



**AL MAGNIFICO RETTORE
DELL'UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI MILANO**

COD. ID: 6290

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 Giovanni Degli Antoni

Responsabile scientifico: Rizzi Alessandro

CURRICULUM VITAE

INFORMAZIONI PERSONALI

Cognome	locco
Nome	Carlo Alberto

OCCUPAZIONE ATTUALE

Incarico	Struttura
Formatore	CiEffe s.r.l.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Titolo	Corso di studi	Università	anno conseguimento titolo
Laurea Magistrale o equivalente	Informatica LM-18	Università degli studi di Milano	2023
Laurea Triennale	Informatica per la Comunicazione Digitale	Università degli studi di Milano	2019
Specializzazione			
Dottorato Di Ricerca			
Master			
Diploma Di Specializzazione Medica			
Diploma Di Specializzazione Europea			
Altro			



ISCRIZIONE AD ORDINI PROFESSIONALI

Data iscrizione	Ordine	Città

LINGUE STRANIERE CONOSCIUTE

lingue	livello di conoscenza
Inglese	B2

PREMI, RICONOSCIMENTI E BORSE DI STUDIO

anno	Descrizione premio
2021	Videogame Design Contest da I.S.A.S Academy: Contest tenuto dall'accademia I.S.A.S. (Italian School of Arts and Sciences) di Napoli in diretta streaming nel quale andava presentata tramite pitch il design, le meccaniche principali, il modello di business e tutto ciò che era necessario per portare a compimento un progetto videoludico. Il Team da me rappresentato ha vinto il primo premio ottenendo la possibilità di presentare il videogioco in lavorazione al Comicon 2022 con una postazione dedicata al playtest per il pubblico.

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE O DI RICERCA

Workshop pratico di Board Game Design Tambù s.r.l. [01/09/2020 - 01/12/2020]: Workshop pratico sul board-game design che tratta di vari argomenti. Gli argomenti trattati sono: analisi degli elementi di design e meccaniche principali per la progettazione di un gioco da tavolo, paragame e impatto esperienziale, struttura e stesura del regolamento, prototipazione fisica e digitale tramite Tabletopia e TableTop Simulator, Playtesting e bilanciamento, linee guida per un Pitch efficace a editori e presentazione ad esperti del settore.

Laboratorio di Playtest e Sviluppo Board Game Bianconiglio [01/09/2022 - 01/12/2022] : Laboratorio pratico basato sullo sviluppo di un board game partendo da un concept progettuale assegnatoci da vari autori italiani editi. Partendo dalla fase di brainstorming con lo scopo di ideare le meccaniche principali, passando per la realizzazione pratica di un prototipo digitale tramite TableTop Simulator e arrivando fino alla fase di bilanciamento e Playtest con giocatori reali.

Board Game design Masterclass Tambù s.r.l [19/09/2022 - 04/04/2023] : Corso teorico tenuti dai più importanti esponenti del settore (Emiliano Sciarra, Spartaco Albertarelli, Marco Valtriani, Francesco Sedda, Valentino Sergi, Dario Massa, Andrea Angiolino, Leo Colovini, Christian Confalonieri) riguardanti vari aspetti del mondo dei giochi da tavolo. Gli argomenti trattati riguardano: storia del gioco da tavolo, principi del game design, psicologia del gioco, meccaniche e progettazione, project management e metodologia Agile, Design Document e regolamento, UI e UX per giochi da tavolo, playtest e bilanciamento, componenti fisiche e prototipazione, marketing e comunicazione, crowdfunding, pitch e presentazione.



AI per Soul of Ankiril: Monte Carlo Tree Search con Goal-Oriented Behaviour Tambù s.r.l [1/08/2023-10/02/2023]: Per la realizzazione della mia tesi magistrale ho realizzato in collaborazione con Tambù s.r.l. l'intelligenza artificiale di un videogioco mobile. Questo progetto si è strutturato in quattro fasi principali: analisi dello stato dell'arte, ideazione della proposta progettuale, implementazione, test/analisi/stesura documentazione. Durante la fase di analisi dello stato dell'arte ho preso confidenza con le peculiarità di Soul of Ankiril (videogioco su cui avrei lavorato) e ho eseguito una approfondita ricerca riguardante le soluzioni riguardanti l'IA che hanno adottato altri studi di sviluppo che hanno dato vita a progetti simili. Nella fase di ideazione ho definito tre differenti approcci possibili per la realizzazione dell'IA del gioco al mio referente interno all'azienda. Una volta scelta la più idonea sono passato alla fase di progettazione finale e di effettiva implementazione. Nella quarta e ultima fase ho invece definito il set sperimentale ed ho eseguito dei test interni ed esterni per valutare la solidità e il funzionamento dell'IA in un ambiente simile a quello di utilizzo.

A-CUBE: supporto all'accesso dei dispositivi mobili Android per persone con disabilità motoria: Per la realizzazione della mia tesi triennale in Informatica per la Comunicazione Digitale ho ingegnerizzato un'applicazione Android che permettesse agli utenti di interagire con le varie app tramite comandi vocali customizzabili. L'applicazione in questione aveva lo scopo di permettere alle persone con disabilità riguardante la mobilità fine delle mani di interagire con il telefono in maniera naturale e dinamica. A-Cube permetteva infatti agli utenti di registrare dei comandi vocali ai quali venivano mappate delle gesture touch che il dispositivo avrebbe eseguito senza l'input fisico. Un utente poteva quindi registrarsi mentre diceva una vocale ed associare a quel suono un tap sullo schermo in una specifica schermata e applicazione. Il mio compito in questo progetto è stato quello di realizzare una riprogettazione completa del codice e definire l'interfaccia utente e il flusso di utilizzo dell'applicazione.

ATTIVITÀ PROGETTUALE

Anno	Progetto
2020	Game Designer - Gioco da tavolo "Sommo Poeta": Gioco da tavolo ispirato alla vita di Dante Alighieri in cui i giocatori impersonano poeti che viaggiano per l'Italia con lo scopo di ottenere il favore di varie casate e personaggi di spicco del periodo.
2020	Game Designer - Videogioco "Doctor Zombie": Videogioco per smartphone Android realizzato durante una Global Game Jam in cui i giocatori devono ricomporre alcuni zombie in base alle loro richieste per schierarli in un campo di battaglia e sconfiggere i propri avversari.
2020	Game Designer \ Programmatore - Videogioco "Kiyō and the Unreliable Hero": Progetto videoludico vincitore del Videogame Design Contest 2021 della ISAS Videogames Academy di Napoli presentato al Comicon 2022. Kiyō and the Unreliable Hero è un puzzle-platformer in cui, guidando un piccolo fantasma, dovremo aiutare un cavaliere a superare varie insidie e ostacoli che si presentano sul suo percorso.
2021	Game Designer - Gioco da tavolo "L'ultimo Baktun": Gioco da tavolo cooperativo in cui si interpretano degli esploratori di un tempio Maya che sta crollando. I giocatori devono comunicare per risolvere le varie trappole e lottare contro un timer molto stringente e asfissiante.



2022	Game Designer - Gioco da tavolo “Ka Mate!”: Gioco da tavolo finalista del concorso “Twitch Pitch” del 2023 organizzato da Gate On Games. Gioco da tavolo competitivo ritmico in cui i giocatori si sfidano eseguendo a tempo i passi della danza Haka Maori compiendo sequenze di mosse sempre più complesse e articolate.
2022	Game Designer - Gioco da tavolo “Breaking news dallo spazio profondo”: Gioco di carte in cui i giocatori interpretano dei leader politici che guidano differenti razze aliene che abitano lo stesso pianeta. I giocatori devono cercare di “influenzare” l’opinione degli alieni per ottenere i loro voti.
2023	Game Designer - Gioco da tavolo “Alla corte di Kingfood”: Gioco di carte finalista della Game Jam di Comicon Bergamo 2023. Nel gioco interpretiamo dei nobili del medioevo che si sfidano per mangiare più degli altri. Gioco ad alta interazione che pone l’attenzione sull’avere poche risorse condivise tra tanti giocatori.
2023	Game Designer - Gioco da tavolo “Tattoo Convention”: Gioco da tavolo flip’n’write in cui i giocatori competono per “tatuare” un modello, cioè disegnare dei tetramini all’interno di una sagoma umana, seguendo diversi criteri e modalità per soddisfare le richieste dei vari clienti.
2023	Game Designer - Gioco da tavolo “High Noon Duel”: Gioco da tavolo roll’n’write in cui due giocatori si sfidano nei duelli tipici dei film West. A turno i giocatori tirano un dado da 6 facce e scelgono dove piazzare il valore estratto scegliendo tra accuratezza, rapidità, mira ecc.

TITOLARITÀ DI BREVETTI

Brevetto

CONGRESSI, CONVEGNI E SEMINARI

Data	Titolo	Sede



ALTRE INFORMAZIONI

Formatore e Coordinatore del Progetto PNRR “Pitagora incontra i Videogiochi” - CiEffe s.r.l. [1/10/2023-9/02/2024]: Con CiEffe s.r.l. mi sono occupato di diverse attività di formazione dedicate ai ragazzi che frequentano scuole con alto tasso di abbandono. “Pitagora incontra i Videogiochi” è un progetto di 10 lezioni in presenza che si è tenuto nell'istituto IC Coccaglio (BS). In questo progetto ho avuto il ruolo di formatore e referente, ho definito gli argomenti da trattare, ho selezionato e formato un collaboratore esterno, ho redatto i vari materiali realizzando così un percorso pratico basato sull'utilizzo di Scratch che permettesse ai ragazzi di realizzare il loro primo videogioco.

Formatore per il corso “Difendi il Cyberspazio” - Fondazione Mondo Digitale [9/2023-Attuale] (il corso si è tenuto in più edizioni): ho collaborato come formatore per la Fondazione Mondo Digitale per diversi anni tenendo corse online per molti licei e scuole medie in Italia. Il corso “Difendi il Cyberspazio” è un percorso composto da 6 lezioni che cerca di fornire gli strumenti minimi per permettere agli studenti di comprendere i rischi che corrono quando si interfacciano ad Internet ed ai sistemi informatici. I principali argomenti trattati sono: crittografia e autenticazione, sicurezza dei sistemi IT, Network Security, minacce dei sistemi IoT e dispositivi mobili, OSINT e Cybersecurity nel mondo del lavoro.

Formatore e Coordinatore del corso “AI & Videogiochi” - Fondazione Mondo Digitale [1/04/2021-Attuale] (il corso si è tenuto in più edizioni): il corso “Ai e Videogiochi” è un percorso composto da 4 lezioni che si trova all'interno di progetto finanziato da Microsoft sull'Intelligenza artificiale ed i suoi vari utilizzi. “Ai e Videogiochi” cerca di fornire la base di conoscenza necessaria per comprendere le principali differenze tra l'utilizzo dell'AI nei videogiochi e negli altri ambiti tecnologici. I principali argomenti trattati sono: differenze tra AI e AI nei videogiochi, obiettivi dell'AI nei videogiochi, problematiche specifiche per genere (sparatutto, platform, strategico ecc.), Decision Making, Decision Tree, Final State Machine e Behavior Tree.

Consulente Ai Designer/Game Designer/Playtester - Tambù s.r.l [08/2022-08/2023]: Ho lavorato per circa un anno presso Tambù s.r.l. Start-up leader del settore del print-on-demand dei giochi da tavolo. Durante questo periodo ho svolto diverse mansioni che andassero a supporto dei vari Team interni all'azienda. La mia occupazione principale è stata quella di occuparmi della progettazione e dell'implementazione di un'IA per Soul of Ankiril (videogioco strategico di carte e movimento su mappa per dispositivi Android). Oltre a ciò, ho gestito molteplici sessioni di playtest, supportato lo sviluppo e la progettazione di progetti di diversa natura (giochi da tavolo e giochi di ruolo B2B), presenziato come standista a diverse fiere di settore.

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 pre-costruito per soddisfare la necessità di pubblicazione senza dati sensibili.

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

Luogo e data: Treviglio (BG) 27/01/2024