




## ANTONIO BUCCHIARONE


**Data di nascita:** 03/11/1977

**Nazionalità:** Italiana

### CONTATTI

 Via Madonnina 51,  
38123 Trento, Italia  
(Abitazione)

 [bucchiarone@fbk.eu](mailto:bucchiarone@fbk.eu)

 (+39) 3208651782

 <https://twitter.com/antbucc>

 <https://www.linkedin.com/in/antonio-bucchiarone/>

 <https://github.com/antbucc/> (GitHub)

 <https://bucchiarone.bitbucket.io/> (Sito Web)

### ESPERIENZA LAVORATIVA

**01/10/2024 - ATTUALE** L'Aquila, Italia

**Professore Associato** Università degli Studi dell'Aquila

**01/12/2011 - 30/09/2024** Trento, Italia

**Ricercatore universitario** Fondazione Bruno Kessler

- **Conduzione della ricerca:** Svolgimento di ricerche originali e innovative nel campo della specifica e realizzazione di sistemi software personalizzati e motivazionali basati sulla Gamification e Intelligenza Artificiale in ambito educazione, formazione professionale e mobilità sostenibile.
- **Sviluppo di progetti di ricerca:** Identificazione e definizione di progetti di ricerca nell'ambito dei sistemi digitali e motivazionali, definendo obiettivi chiari e pianificando le attività necessarie per raggiungerli.
- **Pubblicazione di risultati:** Scrittura di articoli scientifici per riviste accreditate e presentazione di ricerche presso conferenze accademiche e altri eventi nel contesto dei sistemi motivazionali, serious games e ingegneria del software basata sui modelli.
- **Mentorship e supervisione:** Supervisione e mentorship di ricercatori più giovani, studenti universitari o tirocinanti, aiutandoli a sviluppare le proprie capacità di ricerca e a raggiungere obiettivi accademici e professionali.
- **Collaborazione:** Collaborazione con altri ricercatori, sia all'interno dell'organizzazione che esternamente, per affrontare sfide complesse e multidisciplinari e sviluppare soluzioni innovative.
- **Ricerca di finanziamenti:** Identificazione di opportunità di finanziamento per sostenere la ricerca, preparazione di proposte di finanziamento e interazione con agenzie di finanziamento.
- **Applicazione dei risultati:** Lavorare per tradurre i risultati della ricerca in applicazioni software che hanno un impatto sul cambiamento comportamentale degli utenti finali e un impatto su aspetti come sostenibilità ed apprendimento.
- **Partecipazione alla comunità accademica:** Coinvolgimento attivo nella comunità accademica attraverso l'organizzazione di eventi, la partecipazione a comitati di programma, la revisione di articoli e altre attività di servizio.
- **Sviluppo professionale continuo:** Mantenere e sviluppare le proprie competenze professionali partecipando a corsi di formazione, workshop e conferenze, e collaborando con altri ricercatori nel mio campo di ricerca.

**01/05/2007 - 30/10/2007** Lisbona, Portogallo

**Marie Curie Fellowship** Nokia Siemens Networks

Marie Curie Fellowship presso Nokia Siemens Networks a Lisbona, coinvolto in un progetto di ricerca sulle Architetture Software per Sistemi Embedded (SWARCES) nell'ambito del programma FP6-MOBILITY.

**01/06/2003 - 31/05/2004** L'Aquila, Italia

**Assegnista di ricerca** Siemens C.N.X

Assegno di Ricerca per la conduzione di un progetto di ricerca congiunto tra l'Università dell'Aquila e Siemens C.N.X. sul Design e Sviluppo di Architetture Software per Sistemi TLC utilizzando UML.

**01/03/2007 – 30/04/2007** Pisa, Italia

**Assegnista di ricerca** ISTI - CNR

Assegno di Ricerca presso l'Istituto di Scienza e Tecnologie dell'Informazione - ISTI-CNR (A. Faedo) di Pisa per il Progetto di Ricerca Europeo MODCONTROL.

## INSEGNAMENTO

**Insegnamento a livello universitario, post universitario e di dottorato**

[2024 ]Introduzione ai Fondamenti della Programmazione a.a. 2024/2025 - DISIM Università degli Studi dell'Aquila.

[2024] Prompt Engineering for Generative AI: Seminari di Credito a.a.2023/24 - DIPSCO Università di Trento.

[2023] Engineering Gamified Systems: Doctoral Programme in Information Engineering and Computer Science - University of Trento.

[2021-2024] Ingegneria del Software: Dipartimento di Ingegneria e Scienza dell'Informazione - Università di Trento.

[2020-2021] Algoritmi e Strutture Dati: Dipartimento di Ingegneria e Scienza dell'Informazione - Università di Trento.

[2020-2021] Distributed systems 2: Dipartimento di Ingegneria e Scienza dell'Informazione - Università di Trento.

## ISTRUZIONE E FORMAZIONE

**01/03/2005 – 21/07/2008** Lucca, Italia

**DOTTORATO DI RICERCA IN COMPUTER SCIENCE AND ENGINEERING** IMT di Lucca

**01/09/1996 – 15/07/2003** L'Aquila, Italia

**Laurea in Informatica (Vecchio Ordinamento - 5 Anni)** Università degli Studi di L'Aquila

**01/09/2003 – 14/10/2005** Pisa, Italia

**Laurea Specialistica in Information Technologies** Università di Pisa

**01/09/1991 – 15/07/1996** L'Aquila, Italia

**Diploma in Elettronica e Telecomunicazioni** Istituto Tecnico Industriale Amedeo D'Aosta

## COMPETENZE LINGUISTICHE

**LINGUA MADRE:** italiano

**Altre lingue:**

**Inglese**

**Ascolto** C1

**Produzione orale** C1

**Lettura** C1

**Interazione orale** C1

**Scrittura** C1

*Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato*

## COMPETENZE DIGITALI

Social Network | Gestione autonoma della posta e-mail | Google applications | Utilizzo del browser | Posta elettronica | Microsoft Office | Padronanza del pacchetto Microsoft Office, compreso l'utilizzo avanzato con VBA di MS Excel | Utilizzo di software Microsoft, Apple e Linux pc e smartphone | Padronanza del software Microsoft Visual Studio | linguaggi di programmazione: C/C++, Visual C++/MFC, Java, JEE, Python, Bash Scripting | Ottima padronanza della GSuite | Competenze di programmazione in Javascript, Html | Mobile App Development (Swift) | Ottima conoscenza generale di software e hardware per pc | Sistemi Operativo Windows | Conoscenza dei sistemi operativi MacOS iOS | Conoscenza dei linguaggi di programmazione HTML, PHP, C++, SQL | Tools digitali per la produzione di contenuti e la gamification | Conoscenza nello sviluppo di Serious Game | web app education | Algoritmi, intelligenza artificiale

## ONORIFICENZE E RICONOSCIMENTI

**31/01/2022** Ministero dell'Istruzione e del Merito

**Abilitazione Scientifica Nazionale alle funzioni di professore universitario di Prima Fascia nel Settore Concorsuale 01/B1 - INFORMATICA.**

**23/11/2020** Ministero dell'Istruzione e del Merito

**Abilitazione Scientifica Nazionale alle funzioni di professore universitario di Seconda Fascia nel Settore Concorsuale 01/B1 - INFORMATICA.**

**13/11/2020** Ministero dell'Istruzione e del Merito

**Abilitazione Scientifica Nazionale alle funzioni di professore universitario di Seconda Fascia nel Settore Concorsuale 09/H1 - SISTEMI DI ELABORAZIONE DELLE INFORMAZIONI.**

**08/02/2006** Università di Pisa

**Abilitazione alla Professione di Ingegnere (Sezione A - Ingegneria dell'Informazione)**

## LIBRI

**Software Engineering for Games in Serious Contexts - Theories, Methods, Tools, and Experiences. Springer 2023, ISBN 978-3-031-33337-8**

<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-031-33338-5>

**Domain-Specific Languages in Practice: with JetBrains MPS. Springer 2021, ISBN 978-3-030-73758-0**

<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-73758-0>

**Microservices, Science and Engineering. Springer 2020, ISBN 978-3-030-31645-7**

<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-31646-4>

## PUBBLICAZIONI SCIENTIFICHE

**Articoli in riviste, Capitoli in Libri, e Articoli presentati a conferenze Internazionali.**

Co-autore più di 200 articoli in riviste scientifiche peer-reviewed, conferenze, libri e workshop. Secondo Google Scholar, le mie pubblicazioni hanno ricevuto finora 3.806 citazioni (indice h: 34). Otto dei miei articoli hanno ricevuto più di 100 citazioni ciascuno.

Un riassunto delle mie cifre bibliometriche si può trovare in [Google Scholar](#) e [Scopus](#).

## PROGETTI

**30/06/2022 – 31/05/2025**

**ENCORE - ERASMUS+ ENriching Circular use of OeR for Education**

Antonio è responsabile della ricerca e dello sviluppo di Enablers per educatori e studenti, basati sull'AI e la gamification per percorsi personalizzati di apprendimento nel contesto delle skill digitali, imprenditoriali e green.

Link <https://project-encore.eu/>

**01/07/2020 – 30/06/2023**

**AirBreak - Urban Innovation Action**

Antonio è responsabile della realizzazione di campagne per la mobilità sostenibile bike2work dei dipendenti delle aziende pubbliche e private del Comune di Ferrara.

Link <https://airbreakferrara.net/>

**03/06/2019 – 31/12/2021**

**Landscape Metropolis: Time for action! EIT Climate KIC**

Antonio è responsabile della definizione di un linguaggio (DSL) per la specifica delle applicazioni ludiche implementate nel progetto e nei domini dell'istruzione e della mobilità.

Link <https://metropolidipaesaggio.it/>

## COLLABORAZIONI INTERNAZIONALI

### ATTUALE

#### ● **Collaborazioni con Università' e Enti di Ricerca Internazionali**

- Collaborazione con Dayi Lin (Huawei Canada), Edward F. Melcer (University of California), Kelvin Sung (University of Washington) e Kendra M. L. Cooper (Independent Scholar, Canada) nell'organizzazione del 6th e 7th Workshop Internazionale su Games and Software Engineering: Engineering fun, inspiration, and motivation (GAS@ICSE 2022 e 2023).
- Collaborazione con Prof. Sebastien Gerard (CEA - Laboratorio di Ricerca sulle Tecnologie Software intensive, Francia) sulla specifica e implementazione di una versione gamified dello strumento di modellazione Papyrus.
- Collaborazione con Prof. Paul Lukowicz (DFKI, Kaiserslautern) sul progetto Smart Construction: Gestione remota e adattabile dei cantieri attraverso IoT.
- Collaborazione con Dr. Teresa Galvão Dias (Università' di Porto) e Dr. Philip Feldmann (Università' del Maryland) nella curatela del numero speciale per la IEEE Intelligent Transportation Systems Society (T-ITS) su "Diversity in Transportation Systems for People and Goods".
- Collaborazione con Prof. Alfonso Pierantonio (Università' degli Studi dell'Aquila), Prof. Richard Paige (McMaster University) e Prof. Benoit Combemale (Università' di Rennes nell'organizzazione del Winter Modeling Meeting nel 2018, 2020 e 2023.
- Collaborazione con Prof. Schahram Dustdar (TU Wien) su Microservices, Migration of a Mission Critical System: articoli IEEE Software 2018 e IEEE TSC 2018.
- Collaborazione con Dr. Antonio Cicchetti (Università' di Malardalen, Vasteras, Svezia) su A Model-Driven Solution to Support Smart Mobility Planning: paper a MODELS 2018.

## PATENTE DI GUIDA

#### ● **Patente di guida: B**

---

*Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel CV ai sensi dell'art. 13 d. lgs. 30 giugno 2003 n. 196 - "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 GDPR 679/16 - "Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali".*