



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)

l.l... sottoscritt@.

COGNOME Lo Presti
(per le donne indicare il cognome da nubile)

NOME Fabrizio

NATO A: 1 0 PROV

IL

ATTUALMENTE RESIDENTE A:

PROV. PA

INDIRIZZO Via C.A.P. 90

TELEFONO 32

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:

16/06/2021



**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)

TITOLI FORMATIVI E PROFESSIONALI, CERTIFICAZIONI DI LINGUA

Attività professionale: Collaboratore (Contratto di Prestazione d’Opera in Regime di Lavoro
Autonomo Occasionale)

Presso: CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche)

Incarichi e attività: Realizzazione di soluzioni software e asset grafici, sia 2D che 3D, a supporto dello sviluppo di Serious Games nell’ambito della disseminazione gamificata di risultati di ricerca. L’attività prevede, nello specifico: implementazione di soluzioni software e la realizzazione di asset grafici che possano essere integrati nei presenti processi di progettazione e sviluppo di Serious Games come parte integrante degli ambienti di sviluppo usati, come acceleratori dei processi iterativi di design, come artefatti utili allo sviluppo ed alla produzione dei prodotti finali.

Periodo: Dal 11/01/2021 ad oggi

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

Presso: Politecnico di Torino

Tesi: Implementation and evaluation of 3D graphics compression for optimizing the quality of user experience in networked VR

Voto di laurea: 110/110 con lode

Periodo: Dal 09/2018 al 04/2021

16/06/2021



Titolo: Diploma di maturità classica

Presso: Liceo classico G. Meli

Voto di diploma: 100/100

Periodo: Dal 09/2009 al 06/2014

ATTIVITÀ PROFESSIONALI

Attività professionale: Partecipazione al Progetto “Ves4Us: Extracellular vesicles from a natural source for tailor-made nanomaterials”

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

Incarichi e attività: Collaborazione allo sviluppo del progetto Europeo (Programma Horizon 2020)

Ves4Us: Extracellular vesicles from a natural source for tailor-made nanomaterials. La finalità del progetto è quella di creare una piattaforma nuova per la produzione e la funzionalizzazione delle vescicole extracellulari (EVs) da una fonte biologica sostenibile, permettendo il loro utilizzo come prodotti su misura nei campi della nanomedicina, cosmetica e nutraceutica. Sono stati implementati due giochi, tramite la piattaforma Unity, allo scopo di divulgare la procedura dietro alla creazione delle vescicole. Nel primo gioco, una gara stile karting in cui si raccolgono le componenti delle vescicole, l'incarico è stato quello di fornire gli asset grafici, 2D e 3D, necessari ad un'adeguata resa grafica del gioco, insieme all'implementazione di funzionalità di base tramite codice. Nel secondo gioco, un frenetico platform in cui si entra nel vivo del ciclo produttivo della vescicola in laboratorio, l'incarico è stato quello di fornire, in toto, l'insieme di asset 2D e 3D che avrebbero costituito l'ambiente di gioco. È stato implementato uno shader ad-hoc per dare uno stile “cartoon” al gioco. È inoltre stato creato un personaggio in 3D (modeling, texturing e rigging) che avesse il ruolo di protagonista all'interno del gioco. Infine, sono stati implementati una serie di minigiochi che caratterizzano il flusso del gioco ed una serie di meccaniche quali le operazioni a tempo e la gestione dei menu attraverso codice C#.

Periodo: Dal 01/2021 a oggi

Attività professionale: Partecipazione al Progetto “God Save The Nerd! Realtà aumentata al #mtdvercelli”

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

Incarichi e attività: Collaborazione allo sviluppo del progetto Vercelli. La finalità del progetto consiste nel rendere fruibile nel miglior modo possibile il patrimonio del Museo del Tesoro del Duomo di Vercelli. Per fare ciò, si è realizzato un Serious Game basato sulla testimonianza del Vercelli Book, un manoscritto in pergamena redatto in uno Scriptorium del sud-est Inghilterra verso la fine del X secolo. L'incarico è consistito nella creazione delle scene che caratterizzano

16/06/2021



Attività professionale: Collaboratore (Projet de recherche)

Presso: LIRIS (Laboratoire d'InfoRmatique en Image et Systèmes d'information), Lione (Francia)

Incarichi e attività: Implementazione di un sistema di comunicazione fra una piattaforma di codec progressivo sviluppato dal laboratorio e Unity al fine di renderizzare dinamicamente un oggetto 3D recuperato da un server remoto. Valutazione delle prestazioni della soluzione proposta rispetto agli approcci standard di caricamento di mesh compresse/non compresse. Progetto sviluppato attraverso i linguaggi C++ e C#. Design della soluzione in ambiente VR e implementazione dei meccanismi standard di locomozione (Teleporting, Trackpad). Allestimento di un museo virtuale in cui il giocatore può muoversi e osservare una serie di opere d'arte che si caricano dinamicamente una volta entrati nel range di visione dell'oggetto.

Periodo: Dal 02/2020 al 06/2020

Attività professionale: Supporto all'insegnamento – Collaboratore part-time

Presso: Politecnico di Torino

Incarichi e attività: Supporto alla didattica per il corso di Informatica Grafica erogato dal Politecnico di Torino. Supporto agli studenti del corso nell'apprendimento del software Blender, a partire dalle funzionalità di base fino alla realizzazione di operazioni complesse quali la simulazione dei fluidi, la manipolazione di oggetti rigidi, il setup dell'illuminazione in scena, la gestione delle curve e l'ottimizzazione dei modelli 3D. Revisione dei progetti degli studenti e risoluzione di problemi legati sia all'utilizzo del programma di manipolazione 3D che alla comprensione degli argomenti di teoria del corso (trasformazioni, algoritmi ecc.).

Periodo: Dal 10/2019 al 01/2020

Certificazione: IELTS

Sede d'esame: Politecnico di Torino

Esito: IELTS 8.0

Data esame: 01/06/2019

Titolo: Laurea Triennale in Ingegneria Informatica e delle Telecomunicazioni

Presso: Università degli studi di Palermo

Prova finale: Idoneo

Voto di laurea: 110/110 con lode

Periodo: Dal 09/2014 al 03/2018

16/06/2021



il gioco (posizionamento degli asset, creazione ambienti), nella creazione di alcuni elementi grafici utili alla User Interface (mappe, piantine) e nel coding di alcune meccaniche di gioco.

Periodo: Dal 01/2021 a oggi

Attività professionale: Partecipazione al Progetto “KidsEconomics”

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

Incarichi e attività: Collaborazione allo sviluppo del KidsEconomics. La finalità del progetto consiste nel creare una linea di attività didattiche con l’obiettivo di diffondere i concetti base della scienza economica nella scuola primaria e secondaria. L’incarico è consistito nella creazione del gioco “Parole Spicciole”, un gioco mobile in cui lo studente impara e mette alla prova le sue conoscenze nel campo della scienza economica attraverso una serie di domande a risposta chiusa o aperta. È stato realizzato un survival game basato sul risparmio di monete in un salvadanaio: per ogni risposta corretta una moneta viene correttamente collezionata, per ogni risposta sbagliata si perderà un “punto vita”. Sono state realizzate le meccaniche di gioco tramite codice C#. Si è inoltre creato, in toto, l’insieme di asset grafici, prevalentemente 2D, che formano l’ambiente di gioco (personaggi, background, l’UI ecc.).

Periodo: Dal 01/2021 a oggi

Attività professionale: Partecipazione al Progetto “uManager – Serious Game per l’educazione d’impresa e finanziaria”

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

Incarichi e attività: Collaborazione allo sviluppo del uManager. La finalità del progetto è quella di fornire un management game per favorire lo sviluppo delle competenze e delle abilità imprenditoriali dei giovani studenti. Il gioco offre 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. L’incarico è consistito nel progettare un restyling grafico del gioco, ottimizzando la qualità degli asset per estendere la portabilità a dispositivi meno performanti. Sono stati presentati alcuni sketch al team di sviluppo e si è iniziato a concordare in che modo importare i nuovi asset nel gioco, se tramite mesh tridimensionali o tramite sprites.

Periodo: Dal 01/2021 a oggi

16/06/2021



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.

16/06/2021