questo lavoro è stato realizzato un sistema completo automatizzato dalla dettatura alla visualizzazione su PDF
www.icchp.org/sites/default/files/ED_1_ICCHP_For...

Sergio Mascetti, Niccolò Cantu, Paolo Pecis, Dragon Ahmetovic, Developing Accessible Mobile Applications with Cross-Platform Development Frameworks

Istituzione: arXiv

Questo report investiga come framework di sviluppo cross-platform supportano la creazione di applicazioni per dispositivi mobili accessibili a persone con disabilità visiva attraverso lo screen reader. Abbiamo investigato le API offerte Xamarin.Forms e React Native rispetto alle funzionalità offerte dai sistemi operativi nativi iOS e Android
arxiv.org/pdf/2005.06875.pdf

Presti, Ahmetovic, Ducci, Bernareggi, Ludovico, Barà, Avanzini, Mascetti, WatchOut: Obstacle Sonification for People with Visual Impairment or Blindness

Rivista: The 21st International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility
Editore: ASSETS 2019

Questo articolo presenta una tecnica di sonificazione per veicolare in tempo reale attraverso il suono le principali caratteristiche di un ostacolo. Questa tecnica è pensata principalmente per persone con disabilità visive che possono usare queste informazioni per navigare in modo più sicuro nell'ambiente.

ARTICOLO SU RIVISTA
2018

dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3308561.3353779

Cantù N., Ducci M., Ahmetovic D., Bernareggi C., Mascetti S.,
MathMelodies 2: a Mobile Assistive Application for People with
Visual Impairments Developed with React Native
Rivista: ASSETS '18
Editore: ACM
dl.acm.org/citation.cfm?id=3241006

ATTI DI CONVEGNI
2018

Sergio Mascetti, Andrea Gerino, Cristian Bernareggi, Silvia
D'Acquisto, Mattia D., JustPoint: Identifying Colors with a Natural
User Interface
Raccolta: 19 conferenza internazionale su 'Computers and
Accessibility' (p.329-330)
Organizzazione: ACM