

INFORMAZIONI PERSONALI

Nicola Del Giudice

POSIZIONE CORRENTE

Nov 2024 – In corso

Ricercatore Post-Doc presso Università di Camerino

Assegno di Ricerca post-doc per il progetto "Heritage Game"

FORMAZIONE

Dic 2024

Dottorato di Ricerca in Computer Science and Mathematics

Tesi conseguita con titolo: "A Framework for Simulating and Analysing Multi-Agent Systems in YODA". Supervisore prof. M. Loreti. Università di Camerino

Mar 2023 – Giu 2023

Dottorando Ospite

Dipartimento di Informatica, Reykjavik University, Reykjavik, Islanda

Ott 2020

Laurea Magistrale in Computer Science

Titolo conseguito con valutazione di 110/110 e lode, relatore prof. M. Loreti. Università di Camerino.

Gen 2019

Laurea Triennale in Informatica

Titolo conseguito con valutazione di 108/110, relatore prof. F. Marcantoni. Università di Camerino.

ESPERIENZE LAVORATIVE

Giu 2016 – In corso

Maestro di Sci

Insegnamento di tecniche per lo sci, presso Scuola Italiana Sci

Mar 2024 – Lug 2024

Borsa di Ricerca

Borsa di ricerca intitolata "Strumenti di supporto alla progettazione di sistemi multi-agente", presso Università di Camerino

2019/2020 – 2023/2024

Tutor all'Insegnamento

Assistenza studenti per la comprensione delle materie, presso Università di Camerino

2015–2020

Part-Time

Assistenza all'ufficio comunicazioni, presso Università di Camerino

PUBBLICAZIONI

- [1] Francesco Moschella, **Nicola Del Giudice**, Michele Loreti e Hannes Högni Vilhjálmsson. «Towards a Methodology for Using EEG Motor Imagery to Control Video Games». In: *2025 IEEE Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH)*. IEEE. 2025, pp. 1–8.
- [2] **Nicola Del Giudice**, Michele Loreti, Michela Quadrini e Aniqah Rehman. «Monitoring local and global properties of collective adaptive systems». In: *International Symposium on Leveraging Applications of Formal Methods*. Springer. 2024, pp. 281–296.

- [3] **Nicola Del Giudice**, Federico Maria Cruciani e Michele Loreti. «Visualisation of Collective Systems with Sequit and Sibilla». In: *International Conference on Coordination Models and Languages*. Springer. 2024, pp. 277–294.
- [4] **Nicola Del Giudice**, Lorenzo Matteucci, Michela Quadrini, Anika Rehman e Michele Loreti. «Sibilla: A tool for reasoning about collective systems». In: *Science of Computer Programming* (2024), p. 103095.
- [5] **Nicola Del Giudice**, Fausto Marcantoni, Alessandro Marcelletti e Francesco Moschella. «SEC-GAME: A Minigame Collection for Cyber Security Awareness». In: *International Conference on Entertainment Computing*. Springer. 2023, pp. 365–370.
- [6] **Nicola Del Giudice** e Michele Loreti. «YODA: Yet another agent Description Language». In: *2022 IEEE International Conference on Autonomous Computing and Self-Organizing Systems Companion (ACSOS-C)*. IEEE. 2022, pp. 82–87.
- [7] **Nicola Del Giudice**, Lorenzo Matteucci, Michela Quadrini, Anika Rehman e Michele Loreti. «Sibilla: A tool for reasoning about collective systems». In: *International Conference on Coordination Languages and Models*. Springer. 2022, pp. 92–98.

PRESENTAZIONI

- 2025 - Speech «A framework for simulating and analysing multi-agent systems in YODA». Università di Reykjavik – Reykjavik (Islanda)
- 2024 - Speech «Fruttini Strategici, una questione di Quoziente Strategico e Computer Vision». Lucca Comics & Games 2024 – Lucca (Italia)
- Presentazione di «Visualisation of Collective Systems with Sequit and Sibilla». COORDINATION 2024 – Groningen (Paesi Bassi)
- 2023 - Speech «Il Gaming nelle scuole: un connubio possibile». Lucca Comics & Games 2023 – Lucca (Italia)
- Presentazione di «Sibilla: A Tool for Reasoning about Collective Systems». PRIN IT-Matters Final Workshop 2023 – Lucca (Italia)
- 2022 - Presentazione di «YODA: Yet another agent Description Language». ACSOS 2022 – Evento Online
- Presentazione di «TEncu: a Tool for Entertainment and Culture». I-CiTies 2022 – Ascoli Piceno (Italia)

GRUPPI/PROGETTI DI RICERCA

Gruppi di Ricerca

- | | |
|------------------------------|--|
| QUASYLAB | Membro del QuasyLab Team. QuasyLab è un laboratorio per lo sviluppo di metodologie, strumenti e tecniche per l'analisi quantitativa. |
| GAME SCIENCE RESEARCH CENTER | Membro del Game Science Research Center, gruppo con l'obiettivo di investigare sui fenomeni legati alla nozione di «gioco», intesi sia dal punto di vista comportamentale, che da quello delle regole e dei meccanismi di gioco. |
| UNICAM PLAYGROUND | Fondatore di Unicam PlayGround, un collettivo di studenti e accademici per lo sviluppo di progetti videoludici presso il dipartimento di informatica dell'Università di Camerino. |

Progetti di Ricerca

- | | |
|---------------------------|---|
| The Heritage Game Project | ERASMUS+ KA2 «Gamified application for Community-based cultural Heritage Work» - Membro dell'Unità di Ricerca dell'Università di Camerino |
| IT-MATTERS | PRIN 2017 «Methods and Tools for Trustworthy Smart Systems» - Membro dell'Unità di Ricerca dell'Università di Camerino |

COMMISSIONI E REVISIONI

- 2025 - **Reviewer** per «Entertainment Computing» (4)
- **Program Committee** a «24th International Federation for Information Processing – International Conference on Entertainment Computing (IFIP-ICEC 2025)»

- 2024 - **Reviewer** per "Entertainment Computing" (3)
- 2023 - **Reviewer** per "Games-Based Learning for Social Change in Frontiers in Education"
- **Program Committee** a "1st ASMECC Workshop on Autonomic and Self-* Management for the Edge-Cloud Continuum (ASMECC 2023)"

DIDATTICA

- 2024 - Formazione per "L'Intelligenza Artificiale al servizio dei videogiochi" (10 ore), Liceo Galilei Ancona
- Formazione per "Progetto STEAM4U: Getting Into The Future" (40 ore), Liceo Leopardi Macerata
- a.a. 2022/2023 - Insegnamento "Introduzione alla piattaforma Unity e Laboratorio" (44 ore), Master in Game Design per la Valorizzazione dei Territori e del Patrimonio Culturale, Università di Camerino
- 2022 - Formazione per "Gaming Tour" (10 ore), Istituto Superiore Mestica Macerata.
- 2020/2021 – 2023/2024 - Tutorato e formazione per PCTO (100+ ore), Vari istituti superiori e Università di Camerino
- 2019/2020 – 2024/2025 - Tutorato e formazione per "Informatica x Gioco = Fantasia + Regole" (60 ore complessive), Università di Camerino
- 2018/2019 – 2023/2024 - Tutorato didattico (180 ore complessive), Università di Camerino.

SUPERVISIONE TESI

- a.a. 2023/2024 - Il Quoziente Strategico nei Giochi di Carte: Rilevamento con YOLO e OpenCV
- Un ambiente per la visualizzazione di sistemi multi-agente in Unreal Engine
- Studio ed analisi dell'algoritmo Counterfactual Regret Minimization all'interno del gioco ad informazione imperfetta Tressette Spizzichino
- Video Game Control using EEG Motor Imagery
- Utilizzo di Unity ML-Agents per l'addestramento di agenti con reinforcement learning e imitation learning
- Sviluppo ed utilizzo dell'algoritmo Monte Carlo Tree Search all'interno del gioco ad informazione perfetta Pentago
- Utilizzo di Unity DOTS per la rappresentazione di sistemi collettivi
- Studio e sviluppo di un algoritmo per la generazione procedurale di livelli nei videogiochi
- Un ambiente in Realtà Virtuale per la sicurezza sul lavoro
- BlockEd: An Educational Environment about Blockchain
- Analisi e studio del linguaggio RUST come strumento per la simulazione di sistemi complessi
- a.a. 2022/2023 - Un ambiente Unity per la visualizzazione di sistemi multi-agente
- Emulazione in campo videoludico: strumentazione, utilizzi e aspetti legali
- Sviluppo e integrazione per una Escape Room in ambienti in Realtà Virtuale
- a.a. 2021/2022 - ScriBrick4U: sviluppo di un software per creazione di giochi tramite blocchi
- Progettazione e Sviluppo del Framework TEnCu

Autorizzo il trattamento dei dati personali contenuti nel mio curriculum vitae in conformità all'art. 13 D.Lgs. 196/2003
Curriculum Vitae formative e professionale redatto ai sensi degli art.38, 46, 47, del DPR 445/2000. Si dichiara ai sensi degli artt. 46 e 47 del DPR 445/2000, nella consapevolezza delle sanzioni civili e penali nel caso di dichiarazioni non veritiere, di formazione o uso di atti falsi, richiamate dall'art. 76 del DPR 445/2000 che tutti gli stati, i fatti e le qualità personali rese dall'interessato nel presente CV corrispondono al vero.