

INFORMAZIONI PERSONALI



Massimiliano Schembri

📍 Via del Cunicello, 34 01034 Fabrica di Roma (VT) Italia

☎ 0761-569112 📠 339-669 44 45

✉ massimiliano.schembri@gmail.com

Skype schembrimax

Sesso M | Data di nascita 16/04/1972 | Nazionalità Italiana

OCCUPAZIONE PER LA QUALE
SI CONCORRE

ESPERIENZA
PROFESSIONALE

2014 - 2015

Creazione di agenti artificiali umanoidi e sistema di tutoring artificiale per piattaforma di apprendimento sulla negoziazione

Aidvanced S.r.l.

- Ho progettato e realizzato una serie di avatar umanoidi con comportamento autonomo intelligente da utilizzare in una piattaforma di gioco per l'apprendimento delle tecniche di negoziazione (progetto ENACT / www.enactskills.eu). Ho inoltre contribuito alla realizzazione di un sistema di tutoraggio intelligente per il debriefing delle sessioni di gioco.

Attività o settore Ricerca scientifica

2011 - 2013

Coordinamento scientifico progetto europeo DECIDE-IT

Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione - CNR

- Ho coordinato l'attività del progetto europeo DECIDE-IT (www.decide-it.eu) e lavorato come ricercatore e sviluppatore nell'ambito del progetto stesso. Il progetto aveva come obiettivo la creazione di un serious game per l'apprendimento della presa di decisione in ambito manageriale. Nel corso del progetto ho svolto le seguenti attività:
- Review della letteratura scientifica sul tema del Dynamic Decision Making
- Progettazione e sviluppo della piattaforma di gioco basata su un simulatore di sistema economico

Attività o settore Ricerca scientifica

2009 - 2011

Creazione di piattaforma di gioco con sistema ad agenti e sistema di tutoring artificiale (Progetto Learn To Lead)

Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione - CNR

- Nell'ambito del progetto Europeo "Learn to Lead" ho partecipato alla progettazione di un sistema ad agenti artificiali e di un sistema di tutoring artificiale da utilizzare nella piattaforma di gioco per la visualizzazione di feedback automatici ai giocatori alla fine dei livelli di gioco. (cfr. pubblicazioni scientifiche n. 1,3,5,8)

Attività o settore Ricerca scientifica

2009

"Best Bot" - Serious Game per la divulgazione delle metodiche di ricerca della Robotica Evolutiva

Icittà della Scienza – Napoli

- In occasione della manifestazione scientifica "Futuro Remoto" ospitata dal museo scientifico interattivo di Città della Scienza ho progettato e implementato un Serious Game per la divulgazione delle metodiche di ricerca della Robotica Evolutiva. (cfr. pubblicazioni scientifiche n. 4,12)

Attività o settore Ricerca scientifica

- 2008 - 2009 **Creazione di una piattaforma di gioco per l'apprendimento delle soft-skills nell'ambito del progetto europeo DREAD-ED**
Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione - CNR
- Ho progettato e realizzato una piattaforma di gioco multiplayer per l'apprendimento delle soft-skills in contesti di gestione delle emergenze. (cfr. pubblicazioni scientifiche n. 9,10)
- Attività o settore Ricerca scientifica
- 2006 - 2007 **Attività di ricerca sull'interazione tra apprendimento ed evoluzione con l'utilizzo di modelli computazionali basati su algoritmi genetici, reti neurali e apprendimento per rinforzo**
Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione - CNR
- Nell'ambito del progetto di ricerca ICEA (Integrated Cognition Emotions Autonomy) ho sviluppato un modello computazionale per lo studio delle interazioni tra apprendimento ed evoluzione basato sulle tecniche della Vita Artificiale sviluppando un algoritmo genetico per l'evoluzione di agenti artificiali basati su reti neurali e apprendimento per rinforzo. (cfr. Pubblicazioni scientifiche n. 13, 14, 15, 16, 18, 19)
- Attività o settore Ricerca scientifica
- 2005 **"La Vallata dei Dinosauri" - Serious Game per la sensibilizzazione alle problematiche della sostenibilità ambientale**
Città della Scienza - Napoli
- In occasione della manifestazione scientifica "Futuro Remoto" ospitata dal museo scientifico interattivo di Città della Scienza ho progettato e implementato un Serious Game per la sensibilizzazione alle problematiche della sostenibilità ambientale.
- Attività o settore Ricerca scientifica

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- 2012 - 2017 **Dottorato in Psicologia e Scienza Cognitiva** Ottimo
Università degli studi di Roma "La Sapienza"
Facoltà di Medicina e Psicologia
Via dei Marsi, 78 – 00183 Roma
- 2004 - 2010 **Laurea Specialistica in Psicologia dell'Elaborazione dell'Informazione e della Rappresentazione della Conoscenza** 110 con Lode
Università degli studi di Roma "La Sapienza"
Facoltà di Medicina e Psicologia
Via dei Marsi, 78 – 00183 Roma
- 2000 - 2003 **Laurea Triennale in Scienze e Tecniche Psicologiche per l'Analisi dei Processi Cognitivi Normali e Patologici** 110 con Lode

Università degli studi di Roma "La Sapienza"

Facoltà di Medicina e Psicologia

Via dei Marsi, 78 – 00183 Roma

1987 - 1991

Diploma di Perito Industriale Capotecnico specializzazione Informatica

42/60

Istituto Tecnico Industriale Statale "A. Meucci"

Via del Filarete, 17 – 50143 Firenze

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre Italiano

Altre lingue

Inglese

COMPRENSIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
C1/2	C1/2	C1/2	C1/2	C1/2

Livelli: A1/2 Livello base - B1/2 Livello intermedio - C1/2 Livello avanzato
Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue

Competenze comunicative

possiedo buone competenze comunicative e relazionali acquisite durante la mia esperienza nei progetti europei in un contesto internazionale nel quali ho collaborato contemporaneamente con gruppi di persone appartenenti a istituzioni diverse e nazionalità diverse

Competenze organizzative e gestionali

Ho buone competenze organizzative sviluppate nel corso degli anni in seguito a svariate esperienze di collaborazione e coordinazione di gruppo nell'ambito di progetti di ricerca europei. In particolare la recente esperienza di coordinamento del progetto DECIDE-IT mi ha permesso di affinare le capacità organizzative e gestionali sia per quanto riguarda aspetti tecnico/scientifici che amministrativi

Competenze professionali

buone capacità di Project Management con particolare riferimento a progetti di sviluppo software e creazione di artefatti tecnologici

Competenze informatiche

Sistemi Operativi
▪ Windows, Linux

Linguaggi di Programmazione
• c, c++, c#, Java, Action Script 2.0, PHP, MySQL, Python
• Object Oriented Programming basato su Design Patterns
• Subversioning SVN, Git

Librerie e sistemi di sviluppo software

• Graphics Libraries and Game Engines: Unity3D, Irrlicht, OpenSceneGraph, OpenGL
• Physic engines: Box2D, Bullets
• SmartFox server 2.x

Altre competenze Ho buone competenze di grafica e comunicazione visiva sviluppati in piccoli progetti di illustrazione, logo design, User Interface design, 3D modeling, Character Design

Programmi di grafica e fotoritocco conosciuti

- 2D: Photoshop, Illustrator, Fireworks, Flash, Inkscape, GIMP
- 3D: Blender

Patente di guida B

ULTERIORI INFORMAZIONI

Pubblicazioni Scientifiche

Dell'Aquila, E., Marocco, D., Ponticorvo, M., di Ferdinando, A., Schembri, M., & Miglino, O. (2016). *Educational Games for Soft-Skills Training in Digital Environments: New Perspectives*. Springer.

Schembri, M. (2015). The role of extra-retinal information in a dynamical discrimination task that requires size constancy abilities. In P. Bernardis, C. Fantoni, & W. Gerbino (A cura di), *TSPC2015: Proceedings of the Trieste Symposium on Perception and Cognition, November 13rd 2015*. EUT Edizioni Università di Trieste.

Di Ferdinando, A., Schembri, M., Ponticorvo, M., & Miglino, O. (2015). Agent based modelling to build serious games: The learn to lead game. *International Work-Conference on the Interplay Between Natural and Artificial Computation*, (p. 349-358).

Schembri, M., & Belardinelli, M. O. (2015). Evolved Simulated Agents Exhibit Size Constancy Abilities in Solving an Online Size Discrimination Task. *EAPCogSci*.

Schembri, M., & Belardinelli, M. O. (2014). Costanza Percettiva: ben oltre l'estrazione delle caratteristiche. *Corpi, Strumenti & Cognizione / Bodies, Tools & Cognition - Atti AISC*.

Gigliotta, O., Miglino, O., Schembri, M., & Di Ferdinando, A. (2014). Building up serious games with an artificial life approach: Two case studies. In *Evolution, complexity and artificial life* (p. 149-158). Springer.

Linehan, C., Lawson, S., Doughty, M., Kirman, B., Haferkamp, N., Krämer, N. C., Nigrelli, M. L. (2014). Teaching group decision making skills to emergency managers via digital games. In *Crisis Management: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (p. 667-686). IGI Global.

- Ferdinando, A. D., Ricci, C., & Schembri, M. (2013). Hands-on educational practices and Technologies. In M. Orazio, R. D. Fuccio, & A. Rega (A cura di), *Technology to enhance Hands-on Psycho-pedagogical Practices* (p. 27-34). NeapoliSanit.
- Miglino, O., Di Ferdinando, A., Schembri, M., Caretti, M., Rega, A., & Ricci, C. (2013). STELT (Smart Technologies to Enhance Learning and Teaching): A Toolkit Devoted to Produce Augmented Reality Applications for Learning, Teaching and Playing. *Sistemi intelligenti*, 25, 397-404.
- Miglino, O., Gigliotta, O., Schembri, M., & Di Ferdinando, A. (2012). Collective adaptive agents as techniques to build-up edutainment systems. *Italian Workshop on Artificial Life and Evolutionary Computation*.
- Di Ferdinando, A., Schembri, M., Nigrelli, M. L., Linehan, C., & Miglino, O. (2011). Learn to lead a web based game to teach leadership theories in vocational courses. *Games and Creativity in Education and Training*. Fridericiana Editrice Universitaria.
- Haferkamp, N., Kraemer, N. C., Linehan, C., & Schembri, M. (2011). Training disaster communication by means of serious games in virtual environments. *Entertainment Computing*, 2, 81-88.
- Ferdinando, A. D., Schembri, M., & Venditti, A. (2009). Eutopia-MT: a MORPG platform. In A. D. Veneri, & O. Miglino (A cura di), *Teaching Mediation: conflict management through digital worlds* (p. 17-23). Fridericiana Editrice Universitaria.
- Mirolli, M., Schembri, M., & Baldassarre, G. (2009). Apprendimento cumulativo basato su motivazioni intrinseche: un modello neurale gerarchico testato su un robot simulato. In O. Miglino, M. Ponticorvo, A. Rega, & F. Rubinacci (A cura di), *WIVACE 2009 - Modelli, sistemi e applicazioni di Vita Artificiale e Computazione Evolutiva. Atti del VI Workshop Italiano di Vita Artificiale e Computazione Evolutiva*. Fridericiana Editrice Universitaria.

- Schembri, M., Ferdinando, A. D., & Venditti, A. (2009). Best Bot. Un gioco di Vita Artificiale. In O. Miglino, M. Ponticorvo, A. Rega, & F. Rubinacci (A cura di), *WIVACE 2009 - Modelli, sistemi e applicazioni di Vita Artificiale e Computazione Evolutiva. Atti del VI Workshop Italiano di Vita Artificiale e Computazione Evolutiva*. Fridericiana Editrice Universitaria.
- Schembri, M., Mirolli, M., & Baldassarre, G. (2007). Evolution and learning in an intrinsically motivated reinforcement learning robot. *European Conference on Artificial Life*, (p. 294-303).
- Schembri, M., Mirolli, M., & Baldassarre, G. (2007). Evolving childhood's length and learning parameters in an intrinsically motivated reinforcement learning robot. In L. a. Berthouze (A cura di), *EpiRob2007 - Seventh International Conference on Epigenetic Robotics: Modeling Cognitive Development in Robotic Systems* (p. 141-148). Citeseer.
- Schembri, M., Mirolli, M., & Baldassarre, G. (2007). Evolving internal reinforcers for an intrinsically motivated reinforcement-learning robot. *ICDL 2007. IEEE 6th International Conference on Development and Learning*, (p. 282-287).
- Schembri, M., Zappacosta, S., & Cecconi, F. (2006). Sistema Organismo-Ambiente: considerazioni per un approccio formale. In A. a. Greco (A cura di), *Terzo Convegno Nazionale di Scienze Cognitive*. Erga Edizioni.
- Schembri, M., & Baldassarre, G. (2006). A Pilot Study on the Evolution of Reward Signals for Hierarchical Reinforcement Learning. *WIVA3 - Terzo Workshop Italiano di Vita Artificiale. Atti*. Citeseer.
- Schembri, M., & Baldassarre, G. (2006). *Evolving reinforcement signals to learn macro actions useful for different navigation tasks*. Tech. rep., ISTC-CNR.
- Parisi, D., Schembri, M., & Cecconi, F. (2006). Nuove tecnologie per nuovi cittadini. *Conoscenza senza distanze*, 1000-1013.
- Parisi, D., & Schembri, M. (2005). Nuove competenze e nuove figure professionali per la produzione di materiali di apprendimento digitale. *La simulazione nella formazione a distanza: modelli di apprendimento nella knowledge society*.

Dati personali Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali".