



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

CENTRO
INTERDIPARTIMENTALE
DI RICERCA INDUSTRIALE
MECCANICA AVANZATA
E MATERIALI

ALLEGATO 4)

**FORMATO EUROPEO
PER IL CURRICULUM
VITAE**



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome **CAPETTA, Lorenzo**

Indirizzo [REDACTED]

Telefono [REDACTED]

Fax

E-mail [REDACTED]

Nazionalità [REDACTED]

Data di nascita [REDACTED]

ESPERIENZA LAVORATIVA

//

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- Date
da **Novembre 2024 – In corso**
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
Corso di Dottorato in Mechanics and Advanced Engineering Sciences (DIMSAI)
- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
 - **Modellazione muscoloscheletrica**
 - **Definizione di meccanismi articolari**
 - **Analisi muscoloscheletrica**
 - **Progettazione ed esecuzione di procedure sperimentali**
 - **Segmentazione di strutture biologiche**
 - **Processing di immagini biomediche**
 - **Meccanica dei tessuti biologici**
 - **Programmazione**
 - **Analisi e scrittura di articoli scientifici**
 - **Disseminazione scientifica**
- Qualifica conseguita
//
- Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)
Terzo ciclo di istruzione universitaria



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

CENTRO
INTERDIPARTIMENTALE
DI RICERCA INDUSTRIALE
MECCANICA AVANZATA
E MATERIALI

--

- Date
da **Settembre 2021 – a Ottobre 2024**
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
Laurea Magistrale in Bioingegneria (LM – 21)
- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
 - **Modellazione muscoloscheletrica**
 - **Analisi muscoloscheletrica**
 - **Interazione con paziente**
 - **Segmentazione di strutture biologiche**
 - **Processing di immagini biomediche**
 - **Meccanica dei tessuti biologici**
 - **Anatomia**
 - **Controllo di sistemi automatici**
 - **Programmazione**
 - **Interfacce Uomo-Macchina**
 - **Studio e progettazione di macchine e dispositivi biomedicali**
 - **Studio e progettazione di ortesi e protesi**
 - **Biomateriali**
 - **Simulazione di manipolatori**
 - **Analisi e manipolazione di segnali elettrofisiologici (EEG, EMG)**
- Qualifica conseguita
Laurea Magistrale (LM – 21)
- Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)
Secondo ciclo di istruzione universitaria

--

- Date
da **Settembre 2018 – a Settembre 2021**
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
Laurea Triennale in Ingegneria Biomedica (L – 8)
- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
 - **Fondamenti di matematica, chimica, fisica, biologia, fisiologia e anatomia**
 - **Programmazione**
 - **Analisi di circuiti**
 - **Biomateriali**
 - **Fluidodinamica**
 - **Meccanica delle macchine**
 - **Meccanica delle strutture biologiche**
- Qualifica conseguita
Laurea Triennale (LM – 8)
- Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)
Primo ciclo di istruzione universitaria

--



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

CENTRO
INTERDIPARTIMENTALE
DI RICERCA INDUSTRIALE
MECCANICA AVANZATA
E MATERIALI

CAPACITÀ E COMPETENZE PERSONALI

*Acquisite nel corso della
vita e della carriera ma non
necessariamente
riconosciute da certificati e
diplomi ufficiali.*

PRIMA LINGUA **Italiano**

ALTRE LINGUE **Inglese**

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione
orale

Eccellente
Buono
Buono

--

CAPACITÀ E COMPETENZE RELAZIONALI

*Vivere e lavorare con altre
persone, in ambiente
multiculturale, occupando
posti in cui la
comunicazione è
importante e in situazioni in
cui è essenziale lavorare in
squadra (ad es. cultura e
sport), ecc.*

- **Ascolto attivo** - ambiente scolastico e universitario, ambiente sportivo (calcio), volontariato (eventi locali, pulizia ambientale, attività culturali, eventi sportivi), attività di ripetizioni e insegnamento individuale, hobby di gruppo e collaborativi (attività di social deduction, giochi di ruolo, videogiochi cooperativi)
- **Teamwork** – ambiente sportivo (calcio), volontariato (eventi locali, pulizia ambientale, attività culturali, eventi sportivi), hobby di gruppo e collaborativi (attività di social deduction, giochi di ruolo, videogiochi cooperativi)
- **Adattabilità** - ambiente sportivo (calcio), volontariato (eventi locali, pulizia ambientale, attività culturali, eventi sportivi), hobby di gruppo e collaborativi (attività di social deduction, giochi di ruolo, videogiochi cooperativi)
- **Attenzione ai dettagli** - ambiente scolastico e universitario, ambiente sportivo (calcio), volontariato (eventi locali, pulizia ambientale, attività culturali, eventi sportivi), attività di ripetizioni e insegnamento individuale, hobby di gruppo e collaborativi (attività di social deduction, giochi di ruolo, videogiochi cooperativi, photo-video-editing)
- **Interfaccia con paziente** – famiglia, ambiente universitario

--



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

CENTRO
INTERDIPARTIMENTALE
DI RICERCA INDUSTRIALE
MECCANICA AVANZATA
E MATERIALI

CAPACITÀ E COMPETENZE
ORGANIZZATIVE

*Ad es. coordinamento e
amministrazione di
persone, progetti, bilanci;
sul posto di lavoro, in
attività di volontariato
(eventi locali, pulizia
ambientale, attività
culturali, eventi sportivi)
(ad es. cultura e sport), a
casa,
ecc.*

- **Leadership** - ambiente scolastico e universitario, ambiente sportivo (calcio), volontariato (eventi locali, pulizia ambientale, attività culturali, eventi sportivi), attività di ripetizioni e insegnamento individuale, hobby di gruppo e collaborativi (attività di social deduction, giochi di ruolo, videogiochi cooperativi)
- **Pianificazione** – ambiente scolastico e universitario, ambiente sportivo (calcio), volontariato (eventi locali, pulizia ambientale, attività culturali, eventi sportivi), hobby di gruppo e collaborativi (attività di social deduction, giochi di ruolo, videogiochi cooperativi), studio individuale
- **Gestione del tempo** - ambiente scolastico e universitario, ambiente sportivo (calcio, ginnastica), volontariato (eventi locali, pulizia ambientale, attività culturali, eventi sportivi), studio individuale
- **Gestione delle risorse** - volontariato (eventi locali, pulizia ambientale, attività culturali, eventi sportivi)
- **Trasversalità** - ambiente scolastico e universitario, volontariato (eventi locali, pulizia ambientale, attività culturali, eventi sportivi), hobby di gruppo e collaborativi (attività di social deduction, giochi di ruolo, videogiochi cooperativi, photo-video-editing)
- **Problem solving** - ambiente scolastico e universitario, ambiente sportivo (calcio), volontariato (eventi locali, pulizia ambientale, attività culturali, eventi sportivi), attività di ripetizioni e insegnamento individuale, hobby di gruppo e collaborativi (attività di social deduction, giochi di ruolo, videogiochi cooperativi, photo-video-editing)
- **Interfaccia con aziende e attività commerciali** – ambiente universitario, volontariato (eventi locali, pulizia ambientale, attività culturali, eventi sportivi)
- **Gestione degli imprevisti** - ambiente sportivo (calcio), volontariato (eventi locali, pulizia ambientale, attività culturali, eventi sportivi), attività di ripetizioni e insegnamento individuale, hobby di gruppo e collaborativi (attività di social deduction, giochi di ruolo, videogiochi cooperativi)



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

CENTRO
INTERDIPARTIMENTALE
DI RICERCA INDUSTRIALE
MECCANICA AVANZATA
E MATERIALI

CAPACITÀ E COMPETENZE

TECNICHE

*Con computer, attrezzature
specifiche, macchinari, ecc.*

- **Tecnico-informatiche** - ambiente universitario, passione personale, hobby trasversali (videogiochi, photo-video-editing)
- **Competenze IT** (elenco) – ambiente scolastico ed universitario, passione personale, hobby trasversali (videogiochi, giochi di ruolo, photo-video-editing)
 - Office – [Eccellente]
 - MATLAB – [Eccellente]
 - VsCode – [Buona]
 - Abaqus – [Buona]
 - Bonemat – [Basilare]
 - OpenSim – [Eccellente]
 - 3DSlicer – [Basilare]
 - Meshlab – [Basilare]
 - Video-Editing (Filmora, DaVinci, Adobe Premier) – [Basilare]
 - Photo-Editing (GIMP, Photoshop, Canva) – [Buona]
- **Programmazione** (elenco linguaggi) – ambiente universitario, passione personale, hobby trasversali (videogiochi, giochi di ruolo, photo-video-editing)
 - MATLAB – [Eccellente]
 - Python – [Basilare]
 - C++ – [Buona]
 - HTML – [Basilare]
 - Flutter (con sviluppo app) – [Buona]
 - Java – [Basilare]
- **Pedane di forza** – ambiente universitario e industriale
- **Sistema stereofotogrammetrico** (Vicon, fisso e mobile) - ambiente universitario e industriale



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

CENTRO
INTERDIPARTIMENTALE
DI RICERCA INDUSTRIALE
MECCANICA AVANZATA
E MATERIALI

CAPACITÀ E COMPETENZE
ARTISTICHE
*Musica, scrittura, disegno
ecc.*

- **Scrittura creativa** - ambiente scolastico, passione personale, hobby trasversali (giochi di ruolo)
- **Recitazione** – passione personale, hobby di gruppo e collaborativi (giochi di ruolo)
- **Improvvisazione** - hobby di gruppo e collaborativi (giochi di ruolo)

--

ALTRE CAPACITÀ E
COMPETENZE
*Competenze non
precedentemente indicate.*

- **Manualità** – ambiente scolastico e universitario, famiglia, ambiente sportivo (calcio)

--

PATENTE O PATENTI

Patente di guida (B)

--

ULTERIORI INFORMAZIONI

Referenti:

- Prof. Nicola Sancisi (DIN, UniBo; nicola.sancisi@unibo.it)
- Prof. Michele Conconi (DIN, UniBo; michele.conconi@unibo.it)

--

ALLEGATI //

Data **22 / 10 / 2025**

Firma