

DATI ANAGRAFICI

Nome: Sebastián
Cognome: Aced López
Data di nascita:
Residenza:
E-mail:
Profilo: www.linkedin.com/in/sebasaced
Cellulare:

Sono Sebastián Aced López, ingegnere meccatronico e PhD in ingegneria informatica specializzato in tecnologie assistive, ludiche e didattiche. Grazie ai diversi anni di esperienza come ricercatore e professore assistente presso varie università, ho sviluppato la mia passione per l'insegnamento, la didattica e l'apprendimento. Ho lavorato come programmatore di videogiochi a Milano e a Torino, ma dal 2017 ho deciso di dedicarmi totalmente alla mia grande passione: la didattica. Nel tempo libero mi piace costruire e programmare robot e andare in montagna con i miei amici. Inoltre, sono appassionato di magia e orgogliosamente ho vinto il secondo premio all'ultimo Torino Magic Festival 😊

ESPERIENZA LAVORATIVA

- **Professore di Informatica** 09/2017-Presente
Liceo Sant'Anna
Outline:
 - Insegno Informatica agli studenti dalla I alla V liceo delle scienze applicate.
- **Maestro di Tecnologia e Informatica** 09/2017-Presente
Scuola San Giuseppe Cafasso
Outline:
 - Insegno Informatica e Tecnologia a bambini dalla 1 alla 5 elementare.
- **Fondatore e professore di WonderLab** 09/2017-Presente
WonderLab
Outline:
 - WonderLab è un laboratorio di creatività digitale rivolto a bambini dalla 4 elementare alla III media in cui si scopre il mondo STEAM attraverso attività accattivanti e divertenti di robotica, elettronica e coding.
- **Sviluppatore di software** 05/2017-08/2017
Proxy42 S.r.l.
Outline:
 - La mia responsabilità principale è definire l'interfaccia di comunicazione fra il gioco Father i.o. e un dispositivo bluetooth che permette la trasmissione di segnali infrared e subGHz.*Progetti:*
 - Father i.o.
- **Sviluppatore di videogiochi** 11/2015-05/2017
Milestone S.r.l.
Outline:
 - La mia responsabilità principale è stata definire l'architettura e il flusso del gioco, così come le strutture dati per supportare la logica dietro ogni titolo. Per fare ciò, ho lavorato in stretta

collaborazione con game designers, artisti e altri programmatori.

- Sono stato anche coinvolto nella creazione di pagine e contenuto UI/UX.

Giochi:

- Valentino Rossi: The Game (PS4/XONE/Pc)
- Ride 2 (PS4/XONE/Pc)

- **Ricercatore PhD in Ingegneria Informatica** 03/2013-05/2016
Politecnico di Torino

Outline:

La mia ricerca si è svolta nell'ambito della "Accessibile Human-Computer Interaction". In particolare, ho sviluppato interfacce, moduli software e applicazione per migliorare la qualità di vita di persone con gravi disabilità motorie e cognitive. Il progetto principale su cui ho lavorato è stato Gnomon, un software framework che permette di fare videogiochi educativi accessibili a bambini che interagiscono tramite un singolo tasto.

Progetti principali:

- GNomon
- Giochi GNomon One Switch
- El GNomo Loco

Riconoscimenti:

- SIGACCESS Travel Scholarship 2015 to participate at the ACM ASSETS 2015 conference.
- TREATABIT award for the game "El GNomo Loco" at the Turin Jam Today 2015.

Pubblicazioni:

- Aced Lopez Sebastian, Corno Fulvio, and Bonino Dario. 2014. *Template-based ontology population for Smart Environments configuration*. In Service-Oriented Computing ICSOC 2013 Workshops. Springer International Publishing, 2014, 8377, 271-278.
- Aced Lopez Sebastian, Corno Fulvio, and De Russis Luigi. 2015. *Supporting Caregivers in Assisted Living Facilities for Persons with Disabilities: a User Study*. In Universal Access in the Information Society. Springer Berlin Heidelberg, vol. 14 n. 1, pp. 133-144.
- Aced Lopez Sebastian, Corno Fulvio, and De Russis Luigi. 2015. *IoT Meets Caregivers: A Healthcare Support System in Assisted Living Facilities*. In Internet of Things. User-Centric IoT. Springer International Publishing, 2015, 150, 172-177.
- Aced Lopez Sebastian, Corno Fulvio, and De Russis Luigi. 2015. *GNomon: Enabling Dynamic One-Switch Games for Children with Severe Motor Disabilities*. In Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '15). ACM, 995-1000.
- Aced Lopez Sebastian, Corno Fulvio, and De Russis Luigi. *Playable One-Switch Video Games for Children with Severe Motor Disabilities*. In: the 7th International Conference on Intelligent Technologies for Interactive Entertainment (INTETAIN). IEEE, 176-185.
- Aced Lopez Sebastian, Corno Fulvio, and De Russis Luigi. *Can We Make Dynamic, Accessible and Fun One-Switch Video Games?* In: the 17th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility - Posters and Demos (ASSETS 2015). ACM, 421-422.
- Aced Lopez Sebastian, Corno Fulvio, and De Russis Luigi. *Clocks, Bars and Balls: Design and Evaluation of Alternative GNomon Widgets for*

Children with Disabilities. In Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI'16).

- Aced Lopez Sebastian, Corno Fulvio, and De Russis Luigi. 2016. *Design and Development of One-Switch Video Games for Children with Severe Motor Disabilities*. In ACM TRANSACTIONS ON ACCESSIBLE COMPUTING. ACM, vol 10, pp.1-42.

- **Professore Assistente** 03/2014-11/2015
Politecnico di Torino
Outline:
 - Informatica: Corso del primo anno di ingegneria con introduzione alla programmazione in C.
 - Sistemi Informativi: Corso del quarto anno di ingegneria che insegna agli studenti a modellare sistemi informativi aziendali.
- **Insegnante** 03/2013-03/2014
Torino School Time
Outline: Ho insegnato fisica, matematica, calcolo e programmazione a ragazzi delle medie e del liceo. Ho anche guidato corsi di spagnolo per ragazzi delle medie.
- **Stage in sviluppo hardware** 03/2012-09/2012
Deutsches Zentrums für Luft und Raumfahrt (DLR)
Outline: Ho fatto uno stage nell'Agenzia Spaziale Tedesca (DLR) a Monaco di Baviera in Germania come sviluppatore hardware. Ho progettato e sviluppato un sensore EMG multicanale per impiego nel controllo di bracci robotici.
- **Teaching Assistant** 08/2007-05/2010
Pontificia Universidad Javeriana
Outline: Ho tenuto dei laboratori di Analisi numerica, Introduzione alla programmazione e ai circuiti digitali.

SKILLS

- Ottimo livello di Inglese, Spagnolo e Italiano
- Ottima capacità comunicativa
- Human Computer Interaction, UI/UX.
- C++/C#/C
- Java, Python, PHP.
- MATLAB, Simulink, Quartus, Multisim, PADS.
- Cyclone e Spartan FPGAs. NIOS processor.
- Unity Engine, UNREAL Engine 4
- Git, Perforce.
- Video Game Design.
- Adobe Illustrator, Adobe Flash, Inkscape, Fusion 360.
- COCOS 2D, SpriteKit (Base)

EDUCAZIONE

- **PhD in Ingegneria Informatica e dei Sistemi** 11/2016
Politecnico di Torino
Tesi: Accessible Human Computer Interaction: Video Games and Assisted Living for Persons with Severe Disabilities.
- **MSc in Ingegneria Meccatronica** 09/2012
Politecnico di Torino
 - Nuovo Ordinamento: Ingegneria dell'Automazione (LM-25)
 - Voto di Laurea:107/110.

- Tesi: Design and development of a custom multichannel EMG sensor to control prosthetic arms for the German Aerospace Center (DLR).

Riconoscimenti:

- Borsa di studio "Compagnia di San Paolo-Politecnico Project" per I migliori student internazionali

- **BSc in Ingegneria Elettronica** 07/2010

Pontificia Universidad Javeriana Cali

Riconoscimenti:

- Membro della lista di onore della facoltà di Ingegneria della Pontificia Universidad Javeriana Cali dal 2007 al 2010.
- Doppia laurea fra la Pontificia Universidad Javeriana Cali e il Politecnico di Torino.
- Miglior punteggio esame di stato in Colombia (SaberPRO).
- Miglior laureato della Pontificia Universidad Javeriana Cali.

- **Liceo Scientifico** 07/2006

Colegio Hispanoamericano

Riconoscimenti:

- Migliore maturità regionale e nazionale (ICFES) Punteggio: 5.0/5.0

Il sottoscritto è a conoscenza che, ai sensi dell'art. 76 del DPR 445/2000, le dichiarazioni mendaci, la falsità negli atti e l'uso di atti falsi sono puniti ai sensi del codice penale e delle leggi speciali. Inoltre, il sottoscritto autorizza al trattamento dei dati personali ai sensi del D. Lgs. 30 giugno 2003 n°196 – "Codice in materia di protezione dei dati personali" e successive modifiche e del GDPR 679/16 – "Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali".

Torino, 22.06.2021

Sebastián Aced López

