

**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO**

selezione pubblica per n.\_1\_ posto/i di Ricercatore a tempo determinato ai sensi dell'art.24, comma 3, lettera a) della Legge 240/2010 per il settore concorsuale \_01/B1 - Informatica\_, settore scientifico-disciplinare \_INF/01 - Informatica\_ presso il Dipartimento di \_Lingue, Letterature, Culture e Mediazioni\_, (avviso bando pubblicato sulla G.U. n. \_19\_ del \_08/03/2022\_) Codice concorso \_4964\_

## **Martin Petkov Ruskov**

### **CURRICULUM VITAE**

**(N.B. IL CURRICULUM NON DEVE ECCEDERE LE 30 PAGINE E DEVE CONTENERE GLI ELEMENTI CHE IL CANDIDATO RITIENE UTILI AI FINI DELLA VALUTAZIONE.**

**LE VOCI INSERITE NEL FACSIMILE SONO A TITOLO PURAMENTE ESEMPLIFICATIVO E POSSONO ESSERE SOSTITUITE, MODIFICATE O INTEGRATE)**

#### **INFORMAZIONI PERSONALI (NON INSERIRE INDIRIZZO PRIVATO E TELEFONO FISSO O CELLULARE)**

<b>COGNOME</b>	<b>RUSKOV</b>
<b>NOME</b>	<b>MARTIN PETKOV</b>
<b>DATA DI NASCITA</b>	8 AGOSTO 1982

#### **TITOLI**

##### **TITOLO DI STUDIO**

*(indicare la Laurea conseguita inserendo titolo, Ateneo, data di conseguimento, ecc.)*

Bachelor of Science (Bsc) in Mathematics with Computer Science, Technische Universität Darmstadt, Germania, 27 settembre 2005

Master of Science in Information Systems (MSIS), Stevens Institute of Technology, USA, 4 ottobre 2007

##### **TITOLO DI DOTTORE DI RICERCA O EQUIVALENTI, OVVERO, PER I SETTORI INTERESSATI, DEL DIPLOMA DI SPECIALIZZAZIONE MEDICA O EQUIVALENTE, CONSEGUITO IN ITALIA O ALL'ESTERO**

*(inserire titolo, ente, data di conseguimento, ecc.)*

Doctor of Philosophy, Research Degree: Computer Science, Department of Computer Science, University College London, UK, 28 ottobre 2014

**CONTRATTI DI RICERCA, ASSEGNI DI RICERCA O EQUIVALENTI**

*(per ciascun contratto stipulato, inserire università/ente, data di inizio e fine, ecc.)*

Università degli Studi di Milano, Dipartimento di Studi storici, titolo dell'assegno di ricerca: "TACITROOT - Tecniche e strumenti per l'analisi di documenti storici nell'ambito dell'Accademia del Cimento", 1 settembre 2021 - 1 settembre 2022

**ATTIVITÀ DIDATTICA A LIVELLO UNIVERSITARIO IN ITALIA O ALL'ESTERO**

*(inserire anno accademico, ateneo, corso laurea, numero ore, ecc.)*

anno accademico 2021/2022, Università degli Studi di Milano, conferimento mediante bando pubblico per la titolarità del "Laboratorio: Nozioni d'informatica per gli storici" (C75-870.22.1), 20 ore

anno accademico 2009/2010, University College London, conferimento mediante contratto per il tutoraggio di "Multimedia Computing" (COMP6008), 20 ore

anno accademico 2008/2009, Sofia University, conferimento mediante contratto per il tutoraggio di "Informatica grafica", 30 ore

anno accademico 2007/2008, Sofia University, conferimento mediante contratto per il tutoraggio di "Unified Modelling Language", 30 ore

anno accademico 2004/2005, Technische Universität Darmstadt, conferimento mediante contratto per il tutoraggio di "Introduzione a MATLAB", 20 ore

anno accademico 2002/2003, Technische Universität Darmstadt, conferimento mediante contratto per il tutoraggio di "Introduzione all'Informatica", 30 ore

**DOCUMENTATA ATTIVITÀ DI FORMAZIONE O DI RICERCA PRESSO QUALIFICATI ISTITUTI ITALIANI O STRANIERI;**

*(inserire anno accademico, ente, corso, periodo, ecc.)*

2011/2012, London Business School, partecipazione corso di scambio accademico "Managing Change" (E260), aprile-giugno 2012, Londra, Regno Unito

2010/2011, RheinMain University of Applied Sciences, "IRIS Summerschool: Interactive Story Creation", 19-24 agosto 2011, Wiesbaden, Germania

2008/2009, European Association of Technology-Enhanced Learning, "Joint European Summer School on Technology-Enhanced Learning", 30 maggio - 6 giugno 2009, Terchová, Slovakia

**DOCUMENTATA ATTIVITÀ IN CAMPO CLINICO**

*(indicare, data, durata, ruolo, ente presso il quale si è prestata attività assistenziale, ecc.)*

Nulla da dichiarare

## REALIZZAZIONE DI ATTIVITÀ PROGETTUALE

(indicare, data, progetto, ecc.)

2021-presente, "TACITROOTS: The Accademia del Cimento in Florence: Tracing the roots of the European scientific enterprise", finanziato da EU Horizon 2020, <https://cordis.europa.eu/project/id/818098>

2021-presente, "VAST: Values across Space and Time", finanziato da EU Horizon 2020, <https://cordis.europa.eu/project/id/101004949>

2020-2021, "Vocabulary richness of Constantine of Preslav's Didactic Gospels: Old Church Slavonic-Greek and Greek-Old Church Slavonic glossaries", finanziato da Fund for Scientific Research, Bulgaria, [https://www.fni.bg/sites/default/files/competition/Rezultati\\_2020/HumanitarniNauki2020/KPI-06-H50-2.pdf](https://www.fni.bg/sites/default/files/competition/Rezultati_2020/HumanitarniNauki2020/KPI-06-H50-2.pdf)

2009-2012, "TARGET: Transformative, Adaptive, Responsive and enGaging EnvironmenT", finanziato da EU FP7-IST, <https://cordis.europa.eu/project/id/231717>

2006, "PRIME: Providing Real Integration in Multi-disciplinary Environments", finanziato da FP6-IST, EU, <https://cordis.europa.eu/project/id/016542>

2002-2005, "VirtualHuman: Completely autonomous planning of animation and dialogue behaviour of virtual characters in real-time", finanziato dal Ministero della Formazione e della Scienza, Germania, <https://www.charamel.com/en/research-and-development/virtual-human>

2002-2005, "Art-E-fact: Generic platform for the creation of interactive art experience in mixed reality", finanziato da 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", finanziato dal Ministero della Formazione e della Scienza, Germania, <http://publica.fraunhofer.de/documents/N-51612.html>

2001-2003, "MAP: Multimedia workplace of the future", finanziato dal Ministero della Economia e Lavoro, Germania, <http://publica.fraunhofer.de/documents/N-19710.html>

## ORGANIZZAZIONE, DIREZIONE E COORDINAMENTO DI GRUPPI DI RICERCA NAZIONALI E INTERNAZIONALI, O PARTECIPAZIONE AGLI STESSI

(per ciascuna voce inserire anno, ruolo, gruppo di ricerca, ecc.)

2020-2021, consulente tecnico, Institute for Balkan Studies and Center of Thracology, Bulgarian Academy of Sciences

2005, assistente ricercatore, Interactive Multimedia Appliances, Fraunhofer Institut für Graphische Datenverarbeitung

2002-2005, assistente ricercatore, Digital Storytelling, Zentrum für Graphische Datenverarbeitung

## TITOLARITÀ DI BREVETTI

(per ciascun brevetto, inserire autori, titolo, tipologia, numero brevetto, ecc.)

Nulla da dichiarare

## **ATTIVITÀ DI RELATORE A CONGRESSI E CONVEGNI NAZIONALI E INTERNAZIONALI**

*(inserire titolo congresso/convegno, data, ecc.)*

Smart Learning Excellence Conference, “*Keeping the Genie in Your Bottle: Using Learning Analytics to Explore User Retention within a Language Learning Platform*”, 6-8 marzo 2017, Dubai, UAE

Service Experience Camp, “*Technology Infrastructure for Offender Rehabilitation*”, 13-14 settembre 2016, Berlino, Germania

Service Experience Camp, “*From Gamification through Engagement to Behavioural Change*”, 13-14 settembre 2016, Berlino, Germania

The Personal Learning Environment Conference, “*Persuading Giants to be Wise: An Exploratory Study of Advice Sharing in Online Games*”, 7-9 luglio 2010, Barcelona, Spagna

## **CONSEGUIMENTO DI PREMI E RICONOSCIMENTI NAZIONALI E INTERNAZIONALI PER ATTIVITÀ DI RICERCA**

*(inserire premio, data, ente organizzatore, ecc.)*

Nulla da dichiarare

## **POSSESSO DEL DIPLOMA DI SPECIALIZZAZIONE EUROPEA RICONOSCIUTO DA BOARD INTERNAZIONALI (relativamente a quei settori concorsuali nei quali è prevista)**

*(indicare diploma, data di conseguimento, ecc.)*

Nulla da dichiarare

## **TITOLI DI CUI ALL'ARTICOLO 24 COMMA 3 LETTERA A) E B) DELLA LEGGE 30 DICEMBRE 2010, N. 240**

*(indicare se contratto di tipologia A o B, Ateneo, data di decorrenza e fine contratto, ecc.)*

Nulla da dichiarare

## **PRODUZIONE SCIENTIFICA**

### **PUBBLICAZIONI SCIENTIFICHE**

*(per ciascuna pubblicazione indicare: nomi degli autori, titolo completo, casa editrice, data e luogo di pubblicazione, codice ISBN, ISSN, DOI o altro equivalente)*

1. Ruskov, M., Taseva, L. (submitted, pending acceptance). “Computer Modelling of the Bilingual Word Indices to Uchitel’noe evangelie (‘Didactic Gospel’)”, 5-9 September, el-Manuscript 2022, Innsbruck, Austria

2. Periti, F., Ferrara, A., Montanelli, S., Ruskov, M. (submitted, pending acceptance). “What is Done is Done: an Incremental Approach to Semantic Shift Detection”, 3rd International

Workshop on Computational Approaches to Historical Language Change, 26-27 May, Dublin Ireland

3. 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 Smart Learning Excellence Conference, Dubai, UAE
4. Kiryazov, S., Atanasov, D., Valerieva, I., & Ruskov, M. (2016). "Memory in my Pocket: How the Lexicum Ubiquitous Tool Revolutionises Vocabulary Learning". In Smart Learning Excellence Conference, Dubai, UAE, ISSN: 2414-6099
5. Parodi, E., Vannucci, M., Jennett, C., Bedek, M., Ruskov, M., & Celdran, J.M. (2014). "Analysing players' performances in serious games". International Journal of Technology Enhanced Learning, 6(3), ISSN: 1753-5263, DOI: 10.1504/IJTEL.2014.068363
6. Ruskov, M., Ekblom, P., & Sasse, M. A. (2014). "Towards a Simulation of Information Security Behaviour in Organisations". In C. Blackwell & H. Zhu (Eds.), Cyberpatterns: Unifying Design Patterns with Security and Attack Patterns (pp. 177–184). Springer, ISBN: 978-3319352183, DOI: 10.1007/978-3-319-04447-7\_14
7. Cowley, B., Fantato, M., Jennett, C., Ruskov, M., & Ravaja, N. (2014). "Learning When Serious: Psychophysiological evaluation of a Technology-Enhanced Learning game". Journal of Educational Technology & Society, 17(1), 3–16, ISSN: 1436-4522
8. 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 7th European Conference on Games Based Learning. Porto, Portugal, ISBN: 978-1909507630
9. 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". Information Technologies and Control, 10(3), 15–21, ISSN: 1392-124X
10. 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.), Serious Games Development and Applications (LNCS, vol. 7528), pp. 158–169. Springer, ISBN: 978-3-642-33686-7, DOI: 10.1007/978-3-642-33687-4\_13
11. Ruskov, M., & Seager, W. (2011). "What can bits teach about leadership: a study of the application of variation theory in serious games", In M. Ma, M. Fradinho Oliveira, J. Madeiras Pereira (Eds.), Serious Games Development and Applications (LNCS, vol. 6944), pp. 49–60. Springer, ISBN: 978-3-642-23833-8, DOI: 10.1007/978-3-642-23834-5\_5
12. Malheiros, M., Seager, W., Ruskov, M., & Sasse, M.A. (2011). "Individual and organizational perspectives on data use in serious games". London, UK: University College London
13. Ruskov, M., Seager, W., & Sasse, M. A. (2010). "Persuading Giants to be Wise: An Exploratory Study of Advice Sharing in Online Games". In Personal Learning Environments Conference. Barcelona, Spain

14. Seager, W., Ruskov, M., Oliveira, M.F., & Sasse, M.A. (2010). "Eliciting and Modelling Expertise for Serious Game Design". Entertainment Computing, 2(2), 75–80, ISSN: 1875-9521, DOI: 10.1016/j.entcom.2011.01.002
15. Ruskov, M. (2009). "Using Interactive Technologies for Social Learning (A Case Study)". Computer Science and Education in Computer Science , 5(1), ISSN: 2603-4794
16. Ruskov, M., & Nikolov, R. (2007). "Learning Production Management with 'The Clock Manufacturing Game'". In Learning with Games Conference. Sophia Antipolis. France, ISBN: 978-88-901168-0-3
17. Ruskov, M., & Ruskov, P. (2006). "Negotiation design pattern for serious games". In 10th International Workshop on Experimental Interactive Learning in Industrial Management, Trondheim, Norway, ISBN: 82-7706-224-9

Data

21 marzo 2022

Luogo

Milano