



AL MAGNIFICO RETTORE
DELL'UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI MILANO

COD. ID: 6814

Il sottoscritto chiede di essere ammesso a partecipare alla selezione pubblica, per titoli ed esami, per il conferimento di un assegno di ricerca presso il Dipartimento di Informatica

Responsabile scientifico: Nunzio Alberto Borghese

CURRICULUM VITAE

INFORMAZIONI PERSONALI

Cognome	Martinelli
Nome	Francesco

OCCUPAZIONE ATTUALE

Incarico	Struttura
Frequentatore	Laboratorio PONG, Università degli studi di Milano Dipartimento di Informatica

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Titolo	Corso di studi	Università	anno conseguimento titolo
Laurea Magistrale o equivalente	Informatica (110 con lode)	Università degli studi di Milano	2024
Specializzazione			
Dottorato Di Ricerca			
Master			
Diploma Di Specializzazione Medica			
Diploma Di Specializzazione Europea			
Altro			



LINGUE STRANIERE CONOSCIUTE

lingue	livello di conoscenza
Inglese	B2

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE O DI RICERCA

descrizione dell'attività
<p>Riconoscimento e previsione dello stress del giocatore in video gioco horror in Realtà Virtuale in Unity3D, Raccolta e analisi di dati comportamentali quali espressioni facciali, tracciamento degli occhi, pressione dei pulsanti e movimento tramite visore Oculus e successiva implementazione e testing di modelli implementati in Python3, (Filtro di Kalman, Filtro di Kalman con input di controllo, Filtro di Kalman discriminativo). I modelli sono stati addestrati con Cross-Validation leave one-out dove necessario e i risultati validati tramite l'autovalutazione dell'utente.</p> <p>Per l'attività di Tesi Magistrale</p>

ATTIVITÀ PROGETTUALE

Anno	Progetto
2024	Sviluppo di un video gioco horror per suscitare stati di stress nel giocatore in Realtà Virtuale in Unity3D per il riconoscimento dello stress del giocatore attraverso l'analisi di dati comportamentali quali espressioni facciali, tracciamento degli occhi, pressione dei pulsanti e movimento, usando Filtro di Kalman, Filtro di Kalman con input e Filtro di Kalman discriminativo implementati in Python3. I risultati sono stati validati tramite l'autovalutazione dell'utente. Dove necessario i modelli sono stati addestrati tramite Cross-Validation leave one-out. Progetto di Ricerca per Tesi Magistrale
2024	Simulatore di Maree e navigazione tramite curve di Benzièr per il corso di Geometria Computazionale
2024	Manipolazione di mesh per il corso di Real-time Graphic Programming
2024	Cellar Automata 3D in Cuda per il corso di GPU Computing
2024	Automatic Story Generator per il corso di Sistemi Intelligenti Avanzati
2023	Realizzazione di Videogioco single player per il corso di Video game Design and Programming
2023	Implementazione di Hierarchical State Machines per la simulazione di un gruppo di nemici in un gioco GDR per il corso di Artificial Intelligence for Video games
2023	Gestione di un sistema distribuito tramite GRPC per il corso di Distributed and Pervasive System



2022	Realizzazione videogioco multiplayer per il corso di Online Game Design
------	-------------------------------------------------------------------------

PUBBLICAZIONI

Articoli su riviste
Martinelli, F., Brambilla, S., Ripamonti, L. A., & Rusciano, M. (2024, August). FAC.EX: FACial EXpressions for Video Game Characters . In <i>2024 IEEE Conference on Games (CoG)</i> (pp. 1-8). IEEE.

ALTRE INFORMAZIONI

Le dichiarazioni rese nel presente curriculum sono da ritenersi rilasciate ai sensi degli artt. 46 e 47 del DPR n. 445/2000.

Il presente curriculum, non contiene dati sensibili e dati giudiziari di cui all'art. 4, comma 1, lettere d) ed e) del D.Lgs. 30.6.2003 n. 196.

RICORDIAMO che i curricula **SARANNO RESI PUBBLICI sul sito di Ateneo** e pertanto si prega di non inserire dati sensibili e personali. Il presente modello è già precostruito per soddisfare la necessità di pubblicazione senza dati sensibili.

Si prega pertanto di **NON FIRMARE** il presente modello.

Luogo e data: Artogne, 15/08/2024