



Daniele Zolezzi

Nazionalità: Italiana **Data di nascita:** 30/12/1993 **Sesso:** Maschile

Numero di telefono: (+39) 3334164529

Indirizzo e-mail: daniele.zolezzi@edu.unige.it

Abitazione: Via Capo Santo Spirito 2/4, 17052 Borghetto Santo Spirito (Italia)

ESPERIENZA LAVORATIVA

Docente Universitario a contratto

Università degli Studi di Genova [18/11/2024 – Attuale]

Città: Genova (GE) | Paese: Italia

Docente a contratto per gli insegnamenti "*Tecnologie e Linguaggi per le Digital Humanities - Linguaggi Web e Rappresentazione dei Dati*" (cod. 111830, 18 ore, 3 cfu) e "*Comunicazione Digitale - Mod. 2 – Game Design e Produzione di Contenuti Multimediali e Immersivi*" (cod. 108326, 18 ore, 3 cfu) per l'anno accademico 2024/25 alla facoltà di "*Media, Comunicazione e Società*" dell'Università degli Studi di Genova.

Tutor Didattico

Università degli Studi di Genova [07/11/2024 – Attuale]

Città: Genova (GE) | Paese: Italia

Tutor didattico del progetto A_ING_14SV per il sostegno all'approfondimento delle materie di stampo informatico agli studenti del Corso di Laurea Magistrale in Digital Humanities - Comunicazione e Nuovi Media dell'Università degli Studi di Genova (45 ore).

Assegnista di Ricerca

Università degli Studi di Genova [05/11/2024 – Attuale]

Città: Genova (GE) | Paese: Italia

Assegnista di ricerca per il progetto "*PhoenAIX: Sviluppo di algoritmi e soluzioni basate su modelli di Generative-AI per la rigenerazione e l'aggiornamento di materiali didattici digitali in ambito STEM*" presso Università degli Studi di Genova - DIBRIS.

Dottorando

Università degli Studi di Genova [01/11/2021 – 31/10/2024]

Città: Genova (GE) | Paese: Italia

Dottorando del XXXVII ciclo in Digital Humanities
Curriculum: Lingue, Culture e Tecnologie Digitali

Assistente Bagnanti / Barman

Bagni Renè di TRE ZETA di Zolezzi [01/06/2010 – 15/09/2024]

Città: Borghetto Santo Spirito (SV) | Paese: Italia

Sorveglianza, assistenza e ricezione della clientela, manutenzione delle strutture, barista.

Tutor Didattico

Università degli Studi di Genova [12/09/2023 – 09/05/2024]

Città: Genova (GE) | Paese: Italia

Tutor didattico del progetto A_ING_18SV per il sostegno all'approfondimento delle materie di stampo informatico agli studenti del Corso di Laurea Magistrale in Digital Humanities - Comunicazione e Nuovi Media dell'Università degli Studi di Genova (50 ore).

Tutor Didattico

Università degli Studi di Genova [16/09/2022 – 11/05/2023]

Città: Savona (SV) | Paese: Italia

Tutor didattico del progetto A_ING_18SV per il sostegno all'approfondimento delle materie di stampo informatico agli studenti del Corso di Laurea Magistrale in Digital Humanities - Comunicazione e Nuovi Media dell'Università degli Studi di Genova (30 ore).

Tutor Didattico

Università degli Studi di Genova [14/04/2023 – 10/05/2023]

Città: Genova (GE) | Paese: Italia

Tutor didattico del progetto A_PM_SDF per il sostegno all'approfondimento delle materie di stampo informatico agli studenti del Corso di Laurea Triennale in "Media, Comunicazione e Società" dell'Università degli Studi di Genova (20 ore).

Tutor Didattico

Università degli Studi di Genova [26/05/2022 – 15/02/2023]

Città: Savona (SV) | Paese: Italia

Tutor didattico del progetto A_SDF_09 per il corso "Comunicazione Digitale" tenuto dal Professor Gianni Vercelli presso il corso di Laurea triennale "Media, Comunicazione e Società" (66 ore).

Collaboratore di Ricerca

Università degli Studi di Genova [15/10/2021 – 19/02/2022]

Città: Genova (GE)

Realizzazione di esercitazioni guidate per l'insegnamento di Unreal Engine 4 all'interno dell'insegnamento *Virtual Reality for Robotics* (cod.104737) del Corso di Laurea Magistrale in Robotics Engineering (cod. LMG 10635).

Docente

ISFORCOOP - Agenzia di Formazione [22/11/2021 – 26/01/2022]

Città: Savona (SV) | Paese: Italia

Consulente esperto per il Project Work inserito nel "Corso per Tecnico per la promozione di prodotti e servizi turistici con attenzione alle risorse, opportunità ed eventi del territorio".

Assegnista di Ricerca

Università degli Studi di Genova [01/02/2021 – 30/10/2021]

Città: Genova (GE) | Paese: Italia

Assegno di ricerca relativo al programma "Progettazione di un Education Smart Living Lab per la costruzione di scenari accessibili e inclusivi di Mixed/Extended Reality".

Collaboratore Esterno

Università degli Studi di Genova [31/01/2020 – 30/06/2020]

Città: Savona (SV) | Paese: Italia

Realizzazione del progetto relativo al programma "Realizzazione di un progetto per la game engine Unreal e delle librerie di asset e interazioni relative per la costruzione di scenari accessibili e inclusivi di Mixed/Extended Reality".

Content Creator

Parrocchia dei Santi Giovanni Battista e Andrea [01/12/2018 – 15/03/2019]

Città: Savona (SV) | Paese: Italia

Creazione di modelli 3D raffiguranti l'Abside, la Volta Centrale e le principali opere della Chiesa di Sant'Andrea Apostolo in Piazza Consoli, Savona (SV). Rilevazione fotogrammetrica del patrimonio artistico. Sviluppo di QR Code per la valorizzazione del sito religioso.

Tecnico Software

Data Consult srl [03/01/2019 – 28/02/2019]

Città: Vado Ligure (SV) | Paese: Italia

Installazione del connettore sviluppato da SAP srl per la fatturazione elettronica e supporto alla clientela nelle procedure interne alla piattaforma IX Arxivar.

Tutor Didattico

Università degli Studi di Genova [21/11/2017 – 28/06/2018]

Città: Savona (SV) | Paese: Italia

Tutor didattico alla pari del progetto DIS_SDF_SV. Le lezioni erano relative al corso "Fondamenti di Informatica" tenuto presso il corso di Laurea triennale in "Scienze della Comunicazione" all'Università degli Studi di Genova (75 ore).

Tutor Didattico

Università degli Studi di Genova [07/09/2017 – 13/12/2017]

Città: Savona (SV) | Paese: Italia

Tutor didattico del progetto A_SDF_07 per il corso "Comunicazione Digitale" tenuto dal Professor Gianni Vercelli presso il corso di Laurea triennale "Scienze della Comunicazione" (38 ore).

News Reporter

I Love Videogames (ilovevg.it) [07/11/2016 – 18/07/2017]

- Redazione degli articoli e delle recensioni pubblicate sul sito

PUBBLICAZIONI

[2024]

[Advancing Persistent Character Generation: Comparative Analysis of Fine-Tuning Techniques for Diffusion Models](#)

Martini, L., Iacono, S., Zolezzi, D., & Vercelli, G. V. (2024). Advancing Persistent Character Generation: Comparative Analysis of Fine-Tuning Techniques for Diffusion Models. *AI*, 5(4), 1779-1792.

[2024]

[Building Consistent Characters through Open-Source Generative AI](#)

Martini, L., La Tessa, L., & Zolezzi, D. (2024). Building Consistent Characters through Open-Source Generative AI. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 19(8), 82-89.

[2024]

[Ceci N'Est Pas Une Publication: The Art of AI-Generated Research Papers](#)

Zolezzi, D. (2024). Ceci N'Est Pas Une Publication: The Art of AI-Generated Research Papers. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 19(5).

[2024]

Comunicazione Digitale XR: Assessing the impact of extended reality technologies on learning

Zolezzi, D., Iacono, S., Martini, L., & Vercelli, G. V. (2024). Comunicazione Digitale XR: Assessing the impact of extended reality technologies on learning. *Computers & Education: X Reality*, 5, 100077.

[2024]

Star Words Re-Generated: Gamification and GenAI for Effective Training

Zolezzi, D., Iacono, S., & Vercelli, G. (2024). Star Words Re-Generated: Gamification and GenAI for Effective Training. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 19(4).

[2024]

Virtual Reality in Cultural Heritage: A Setup for Balzi Rossi Museum

Iacono, S., Scaramuzzino, M., Martini, L., Panelli, C., Zolezzi, D., Perotti, M., Traverso, A., & Vercelli, G. V. (2024). Virtual Reality in Cultural Heritage: A Setup for Balzi Rossi Museum. *Applied Sciences*, 14(9), 3562.

[2022]

Online Peer Instruction on Moodle to Foster Students' Engagement at the Time of COVID-19 Pandemic

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*.

[2025]

The Timeless Chamber: A Virtual Reality Escape Room Enhancing Educational Experiences

Zolezzi, D., Martini, L., Iacono, S., & Vercelli, G. V. (2025). The Timeless Chamber: A Virtual Reality Escape Room Enhancing Educational Experiences. In *Conference Proceedings. New Perspectives in Science Education 2025*.

[2025]

Unlocking Cultural Heritage: The Gamified Digitisation Project of SMA-UniGe

La Tessa, L., Coccoli, M., Schiaparelli, S., Zolezzi, D. (2025). Unlocking Cultural Heritage: The Gamified Digitisation Project of SMA-UniGe. In: Brooks, E., Edstrand, E., Møller, A.K., Bjørner, T. (eds) Design, Learning, and Innovation. DLI 2024. Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering, vol 604. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-85663-1_5

[2024]

"Alice in Codeland": A Gamified Approach to Web Programming Education

Zolezzi, D., Iacono, S., & Vercelli, G. (2024). "Alice in Codeland": A gamified approach to web programming education. In 2024 IEEE Gaming, Entertainment, and Media Conference (GEM) (pp. 1-3). Turin, Italy. <https://doi.org/10.1109/GEM61861.2024.10585436>

[2024]

The CorrSiCa Project: enhancing and "querying" the Canioni family correspondence

Pasciuto, T., Anastasi, S., Zolezzi, D., Acacia, S., D'Ippolito, G., Storace, C., & Tolaini, M. (2024). The CorrSiCa Project: Enhancing and "Querying" the Canioni Family Correspondence. In "Me. Te. Digitali. Mediterraneo in rete tra testi e contesti, Proceedings del XIII Convegno Annuale AIUCD 2024" (pp. 303-309).

[2023]

Breaking the Canvas: A Serious Game to challenge stereotypes in Visual Culture through Fine Arts

Anastasi, S., & Zolezzi, D. (2023). Breaking the Canvas: A Serious Game to challenge stereotypes in Visual Culture through Fine Arts. In *La Memoria Digitale. Forme del testo e organizzazione della conoscenza. Atti del XII Convegno Annuale AIUCD*. (pp. 315–321).

[2023]

Metaverse, A Year After: Evolution of XR Tools and Generative-AI

Iacono, S., Zolezzi, D., & Vercelli, G. (2023, October). Metaverse, A Year After: Evolution of XR Tools and Generative-AI. In *2023 IEEE International Conference on Metrology for eXtended Reality, Artificial Intelligence and Neural Engineering (MetroXRINE)* (pp. 34-39). IEEE.

[2023]

Star Words - Una Nuova Speranza: Gamification e Generative AI per una formazione efficace

Zolezzi, D., Iacono, S., & Vercelli, G. (2023). Star Words - Una Nuova Speranza: Gamification e Generative AI per una formazione efficace. In *Atti del MoodleMoot Italia 2023* (pp. 177-181). ISBN 978-88-907493-9-1.

[2023]

Teaching in the Metaverse: Recreating an Italian Level A1 Course in Meta Horizon Woorkrooms

Zolezzi, D., & Vercelli, G. V. (2023, June). Teaching in the Metaverse: Recreating an Italian Level A1 Course in Meta Horizon Woorkrooms. In *Conference Proceedings. The Future of Education 2023*.

[2022]

XR Enhanced Learning: an A1 Level Gamified MOOC for Italian Learning

Zolezzi, D., Iacono, S., Rossi, M., & Vercelli, G. V. (2022, November). XR Enhanced Learning: an A1 Level Gamified MOOC for Italian Learning. In *Conference Proceedings. Innovation in Language Learning 2022*.

[2021]

Puzzle Battle 2.0: A Revisited Serious Game in VR During Pandemic's Period

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.

[2018]

Virtual Reality Arcade Game in Game-Based Learning for Cultural Heritage

Iacono, S., Zolezzi, D., & Vercelli, G. (2018). Virtual Reality Arcade Game in Game-Based Learning for Cultural Heritage. In *Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics: 5th International Conference, AVR 2018, Otranto, Italy, June 24–27, 2018, Proceedings, Part II 5* (pp. 383-391). Springer International Publishing.

[2015]

Gamification di un video-corso sulle competenze informatiche di base: da Gli Irrinunciabili a Star Words

Coccoli, M., Iacono, S., Vercelli, G., & Zolezzi, D. (2015). Gamification di un video-corso sulle competenze informatiche di base: da Gli Irrinunciabili a Star Words. In M. Rui, L. Messina, & T. Minerva (Eds.), *Teach Different! Proceedings della Multiconferenza EM&MITALIA2015* (pp. 287-291). Genova University Press. ISBN 978-88-97752-60-8.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Laurea Magistrale in Digital Humanities - Comunicazione e Nuovi Media (LM-92)

Università degli Studi di Genova

Voto finale: 110/110 con lode | Tesi: Art and History of Gaming: an educational journey from pixels to VR

Laurea triennale in Scienze della Comunicazione (L-20)

Università degli Studi di Genova

Voto finale: 110/110 con lode | Tesi: Gamification & Microsoft Office: A New Hope

COMPETENZE

Game Design / Level Design / Narrative Design / Gamification / Generative Artificial Intelligence / Risoluzione Dei Problemi / Video Editing / Photo Editing / Elaboratore Testi / Pacchetto Office / Web Design / HTML / CSS / JavaScript / Creazione dei contenuti / Elaborazione informazioni

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre: Italiano

Altre lingue:

Inglese

ASCOLTO B2 **LETTURA** B2 **SCRITTURA** B1

PRODUZIONE ORALE B2 **INTERAZIONE ORALE** B2

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

CORSI

[09/06/2023 – Attuale]

HACCP - Corso Alimentarista

Attestato di Aggiornamento per gli Operatori del Settore Alimentare N° 9388B-2023

[13/06/2023 – Attuale]

Addetto al Primo Soccorso Aziendale

Brevetto N°23-0007356 rilasciato da Salvamento Agency Emergenza.

[13/06/2023 – Attuale]

Operatore BLS-D

Basic Life Support with Defibrillation Adulto - Bambino - Lattante. Brevetto N°23-0007356 rilasciato da Salvamento Agency Emergenza.

[31/05/2011 – Attuale]

Bagnino di Salvataggio Piscina e Mare

Brevetto N°547074 rilasciato da Società Nazionale Salvamento.

ATTIVITÀ SOCIALI E POLITICHE

Genova (GE)

Corso 2018/19 della Scuola di Politiche - Liguria

- Conferimento dell'Attestato di Frequenza del Corso 2018/19 della Scuola di Politiche - Liguria rilasciato in data 9 Maggio 2019.

Competenze Didattiche

- **Capacità di progettare e strutturare contenuti formativi efficaci e coinvolgenti**, sviluppata attraverso la preparazione di materiali didattici per l'insegnamento di "*Linguaggi Web e Rappresentazione dei Dati*", con attenzione all'organizzazione modulare delle lezioni e alla progressione dell'apprendimento.
- **Sviluppo di strategie didattiche innovative basate sulla gamification e sulla Generative AI**, acquisite grazie all'integrazione di elementi di gioco e strumenti di AI generativa per migliorare il coinvolgimento degli studenti e rendere il processo di apprendimento più interattivo.
- **Capacità di semplificare concetti tecnici complessi e adattare il linguaggio didattico ai diversi livelli di preparazione degli studenti**, consolidata attraverso il supporto agli studenti dei corsi di laurea magistrale e triennale nelle discipline informatiche e digitali.
- **Esperienza nella gestione di attività formative interattive e digitalizzate**, acquisita attraverso la creazione di esercitazioni pratiche e quiz automatizzati, con un focus sull'apprendimento attivo e il problem-solving.
- **Competenza nella valutazione formativa e nel monitoraggio dei progressi degli studenti**, sviluppata mediante la gestione di verifiche strutturate, l'analisi delle performance nelle attività didattiche e l'erogazione di feedback mirati.
- **Utilizzo avanzato di piattaforme e ambienti digitali per la didattica**, affinato nell'organizzazione di lezioni in ambienti virtuali e nella creazione di contenuti didattici immersivi, con particolare attenzione alle potenzialità della XR per l'apprendimento.

Competenze Professionali

- **Eccellente padronanza degli strumenti informatici**, consolidata attraverso l'insegnamento universitario, la ricerca e lo sviluppo di progetti in ambito digitale, con particolare esperienza in web development, realtà estesa (XR) e intelligenza artificiale generativa.
- **Competenza avanzata nella progettazione e implementazione di contenuti didattici digitali**, sviluppata attraverso la creazione di corsi interattivi, lezioni immersive e materiali formativi per piattaforme e-learning e ambienti virtuali.
- **Esperienza nella gamification e nello sviluppo di Serious Games per la formazione**, acquisita grazie alla progettazione di sistemi didattici innovativi che integrano meccaniche di gioco per migliorare l'apprendimento e il coinvolgimento degli studenti.
- **Capacità di sintesi e rielaborazione delle informazioni**, maturata nel ruolo di Tutor Didattico e Docente Universitario, con esperienza nella produzione di materiali didattici, articoli scientifici e report di ricerca.
- **Spiccata creatività e attitudine all'innovazione**, sviluppate attraverso la realizzazione di progetti interdisciplinari che combinano gamification, tecnologie immersive e intelligenza artificiale applicata all'educazione.
- **Elevata flessibilità e capacità di adattamento a diversi contesti lavorativi**, consolidata grazie alle esperienze di insegnamento, tutorato e ricerca, che hanno richiesto una continua evoluzione delle metodologie e delle tecnologie utilizzate.

Competenze Organizzative e Gestionali

- **Eccellente capacità di gestione e mediazione di gruppi di lavoro**, affinata nel supporto agli studenti universitari e nella guida delle attività didattiche, con particolare attenzione alla risoluzione di problematiche legate all'apprendimento e all'utilizzo di strumenti digitali per la formazione.
- **Ottima attitudine al lavoro in squadra**, sviluppata attraverso il coordinamento di attività didattiche e di ricerca, collaborando con studenti, docenti e colleghi per il raggiungimento di obiettivi formativi e progettuali.
- **Capacità di problem-solving e gestione delle criticità**, acquisita affrontando le esigenze degli studenti e garantendo soluzioni efficaci per ottimizzare il processo di apprendimento.
- **Elevata autonomia nella gestione delle attività didattiche e di ricerca**, maturata attraverso esperienze di insegnamento e tutorato, con responsabilità nella pianificazione e nell'erogazione di contenuti formativi.

- **Puntualità e rispetto delle scadenze**, consolidati nella gestione di corsi universitari, nel tutorato accademico e nello sviluppo di progetti di ricerca, assicurando il completamento delle attività nei tempi previsti.
- **Ottima capacità di organizzazione e pianificazione del lavoro**, sviluppata nella gestione delle lezioni, nella preparazione di materiali didattici e nella strutturazione di percorsi formativi efficaci.

Competenze Comunicative

- **Ottime competenze comunicative**, acquisite attraverso il ruolo di Tutor Didattico e Docente Universitario, che hanno richiesto la capacità di trasmettere concetti complessi in modo chiaro ed efficace, adattando il linguaggio alle esigenze di studenti con diversi livelli di preparazione.
- **Eccellente capacità di collaborazione e coordinamento**, sviluppata nel lavoro di tutorato e nella gestione delle attività didattiche in ambito accademico, supportando gli studenti nell'apprendimento e collaborando con docenti e colleghi per garantire un percorso formativo efficace.
- **Spiccata predisposizione all'ascolto e al confronto**, maturata attraverso l'interazione costante con studenti e ricercatori, favorendo un ambiente di apprendimento partecipativo e stimolante.

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".



Borghetto Santo Spirito, SV, 01/04/2025

Daniele Zolezzi