



ALLEGATO B

DICHIARAZIONI SOSTITUTIVE DI CERTIFICAZIONI

(art. 46 D.P.R. n. 445/2000)

DICHIARAZIONI SOSTITUTIVE DELL'ATTO DI NOTORIETÀ

(art. 47 D.P.R. n. 445/2000)

Il sottoscritto

COGNOME PERNA

(per le donne indicare il cognome da nubile)

NOME SALVATORE

NATO A: PALERMO

PROV. PA

IL _____

ATTUALMENTE RESIDENTE A: PALERMO

PROV. PA

INDIRIZZO _____

C.A.P. _____

TELEFONO _____

Visto il D.P.R. 28 dicembre 2000, n. 445 concernente "T.U. delle disposizioni legislative e regolamentari in materia di documentazione amministrativa" e successive modifiche ed integrazioni;

Vista la Legge 12 novembre 2011, n. 183 ed in particolare l'art. 15 concernente le nuove disposizioni in materia di certificati e dichiarazioni sostitutive (*);

Consapevole che, ai sensi dell'art.76 del DPR 445/2000, le dichiarazioni mendaci, la falsità negli atti e l'uso di atti falsi sono punite ai sensi del Codice penale e delle leggi speciali vigenti in materia, dichiara sotto la propria responsabilità:

1/7/2021



**che quanto dichiarato nel seguente curriculum vitae et studiorum
comprensivo delle informazioni sulla produzione scientifica corrisponde
a verità**

Curriculum vitae et studiorum

studi compiuti, i titoli conseguiti, le pubblicazioni e/o i rapporti tecnici e/o i brevetti, i servizi prestati, le funzioni svolte, gli incarichi ricoperti ed ogni altra attività scientifica, professionale e didattica eventualmente esercitata (in ordine cronologico iniziando dal titolo più recente)

Es: descrizione del titolo
data protocollo
rilasciato da
periodo di attività dal al

TITOLI FORMATIVI E PROFESSIONALI

Descrizione dell'attività formativa: Dottorato senza borsa in INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES (D057) con indirizzo ICT FOR SMART COMMUNITIES (R92) **[IN CORSO]**

Presso: Università degli studi di Palermo, Dipartimento di Ingegneria

Periodo di attività dal 6/2018 ad oggi

Anno di corso attuale: terzo

Progetto di ricerca: DEFINIZIONE DI UN FRAMEWORK PER IL SERIOUS GAME DESIGN

Descrizione progetto: Il contesto dei Serious Games è un contesto in enorme crescita e ricco di potenziale, ma come tutti i contesti relativamente nuovi e ancora non sufficientemente strutturati, necessita di un framework concreto che assista il design degli stessi. Il progetto di ricerca prevede l'approfondimento dello stato dell'arte e la definizione di un framework adatto allo scopo.

Descrizione dell'attività formativa: Borsa di alta formazione

Presso: Istituto per le Tecnologie Didattiche del Consiglio Nazionale delle Ricerche (ITD-CNR)

Periodo di attività dal 03/2018 al 08/2019

Descrizione delle attività: Studio dello stato dell'arte relativo a Serious Games e Gamification. Progettazione e sviluppo Serious Games e processi di gamificazione. Integrazione tecnologie relative alla realtà aumentata (AR) e alla realtà virtuale (VR) nella didattica. Produzione articoli scientifici. Collaborazione a sperimentazioni scientifiche di Serious Games. Progettazione e realizzazione di interventi di gamificazione per la riqualifica del patrimonio culturale cittadino. Progettazione e realizzazione di interventi in realtà aumentata per il potenziamento della fruizione di opere artistiche

1/7/2021



all'interno di musei. La borsa di formazione ha previsto inoltre un ciclo di lezioni frontali della durata complessiva di 150 ore composto dai seguenti moduli: "Business Planning, Analisi di Mercato e Marketing", "Accesso ai finanziamenti pubblici dell'Unione Europea diretti e politiche europee sulla ricerca", "Tutela intellettuale e certificazione", "Coordinamento, gestione e rendicontazione di un progetto europeo; politiche europee sulla ricerca", "Organizzazione di eventi promozionali e di animazione territoriale", "Organizzazione attività di Ricerca e Sviluppo", "Amministrazione, finanza e contabilità", "Responsabilità sociale d'impresa", "Green & Blue Economy".

Descrizione dell'attività formativa: Partecipazione Summer School

Titolo Summer School: Multidisciplinary Game Research

Presso: Utrecht University (Utrecht, Olanda)

Periodo di attività dal 20/08/2018 **al** 24/08/2018

Descrizione delle attività: Approfondimenti relativi alle tematiche proprie della ricerca legata ai giochi. È stato presentato lo stato dell'arte relativo ai Serious Games, con numerosi casi d'uso presentati dagli stessi realizzatori dei giochi, nonché sono stati presentati ed affrontati i vari problemi legati all'applicazione dei Serious Games.

Descrizione dell'attività formativa: Partecipazione Summer School

Titolo Summer School: Game Design and Development

Presso: Utrecht University (Utrecht, Olanda)

Periodo di attività dal 13/08/2018 **al** 17/08/2018

Descrizione delle attività: Approfondimenti relativi alle tematiche proprie del design e dello sviluppo di giochi. Sono stati realizzati numerosi workshop in cui si sono affrontate tutte le fasi e tutti gli aspetti della progettazione e dello sviluppo di giochi. È stata inoltre attuata una game-jam finale sul tema "giochi che possono migliorare la qualità della vita dei bambini affetti da malattie croniche", con esposizione dei giochi prodotti ai medici dell'ospedale pubblico di Utrecht.

Descrizione del titolo: Laurea Magistrale in Informatica (classe LM-18)

Voto: 110 su 110 con lode e menzione alla tesi

Rilasciato da: Università degli studi di Palermo, Scuola delle Scienze di Base e Applicate

Periodo di attività dal 10/2014 **al** 10/2016

Titolo Tesi: UN FRAMEWORK DI SUPPORTO AL GAME DESIGN

Materie sostenute: Big Data Management, Bioinformatica, Information Retrieval and Semantic Web, Metodi Avanzati per la Programmazione, Metodi e Modelli Matematici per le Applicazioni, Reti e Sicurezza Informatica, Scienza ed Ingegneria degli Algoritmi, Teoria dell'informazione e Compressione

1/7/2021



Dati, Analisi di Dati Biomedici, Cloud and High Performance Computing, Ingegneria del Software, Reti di Calcolatori ed Internet, Reti Radiomobili, Lingua Inglese.

Descrizione dell'attività formativa: Tirocinio universitario nel contesto della laurea magistrale
Presso: Istituto per le Tecnologie Didattiche del Consiglio Nazionale delle Ricerche (ITD-CNR)

Periodo di attività dal 10/2015 al 04/2016

Descrizione delle attività: Progettazione e sviluppo di un management/construction Serious Game in cui viene simulata la costruzione e la gestione di un villaggio turistico. Sono stati progettati e sviluppati sia un modulo server, in linguaggio JAVA su stack JBoss, sia un modulo client, in linguaggio C# in ambiente Unity3D.

Descrizione del titolo: Laurea in Informatica (classe L-31)

Voto: 108 su 110

Rilasciato da: Università degli studi di Palermo, Scuola delle Scienze di Base e Applicate

Periodo di attività dal 10/2010 al 10/2014

Titolo Tesi: DEFINIZIONE DI UN SUPPORTO ALLA ESECUZIONE DEL WORKFLOW DI PASSI

Materie sostenute: Architetture, Analisi Matematica, Programmazione e Laboratorio, Matematica Discreta, Calcolo delle probabilità e Statistica, Geometria, Informatica Teorica, Basi di Dati, Algoritmi e Strutture Dati, Fisica, Compilatori, Linguaggi di Programmazione, Calcolo Numerico, Tecnologie Informatiche per la Comunicazione, Logica, Sistemi Operativi, Reti di Calcolatori, Grafica al Calcolatore, Web Data Mining, Sistemi di Elaborazione, Lingua Inglese.

Descrizione dell'attività formativa: Tirocinio universitario nel contesto della laurea triennale

Presso: Istituto di Calcolo e Reti ad Alte Prestazioni del Consiglio Nazionale delle Ricerche (ICAR-CNR)

Periodo di attività dal 03/2014 al 09/2014

Descrizione delle attività: Progettazione e sviluppo di un modulo di interfaccia grafica e di vari fragments di PTK2, un CASE tool finalizzato al design di società e sistemi di agenti intelligenti basato sulla metodologia PASSI. Il software è stato sviluppato in linguaggio JAVA e realizzato in modo da integrarsi come plug-in dell'ambiente ECLIPSE.

Descrizione del titolo: Diploma di maturità scientifica sperimentale in informatica

Rilasciato da: Liceo Scientifico Statale Benedetto Croce

1/7/2021



Voto: 91/100

Periodo di attività dal 2001 al 2006

ATTIVITÀ PROFESSIONALI E SCIENTIFICHE

Descrizione dell'esperienza lavorativa: Assegno di ricerca per la tematica “Soluzioni Tecnologiche di supporto ai processi d'apprendimento”

Presso: Istituto per le Tecnologie Didattiche del Consiglio Nazionale delle Ricerche (ITD-CNR)

Periodo di attività dal 16/09/2019 ad oggi

Numero Protocollo ITD - CNR: 0000948/2020

Descrizione delle attività: Progettazione e realizzazione di Serious Games per varie piattaforme (AR/Mobile/Web/PC) e di interventi di gamificazione. Progettazione e realizzazione di piattaforme Web per la gestione e la pianificazione di sessioni di gioco e per l'assessment degli studenti. Progettazione e realizzazione di piattaforme Web con differenti livelli di utenza per la calendarizzazione e la gestione di percorsi di apprendimento e valutazioni.

Descrizione dell'esperienza professionale: Incarico di servizio all'interno del progetto “CONNECT – Upskilling of sSchools' teachers to effectively support ONliNe EduCaTion”

Periodo di attività dal 1/03/2021 ad oggi

Attività oggetto dell'incarico: Progettazione e realizzazione di un framework pedagogico, di scenari educativi e di corsi online da inserire in un MOOC. Implementazione della guida docenti. Definizione delle linee guida e raccomandazioni per l'adozione e l'utilizzo dell'approccio “CONNECT”. Attività di comunicazione e disseminazione inerenti al progetto. Valutazione e monitoraggio delle attività di progetto.

Numero Protocollo ITD - CNR: 0000768/2021

Descrizione dell'esperienza professionale: Incarico di servizio per la progettazione e realizzazione del Percorso per le Competenze e per l'Orientamento “Formazione alla cultura di impresa basata sull'utilizzo del Serious Game uManager”

Periodo di attività dal 02/2021 ad oggi

Attività oggetto dell'incarico: Progettazione e realizzazione di un PCTO basato sull'utilizzo del Serious Game uManager. Monitoraggio e valutazione dell'apprendimento degli studenti. Tutoraggio degli studenti che partecipano alle attività del progetto.

Numero Protocollo ITD - CNR: 0000817/2021

1/4/2021



Descrizione dell'esperienza professionale: Incarico di servizio all'interno del progetto "ALIVE- Make Biology Fun with Virtual Reality"

Periodo di attività dal 1/11/2020 ad oggi

Attività oggetto dell'incarico: Coordinamento e management scientifico del progetto. Progettazione di un curriculum e materiali innovativi per l'apprendimento della biologia. Progettazione di un mondo virtuale 3D game-based finalizzato a piattaforma educativa.

Numero Protocollo ITD - CNR: 0000088/2021

Descrizione dell'esperienza professionale: Incarico di servizio all'interno del progetto "VR-ACE - Virtual Reality for Augmenting Creativity and Effectiveness of School Training"

Periodo di attività dal 1/10/2020 ad oggi

Attività oggetto dell'incarico: Progettazione e realizzazione di corsi sull'integrazione di tecnologie ICT, dei Social Media e della Realtà Virtuale nei percorsi di apprendimento scolastici. Progettazione ed implementazione di una piattaforma educativa sotto forma di Mondo Virtuale 3D.

Numero Protocollo ITD - CNR: 0000089/2021

Descrizione dell'esperienza professionale: Incarico di servizio all'interno del progetto "Mathesis - Attracting students' interest in mathematics and improving their skills, comprehension and performance with the use of a virtual reality educational platform"

Periodo di attività dal 1/10/2020 ad oggi

Attività oggetto dell'incarico: Realizzazione di attività di ricerca finalizzate alla produzione di Report, Buone Pratiche e Roadmaps per l'insegnamento della matematica al livello di istruzione secondario e superiore in Europa. Progettazione di un curriculum, materiale educativo innovativo e di corsi per l'educazione della matematica. Progettazione ed implementazione di una piattaforma educativa 3D per l'insegnamento della matematica.

Numero Protocollo ITD - CNR: 0000087/2021

Descrizione dell'esperienza professionale: Incarico di servizio all'interno del progetto "STRINGHE – PICCOLI NUMERI IN MOVIMENTO"

Periodo di attività dal 06/2020 ad oggi

1/7/2021



Attività oggetto dell'incarico: Progettazione ed implementazione del sistema di monitoraggio e valutazione dell'intero progetto. Predisposizione dei piani operativi progettuali che esplicita il collegamento tra obiettivi, risultati attesi e attività. Progettazione e gestione della piattaforma per il monitoraggio a distanza. Redazione dei report di valutazione del progetto.

Numero Protocollo ITD - CNR: 0000816/2021

Descrizione dell'esperienza professionale: Incarico di servizio all'interno del progetto "God save the nerd! – Realtà aumentata al mtdvercelli"

Periodo di attività dal 11/2019 ad oggi

Attività oggetto dell'incarico: Progettazione e sviluppo di percorsi di gamificazione relativi l'offerta turistica del museo del Tesoro del Duomo di Vercelli.

Numero Protocollo ITD - CNR: 0000788/2021

Descrizione dell'esperienza lavorativa: Prestazione d'opera in regime di lavoro autonomo occasionale
Presso: Istituto per le Tecnologie Didattiche del Consiglio Nazionale delle Ricerche (ITD-CNR)

Periodo di attività dal 28/03/2017 al 28/08/2017

Numero Protocollo ITD - CNR: 0000397/2017

Descrizione delle attività: Realizzazione di un framework per lo sviluppo di agenti intelligenti finalizzati all'utilizzo in sistemi di simulazione a supporto del cittadino e della pubblica amministrazione in ambito smart cities.

Descrizione dell'esperienza professionale: Collaborazione alla progettazione ed allo sviluppo del Serious Game "uManager"

Descrizione del Serious Game: uManager è un serious game con la finalità educativa di promuovere, attraverso un percorso formativo realistico, le soft skills alla base del "pensiero imprenditoriale". uManager offre l'opportunità ai giovani di cimentarsi nel management di un villaggio turistico, stimolando attività di decision making a problem solving in un ambiente simile alla realtà. uManager prevede percorso formativo che procede per livelli crescenti di difficoltà, introducendo così lo studente alla complessità del processo manageriale in maniera graduale.

Periodo di attività dal 10/2015 ad oggi

1/4/2021



Descrizione delle attività: Progettazione e sviluppo di un modulo client in linguaggio C# in ambiente Unity3D, di plugin e componenti custom dell'ambiente Unity3D, collaborazione alla progettazione e sviluppo di un modulo server in linguaggio JAVA, di un sistema simulativo ad agenti intelligenti e di un sistema di tuning del sistema simulativo basato su algoritmi genetici. Partecipazione a sperimentazioni del gioco presso numerose scuole secondarie di secondo grado.

Link al progetto: <http://umanager.pa.itd.cnr.it>

Descrizione dell'esperienza professionale: Collaborazione al progetto europeo Erasmus+ DISI (Digital Innovation for Social Inclusion)

Periodo di attività dal 10/2018 al 08/2019

Descrizione delle attività: All'interno del progetto sono stati sviluppati dei mini-giochi finalizzati all'apprendimento della seconda lingua nei migranti. Sono stati altresì sviluppati una piattaforma MOOC (Massive Open Online Courses) e alcuni dei contenuti didattici digitali interattivi caricati sulla stessa.

Link al progetto: <https://www.disiproject.eu/it/>

Descrizione dell'attività scientifica: Sperimentazione del Serious Game uManager in contesto internazionale

Contesto di sperimentazione: Progetto europeo Erasmus+ YouTooCan2

Luogo della sperimentazione: Coronini, Romania

Numero partecipanti: 30

Periodo di sperimentazione: dal 15 al 18 Maggio 2019

Descrizione sperimentazione: uManager, un Serious Game finalizzato all'educazione finanziaria ed al potenziamento di abilità trasversali logico-matematiche, è stato sperimentato su 30 giovani con età compresa tra i 20 e i 30 anni provenienti da varie nazioni europee. La sperimentazione è avvenuta all'interno di YouTooCan2, un progetto europeo finalizzato ad incentivare l'iniziativa imprenditoriale nei giovani.

PRODOTTI TECNOLOGICI

Titolo: Hwaet! The Vercelli Book Saga

Tipologia prodotto: Software / Serious Game

Anno di pubblicazione: 2021

Descrizione: Serious game per dispositivi mobili con una forte componente narrativa e di gioco di ruolo che permette al giocatore di ripercorrere alcune vicende avvenute nel contesto del Vercelli Book e del suo viaggio storico dall'Inghilterra all'Italia.

1/7/2021



Link: <http://cogsgs.pa.itd.cnr.it/hwaet/>

Titolo: Parole Spicciole

Tipologia prodotto: Software / Serious Game

Anno di pubblicazione: 2021

Descrizione: Serious game per dispositivi mobili basato su quiz linguistici a carattere economico. Il gioco è stato sviluppato all'interno del progetto "Kidseconomics" come strumento per consolidare e verificare le conoscenze e competenze economiche acquisite tramite le altre attività gamificate appartenenti al progetto.

Link Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.itdcnr.ParoleSpicciole>

Link iOS: <https://apps.apple.com/it/app/parole-spicciole/id1562877412>

Titolo: Piattaforma Web Kidseconomics

Tipologia prodotto: Software / Piattaforma Web / Giochi su Browser

Anno di pubblicazione: 2021

Descrizione: Piattaforma Web per la creazione, l'organizzazione, la gestione e la realizzazione delle attività gamificate caratterizzanti il progetto Kidseconomics. Tramite la piattaforma è possibile creare e gestire delle stanze virtuali per l'avvio delle attività sia in modalità remota che in modalità in presenza, nonché giocare a quattro giochi (Taboo, Come Dove Quando Perché, Quiz, Cruciverba), realizzati appositamente all'interno del progetto e completamente fruibili via browser.

Link: <http://ke.pa.itd.cnr.it/>

Titolo: Piattaforma Monitoraggio Stringhe

Tipologia prodotto: Software / Piattaforma Web

Anno di pubblicazione: 2021

Descrizione: Piattaforma Web per l'organizzazione, la gestione ed il monitoraggio delle attività caratterizzanti il progetto "STRINGHE – PICCOLI NUMERI IN MOVIMENTO". La piattaforma, ideata per l'utilizzo da parte dei consulenti, dei docenti e degli esperti coinvolti nel progetto, consente la calendarizzazione e la gestione delle attività, la registrazione delle presenze dei partecipanti agli eventi, la predisposizione e la compilazione di valutazioni caratterizzate da diversi strumenti (rubriche valutative, scheda di valutazione di gruppo, scheda di valutazione quantitativa). La piattaforma si

1/7/2021



conforma alle responsabilità dei singoli ruoli caratteristici degli utenti finali, predisponendo accessi esclusivi alle varie funzionalità.

Link: <http://stringhe.pa2.itd.cnr.it/>

Titolo: Slashing sWORDS

Tipologia prodotto: Software / Serious Game

Anno di pubblicazione: 2020

Descrizione: Serious game per dispositivi mobili basato su quiz linguistici. Il gioco è stato creato a partire dalla localizzazione italiana del test CRA (Compound Remote Associates) per essere utilizzato come strumento di training oltre che di assessment.

Link: <http://cra.pa.itd.cnr.it/>

Titolo: uManager Advisor

Tipologia prodotto: Software / Piattaforma Web

Anno di pubblicazione: 2020

Descrizione: Social network virtuale creato come integrazione accessoria del Serious Game “uManager”. All’interno della piattaforma web, i giocatori possono visualizzare i commenti lasciati dai consumatori virtuali che hanno visitato il proprio villaggio, al fine di dedurre e comprendere l’efficacia delle azioni compiute all’interno del gioco.

Link: <https://umanager.itd.cnr.it/recensioni>

Titolo: Piattaforma Docenti uManager

Tipologia prodotto: Software / Piattaforma Web

Anno di pubblicazione: 2020

Descrizione: Piattaforma web creata come integrazione del Serious Game “uManager”. La piattaforma consente ai docenti di creare, gestire, analizzare e monitorare le sessioni di gioco svolte dai propri studenti all’interno di uManager. Tramite la stessa è anche possibile organizzare gli studenti in gruppi, parametrizzare le sessioni di gioco in funzione dei propri obiettivi didattici, effettuare analisi sui risultati di gioco dei giocatori (in maniera aggregata, comparativa e singola) e controllare il progresso dei giocatori.

Link: <https://umanager.itd.cnr.it/docenti/>

1/7/2021



Titolo: uManager

Tipologia prodotto: Software / Serious Game

Anno di pubblicazione: 2018

Descrizione: Management game, fruibile direttamente da browser web, progettato per favorire lo sviluppo delle competenze e delle abilità imprenditoriali dei giovani studenti. Il gioco offre ai giovani l'opportunità di cimentarsi nella creazione e gestione di un villaggio turistico, stimolando le abilità di decision-making e problem-solving in un ambiente simulato ma aderente alla realtà.

Link: <https://umanager.itd.cnr.it/>

ARTICOLI SCIENTIFICI E PUBBLICAZIONI

Titolo articolo scientifico: ADOPTING SERIOUS GAMES TO FACILITATE SCHOOL-WORK ALTERNATION DURING THE COVID19 EMERGENCY

Autori: A. Signa, G. Città, V. Dal Grande, M. Gentile, D. La Guardia, F. Lo Presti, S. Ottaviano, S. Perna, M. Allegra

Anno di pubblicazione: ACCETTATO – IN PUBBLICAZIONE [2021]

Pubblicazione in: EDULEARN21 Proceedings

Titolo articolo scientifico: The role of disposition to critical thinking in digital game-based learning

Autori: Gentile M., Città G., Perna S., Signa A., Dal Grande V., Ottaviano S., La Guardia D., Allegra M.

Anno di pubblicazione: 2019

Pubblicato in: International Journal of Serious Games, 6(3), 51-63.

DOI: 10.17083/ijsg.v6i3.316

Link: <http://journal.seriousgamesociety.org/index.php/IJSG/article/view/316>

Titolo articolo scientifico: Grounding L2 Learning in Social Practice Theory: The VIRGIL2 Serious Game

Autori: A. Signa, S. Perna, M. La Rocca, M. Allegra, G. Città, V. Dal Grande, M. Gentile, D. La Guardia, S. Ottaviano

Anno di pubblicazione: 2019

Pubblicato in: EDULEARN19 Proceedings, pp. 5096-5100

DOI: [10.21125/edulearn.2019.1261](https://doi.org/10.21125/edulearn.2019.1261)

1/7/2021



Link: <https://library.iated.org/view/SIGNA2019GRO#>

Titolo articolo scientifico: Quando il gioco si fa serio: uManager

Autori: S. Perna, A. Signa, M. Gentile, G. Città, V. Dal Grande, S. Ottaviano, D. La Guardia, M. Allegra

Anno di pubblicazione: 2019

Pubblicato in: Atti del Convegno Didamatica - DiDAttica e inforMATICA - (Informatica per la Didattica), Reggio Calabria, 16-17 Maggio 2019, pp. 307-317, ISBN 978-88-98091-50-8

Link alla pubblicazione:

https://www.aicanet.it/documents/10776/2659822/Informatica_per_la_didattica_2019_pa_38.pdf/3e7a866b-c611-4802-9732-002f9a2990d2

Titolo articolo scientifico: The effect of disposition to critical thinking on playing serious game

Autori: Gentile M., Città G., Perna S., Signa A., Reale F., Dal Grande V., Ottaviano S., La Guardia D., Allegra M.

Anno di pubblicazione: 2018

Pubblicato in: Games and Learning Alliance. GALA 2018. Lecture Notes in Computer Science, vol 11385. Springer, Cham

DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-11548-7_1

Link: https://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-030-11548-7_1

Titolo talk in seminario: I Serious Game per l'educazione alla cultura di impresa: l'esperienza uManager

Relatore: Gentile Manuel

Autori: Gentile M., Allegra M., Città G., Dal Grande V., La Guardia D., Ottaviano S., Perna S.

Luogo e data seminario: CNR – Aula Convegni, P.le A. Moro, 7 – Roma - 30 novembre 2017

Nome seminario: EDUCAZIONE FINANZIARIA A SCUOLA un elemento di sviluppo e crescita sociale

ID People: 381964

Link alla pagina dell'evento: <https://www.cnr.it/it/evento/15386>

Titolo articolo scientifico: Using the educational potential mapper to design an adaptive serious game: The “uManager” case study

Autori: Gentile, M., Perna, S., Città, G., Ottaviano, S., Dal Grande, V., La Guardia, D., Allegra, M.

1/7/2021



Anno di pubblicazione: 2017

Pubblicato in: Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 10653 LNCS, pp. 251-253.

Link:

<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85037870487&partnerID=40&md5=9de4d83edefc18279b7afdbc6ef52ec3>

Titolo articolo scientifico: EDUCATIONAL POTENTIAL MAPPER - A SEMANTIC-BASED TOOL FOR ANALYSING AND DESIGNING SERIOUS GAMES

Autori: Perna S., Lo Monaco F., Città G., Dal Grande V., Gentile M., La Guardia D., Ottaviano S., Allegra M.

Anno di pubblicazione: 2017

Pubblicato in: INTED2017 Proceedings, pp. 8298-8307

Link: <http://doi.org/10.21125/inted.2017.1956>

CONFERENZE E SEMINARI

Descrizione attività: Partecipazione a seminario

Nome seminario: Protezione dei dati personali in base al GDPR europeo e al Decreto n.101/2018 di adeguamento nella normativa italiana: cosa cambia per la ricerca medica, biomedica ed epidemiologica

Luogo: CNR – Area della Ricerca, Via Ugo la Malfa 153, Palermo

Data: 15/01/2019

Numero Protocollo IBIM - CNR: 0000398/2019

Descrizione attività: Supporto all'organizzazione di conferenza internazionale

Nome conferenza: Games And Learning Alliance (GALA) 2018

Luogo conferenza: Museo Riso – Via Vittorio Emanuele, 365, Palermo

Data conferenza: 5, 6 e 7 Dicembre 2018

Descrizione conferenza: conferenza internazionale dedicata alla scienza e all'applicazione di Serious Games

1/7/2021



Descrizione attività: Partecipazione a conferenza

Nome conferenza: Games And Learning Alliance (GALA) 2018

Luogo conferenza: Museo Riso – Via Vittorio Emanuele, 365, Palermo

Data conferenza: 5, 6 e 7 Dicembre 2018

Descrizione conferenza: conferenza internazionale dedicata alla scienza e all'applicazione di Serious Games

Descrizione attività: Partecipazione a seminario

Nome seminario: Educating robots to be social and ethical

Luogo: CNR – Area della Ricerca, Via Ugo la Malfa 153, Palermo

Data: 24/01/2018

Link alla pagina dell'evento: <https://www.icar.cnr.it/seminari/educating-robots-to-be-social-and-ethical/>

FIRMA(**)

.....

() ai sensi dell'art. 15, comma 1 della Legge 12/11/2011, n. 183 le certificazioni rilasciate dalla P.A. in ordine a stati, qualità personali e fatti sono valide e utilizzabili solo nei rapporti tra privati; nei rapporti con gli Organi della Pubblica Amministrazione e i gestori di pubblici servizi, i certificati sono sempre sostituiti dalle dichiarazioni sostitutive di certificazione o dall'atto di notorietà di cui agli artt. 46 e 47 del DPR 445/2000*

N.B:

- 1) Datare e sottoscrivere tutte le pagine che compongono la dichiarazione.
- 2) Allegare alla dichiarazione la fotocopia di un documento di identità personale, in corso di validità.
- 3) Le informazioni fornite con la dichiarazione sostitutiva devono essere identificate correttamente con i singoli elementi di riferimento (esempio: data, protocollo, titolo pubblicazione ecc...).
- 4) Il CNR, ai sensi dell'art. 71 e per gli effetti degli artt. 75 e 76 del D.P.R. 445 del 28/12/2000 e successive modifiche ed integrazioni, effettua il controllo sulla veridicità delle dichiarazioni sostitutive.
- 5) La normativa sulle dichiarazioni sostitutive si applica ai cittadini italiani e dell'Unione Europea.



- 6) I cittadini di Stati non appartenenti all'Unione, regolarmente soggiornanti in Italia, possono utilizzare le dichiarazioni sostitutive di cui agli artt. 46 e 47 del D.P.R. 445 del 28.12.2000 limitatamente agli stati, alla qualità personali e ai fatti certificabili o attestabili da parte di soggetti pubblici italiani, fatte salve le speciali disposizioni contenute nelle leggi e nei regolamenti concernenti la disciplina dell'immigrazione e la condizione dello straniero.

Al di fuori dei casi sopradetti, i cittadini di Stati non appartenenti all'Unione autorizzati a soggiornare nel territorio dello Stato possono utilizzare le dichiarazioni sostitutive nei casi in cui la produzione delle stesse avvenga in applicazione di convenzioni internazionali fra l'Italia e il Paese di provenienza del dichiarante.