

Giacomo Conti

Nazionalità: Italiana

 (+39) 347169328

Data di nascita: 16/01/1992

Sesso: Maschile

 **Indirizzo e-mail:** giaconti@gmail.com

 **Indirizzo :** Via Ottavio Revel 17, 10121 Torino (Italia)

ESPERIENZA LAVORATIVA

Ricercatore

Centro NEXA, Politecnico di Torino [01/10/2019 – 01/11/2020]

Città: Torino

Paese: Italia

Nell'ambito della mia seconda esperienza a NEXA, mi sono occupato della produzione di documenti inerenti ad analisi giuridiche dei Codici Etici delle imprese di telecomunicazioni italiane ed europee, svolgendone un'analisi comparata, con particolare attenzione verso i temi di privacy, protezione dei dati ed intelligenza artificiale in essi espressi.

Mi sono poi occupato, in un secondo lavoro, dell'analisi dei problemi di privacy derivanti dalle Architetture Distribuite nell'informatica, specialmente Blockchain e IPFS, e della loro potenziale incompatibilità con la normativa europea incarnata dal GDPR.

Ho anche contribuito alla stesura del c.d. "Annual Report" del Centro NEXA, in particolare per l'impaginazione e la veste grafica.

Ricercatore

Centro NEXA, Politecnico di Torino [11/2018 – 04/2019]

Indirizzo: Torino

Nell'ambito del lavoro derivante dalla mia borsa di studio a NEXA, ho realizzato tre documenti legati alle moderne tecnologie dei droni e dell'intelligenza artificiale ed al loro a volte difficile rapporto con il diritto: un primo, riguardante la normativa attualmente vigente per ciò che riguarda gli aeromobili a pilotaggio remoto; un secondo, basato sull'I.A. e la privacy, così come oggi è stata normata dal GDPR; un terzo, riguardante il rapporto tra I.A. e responsabilità.

Amministratore

MMO.it [2016]

Curo MMO.it, sito internet di approfondimento e critica sull'informatica e i videogiochi.

Lavoro sulla parte *backend* del sito e mi occupo di scrivere articoli. Gestisco anche i canali social, in particolare Youtube e Facebook.

Speaker Radiofonico

Radio Banda Larga [2015 – 2016]

Ho curato una rubrica di notizie settimanali ed una serie di speciali sul diritto e la Costituzione.

Caporedattore

Retrò Online [2013 – 2016]

Ho avuto mansioni di gestione del personale, curando anche i nuovi ingressi e dirimendo le controversie. Ho continuato a scrivere articoli per il giornale sugli argomenti più disparati.

Redattore

Retrò Online [2011 – 2013]

Ho scritto articoli su argomenti disparati, specialmente politica ed informatica.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Laurea Magistrale in Giurisprudenza

Università Degli Studi di Torino [2011 – 2018]

Con una tesi sulla Responsabilità Contrattuale per Software Difettoso.
Voto finale: 108/110

Diploma di Liceo Classico

Liceo Classico Massimo D'Azeglio [2006 – 2010]

Indirizzo: Torino (Italia)

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre:

Italiano

inglese

ASCOLTO: C2 **LETTURA:** C2 **SCRITTURA:** B2

PRODUZIONE ORALE: B2 **INTERAZIONE ORALE:** B2

COMPETENZE DIGITALI

Social Network / Padronanza del Pacchetto Office (Word Excel PowerPoint ecc) / Windows / Editing foto e video

PATENTE DI GUIDA

Patente di guida: **B**

COMPETENZE COMUNICATIVE E INTERPERSONALI.

Competenze comunicative e interpersonali.

Ho gestito la parte social del mio sito, MMO.it, in particolare Youtube e Facebook.

Ho acquisito buone capacità nel relazionarmi nell'ambiente lavorativo ed anche nel dirigerlo grazie a numerose esperienze in tale senso.

Posseggo un'ottima velocità di battitura, superiore alle 110 parole al minuto.

PUBBLICAZIONI

Mondi Virtuali, Apprendimento e Didattica

[2020]

in G.Messina, L. D'Agostino, "Il Paesaggio Mediato" (titolo provvisorio), Università di Palermo

Capitolo tratto dal testo "Il Paesaggio Mediato", in corso di pubblicazione e previsto per Gennaio 2021 presso l'Università degli Studi di Palermo, Nuova Trauben edizioni.

Il capitolo si occupa di offrire spunti e riflessioni sull'utilizzo dei mondi virtuali presenti nei videogiochi per l'apprendimento e l'insegnamento della geografia e della storia.

What's Next

[2020]

in M. Villa, "Gioco dunque Sono", il Nuovo Melangolo, Genova

Capitolo tratto dal testo "Gioco dunque Sono" di Massimo Villa, edito da Il Nuovo Melangolo presso Genova.

Il capitolo, scritto a quattro mani con Lorenzo Plini, esperto di mondi virtuali, si occupa di offrire spunti per il futuro del videogioco in quanto medium interattivo, in base alle tendenze del mercato videoludico odierno.

RETI E AFFILIAZIONI

Ordine dei Giornalisti Pubblicisti del Piemonte

[Torino, 14/01/2016 – Attuale]