



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

Martin Petkov Ruskov

CURRICULUM VITAE

INFORMAZIONI PERSONALI

Cognome	Ruskov
Nome	Martin Petkov
Data Di Nascita	8 agosto 1982

OCCUPAZIONE ATTUALE

Incarico	Struttura
consulente tecnico	Institute of Balkan Studies and Center of Thracology Bulgarian Academy of Sciences, Sofia, Bulgaria

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Titolo	Corso di studi	Università	anno conseguimento titolo
Dottorato Di Ricerca	Research Degree: Computer Science completato con il conferimento del titolo di Dottore di Ricerca	University College London, Regno Unito	2014
Laurea Magistrale	Master of Science in Information Systems	Stevens Institute of Technology, USA	2007
Laurea Triennale	Bachelor of Science in Mathematics with Computer Science	Technische Universität Darmstadt, Germania	2005

LINGUE STRANIERE CONOSCIUTE

lingue	livello di conoscenza (QCER)
inglese	C2
tedesco	C1
russo	B1
bulgaro	madrelingua



PREMI, RICONOSCIMENTI E BORSE DI STUDIO

anno	Descrizione premio
2014	Finanziamento per la startup Lexicum da parte dell'acceleratore di startup britannico Emerge Education di valore di GBP 25,000 (https://emerge.education/)
2009-2014	Borsa di studio o per il dottorato di ricerca, finanziata dal progetto EU FP7-IST TARGET (https://cordis.europa.eu/project/id/231717)
1999	Secondo premio nella competizione nazionale di informatica di squadra per le scuole secondarie in Bulgaria
1998	Primo premio nella competizione nazionale di informatica di squadra per le scuole secondarie in Bulgaria

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE O DI RICERCA

dicembre 2020 - agosto 2021: consulente tecnico, Institute of Balkan Studies and Center of Thracology at the Bulgarian Academy of Sciences (https://balkanstudies.bg), Sofia, Bulgaria - ricerca e sviluppo di strumenti di semi-automatizzazione del processo di analisi
giugno 2019 - marzo 2020: architetto di application, myInvenio (https://www.my-invenio.com), Reggio Emilia, Italia - ricerca e sviluppo di una piattaforma innovativa di process mining
aprile 2016 - luglio 2016: fondatore ed insegnante, Creative Coding School (http://creativecodingschool.com), Berlino, Germania - istruzioni per rifugiati e altre persone svantaggiate: HTML5/CSS3, JavaScript, REST Services
febbraio 2015 - luglio 2017: analista didattico e tecnico, Meganexus (https://www.meganexus.com), Londra, UK - ricerca e sviluppo di una piattaforma di e-learning per gli servizi sociali nel Regno Unito
gennaio 2014 - novembre 2017: fondatore ed analista prodotto, Lexicum (http://lexicum.net - discontinuo), Londra, UK - ricerca e sviluppo di una piattaforma di e-learning per lingue straniere
gennaio 2010 - maggio 2014: assistente universitario, University College London (http://cs.ucl.ac.uk ; http://mgmt.ucl.ac.uk), UK - corsi: Multimedia Computing, Software Engineering, People&Security, Leadership&Communication
ottobre 2006 - giugno 2010: assistente universitario e ricercatore, Sofia University (https://www.fmi.uni-sofia.bg), Bulgaria - corsi: Project Management, Rich Media Development, UML, Computer Graphics
aprile 2008 - settembre 2009: insegnante ed amministratore, InterSpace (http://tosmi.org - discontinuo), Sofia, Bulgaria - corsi di open source software per artisti: Scripting for Blender3D; customizing Drupal; customizing Joomla
novembre 2008: insegnante, New Horizons Computer Learning Centers of Bulgaria (https://www.newhorizons.bg) - corsi: MS Project 2007
aprile 2006 - luglio 2008: fondatore ed sviluppatore, Astea Solutions (https://asteasolutions.com), Sofia, Bulgaria - ricerca e sviluppo di varie piattaforme di multimedia authoring
settembre 2002 - dicembre 2004: assistente universitario, TU Darmstadt (http://www.mathematik.tu-darmstadt.de ; http://www11.informatik.tu-darmstadt.de), Germania - corsi: Introductory Mathematics; Introduction to Computer Science, Introduction to MATLAB
marzo 2002 - luglio 2005: assistente ricercatore, ZGDV (https://www.zgdv.de - discontinuo), Darmstadt, Germania, ricerca e sviluppo di una piattaforma di interactive storytelling ed agenti virtuali



ATTIVITÀ PROGETTUALE

Anno	Progetto
2020-2021	Vocabulary richness of Constantine of Preslav's Didactic Gospels, Fund for Scientific Research, Bulgaria https://www.fni.bg/sites/default/files/competition/Rezultati_2020/HumanitarniNauki2020/KП-06-H50-2.pdf
2009-2012	Transformative, Adaptive, Responsive and enGaging Environment, FP7-IST, EU, https://cordis.europa.eu/project/id/231717
2005-2007	Providing Real Integration in Multi-disciplinary Environments, FP6-IST, EU, https://cordis.europa.eu/project/id/016542
2002-2006	VirtualHuman, Ministero della Formazione e della Scienza, Germania, https://www.dfki.de/en/web/research/projects-and-publications/projects-overview/projekt/virtualhuman/
2002-2005	Generic platform for the creation of interactive art experience in mixed reality, EU FP5-IST, https://cordis.europa.eu/project/id/IST-2001-37924
2001-2004	GEIST - A mobile AR-IS to experience historical circumstances in an urban environment with digital storytelling, Ministero della Formazione e della Scienza, Germania, http://publica.fraunhofer.de/documents/N-51612.html
2000-2003	MAP - Multimedia workplace of the future, Ministero della Economia e Lavoro, Germania, http://publica.fraunhofer.de/documents/N-19710.html

CONGRESSI, CONVEGNI E SEMINARI

Data	Titolo	Sede
31 gennaio - 2 febbraio 2020	Gabrovo Game Jam	Gabrovo, Bulgaria
2-5 maggio 2019	PyCon Italia	Firenze, Italia
25-27 gennaio 2019	Gabrovo Game Jam	Gabrovo, Bulgaria
26-28 gennaio 2018	Gabrovo Game Jam	Gabrovo, Bulgaria
24-26 giugno 2017	Game Happens	Genova, Italia
20-22 gennaio 2017	Gabrovo Game Jam	Gabrovo, Bulgaria
13-14 settembre 2016	Service Experience Camp	Berlino, Germania
19-24 agosto 2011	IRIS Summer School of Interactive Story Creation	Wiesbaden, Germania
8-10 dicembre 2009	International Conference on Interactive Digital Storytelling	Guimarães, Portogallo
30 maggio - 6 giugno 2009	Joint European Summer School on Technology-enhanced Learning	Terchová, Slovakia
24-26 ottobre 2008	Blender Conference	Amsterdam, Olanda



PUBBLICAZIONI

Capitoli di libri
Ruskov, M., Ekblom, P., & Sasse, M. A. (2014). Towards a Simulation of Information Security Behaviour in Organisations. In C. Blackwell & H. Zhu (Eds.), <i>Cyberpatterns: Unifying Design Patterns with Security and Attack Patterns</i> (pp. 177-184). Springer, ISBN: 9783319044460
Articoli su riviste
Cowley, B., Fantato, M., Jennett, C., Ruskov, M., & Ravaja, N. (2014). Learning When Serious: Psychophysiological evaluation of a Technology-Enhanced Learning game. <i>Journal of Educational Technology & Society</i> , 17(1), 3-16, ISSN: 1436-4522, https://drive.google.com/file/d/1YhJfd1d1OO5UIRIdaYBTID5I7Yr-Di4u/view
Parodi, E., Vannucci, M., Jennett, C., Bedek, M., Ruskov, M., & Celdran, J.M. (2014). Analysing players' performances in serious games. <i>International Journal of Technology Enhanced Learning</i> , 6(3), ISSN: 1753-5263, http://dx.doi.org/10.1504/IJTEL.2014.068363
Ruskov, M., Celdran, J. M., Ekblom, P., & Sasse, M. A. (2012). Unlocking the Next Level of Crime Prevention: Development of a Game Prototype to Teach the Conjunction of Criminal Opportunity. <i>Information Technologies and Control</i> , 10(3), 15-21, ISSN: 1312-2622, http://www.acad.bg/rismim/itc/sub/archiv/Paper3_3_2012.pdf
Seager, W., Ruskov, M., Oliveira, M.F., & Sasse, M.A. (2010). Eliciting and Modelling Expertise for Serious Game Design. <i>Entertainment Computing</i> , 2(2), 75-80, ISSN: 1875-9521, https://doi.org/10.1016/j.entcom.2011.01.002
Atti di convegni
Valerieva, I., Atanasov, D., Kiryazov, S., & Ruskov, M. (2017). Keeping the genie in your bottle: Using learning analytics to explore user retention within a language learning platform. In <i>Smart Learning Excellence Conference</i> , Dubai, UAE
Kiryazov, S., Atanasov, D., Valerieva, I., & Ruskov, M. (2016). Memory in my Pocket: How the Lexicum Ubiquitous Tool Revolutionises Vocabulary Learning. In <i>Smart Learning Excellence Conference</i> , Dubai, UAE
Ruskov, M., Ekblom, P., & Sasse, M. A. (2013). In Search for the Right Measure: Assessing Types of Developed Knowledge while Using a Gamified Web Toolkit. In <i>7th European Conference on Games Based Learning</i> . Porto, Portugal
Bocconi, S., Bachvarova, Y., Ruskov, M., & Fradinho Oliveira, M. (2012). Dealing with Threshold Concepts in Serious Games for Competence Development. In M. Ma, M. Fradinho Oliveira, J. Baalsrud Hauge, H. Duin, & K.-D. Thoben (Eds.), <i>Serious Games Development and Applications</i> (Vol. 7528, pp. 158-169). Springer
Ruskov, M., & Seager, W. (2011). What can bits teach about leadership: a study of the application of variation theory in serious games, In <i>International Conference on Serious Games Development and Applications</i> , Lisbon, Portugal
Ruskov, M., Seager, W., & Sasse, M. A. (2010). Persuading Giants to be Wise: An Exploratory Study of Advice Sharing in Online Games. In <i>Personal Learning Environments Conference</i> . Barcelona, Spain
Ruskov, M. (2009). Using Interactive Technologies for Social Learning (A Case Study), In <i>Computer Science Education and Computer Science Conference</i> , Boston USA
Ruskov, M., & Nikolov, R. (2007). Learning Production Management with "The Clock Manufacturing Game". In <i>Learning with Games Conference</i> . Sophia Antipolis. France
Ruskov, M., & Ruskov, P. (2006). Negotiation design pattern for serious games. In <i>10th International Workshop on Experimental Interactive Learning in Industrial Management</i> , Trondheim, Norway



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

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.

Luogo e data: Milano, 13 luglio 2021

FIRMA

