



Curriculum Vitae

Informazioni personali

Cognome / Nome **Vallarino Mario**

Indirizzo

Telefono

Cellulare:

E-mail

Cittadinanza

Data di nascita

7/4/1975

Attuale settore professionale

Assegno di ricerca per il programma denominato: "Metodi e applicazioni di video augmentation e knowledge visualisation", con finanziamento Progetto PRIN 2022 PNRR EKEEL - CUP D53D23017350001, presso DIBRIS - Dipartimento di informatica, bioingegneria, robotica e ingegneria dei sistemi, Università degli Studi di Genova.

Descrizione: il programma riguarda il design e lo sviluppo di metodi innovativi e applicazioni di video augmentation e knowledge visualisation a supporto del video-based learning e dei processi di apprendimento, basati sull'uso di grafi semantici estratti da videolezioni e alla loro sperimentazione mediante l'impiego di tecniche di learning analytics.

Esperienza professionale

Date 2020 - 2023

Lavoro o posizione ricoperti Dottorato di Ricerca in Digital Humanities – Curriculum Lingue, Culture e Tecnologie Digitali – presso Università degli Studi di Genova.

Principali attività e responsabilità Progetto di ricerca: studio dell'approccio metodologico nell'applicazione di tecnologie immersive alla didattica a distanza delle lingue. In particolare, il progetto si è concentrato sull'uso efficace della virtual reality (VR) nel contesto di corsi MOOC di language learning, sia come approccio metodologico alla progettazione di corsi online che abbiano al loro interno esperienze immersive, sia come approccio teorico e pratico alla realizzazione di attività didattiche in VR che sfruttino la dimensione della profondità - caratteristica dei media immersivi - per migliorare il processo d'apprendimento.

Datore di lavoro Università degli Studi di Genova

Date 2019-20

Lavoro o posizione ricoperti Assegno di ricerca per il programma denominato: "Studio di metodologie innovative per la progettazione di corsi e-learning MOOC con tecniche di Gamification".

Principali attività e responsabilità Nel contesto dell'accordo quadro SKY-DIBRIS e partendo dallo stato dell'arte delle metodologie MOOC, di grande interesse negli ambiti aziendali Industry 4.0 e Creative Industries, tale ricerca ha studiato le tecniche di Gamification, al fine di identificare e progettare soluzioni software e metodi in grado di aumentare l'engagement dei partecipanti nei processi formativi del training aziendale. Supporto al monitoraggio dei corsi e-learning aziendali e contestuale progettazione dell'interfaccia utente e delle funzionalità di una dashboard per il monitoraggio automatizzato dei corsi.

Datore di lavoro Università degli Studi di Genova

Date 2018

Lavoro o posizione ricoperti	Incarico di lavoro autonomo per l'attività di supporto alla ricerca avente per oggetto: "Modellazione e monitoraggio di un corso e-learning in modalità Flipped Classroom per aggiornamento professionale dipendenti SKY Italia s.r.l." necessario per le attività correlate all'accordo quadro SKY-DIBRIS.
Principali attività e responsabilità	Supporto metodologico per la progettazione e modellazione dei moduli "self-learning" componenti il corso. Supporto al PMO e ad HR nella verifica di usabilità della piattaforma customizzata fornita a Sky Italia da Terze Parti. Monitoraggio delle attività cursuali sulla piattaforma di e-learning ASCARI.
Datore di lavoro	Università degli Studi di Genova
Date	Dal 2015 a febbraio 2017
Lavoro o posizione ricoperti	Incarico di lavoro autonomo di natura coordinata e continuativa per attività di assistenza alla didattica, finalizzata alla realizzazione dei Corsi di Studio in Infermieristica e Fisioterapia in modalità blended learning.
Principali attività e responsabilità	Riprogettazione di insegnamenti in presenza per l'erogazione in modalità blended; costruzione di percorsi didattici sulla piattaforma e-learning di Ateneo; supporto alla preparazione dei contenuti didattici a docenti, tutor, personale tecnico amministrativo coinvolto.
Datore di lavoro	Università degli Studi di Genova
Date	Dal 1995 al 2014
Tipo di attività o settore	Azienda del settore metalmeccanico.

Pubblicazioni

- Vallarino, M., Torre, I., & Vercelli, G. (2024, June). Leveraging motion to foster learning by working with immersive concept maps. In Proceedings of the 2024 International Conference on Advanced Visual Interfaces (pp. 1-3).
- Benedetto, E., Romano, G., Torre, I., Vallarino, M., & Vercelli, G. V. (2024, June). A Visual Comparison interface for educational videos. In Proceedings of the 2024 International Conference on Advanced Visual Interfaces (pp. 1-5).
- Vallarino, M., Iacono, S., Bellanti, E., & Vercelli, G. V. (2024). A Flipped Remote Lab: Using a Peer Assessment Tool for Learning 3D Modeling. IEEE Transactions on Learning Technologies.
- Vallarino, M., & Vercelli, G. (2023). A proposal for a virtual reality method in language learning. In EDULEARN23 Proceedings (pp. 596-600). IATED.
- Vallarino, M., Iacono, S., Zolezzi, D., & Vercelli, G. V. (2022). Online peer instruction on Moodle to foster students' engagement at the time of COVID-19 pandemic. IEEE Transactions on Education, 65(4), 628-637.
- Vercelli, G. V., Iacono, S., Vallarino, M., & Zolezzi, D. (2021). Puzzle Battle 2.0: A Revisited Serious Game in VR During Pandemic's Period. In Games and Learning Alliance: 10th International Conference, GALA 2021, La Spezia, Italy, December 1-2, 2021, Proceedings 10 (pp. 252-257). Springer International Publishing.
- Iacono, S., Vallarino, M., & Vercelli, G. (2020). Gamification in corporate training to enhance engagement: An approach. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 15(17), 69-84.

Istruzione e formazione

Date	2024
Titolo della qualifica rilasciata	Dottorato di Ricerca in Digital Humanities (XXXVI ciclo). Curriculum in Lingue, Culture e Tecnologie Digitali.
Titolo della Tesi di Laurea / Relatore	Apprendere in tre dimensioni: il principio multimediale aumentato nella didattica a distanza immersiva delle lingue. Relatore: Prof. Gianni Vercelli, Dipartimento di Informatica, Bioingegneria, Robotica e Ingegneria dei Sistemi (DIBRIS);
Principali tematiche/competenze professionali possedute	Il dottorato in Digital Humanities (DH) dell'Università di Genova, in collaborazione con l'Università di Torino, ha come obiettivo la valorizzazione della convergenza tra saperi umanistici e tecnologia. Il dottorato in DH forma studiosi in grado non solo di padroneggiare gli strumenti informatici per la ricerca umanistica, ma anche di riconfigurare gli oggetti di studio in base alle tecnologie e ai linguaggi in cui sono comunicati.
Nome e tipo d'organizzazione erogatrice dell'istruzione e formazione	Università degli Studi di Genova.
Date	2014
Titolo della qualifica rilasciata	Laurea specialistica in Scienze e Tecnologie della Comunicazione e dell'informazione, 110/110 con lode
Titolo della Tesi di Laurea / Relatore	"Trasformazione di un corso di studio in modalità e-learning: da corso a video-corso" Relatori: Prof. Gianni Vercelli, Dipartimento di Informatica, Bioingegneria, Robotica e Ingegneria dei Sistemi (DIBRIS); Prof. Marco Testa, Dipartimento di Neuroscienze, riabilitazione, oftalmologia, genetica e scienze materno-infantili (DINOEMI).
Principali tematiche/competenze professionali possedute	Progettazione e gestione di soluzioni innovative all'interno delle organizzazioni, nei servizi inerenti la formazione (particolarmente in modalità e-learning), la comunicazione interna ed esterna, lo sviluppo dei sistemi informativi. Nozioni di Economia aziendale, Diritto della comunicazione elettronica, Web marketing, Ricerca sociale e di mercato attraverso il web, Reti di telecomunicazioni multimediali, Sicurezza informatica.
Nome e tipo d'organizzazione erogatrice dell'istruzione e formazione	Università degli Studi di Genova, Facoltà di Scienze della Formazione.
Date	2009
Titolo della qualifica rilasciata	Diploma di Master Universitario di I livello in "E-Learning per la scuola, l'Università e l'Impresa"
Principali tematiche/competenze professionali possedute	Progettazione, sviluppo, erogazione e valutazione di percorsi formativi, con riferimento allo standard ISO/IEC 19796-1 --Information Technology Learning, Education and Training: Quality Management, Assurance and Metrics--. <ul style="list-style-type: none">▪ Analisi dei bisogni nelle due componenti della needs analysis e framework analysis, con supporto delle adeguate metodologie di raccolta, analisi ed interpretazione dei dati.▪ Teorie dell'educazione con strategie e tecniche didattiche ad esse correlate.▪ Progetto e realizzazione di materiali didattici e test di valutazione per l'e-learning.▪ Produzione di learning object multimediali in formato SCORM.▪ Piattaforme per l'e-learning: architetture, standardizzazione e requisiti funzionali.▪ Comunità di apprendimento in rete.▪ Nozioni di Project management ed utilizzo del programma Microsoft Project.▪ Metriche per il monitoraggio e la valutazione nell'e-learning.▪ Strumenti open source per l'e-learning.▪ Accessibilità di corsi e materiali in rete.
Nome e tipo d'organizzazione erogatrice dell'istruzione e formazione	Università degli Studi di Genova, Facoltà di Scienze della Formazione. Direttore del Master: Prof. Giovanni Adorni.

Date	2008
Lavoro o posizione ricoperti	Tirocinio
Nome e indirizzo dell'organizzazione	Ansaldo STS S.p.A., Via Paolo Mantovani 3-5 – 16151 Genova
Principali attività e responsabilità	Analisi sulle problematiche tipiche del settore della formazione tecnico-professionale. Analisi delle opportunità tecniche ed economiche per la realizzazione di una nuova infrastruttura formativa di interesse aziendale, nel Project Work dal titolo "Definizione del progetto dell'infrastruttura tecnologica a supporto della condivisione di conoscenza per il training center Ansaldo STS in Sassonia".
Date	2007
Titolo della qualifica rilasciata	Laurea in Scienze della Comunicazione, 109/110
Titolo della Tesi di Laurea / Relatore	"Metodi e strumenti di supporto ai processi di apprendimento in rete" Relatore: Prof. Luigi Sarti dell' Istituto di Tecnologie Didattiche del C.N.R. di Genova
Principali tematiche/competenze professionali possedute	Organizzazione e gestione dei flussi comunicativi, mediante l'utilizzo della Information Communication Technology. Nozioni di Organizzazione aziendale, Economia politica, Sociologia generale e dei processi economici. Nozioni di progettazione di pagine web. Fondamenti di programmazione Java, PHP e MySQL. Architetture dei sistemi informativi; competenze di base nella progettazione e gestione di basi di dati in linguaggio SQL.
Nome e tipo d'organizzazione erogatrice dell'istruzione e formazione	Università degli Studi di Genova, Facoltà di Scienze della Formazione

Date	2006
Lavoro o posizione ricoperti	Tirocinio
Nome e indirizzo dell'organizzazione	Istituto Tecnologie Didattiche del Consiglio Nazionale delle Ricerche, Via De Marini 6 – 16149 Genova
Principali attività e responsabilità	Collaborazione al progetto di ricerca VICE, attivo nella definizione di descrittori formali per la connotazione di materiali e processi di supporto all'apprendimento.

Date	1994
Titolo della qualifica rilasciata	Diploma in Tecnico delle Industrie Elettriche ed Elettroniche, 47/60

Capacità e competenze personali

Altre lingue
Autovalutazione
Livello europeo (*)
Inglese

Comprensione				Parlato				Scritto	
Ascolto		Lettura		Interazione orale		Produzione orale			
B1	intermedio	B2	intermedio	A2	base	A2	base	B1	intermedio

(*) Quadro comune europeo di riferimento per le lingue

Capacità e competenze informatiche	<p>Uso del programma IBM-SPSS Statistics e conoscenza dei principali test statistici a scopo di ricerca: verifica della normalità della distribuzione; test parametrici e non parametrici; valutazione dell'affidabilità delle dimensioni di un questionario tramite alfa di Cronbach; calcolo dei coefficienti di correlazione fra variabili.</p> <p>Uso del Programma Unreal Engine per la creazione di ambienti immersivi da fruire tramite visore Head Mounted Display.</p> <p>Utente esperto della piattaforma e-learning Moodle: esperienza pluriennale nella progettazione e realizzazione di corsi in e-learning.</p> <p>Partecipazione nella primavera 2017 al corso "Innovazioni informatiche in azienda" della Regione Liguria (60 ore), inerente soprattutto il pacchetto Microsoft Office ed in particolare Word, Excel ed Access.</p> <p>Montaggio audio/video, particolarmente di video-lezioni, appreso nella preparazione della tesi di laurea specialistica, con uso del programma Adobe Premiere Pro.</p> <p>Creazione di learning objects in formato SCORM con il software Camtasia.</p> <p>Corso di Excel livello intermedio.</p> <p>Nozioni di progettazione di pagine web. Fondamenti di programmazione Java, PHP e MySQL.</p> <p>Competenze di base nella progettazione e gestione di basi di dati in linguaggio SQL.</p>
Altre capacità e competenze	<p>Capacità di lavorare in team anche con funzioni di coordinamento, sviluppata nel corso degli studi universitari. Capacità organizzative, sviluppate nel corso di anni di studio universitario abbinato ad attività lavorativa full time. Attitudine allo sviluppo e realizzazione di progetti. Attitudine all'innovazione.</p> <p>Capacità di ascolto e decodifica delle esigenze delle persone. Capacità di sintesi nella stesura di report. Abilità relazionali e comunicative nel coaching di conoscenze e competenze. Orientamento al risultato. Creatività nella ricerca di soluzioni.</p>
Altri interessi	<p>Amante del contatto con la natura. Interesse per il viaggio ed il mondo dell'arte. Passione per la lettura.</p> <p>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".</p>