



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 _____ SIGNA _____
(per le donne indicare il cognome da nubile)

NOME _____ ALESSANDRO _____

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:

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

30/06/2021



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**)

TITOLI FORMATIVI E PROFESSIONALI

Attività formativa: Dottorando di ricerca

Presso: Università degli Studi di Palermo

Incarichi e attività: Le tematiche di ricerca trattate sono: Intelligenza artificiale, Gamificazione nei processi educativi, Architetture cognitive e Coscienza artificiale con particolare attenzione nei confronti della Global Workspace Theory e delle sue implicazioni e implementazioni.

Periodo: Dal 11/2020 ad oggi

Attività professionale: Ingegnere Informatico

Presso: Biancorosso s.r.l.

Incarichi e attività: Consulenze tecniche frontend di sviluppo e assistenza per sito web e ICT aziendali.

Periodo: Dal 11/2020 ad oggi

Attività professionale: Assegno di ricerca

Presso: Istituto per le Tecnologie Didattiche – CNR sede di Palermo

N° Protocollo: 0000879/2019; 0000745/2020; 0000289/2021

Incarichi e attività: Sviluppo e progettazione di serious game digitali, sia per desktop sia per dispositivi mobili. Sviluppo e progettazione dell'interfaccia grafica di una piattaforma web per il monitoraggio degli sversamenti di idrocarburi in mare. Sviluppo e progettazione di piattaforme web volte a programmare, gestire, monitorare e valutare sessioni didattiche gamificate e non. Sviluppo di applicazioni in Realtà Aumentata in ambito museale. Studi e approfondimenti su processi di gamificazione e processi cognitivi. Scrittura di articoli scientifici.

Periodo: Dal 09/2019 ad oggi

Allegati: Allegato 16, Allegato 17, Allegato 18

30/06/2021



Attività professionale: Co-Founder & CTO

Presso: Biancorosso s.r.l.

Incarichi e attività: Sviluppo di spazi 3D ad alta definizione navigabili in Realtà Virtuale da smartphone; Sviluppo di un prototipo per la visualizzazione in Realtà Aumentata di elementi d'arredo; Progettazione e sviluppo di una piattaforma web per guidare l'utente e designer nella definizione del progetto e nell'acquisto del servizio; Supporto in business planning e business modelling; Project management con metodologia Agile; Pianificazione e controllo strategie marketing;

Periodo: Dal 05/2017 al 10/2020

Attività professionale: Borsa di alta formazione

Presso: Istituto per le Tecnologie Didattiche – CNR sede di Palermo

N°Protocollo: 0000239/2018; 0000401/2018

Incarichi e attività: Studio e implementazione di applicativi di Realtà Aumentata e Realtà Virtuale, sia desktop che mobile, con finalità didattiche ed educative. Sviluppo di serious game digitali. Gestione di sperimentazioni presso istituti superiori. Studio dello stato dell'arte sui processi di gamificazione e sulle tecnologie di Realtà Aumentata. Scrittura di articoli scientifici. Partecipazione a 150 ore di lezioni frontali suddivise tra i 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”, “Organizzazione di eventi promozionali e organizzazione territoriale”, “Organizzazione attività di ricerca e sviluppo”, “Amministrazione, finanza e contabilità”, “Responsabilità sociale d'impresa”, “Green & Blue economy”

Periodo: Dal 03/2018 al 31/07/2019

Allegati: Allegato 1; Allegato 2

Titolo: Abilitazione alla professione di Ingegnere dell'Informazione

Presso: Università degli studi di Palermo

Voto: 148/200

Data: 10/2018

Allegati: Allegato 3

Attività formativa: Summer School

Titolo: Multidisciplinary Game Research

Presso: Utrecht University

30/06/2021



Descrizione: Sono stati proposti come casi di studio diverse applicazioni e tipologie di serious game, sia digitali sia non, analizzando per ciascuno le peculiarità e i punti di forza. Sono stati approfonditi anche gli utilizzi di alcuni strumenti tecnologici usati come supporto per la creazione di serious game digitali. Ogni lezione d'aula era seguita da un workshop pratico con attività di gruppo sugli argomenti trattati.

Periodo: dal 20/08/2018 al 24/08/2018

Allegati: Allegato 4

Attività formativa: Summer School

Titolo: Game Design and Development

Presso: Utrech University

Descrizione: Studio del workflow ottimale di creazione di un videogioco, dalla fase di design allo sviluppo finendo con l'integrazione di asset grafici e sonori. Durante tutta la settimana del corso si sono svolte delle intense sessioni di workshop in cui i partecipanti sono stati divisi in team con l'obiettivo di realizzare un serious game per supportare bambini affetti da malattie croniche.

Periodo: dal 13/08/2018 al 17/08/2018

Allegati: Allegato 5

Attività professionale: Ingegnere Informatico

Presso: Qbit Technologies Inc.

Incarichi e attività: Sviluppo applicativi desktop e mobile basati su Realtà Aumentata e Realtà virtuale per visualizzazione di cataloghi digitali di prodotti domestici e industriali.; Progettazione e sviluppo di un ambiente virtuale immersivo multiutente volto all'addestramento riguardo le procedure di routine su una piattaforma petrolifera; Consulenze di problem solving;

Periodo: Dal 08/2017 al 12/2017

Attività professionale: Ingegnere Informatico

Presso: Kernel s.r.l.

Incarichi e attività: Sviluppo di soluzioni di realtà aumentata per smartphone finalizzate al miglioramento di servizi scolastici e turistici; Sviluppo di soluzioni di realtà virtuale per smartphone in ambito museale; Sviluppo di applicazioni desktop basate sull'utilizzo di sensori di profondità; Supporto alla creazione di progetti per bandi pubblici; Supporto allo sviluppo di siti web e piattaforme web; Supporto al design della user experience su applicazioni mobile e web;

Periodo: Dal 09/2016 al 12/2017

30/06/2021



Titolo: Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica – Profilo: Grafica e Computer Animation

Presso: Politecnico di Torino

Tesi: Studio ed implementazione di un prototipo di commercio in realtà virtuale con tecnologie immersive su una piattaforma interattiva multiutente

Voto di laurea: 110/110

Periodo: Dal 09/2013 al 03/2016

Allegati: Allegato 6, Allegato 7

Attività professionale: Tirocinio

Presso: High Fidelity Inc.

Incarichi e attività: Progettazione e sviluppo di un prototipo di e-commerce in Realtà Virtuale immersiva in una piattaforma multiutente; Progettazione e sviluppo di un prototipo di User Interface per utenti di Head Mounted Display; Supporto nello sviluppo relativo alla mappatura di hand controllers; Supporto nello sviluppo di un framework finalizzato alla registrazione e riproduzione di animazioni e audio di un avatar virtuale.

Periodo: Dal 10/2015 al 01/2016

Titolo: Laurea Triennale in Ingegneria Informatica e delle Telecomunicazioni

Presso: Università degli studi di Palermo

Tesi: Caratterizzazione di immagini basate su wavelet

Voto di laurea: 110/110 con lode

Periodo: Dal 09/2010 al 10/2013

Allegati: Allegato 8

Titolo: Diploma di maturità classica

Presso: Liceo classico G. Meli

Voto di diploma: 98/100

Periodo: Dal 09/2005 al 06/2010

30/06/2021



PUBBLICAZIONI E REPORT

Titolo pubblicazione: 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

Stato: Accettato – Verrà pubblicato entro il 2021 in EDULEARN21 Proceedings

Allegati: Allegato 19

Titolo pubblicazione: Cognitive Robots and the Conscious Mind: A Review of the Global Workspace Theory

Autori: A. Signa, A. Chella, M. Gentile

Anno di pubblicazione: 2021

Pubblicato in: Current Robotics Reports

DOI: 10.1007/s43154-021-00044-7

Link alla pubblicazione: https://link.springer.com/article/10.1007/s43154-021-00044-7?fbclid=IwAR1FRU142u5deK3CZ6kqNBowusD0WV4iTxkgtQogEaVHYhsNFk_ze4Uu3wY

Allegati: Allegato 20

Titolo pubblicazione: An Operational Supporting System for Oil Spill Emergencies Addressed to the the Italian Coast Guard

Autori: Sorgente, R; La Guardia, D; Ribotti, A; Arrigo, M; Signa, A; Pessini, F; Oliva, G; Pes, A; Perilli, A; Di Maio, A.

Anno di pubblicazione: 2020

Pubblicato in: Journal of marine science and engineering

DOI: 10.3390/jmse8121035

Link alla pubblicazione: <https://www.mdpi.com/2077-1312/8/12/1035>

Allegati: Allegato 21

Titolo report di Progetto: Report on Learning in Virtual Worlds & Gamification

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

Anno di pubblicazione: 2019

Pubblicato in: Rapporto intermedio di progetto VR-WAMA

Allegati: Allegato 22

30/06/2021



Titolo pubblicazione: 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

Publicato in: EDULEARN19 Proceedings, pp. 5096-5100

DOI: 10.21125/edulearn.2019.1261

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

Allegati: Allegato 9

Titolo pubblicazione: 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

Publicato 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

Allegati: Allegato 10

Titolo pubblicazione: 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

Publicato 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 alla pubblicazione:

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

Allegati: Allegato 11

30/06/2021



ATTIVITÀ PROFESSIONALI E SCIENTIFICHE

Attività professionale: Incarico di servizio in progetto

Presso: Istituto per le Tecnologie Didattiche – CNR sede di Palermo

N° Protocollo: 0000787/2021

Incarichi e attività: Incarico relativo allo sviluppo del progetto “God Save The Nerd – Realtà aumentata al mtdvercelli”.

Vengono svolte attività circa la progettazione e realizzazione di un Serious Game digitale per la valorizzazione del patrimonio del museo del tesoro del duomo di Vercelli con particolare attenzione alle vicende legate al Vercelli Book; Coordinamento tecnico con i partner per la creazione del materiale necessario allo sviluppo; Partecipazione alle riunioni del progetto con partner.

Periodo: Dal 11/2019 ad oggi

Allegati: Allegato 23

Attività professionale: Incarico di servizio in progetto europeo

Presso: Istituto per le Tecnologie Didattiche – CNR sede di Palermo

N° Protocollo: 0000769/2021

Incarichi e attività: Incarico relativo allo sviluppo del progetto Erasmus+ “CONNECT -Upskilling of sSchools’ teachers to effectively support OnliNe EduCaTion”.

Vengono svolte attività circa la progettazione e realizzazione di un framework pedagogico; Progettazione e sviluppo di scenari educativi; Progettazione e sviluppo di una piattaforma online per la fruizione di videocorsi (MOOC); Realizzazione di apposite guide per gli insegnanti; Definizione delle linee guida per l’adozione dell’approccio pedagogico maturato nel corso del progetto CONNECT; Partecipazione alle riunioni del progetto con partner internazionali; Attività di disseminazione, monitoraggio e valutazione.

Periodo: Dal 03/2021 ad oggi

Allegati: Allegato 24

Attività professionale: Incarico di servizio

Presso: Istituto per le Tecnologie Didattiche – CNR sede di Palermo

N° Protocollo: 0000818/2021

Incarichi e attività: Incarico relativo alla progettazione e realizzazione del Percorso per le Competenze e per l’Orientamento denominato “Formazione alla cultura di impresa basata sull’utilizzo del Serious Game uManager”.

Vengono svolte attività circa la progettazione e realizzazione di un PCTO basato sull’utilizzo del Serious Game uManager; Monitoraggio e valutazione dell’apprendimento degli studenti; Tutoraggio (tutor aziendale) degli studenti che partecipano alle attività.

30/06/2021



Periodo: 05/2021

Allegati: Allegato 25

Attività professionale: Incarico di servizio in progetto europeo

Presso: Istituto per le Tecnologie Didattiche – CNR sede di Palermo

N° Protocollo: 0000086/2021

Incarichi e attività: Incarico relativo allo sviluppo del progetto Erasmus+ “ALIVE – Make Biology Fun with Virtual Reality”.

Vengono svolte attività circa la progettazione di curriculum e materiale didattico innovativo per la biologia; La progettazione della piattaforma educativa gamificata sottoforma di mondo virtuale 3D; Partecipazione alle riunioni del progetto.

Periodo: Dal 10/2020 ad oggi

Allegati: Allegato 26

Attività professionale: Incarico di servizio in progetto europeo

Presso: Istituto per le Tecnologie Didattiche – CNR sede di Palermo

N° Protocollo: 0000085/2021

Incarichi e attività: Incarico relativo allo sviluppo del progetto Erasmus+ “Mathesis – Attracting students’ interest in mathematics and improving their skills, comprehension and performance with the use of a virtual reality educational platform”.

Vengono svolte attività di ricerca per produrre Reports, Good Practices and Roadmaps circa l’insegnamento della matematica nelle scuole secondarie europee. Progettazione di curriculum, materiale didattico innovativo e corsi per l’educazione matematica. Progettazione e realizzazione di una piattaforma educativa 3D per l’insegnamento della matematica. Partecipazione alle riunioni del progetto con partner internazionali.

Periodo: Dal 10/2020 ad oggi

Allegati: Allegato 27

Attività professionale: Incarico di servizio in progetto europeo

Presso: Istituto per le Tecnologie Didattiche – CNR sede di Palermo

N° Protocollo: 0000084/2021

Incarichi e attività: Incarico relativo allo sviluppo del progetto Erasmus+ “VR-ACE -Virtual Reality for Augmenting Creativity and Effectiveness of School Training”.

Vengono svolte attività circa la progettazione e realizzazione di corsi sull’integrazione di ICT, Social Media e Realtà Virtuale nella formazione scolastica. Progettazione e implementazione di una piattaforma educativa consistente in un mondo virtuale 3D. Partecipazione alle riunioni del progetto con partner internazionali.

Periodo: Dal 10/2020 ad oggi

30/06/2021



Allegati: Allegato 28

Attività professionale: Incarico di servizio in progetto

Presso: Istituto per le Tecnologie Didattiche – CNR sede di Palermo

N° Protocollo: 0000815/2021

Incarichi e attività: Incarico relativo allo sviluppo del progetto “STRINGHE – Piccoli numeri in movimento”.

L’obiettivo del progetto è mettere a punto una nuova metodologia educativa, replicabile ed economicamente sostenibile, che sia capace di integrare attività motoria e attività digitale per favorire l’acquisizione di una serie di soft skill e competenze cognitive e relazionali, con focus particolare ai contesti caratterizzati da povertà educativa diffusa. Attività curriculari ed extra-curriculari saranno caratterizzanti, come ad esempio laboratori di attività motoria e laboratori di robotica educativa. Al termine sarà predisposto un vero e proprio toolkit che permetterà anche ad altre scuole di introdurre questa metodologia nei propri programmi didattici. Le stesse attività si svolgeranno anche presso le Smart Gym, luoghi di aggregazione già presenti sul territorio e aperti a bambini che non frequentano le scuole aderenti al progetto ma che in questo modo avranno l’opportunità di beneficiare del progetto. Per gestire, pianificare e monitorare le attività di progetto è stata sviluppata ad hoc una piattaforma web di supporto a docenti ed educatori.

Periodo: Dal 06/2020 ad oggi

Allegati: Allegato 29

Attività professionale: Incarico di servizio in progetto

Presso: Istituto per le Tecnologie Didattiche – CNR sede di Palermo

Incarichi e attività: Incarico relativo allo sviluppo del progetto “Kidseconomics”.

Kidseconomics è una linea di attività didattiche sviluppata dal Consiglio nazionale delle ricerche con l’obiettivo di diffondere i concetti base della scienza economica nella scuola primaria e secondaria. Il contributo all’interno del progetto è consistito nello sviluppo di una piattaforma digitale online gamificata per garantire lo svolgimento delle attività progettuali anche durante il periodo di didattica a distanza durante l’emergenza sanitaria Covid-19.

Periodo: Dal 02/2021 al 04/2021

Attività professionale: Collaborazione allo sviluppo di progetto europeo

Presso: Istituto per le Tecnologie Didattiche – CNR sede di Palermo

Incarichi e attività: Collaborazione allo sviluppo del progetto Erasmus+ DISI (Digital Innovation for Social Inclusion). La finalità del progetto consiste nel creare una metodologia di insegnamento della seconda lingua per migranti con basso livello di alfabetizzazione. È stato infatti implementato un insieme di minigiochi digitali inerenti a 5 attività didattiche differenti

30/06/2021



ambientati in un supermercato per rafforzare il lessico tramite l'apprendimento situato. I minigiochi sono fruibili attraverso una piattaforma MOOC (Massive Open Online Courses) unitamente a dei video interattivi relativi alla metodologia utilizzata.

Periodo: Dal 10/2018 al 08/2019

Attività scientifica: Relatore in conferenza

Titolo: Quando il gioco si fa serio: uManager

Presso: Convegno Didamatica 2019 – Università Mediterranea di Reggio Calabria

Descrizione intervento: Presentazione del serious game uManager con focus sui suoi elementi principali e sulle motivazioni teoriche che ne hanno guidato la progettazione e l'implementazione

Data: 17/05/2019

Allegati: Allegato 12

Attività scientifica: Partecipazione a conferenza

Presso: Convegno Didamatica 2019 – Università Mediterranea di Reggio Calabria

Descrizione conferenza: Analisi di sviluppi innovativi ed esperienze in atto nel settore dell'Informatica applicata alla didattica, nei diversi domini e nei molteplici contesti di apprendimento. Riflessione sul tema dei nuovi scenari imposti nel mondo della scuola, del lavoro, della società dalle tecnologie "mobili" e dagli strumenti di realtà aumentata e virtuale

Periodo: dal 16/05/2019 al 17/05/2019

Allegati: Allegato 13

Attività scientifica: Partecipazione a conferenza

Presso: Games and Learning Alliance. GALA 2018.

Descrizione conferenza: Conferenza annuale internazionale dedicata al mondo dei serious game e alle loro applicazioni.

Periodo: dal 05/12/2018 al 07/12/2018

Allegati: Allegato 14

Attività professionale: Supporto nell'organizzazione di conferenza

Presso: Games and Learning Alliance. GALA 2018.

Descrizione attività: Consulenza riguardo la suddivisione degli spazi e la collocazione degli elementi; gestione della sessione dimostrativa pubblica del serious game uManager; gestione delle dimostrazioni relative ad un'app per tablet in realtà aumentata per arricchire le opere del palazzo ospitante con contenuti digitali animati.

Periodo: dal 15/11/2018 al 07/12/2018



Attività scientifica: Partecipazione a conferenza

Presso: AIC 2018

Descrizione conferenza: “International Workshop on Artificial Intelligence and Cognition”, AIC 2018 è un seminario organizzato dall’Istituto di Calcolo e Reti ad Alte Prestazioni (ICAR) della sede del CNR di Palermo riguardo lo stato dell’arte e i più recenti avanzamenti tecnologici nel campo dell’intelligenza artificiale e il machine learning

Periodo: dal 02/07/2018 al 04/07/2018

Allegati: Allegato 15

30/06/2021



PRODOTTI TECNOLOGICI

Prodotto: Applicazione Mobile

Nome: Hwaet! The Vercelli Book Saga

Descrizione: Serious Game digitale fruibile per dispositivi mobili sia Android sia Apple. Gioco di ruolo 2D sviluppato e pubblicato all'interno del progetto "God Save The Nerd" al fine di narrare le vicende storiche e a tratti fantastiche inerenti al Vercelli Book e gli avvenimenti che l'hanno portato a Vercelli. Il gioco ha una forte componente narrativa che accompagna il giocatore lungo tutta l'avventura, costellata di enigmi da risolvere e indizi da raccogliere. Lo sviluppo è stato effettuato utilizzando il game engine Unity ed il linguaggio di programmazione C#. User Experience e User Interface sono state progettate ad hoc per ottimizzare l'esperienza utente. L'applicativo è stato collegato ad un servizio backend di raccolta dati anonimi circa l'utilizzo del gioco (Learning Analytics), al fine di studiare il diverso comportamento dei giocatori e consentire una futura elaborazione dati.

Pubblicazione: 06/2021

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

Prodotto: Applicazione Mobile

Nome: Slashing sWORDS

Descrizione: Serious Game digitale fruibile per dispositivi mobili sia Android sia Apple. Slashing sWORDS si inserisce in un ciclo di attività appartenenti al progetto di ricerca "Serious Games for Cognitive Science" che mira allo studio del ruolo svolto dai videogame educativi (Serious Game) nei processi decisionali, di apprendimento e di problem-solving in soggetti che abbiano compiuto i 14 anni d'età. L'intento dell'applicazione è la gamificazione della versione italiana del test "Compound Remote Associate": al giocatore viene proposta una batteria di quesiti estratti casualmente dal suddetto database. La correttezza delle risposte date determinerà l'avanzamento del giocatore attraverso i livelli del gioco. Le risposte date, unitamente ad alcuni dati riguardo il giocatore (come sesso ed età) vengono collezionate in un apposito servizio backend al fine da consentirne l'analisi. Lo sviluppo è stato effettuato utilizzando il game engine Unity ed il linguaggio di programmazione C#. User Experience e User Interface sono state progettate ad hoc per ottimizzare l'esperienza utente.

Pubblicazione: 06/2020

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

Prodotto: Applicazione Web

Nome: Piattaforma di monitoraggio STRINGHE

30/06/2021



Descrizione: Piattaforma Web sviluppata all'interno del progetto STRINGHE – Piccoli numeri in movimento. La piattaforma web, fruibile sia da PC sia da dispositivi mobili, consente agli educatori coinvolti nel progetto e ai responsabili dei plessi educativi aderenti di pianificare, gestire e monitorare le attività peculiari del progetto. Gli utenti della piattaforma, in base al loro ruolo, avranno a disposizione un calendario con il quale creare e gestire gli eventi e le attività; degli strumenti di valutazione (sia individuali sia di gruppo); interfacce di aggiunta dei membri dei gruppi che partecipano alle varie attività. Lo sviluppo ha riguardato la parte frontend della web app che è stata programmata usando Angular. Tutti i dati trattati sono invece salvati e gestiti da un apposito servizio backend.

Pubblicazione: 06/2020

Link all'app: <http://stringhe.pa2.itd.cnr.it/piattaforma/account/login>

Prodotto: Applicazione Mobile

Nome: Parole Spicciole

Descrizione: Serious Game digitale fruibile per dispositivi mobili sia Android sia Apple. Parole Spicciole è stata sviluppata all'interno del progetto Kidseconomics. Il gioco propone al giocatore una batteria di frasi a difficoltà crescente da dover completare con opportuni termini di economia. Maggiore è il numero di risposte corrette, più alto è il punteggio ottenuto. Sono previsti due momenti di utilizzo dell'applicazione, uno antecedente all'attività effettuata con la piattaforma web Kidseconomics ed uno successivo, in modo da misurare l'efficacia dell'intervento didattico. Lo sviluppo è stato effettuato utilizzando il game engine Unity ed il linguaggio di programmazione C#. User Experience e User Interface sono state progettate ad hoc per ottimizzare l'esperienza utente. L'applicativo è stato collegato ad un servizio backend di raccolta dati anonimi circa l'utilizzo del gioco e la bontà delle risposte date (Learning Analytics), al fine di studiare il diverso comportamento dei giocatori e consentire l'elaborazione dei dati.

Pubblicazione: 04/2021

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

Prodotto: Applicazione Web

Nome: Piattaforma digitale Kidseconomics

Descrizione: Piattaforma Web sviluppata all'interno del progetto Kidseconomics. La piattaforma, fruibile sia da PC sia da dispositivi mobili, mette a disposizione degli animatori digitali, chiamati a gestire le attività laboratoriali del progetto, un'interfaccia a supporto del laboratorio al fine di poterlo espletare anche nel caso di classi miste con alunni e animatori sia in presenza che da remoto. La piattaforma offre la possibilità di avviare quattro diversi giochi di società in



formato digitale per consolidare le nozioni economiche apprese durante le attività teoriche del progetto. Gli alunni vengono divisi in squadre e partecipando ai giochi hanno la possibilità di accrescere il punteggio della propria squadra. La piattaforma viene mostrata con due diverse interfacce, in base al ruolo dell'utente: l'animatore ha infatti a disposizione degli appositi controlli per gestire l'intera sessione, ciò che gli studenti vedono è diretta conseguenza delle scelte dell'animatore. La piattaforma offre inoltre la possibilità di mostrare una serie di slide educative relative ai contenuti del progetto. Infine, attraverso appositi controlli nell'interfaccia, l'animatore ha anche la possibilità di avviare e interrompere le sessioni di gioco della correlata app Parole Spicciole. Le attività di sviluppo hanno riguardato la progettazione e l'implementazione del frontend dell'applicativo, realizzato utilizzando il framework Angular.

Pubblicazione: 04/2021

Link all'app: <http://ke.pa.itd.cnr.it/gioca/entra/giocatore>

Prodotto: Applicazione Web

Nome: uManager

Descrizione: Serious Game digitale online multilingua fruibile tramite browser web su computer desktop. uManager è un management game progettato per favorire lo sviluppo delle competenze e delle abilità imprenditoriali dei giovani studenti. Il gioco offre ai giovani l'opportunità di cimentarsi nella gestione di un villaggio turistico, stimolando le abilità di decision making e problem solving in un ambiente aderente alla realtà. Le leve decisionali a disposizione del giocatore consistono nel poter costruire edifici, attivare servizi, assumere personale, modificare i prezzi di vendita e richiedere prestiti. Attraverso le sue scelte il giocatore dovrà soddisfare le necessità di uno specifico target di mercato cercando comunque di ottenere profitto dall'attività di business che è chiamato a gestire. Il giocatore ha a disposizione svariati grafici visionabili all'interno del gioco stesso che mostrano informazioni utili per monitorare la bontà del suo operato. Lo sviluppo dell'applicativo (frontend) è stato effettuato utilizzando il game engine Unity ed il linguaggio di programmazione C#.

Ultimo aggiornamento: 05/2021

Link all'app: <https://umanager.itd.cnr.it/it/cosa-e-umanager/>

Prodotto: Applicazione Web

Nome: uManager Advisor

Descrizione: Applicazione Web, fruibile sia da PC sia da dispositivi mobili, di supporto al serious game uManager. Tale piattaforma (frontend) consente di visualizzare, per ciascun villaggio, le recensioni che i clienti (agenti virtuali) lasciano dopo averlo visitato all'interno del gioco uManager. Le recensioni vengono costruite in maniera dinamica in base al giudizio numerico

30/06/2021



che ogni singolo agente attribuisce ad ogni servizio presente nel villaggio. In questo modo il giocatore può avere feedback qualitativi circa il gradimento dei clienti. L'applicativo è stato sviluppato utilizzando il framework Angular.

Ultimo aggiornamento: 05/2021

Link all'app: <https://umanager.itd.cnr.it/recensioni/home>

Prodotto: Applicazione Web

Nome: Piattaforma docenti - uManager

Descrizione: Applicazione Web, fruibile da PC, di supporto al serious game uManager. Tale piattaforma (frontend) consente al docente di gestire la sessione di gioco di una classe con il serious game uManager. La piattaforma mette a disposizione del docente appositi strumenti per generare una nuova partita e personalizzarne le caratteristiche. Per ciascuna partita il docente ha anche la possibilità monitorare l'attività degli studenti visionando grafici relativi alle informazioni aggregate al livello dell'intera classe e anche informazioni più dettagliate relative ai singoli villaggi. In questo modo, in tempo reale, può avere contezza di eventuali situazioni problematiche o di successo. L'applicativo è stato sviluppato utilizzando il framework Angular.

Ultimo aggiornamento: 05/2021

Link all'app: <https://umanager.itd.cnr.it/docenti/login>

Prodotto: Applicazione Web

Nome: VIRGIL2 - VIRTUAL Guide for Immigrants in L2

Descrizione: Serious Game digitale sviluppato nel contesto del progetto Erasmus+ Digital Innovation for Social Inclusion (DISI) e progettato per migliorare l'apprendimento di una lingua straniera come L2. VIRGIL2 è costituito da diverse attività didattiche, ciascuna consistente in un minigioco 2D che riproducono scenari di vita reale e sfruttano l'apprendimento situato e la Teoria delle Pratiche Sociali (SPT). Così facendo permette agli studenti di acquisire anche conoscenze su aspetti e dinamiche legate ai contesti sociali in cui si stanno integrando. I minigiochi sono fruibili come moduli di attività didattiche all'interno di un apposito corso su una piattaforma MOOC. Essi sono stati sviluppati utilizzando il game engine Unity ed il linguaggio di programmazione C#.

Ultimo aggiornamento: 2019

Link all'app: <http://disi.pa.itd.cnr.it/>



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.

30/06/2021