

CURRICULUM VITAE

AMON RAPP, PH.D.

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

INDICE

- 1. DATI PERSONALI**
- 2. ABSTRACT**
- 3. ABILITAZIONE SCIENTIFICA**
- 4. QUALIFICA ATTUALE**
- 5. TITOLI DI STUDIO**
- 6. ESPERIENZE DI RICERCA**
 - 6.1 ESTERE**
 - 6.2 NAZIONALI**
 - 6.3 ESPERIENZE LAVORATIVE CARATTERIZZATE DA ATTIVITÀ DI RICERCA**
- 7. ATTIVITÀ SCIENTIFICA**
 - 7.1 COLLOCAZIONE DEI PRODOTTI DELLA RICERCA**
 - 7.2 LINEE DI RICERCA**
 - 7.3 PROGETTI DI RICERCA**
 - 7.4 GRUPPI DI RICERCA**
 - 7.5 RESPONSABILITÀ DI RICERCHE SCIENTIFICHE AFFIDATE DA ISTITUZIONI PRIVATE**
 - 7.6 ORGANIZZAZIONE DI CONFERENZE**
 - 7.7 PARTECIPAZIONE A CONFERENZE COME RELATORE**
 - 7.8 ATTIVITÀ EDITORIALE, COMITATI DI PROGRAMMA, ATTIVITÀ DI REVISIONE E AFFILIAZIONI**
- 8. PREMI E RICONOSCIMENTI**
- 9. ATTIVITÀ DIDATTICA**
 - 9.1 TITOLARITÀ DI CORSI UNIVERSITARI**
 - 9.2 DIDATTICA ALL'ESTERO**
 - 9.3 ALTRE ATTIVITÀ DI CARATTERE DIDATTICO**
 - 9.4 TUTORAGGIO DI TESI DI DOTTORATO**
 - 9.5 TUTORAGGIO DI TESI DI LAUREA**
- 10. COLLEGIO DOCENTI DI DOTTORATO**
- 11. ATTIVITÀ ISTITUZIONALI, ORGANIZZATIVE E DI SERVIZIO ALL'ATENEO**
- 12. LINGUE STRANIERE ED ESPERIENZE FORMATIVE**
 - 12.1 LINGUE STRANIERE**
 - 12.2 SCUOLE DI DOTTORATO**
- 13. PRODOTTI DELLA RICERCA**

1. DATI PERSONALI

Nome: Amon
Cognome: Rapp
Cittadinanza: Italiana
Email: amon.rapp@unito.it

2. ABSTRACT

Amon Rapp è attualmente Professore Associato presso il Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Torino, dopo aver conseguito il dottorato in Scienze del Linguaggio e della Comunicazione ed essere stato ricercatore a tempo determinato di tipo B presso lo stesso dipartimento. In precedenza, ha lavorato come ricercatore in interazione uomo-macchina presso Telecom Italia S.p.A., all'interno del dipartimento di Research & Trends. Nel 2018-2019 è stato visiting scholar presso la Sheffield Hallam University e presso The University of Sheffield.

Amon Rapp è attualmente, ed è stato, tutor/supervisor di tre studenti di dottorato presso il dottorato di Informatica (dr. Federico Sarzotti, Sabrina Villata e Federico Sarzotti) e di una studentessa di dottorato (dott.ssa Arianna Boldi) presso il dottorato in Scienze Psicologiche, Antropologiche e dell'Educazione dell'Università degli Studi di Torino

È ideatore, organizzatore e program chair di oltre dieci workshop internazionali e membro del comitato di programma di decine di conferenze e workshop internazionali. In particolare, è Associate Chair del comitato di programma di ACM CSCW '19, '20, '21, '22, '23 '24 e ACM CHI '20, '21, '22, '23 '24 le due più importanti conferenze internazionali della sua area di ricerca ed è stato Co-Chair della SIG submission track di ACM CHI '23, nonché attualmente Co-Chair della Video Showcase submission track di ACM CHI '24. Ha inoltre tenuto corsi e tutorial presso le conferenze internazionali ACM UMAP e ACM CHI.

È direttore di un laboratorio presso il Centro Interdipartimentale ICxT dell'Università degli Studi di Torino, membro di gruppi di ricerca internazionali e attualmente coopera con oltre dieci ricercatori di diverse università internazionali e nazionali. È stato responsabile di task e work package in diversi progetti regionali e nazionali. È attualmente responsabile dell'unità di ricerca dell'Università di Torino di un progetto PRIN 2022: Promoting Healthy and Sustainable Eating through Interactive and Explainable AI Methods (PHaSE).

La sua attività di ricerca riguarda l'interazione uomo-macchina e ha un marcato carattere interdisciplinare. In particolare, si occupa di definire requisiti utente finalizzati alla progettazione di nuove modalità di interazione con dati personali e di nuove tecnologie per il cambiamento del comportamento, nonché di co-progettare e valutare con gli utenti sistemi interattivi e interfacce.

È autore di oltre 140 pubblicazioni, di cui 48 articoli su riviste internazionali. Ha pubblicato sulle più importanti riviste (ad es., ACM Transactions On Computer-Human Interaction, Human-Computer Interaction, International Journal of Human-Computer Studies, Computers in Human Behavior, IEEE Transactions of Human-Machine Systems, Information Systems Journal, Computers & Education) e conferenze (ACM CHI, ISWC, ACM CSCW) nel suo ambito di ricerca, per la maggior parte come primo o unico autore. Ha un indice H di 21 e un numero totale di citazioni di 1627 in SCOPUS e un indice H di 16 e 1025 citazioni in WOS; mentre in Google Scholar ha un indice H di 27 e 2771 citazioni (al 1/11/23).

È stato guest editor in cinque riviste internazionali ed è al momento membro dell'editorial board di sei riviste internazionali, tra cui l'International Journal of Human-Computer Studies, pubblicato da Elsevier, e Human-Computer Interaction, pubblicato da Taylor & Francis, due delle più importanti riviste di interazione uomo-macchina.

3. ABILITAZIONE SCIENTIFICA

In possesso dell'Abilitazione Scientifica Nazionale per il settore concorsuale 01/B1 – Informatica per la Seconda Fascia dal 7/08/2018 al 7/08/2028 (ASN 2016-2018 Quinto quadrimestre).

In possesso dell'Abilitazione Scientifica Nazionale per il settore concorsuale **09/H1** – Sistemi di elaborazione delle informazioni per la Seconda Fascia dal 6/05/2019 al 6/05/2029 (ASN 2018-2020 Primo quadrimestre).

4. RUOLO ATTUALE

Dal 1/11/22 **Professore Associato** presso il Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Torino, C.so Svizzera 185, Torino.

5. TITOLI DI STUDIO

5/02/2015: **Dottorato di ricerca in Scienze del linguaggio e della comunicazione** (XXVII ciclo), presso l'Università degli Studi di Torino, Dipartimento di Informatica. Settore scientifico disciplinare della tesi di dottorato: INF/01. Titolo della tesi: Elementi di gioco per il design di sistemi interattivi: motivare, coinvolgere e promuovere il cambiamento dei comportamenti negli strumenti di Personal Informatics. Tutor: Dott.ssa Anna Goy, Dipartimento di Informatica; Prof.ssa Federica Cena, Dipartimento di Informatica.

8/03/2006: **Laurea quinquennale in Scienze della Comunicazione** (indirizzo Multimediale), presso l'Università degli Studi di Torino. Votazione 110 e Lode (su 110).

Luglio 1998: **Diploma di maturità classica**, Liceo Classico "E. Galois", Verbania. Votazione 58 (su 60).

6. ESPERIENZE DI RICERCA

6.1 ESTERE

6 Settembre 2018 - 6 Marzo 2019: Ricercatore in visita. Cultural Communication and Computing Research Institute (C3RI), **Sheffield Hallam University**, Cantor Building, 153 Arundel Street, Sheffield, S1 2NU, Regno Unito. Riferimento: Prof.ssa Daniela Petrelli. Tema di ricerca: interfacce uomo-macchina tangibili.

7 Settembre 2018 - 6 Marzo 2019: Ricercatore in visita. Information School, Information Retrieval Research Group, **The University of Sheffield**, Regent Court, 211 Portobello, Sheffield, S1 4DP, Regno Unito. Riferimento: Prof. Frank Hopfgartner. Tema di ricerca: analisi e visualizzazione di dati personali.

6.2 NAZIONALI

1/11/2019 – 31/10/2022: Ricercatore a tempo determinato di tipo B - Presso Università degli studi di Torino – Dipartimento di Informatica, C.so Svizzera, 185 – 10149 Torino.

1/06/2018 – 31/10/2019: Borsista di ricerca. Presso Università degli studi di Torino – Dipartimento di Informatica, C.so Svizzera, 185 – 10149 Torino.

Ambito di ricerca: interazione uomo-macchina.

Tematiche principali di ricerca: Progettazione co-partecipata e valutazione con utenti affetti da autismo.

01/06/2014 – 31/05/2018: Assegnista di ricerca (Assegno ai sensi dell'art. 22 della Legge 240/2010).

Titolo: "Analisi e progettazione di servizi per il Quantified Self". Presso Università degli studi di Torino – Dipartimento di Informatica, C.so Svizzera, 185 – 10149 Torino.

Ambito di ricerca: interazione uomo-macchina.

Tematiche principali di ricerca: studio degli effetti delle tecnologie indossabili (wearable devices); progettazione di interfacce uomo-macchina e di modalità di visualizzazione dei dati.

01/02/2014 – 31/05/2014: Borsista di ricerca. Presso Università degli studi di Torino – Dipartimento di Informatica, C.so Svizzera, 185 – 10149 Torino.

Ambito di ricerca: interazione uomo-macchina.

Tematiche principali di ricerca: studio dell'impatto delle tecnologie per l'apprendimento sulle prestazioni scolastiche e progettazione di interfacce uomo-macchina per la valutazione delle attitudini allo studio.

15/03/2013 – 31/12/2013: **Borsista di ricerca**. Presso Università degli studi di Torino – Dipartimento di Informatica, C.so Svizzera, 185 – 10149 Torino.

Ambito di ricerca: interazione uomo-macchina.

Tematiche principali di ricerca: progettazione di interfacce web e valutazione della loro usabilità e accessibilità.

01/01/2012 – 31/12/2012: **Assegnista di ricerca** (Assegno ai sensi dell'art. 22 della Legge 240/2010).

Titolo: “3DVRS Suite”. Presso CIRMA (Centro Interdipartimentale di Ricerca sulla Multimedialità e l'Audiovisivo) (Dipartimento di Studi Umanistici, Via S. Ottavio, 20 – 10124 Torino e Dipartimento di Informatica, C.so Svizzera 185, 10149 - Torino) dell'Università degli Studi di Torino.

Ambito di ricerca: interazione uomo-macchina.

Tematiche principali di ricerca: valutazione dell'impatto di tecnologie di realtà virtuale e di simulazione di ambienti 3D sugli utenti; progettazione di interfacce uomo-macchina 3D.

14/09/2011 – 13/11/2011: **Collaboratore a progetto**. Presso Università degli studi di Torino – Dipartimento di Informatica, C.so Svizzera, 185 – 10149 Torino.

Ambito di ricerca: interazione uomo-macchina.

Tematiche principali di ricerca: esplorazione di nuove metodologie per la valutazione dell'usabilità.

6.3 ESPERIENZE LAVORATIVE CARATTERIZZATE DA ATTIVITÀ DI RICERCA

03/09/2009 – 02/09/2011: **Ricercatore in interazione uomo-macchina**. Borsa di ricerca “Progetto Lagrange” Telecom Italia S.p.A. - Research & Trends - via Reiss Romoli, 274 Torino.

Ambito di ricerca: interazione uomo-macchina.

Ruolo: Responsabile delle attività di raccolta requisiti utente e valutazione interfacce.

Tematiche principali di ricerca: studio degli impatti sugli utenti di tecnologie di ubiquitous computing e Internet of Things.

02/09/2007 – 01/09/2009: **Ricercatore in interazione uomo-macchina**. Borsa di ricerca “Progetto Lagrange” Telecom Italia S.p.A. - Research & Trends - via Reiss Romoli, 274 Torino.

Ambito di ricerca: interazione uomo-macchina.

Ruolo: Responsabile delle attività di raccolta requisiti utente, progettazione e valutazione interfacce.

Tematiche principali di ricerca: progettazione di nuove modalità di interazione per tecnologie multimediali.

16/05/2006 – 15/05/2007: **Stage**. Telecom Italia S.p.A. - Research & Trends - via Reiss Romoli, 274 Torino.

Ambito di ricerca: interazione uomo-macchina.

Ruolo: Stagista.

Tematiche principali di ricerca: progettazione di nuove interfacce uomo-macchina in ambito mobile e ubiquitous computing e valutazione della loro usabilità.

7. ATTIVITÀ SCIENTIFICA

7.1 COLLOCAZIONE DEI PRODOTTI DELLA RICERCA

I prodotti della ricerca di Amon Rapp sono stati pubblicati sulle più importanti *riviste* internazionali della sua area di ricerca, l'interazione uomo-macchina:

- *Human-Computer Interaction* è universalmente considerata la rivista più rilevante di interazione-uomo macchina, specialmente per i lavori teorici.

- *ACM Transactions On Computer-Human Interaction (TOCHI)* è tradizionalmente considerata la seconda più importante rivista di riferimento in interazione uomo-macchina.

- *International Journal of Human-Computer Studies* è anch'essa una rivista di estrema rilevanza per l'interazione uomo-macchina.

- *IEEE Transactions of Human-Machine Systems* è tra le riviste più rilevanti nell'ambito dell'interazione uomo-macchina, precedente conosciuta con il nome IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics, Part C (Applications and Reviews).

- *Information systems Journal* è una delle riviste più importanti in ambito Information Systems.

- *Computers in Human Behavior* è una delle riviste centrali nell'interazione uomo-macchina.

- *International Journal of Human-Computer Interaction* è un'importante rivista di interazione uomo-macchina.

Inoltre, i suoi prodotti della ricerca sono presenti anche sulle più importanti *conferenze* internazionali in ambito interazione uomo-macchina:

- *ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* è universalmente riconosciuta come la più importante conferenza di interazione uomo-macchina, e tra le più selettive conferenze in ambito informatico, posizionata in classe 1 nella classificazione GRIN con un rating A⁺⁺.

- *ACM CSCW Conference On Computer Supported Cooperative Work* è considerata la conferenza più rilevante di interazione uomo-macchina per i lavori con un focus sull'aspetto sociale. Anch'essa è tra le più selettive conferenze in ambito informatico, posizionata in classe 1 nella classificazione GRIN con un rating A⁺.

Infine, i lavori di Amon Rapp sono apparsi su *libri* e *volumi* curati da Springer nella serie Lecture Notes in Computer Science.

Le pubblicazioni di Amon Rapp sono state citate su riviste e conferenze nell'area dell'interazione uomo-macchina centinaia di volte (al 1/11/22):

- 1627 citazioni e indice H=21 su Scopus (Scopus Author Identifier: 23398572100)

- 2771 citazioni e indice H=27 su Google Scholar
(<https://scholar.google.it/citations?user=5W4AxFsAAAAJ&hl=it>).

- 1025 citazioni e indice H=16 su Web of Science (Web of Science ResearcherID: P-8663-2016)

Negli ultimi anni, Amon Rapp ha regolarmente presentato lavori nelle principali conferenze di interazione uomo-macchina, user modeling e ubiquitous e wearable computing (ad es. ACM CHI, CHI Play, UbiComp, ISWC, ACM UMAP, HCI International). Ha inoltre presentato lavori in Workshop Internazionali (ad es. Workshop presso ACM CHI, UbiComp, ACM UMAP) e conferenze nazionali.

7.2 LINEE DI RICERCA

L'attività di ricerca di Amon Rapp si colloca nel contesto dell'interazione uomo-macchina e si è concentrata principalmente sulla progettazione di nuove interfacce per tecnologie wearable e ubiquitous e sullo studio degli effetti che queste tecnologie hanno sulle persone, anche collaborando con il Dipartimento di Psicologia e il Dipartimento di Culture Politiche e Società dell'Università degli Studi di Torino.

La sua ricerca ha un marcato carattere interdisciplinare, applicando approcci metodologici e teorici provenienti dall'ambito delle scienze cognitive, sociologiche e antropologiche allo studio e allo sviluppo di sistemi informatici, al fine di creare modalità di interazione capaci di soddisfare i bisogni degli utenti.

La ricerca metodologica si è concentrata sullo studio di tecniche di progettazione co-partecipata (con utenti) e di valutazione di sistemi informativi "sul campo" (in contesti d'uso reale), attraverso il reclutamento di "end users" fin dalle fasi iniziali di sviluppo. Oltre all'usabilità e all'accessibilità, tradizionalmente considerati fattori chiave nella progettazione e valutazione di sistemi uomo-macchina, è stata posta particolare attenzione al coinvolgimento ("engagement") e alla motivazione degli utenti, attraverso la definizione di nuove tecniche di valutazione dell'interazione.

La ricerca teorica si è rivolta ai concetti chiave dell'interazione uomo-macchina, quali "utente" e "interazione", ripensando tali nozioni sulla base di fondamenti teorici alternativi a quelli tradizionalmente

usati in quest'area di ricerca. Il lavoro teorico ha permesso di esplorare nuove modalità di interazione e di visualizzazione di dati, principalmente nel campo delle tecnologie wearable e dei sistemi persuasivi.

Per quanto riguarda la **ricerca empirica**, Amon Rapp si è interessato prevalentemente allo studio delle tecnologie finalizzate al cambiamento dei comportamenti (behavior change e persuasive technologies), ai sistemi di raccolta di dati personali (personal informatics), e all'impiego di tecniche di progettazione provenienti dal mondo dei videogiochi per influire sulla motivazione e la performance (gamification e videogames). Gli studi effettuati hanno portato alla definizione di una serie di implicazioni per il design e di linee guida per la progettazione di nuovi sistemi uomo-macchina, nonché allo sviluppo di prototipi.

7.3 PROGETTI DI RICERCA

Amon Rapp ha avuto un ruolo nei seguenti progetti di ricerca. L'attività sui progetti è coerente con le linee di ricerca descritte nella Sezione 7.2.

PHASE Promoting Healthy and Sustainable Eating through Interactive and Explainable AI

Methods (Università degli Studi di Torino, Università degli Studi di Bari Aldo Moro, Università degli Studi di Cagliari).

Lo spoke 6 ha l'obiettivo di definire nuovi modelli di gestione dell'agricoltura di nuova generazione.

Ruolo: Responsabile dell'unità locale dell'Università degli Studi di Torino.

Periodo: dal 28-09-2023 a oggi.

AGRITECH Centro Nazionale per le Tecnologie dell'Agricoltura – Spoke 6 Management models to promote sustainability and resilience of agricultural production systems

Lo spoke 6 ha l'obiettivo di definire nuovi modelli di gestione dell'agricoltura di nuova generazione.

Ruolo: Referente per il Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Torino per i WP 6.1 e 6.2

Periodo: dal 01-09-2022 a oggi.

SMAILE – EmpAI: Simple Methods for Artificial Intelligence Learning and Education -

Empowerment of AI competences: What makes an expert from a novice? (Politecnico di Torino, Università degli Studi di Torino - Dipartimento di Informatica e Dipartimento di Psicologia).

Il progetto ha l'obiettivo di definire una metodologia didattica efficace per sviluppare abilità riguardanti l'apprendimento dell'intelligenza artificiale nei giovani studenti.

Ruolo: Partecipazione alle attività di sperimentazione

Periodo: dal 26-02-2021 a oggi.

Cares – inCclusive personAlized touRist systEms autiSm (Università degli Studi di Torino -

Dipartimento di Informatica, ASL Torino).

Il progetto ha l'obiettivo di sviluppare strumenti per supportare le persone affette da autismo durante i viaggi per turismo.

Ruolo: Partecipazione alle attività di sperimentazione e raccolta requisiti utente

Periodo: dal 10-12-2021 a 10-06-2024.

Social4School: strumenti a supporto dell'educazione al consumo critico dei contenuti nella rete e di contrasto alla diffusione delle fake news (Università degli Studi di Torino).

Il progetto ha l'obiettivo di aumentare la consapevolezza degli studenti sulle dinamiche di diffusione delle fake news.

Ruolo: Responsabile delle attività di valutazione

Periodo: dal 16-12-2020 al 05-12-2023.

Studi e ricerche su sistemi conversazionali intelligenti (Università degli Studi di Torino, TIM S.p.A.)

Il progetto ha l'obiettivo di indagare come gli utenti interagiscono con il chatbot "Angie" di TIM e di identificare nuove soluzioni per ovviare alle difficoltà di interazione tra utente e chatbot.

Ruolo: Task leader dell'attività "Human in the loop"

Periodo: dal 1-11-2019 al 31-7-2020

Social4School: metriche, modelli, metodi e strumenti a supporto dell'educazione ai media e alle dinamiche sociali online (Università degli Studi di Torino)

Il progetto ha l'obiettivo di aumentare la consapevolezza di studenti nelle scuole primarie sulle dinamiche di diffusione delle informazioni online e della privacy.

Ruolo: Task leader del task "Task 4: Test/Usabilità/Sperimentazione"

Periodo: dal 01-01-2018 a 09-12-2020

Personalized Interactive Urban Maps for Autism (Università degli Studi di Torino - Dipartimento di Informatica e Dipartimento di Psicologia, ASL Torino, Consoft Sistemi S.p.A.).

Il progetto ha l'obiettivo di creare un sistema di navigazione interattivo e personalizzato che permetta alle persone affette di autismo di muoversi in modo indipendente nella propria città. Progetto di ricerca finanziato dalla Compagnia di San Paolo.

Ruolo: WP Leader del WP "Raccolta requisiti e valutazione con utenti".

Periodo: Dal 01-05-2017 a 01-11-2020.

La città per tutti: incrementare l'accessibilità degli spazi urbani per una maggiore inclusione sociale (Università degli Studi di Torino, ASL Torino, Consoft Sistemi S.p.A.).

Il progetto si occupa di esplorare soluzioni interattive in grado di supportare persone affette da disabilità cognitive all'interno degli spazi urbani. Progetto di Ricerca finanziato dal centro interdipartimentale ICxT.

Ruolo: WP Leader del WP "Raccolta requisiti, progettazione e valutazione con persone affette da autismo".

Periodo: Dal 15-05-2016 al 15-05-2017.

Supporto per raccolta e elaborazione di dati in ambito Quantified Self (Università degli Studi di Torino, Telecom Italia).

Il progetto studia nuove modalità di raccolta di dati personali attraverso strumenti wearable e interfacce tangibili con il fine di cambiare i comportamenti delle persone, di aumentare la loro autoconoscenza e di fornire strumenti per l'esplorazione del sé. Ricerca scientifica finanziata da Telecom Italia.

Ruolo: Task leader del task "Studio degli effetti delle soluzioni di Quantified Self sugli utenti finali".

Periodo: Dal 01-06-2015 al 31-12-2015.

Supporto per raccolta e elaborazione di dati in ambito di information visualization e quantified self (Università degli Studi di Torino, Telecom Italia). Ricerca scientifica affidata da Telecom Italia S.p.A.

Il progetto studia nuove modalità di integrazione e visualizzazione di dati personali da strumenti wearable e mobile con il fine di incrementare la consapevolezza di sé e l'autoconoscenza. Ricerca scientifica finanziata da Telecom Italia.

Ruolo: Task leader del task "Raccolta dati in modo trasparente".

Periodo: Dal 01-06-2014 al 31-12-2014.

ComfortSense (Università degli Studi di Torino, Pro Logic Informatica s.r.l., Environment Park S.p.A., CSP s.c.a.r.l., Modelway, Screen 99, Sinbit s.r.l., Enhancers s.r.l., Politecnico di Torino, Telecom Italia) POR-FESR 2007/2013, finanziato dalla Regione Piemonte con il concorso di risorse comunitarie del FESR, dello Stato Italiano e della Regione Piemonte attraverso bando competitivo.

Il progetto studia e sperimenta gli strumenti Internet of Data e Internet of Things per raccogliere in modo naturale informazioni oggettive e soggettive dagli individui e incrociarle con i dati ricavati dalla sensoristica ambientale, con l'obiettivo di cambiare i comportamenti delle persone.

Ruolo: Responsabile del Living Lab e delle attività di valutazione con utenti e di design partecipativo.

Periodo: Dal 01-10-2014 al 30-09-2015.

Ontologie, folksonomie e interoperabilità nel web 3.0 (Università degli Studi di Torino).

Il progetto si occupa di progettare, implementare e valutare nuove soluzioni di interaction design per il web 3.0.

Ruolo: Responsabile della progettazione di interfacce uomo-macchina e della loro valutazione.

Periodo: Dal 01-02-2014 al 31-05-2014.

Torino città universitaria – Progetto StudyinTorino (Università degli Studi di Torino, Comune di Torino).

Il progetto si occupa della raccolta requisiti e progettazione di un portale informativo per gli studenti universitari.

Ruolo: Responsabile della progettazione dell'interfaccia, dell'architettura informativa e della valutazione

con utenti.

Periodo: Dal 15-03-2013 al 31-12-2013.

3DVRS Suite (Università degli Studi di Torino, e.MAGINE, Virtual Reality & MultiMedia Park, Annoluce).

Il progetto si occupa della prototipazione di un ambiente virtuale per impianti oil & gas e della relativa interfaccia di configurazione. Progetto cofinanziato dalla Fondazione Torino Wireless nell'ambito del Bando Tecnologie Smart.

Ruolo: **Responsabile** della progettazione dell'interfaccia di configurazione e dei test con gli utenti.

Periodo: Dal 01-01-2012 al 31-12-2012.

Tecniche di ragionamento per sistemi basati su conoscenza (Università degli Studi di Torino).

Ruolo: **Responsabile** della valutazione di interfacce per il mobile

Periodo: Dal 14-09-2011 al 13-11-2011.

PIEMONTE (People Interaction with Enhanced Multimodal Objects for a New Territory Experience) (Telecom Italia, Università degli Studi di Torino, Università di Scienze Gastronomiche, Slow Food). Finanziato dalla Regione Piemonte all'interno del bando competitivo Converging Technologies.

L'obiettivo del progetto è la realizzazione di un framework che interconnetta oggetti virtuali e fisici in ottica di social web, utilizzando tecniche di semantic web e di intelligenza artificiale nel dominio enogastronomico.

Ruolo: **Membro dell'unità operativa** di Telecom Italia e **WP leader** della "Definizione requisiti e valutazione con utenti".

Periodo: Dal 01-01-2010 al 31-08-2011

Dynamic TV (Telecom Italia, Università degli studi di Torino, Università degli studi di Modena e Reggio Emilia, Università degli Studi di Brescia).

Il progetto vuole esplorare nuovi paradigmi di interazione con contenuti televisivi, attraverso la creazione di interfacce 3D e sistemi di raccomandazione personalizzati.

Ruolo: Partecipazione alle attività di progettazione dell'interfaccia di navigazione e di valutazione con utenti.

Periodo: Dal 02/09/2007 al 01/09/2009.

Telco@me (Telecom Italia, Politecnico di Torino, Università di Firenze)

Il progetto si pone l'obiettivo di creare servizi altamente personalizzati sulla base di dati personali raccolti da diverse fonti.

Ruolo: Partecipazione alle attività di progettazione dei servizi, alla raccolta di requisiti utente e alla valutazione con utenti.

Periodo: dal 15/06/2006 al 31/08/2011.

Telco@car (Telecom Italia, Magneti Marelli)

Il progetto si pone l'obiettivo di creare servizi internet per l'automotive.

Ruolo: Partecipazione alle attività di progettazione dei servizi e alla raccolta di requisiti utente.

Periodo: Dal 01/01/2008 al 15/05/2009.

Telco@home (Telecom Italia, Politecnico di Torino, Università di Firenze)

Il progetto ha l'obiettivo di definire un ecosistema intelligente in grado di trasferire media da un dispositivo all'altro all'interno dell'ambiente domestico.

Ruolo: Partecipazione alle attività di raccolta requisiti, progettazione di interfacce utente.

Periodo: Dal 15/06/2006 al 31/12/2007.

7.4 GRUPPI DI RICERCA

7.4.1 Direzione di gruppi di ricerca

Dal 2015 a oggi: **Direttore** del Laboratorio Smart Personal Technology presso il Centro Interdipartimentale ICxT - ICT e Innovazione per Società e Territorio dell'Università di Torino.
<http://icxt.di.unito.it/laboratori/smart-personal-technology/>

Collaborazioni: Fondazione Bruno Kessler e Università degli Studi di Trento (Prof. Massimo Zancanaro), Sheffield Hallam University (Prof.ssa Daniela Petrelli), Dalhousie University (dott.ssa Rita Orji), Università di Torino - Dipartimento di Informatica, Dipartimento di Psicologia e Dipartimento di Culture, Politica e Società.

Ambito di ricerca: Interazione Uomo-Macchina. Ricerca su dati personali e nuove tecnologie wearable. Approccio interdisciplinare.

7.4.2 Partecipazione a gruppi di ricerca nazionali

Membro del gruppo di ricerca **SIOS** (Smart Interactive Objects and Systems) del Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Torino (http://www.di.unito.it/do/gruppi.pl/Show?_id=msyj)

Tematiche di ricerca: Interazione-Uomo Macchina, interfacce utente intelligenti, user modeling.

Collaborazioni: Istituzioni pubbliche (Comune della città di Torino), aziende (TIM), Università italiane (Università di Scienze Gastronomiche).

Ruolo: Ricerca sugli impatti delle nuove tecnologie di Internet of Things e wearable sugli utenti.

Periodo: dal 2012 a oggi.

Membro del gruppo di ricerca **Didattica dell'informatica** del Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Torino (http://www.di.unito.it/do/gruppi.pl/Show?_id=mbrq)

Periodo: dal 2021 a oggi.

Membro di **ICxT Innovation Center** (Centro Interdipartimentale “ICT x il Territorio”) dell'Università degli Studi di Torino (<http://www.icxt.unito.it>).

Periodo: dal 2014 a oggi.

Collaboratore di **CIRMA** (Centro Interdipartimentale di Ricerca su Multimedia e Audiovisivo) dell'Università degli Studi di Torino (<http://www.cirma.unito.it/>).

Periodo: dal 2013 a oggi.

Membro del gruppo di ricerca Continuous Cross Ambient Communication presso Telecom Italia S.p.A.

Tematiche di ricerca: Ubiquitous Computing e Wearable Computing. Collaborazioni: Università italiane (Politecnico di Torino, Università degli studi di Torino, Università di Firenze), aziende (Magnet Marelli)

Ruolo: ricerca sugli impatti di nuove tecnologie wearable e ubiquitous sugli utenti e progettazione di nuove interfacce.

Periodo: dal 15/05/2006 al 15/05/2011.

Membro del gruppo di ricerca DynamicTv di Telecom Italia S.p.A.

Tematiche di ricerca: Nuove Interfacce per la visualizzazione di contenuti multimediali. Collaborazioni: Università italiane (Università degli Studi di Torino, Università di Modena e Reggio Emilia, Università degli Studi di Brescia)

Ruolo: ricerca su differenti modalità di presentazione e navigazione di contenuti multimediali.

Periodo: dal 15/05/2006 al 15/05/2009.

7.4.3 Collaborazioni di ricerca internazionali

“**Behavior change**” con University of Lausanne (Prof. Mauro Cherubini), University of Applied Sciences and Arts Western Switzerland (Prof. Maurizio Caon).

Tematiche di ricerca: sistemi per il cambiamento del comportamento.

Ruolo: ricerca sugli effetti delle tecnologie “persuasive”.

Periodo: dal 1/9/2019 a oggi

“**Personal data**” con The University of Sydney (Prof.ssa Judy Kay, Prof. Bob Kummerfeld), Technical University of Denmark (Prof. Jakob Larsen), The University of Sheffield (dott. Frank Hopfgartner), Technische Universität Berlin (dott. Till Plumbaum), Università degli Studi di Bari “Aldo Moro”.

Tematiche di ricerca: dati personali.

Ruolo: ricerca su nuove modalità di visualizzazione dei dati personali.

Partecipazione attestata dai Workshop “New Frontiers of Quantified Self” (prima, seconda, e terza edizione) a UbiComp/ISWC 2015, 2016, 2017, LinkQS a Hypertext 2014, FuturePD, HUM, ExHUM e

ExUM a UMAP e dalla Special Issue “Harnessing personal tracking data for personalization and sense-making” su User Modeling and User-Adapted Interaction Journal.

Periodo: dal 1/1/2014 a oggi

“**Gamification**” con University College Cork (Prof. Conor Linehan), University of Sheffield (Prof. Frank Hopfgartner) e Tampere University of Technology (Prof. Juho Hamari).

Tematiche di ricerca: gamification, tecnologie per il cambiamento del comportamento.

Ruolo: ricerca su nuove soluzioni di design che impiegano elementi di gioco nei sistemi interattivi.

Partecipazione attestata dai workshop “Fictional Game Elements 2016” a CHI PLAY 2016 e “Data-Driven Gamification Design” a MindTrek 2017 e dalla Special Issue “Strengthening gamification studies: Critical challenges and new opportunities” su International Journal of Human-Computer Studies.

Periodo: dal 1/1/2015 a 1/1/2020.

“**Information Retrieval**”. Con University of Tampere (Prof. Tuomas Harviainen).

Tematiche di ricerca: information retrieval nei videogiochi.

Ruolo: ricerca sulle modalità attraverso cui i videogiochi recuperano dati per i giocatori.

Partecipazione attestata dalla pubblicazione su *Journal of Documentation*.

Periodo: dal 1/1/2017 a 1/1/2019.

“**Autonomous Agents**”. Con University of Skövde (Prof. Tom Ziemke), Università di Torino, Dipartimento di Psicologia (Prof. Maurizio Tirassa). *Tematiche di ricerca:* interazione con agenti intelligenti.

Ruolo: ricerca teorica su come interagiamo con agenti intelligenti.

Partecipazione attestata dalla Special Issue “Cognitive Aspects of Interactive Technology Use: From Computers to Smart Objects and Autonomous Agents” su Frontiers in Psychology.

Periodo: dal 1/12/2016 a 1/1/2019.

7.4.4 Responsabilità scientifica di borsisti di ricerca e assegnisti di ricerca

- *Borsa di ricerca.* Progetto: “Collecting user requirements through participatory design methods”. Durata 6 Mesi – 12.000 euro (Inizio 1/2/2023). Vincitore dott.ssa Chiara Di Lodovico.

- *Borsa di ricerca.* Progetto: “Human in the loop per Interfacce Conversazionali Intelligenti: Applicazione di tecniche di HCI per migliorare l’interazione tra utente e chatbot”. Durata 3 Mesi - 3.400 euro (Inizio 23/3/2020). Vincitore dott. Lorenzo Curti.

- *Borsa di ricerca.* Progetto: “Raccolta requisiti per la creazione di nuovi servizi”. Durata 3 Mesi - 3.400 euro (Inizio 15/7/2020). Vincitore dott. Lorenzo Curti.

- *Assegno di ricerca.* Progetto: “Sviluppo ed implementazione di un nuovo sistema per il telerilevamento basato su sciame di droni per l’agricoltura 4.0”. Durata 24 Mesi – 50.000 euro (Inizio 1/3/2023). Vincitore dott. Gica Stefanescu Miralles.

7.5 RESPONSABILITÀ DI RICERCHE SCIENTIFICHE AFFIDATE DA ISTITUZIONI PRIVATE

- Responsabile scientifico e referente per il Dipartimento di Informatica (assieme alla Prof.ssa Federica Cena) della Convenzione tra il Dipartimento di Informatica dell’Università degli studi di Torino e TIM S.p.A.

Titolo ricerca: UX/UI & Artificial Intelligence for eXtended Reality

Tematiche di ricerca: Studi su avatar nei videogame e mondi virtuali per definire linee guida di progettazione di ambienti virtuali caratterizzati dall’interazione con avatar.

Periodo: 1/10/2022-31/10/2022.

- Responsabile scientifico e referente per il Dipartimento di Informatica (assieme alla Prof.ssa Federica Cena) della Convenzione tra il Dipartimento di Informatica dell’Università degli studi di Torino e TIM S.p.A.

Titolo ricerca: Raccolta informazioni utente attraverso tecniche di text mining e interazione game-based

Tematiche di ricerca: Studi e sperimentazioni che attraverso l'utilizzo di tecniche di Natural Language processing, Data Mining e game-based interaction consentano di raccogliere informazioni utente per studiare nuove tecniche di interazione.

Periodo: 1/1/2021-31/12/2021.

7.6 ORGANIZZAZIONE DI CONFERENZE

7.6.1 Organizzazione di conferenze internazionali

Membro dell'Organizing Committee di CHI '25 come Video Showcase Co-Chair presso ACM CHI '25 Conference on Human Factors in Computing Systems, Yokohama, Giappone. (Conferenza CLASSE 1 GRIN, A++).

Membro dell'Organizing Committee di CUI '24 come Registration Co-Chair presso ACM CUI '24 Conversational User Interfaces, Luxembourg City, Lussemburgo, 8–10 Luglio 2024.
<https://cui.acm.org/2024/organisation/organisers/>

Membro dell'Organizing Committee di CHI '23 come SIG Special Interest Group (SIG) Co-Chair presso ACM CHI '23 Conference on Human Factors in Computing Systems, 23-28 Aprile 2023, Amburgo, Germania. (Conferenza CLASSE 1 GRIN, A++).
<https://chi2023.acm.org/organizing/organizing-committee/>

Publicity co-chair presso CHITALY 2023, 20-22 Settembre 2023, Torino, Italia.
<https://chitaly2023.it/organizing-committee/>

Conference and Program Co-Chair presso the 3rd International GamiFIN Conference 2019, 8-10 Aprile, Levi, Finlandia. <http://ceur-ws.org/Vol-2359/preface.pdf>

Track Co-Chair (Track n. 6 - Designing Smart Organizations. Novel theories, methods, and applications) presso The 13th Mediterranean Conference on Information Systems and The 16th Conference of the Italian Chapter of AIS (Association for Information Systems), 27-28 Settembre, Napoli, Italia. <http://www.itaais.org/conference/2019/tracks/>

Session Co-Chair and organizer presso HCI International 2017. "Quantified Self & Personal Informatics" - Parallel Session, 9-14 Luglio 2017, Vancouver, Canada. <https://qsandpi.wordpress.com/>

Session Co-Chair and organizer presso HCI International 2016. "Quantified Self & Personal Informatics" - Parallel Session, 17-22 Luglio 2016, Toronto, Canada. <https://qsandpi.wordpress.com/>

7.6.2 Organizzazione di conferenze nazionali

Session Co-Chair and organizer presso AISC 2016 13th Annual Conference of the Italian Association for Cognitive Sciences – Symposium "Mente, computazione, interazione", 24-26 Novembre 2016, Torino, Italia. <http://www.aisc-net.org/home/category/previous-aisc-conferences/>

Membro del comitato scientifico presso World Usability Day 2019, 14 Novembre 2019, Torino, Italia.
<https://wudunito2019.di.unito.it/>

7.6.3 Organizzazione di workshop internazionali

Ideatore, co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale BehavRec '23: Recommendations for Behavior Change International Workshop on Behavior Change and Persuasive Recommender Systems presso The 17th ACM Conference on Recommender Systems (RecSys '23, 18-22 Settembre 2023, Singapore) (Conferenza Classe 2 GRIN). <https://behavrec.wordpress.com/>

Co-organizzatore e Program co-chair del workshop GENerative, Explainable and Reasonable Artificial Learning (1st edition). Workshop presso CHITALY 2023 (20 Settembre 2023, Torino, Italia).
<https://www.evilscrip.tu/eu/general/>

Co-organizzatore e Program co-chair del workshop Methodological Challenges, Risks and Ethical

Implications in Game Research. Workshop presso CHI PLAY 2023 (10 Ottobre 2023, Stradford, Canada). <https://programs.sigchi.org/chi%20play/2023/program/content/125491>

Co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale. *5th Workshop on Explainable User Models and Personalized Systems (ExUM)* presso The 31st ACM Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization. (26-29 Giugno, 2023, Limassol, Cipro) (Conferenza Classe 3 GRIN). <http://www.di.uniba.it/~swap/exum/organizers.html>

Co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale. *New Trends in HCI and Sports* presso MobileHCI 2022 The ACM International Conference on Mobile Human-Computer Interaction. (28 Settembre - 1 Ottobre, 2022, Vancouver, Canada) (Conferenza Classe 2 GRIN). <https://mobilehci22-hci-and-sports.dfki.de/organizers/>

Co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale. *Explainable User Models and Personalized Systems (ExUM) International Workshop on Transparent Personalization Methods based on Heterogeneous Personal Data* presso The 30th ACM Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization. (4-7 Luglio, 2022, Barcelona, Spagna) (Conferenza Classe 3 GRIN). <http://www.di.uniba.it/~swap/exum/organizers.html>

Co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale. *PICA: Towards a new generation of Personalized Intelligent Conversational Agents.* presso ACM UMAP 2021, 29th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (25 Giugno 2021, Online). (Conferenza Classe 3 GRIN). <https://pica.cls.ru.nl/>

Co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale. *Designing for/with/around Nature Exploring new frontiers of outdoor-related HCI.* CHIItaly 2021 (12 Luglio 2021, Bolzano e Online). <https://sites.google.com/view/naturehci/home>

Co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale *ExHUM 2019: Explainable and Holistic User Modeling* presso ACM UMAP 2019, 27th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (9 Giugno 2019, Larnaca, Cipro). (Conferenza Classe 3 GRIN). <https://exhum19.wordpress.com/>

Co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale *Ubiquitous Chatbots: Workshop on Wearable and Embodied Conversational Agents* presso 2018 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing (UbiComp 2018, 12 Ottobre 2018, Singapore). (Conferenza Classe 1 GRIN). <https://sites.google.com/view/ubiquitous-chatbots/> (Conferenza Classe 1, A+ GRIN, classificazioni 2015-2018).

Ideatore, co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale *HUM 2018: Holistic User Modeling* presso ACM UMAP 2018, 26th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (8 Luglio 2018, Singapore). (Conferenza Classe 3 GRIN). <https://hum18.wordpress.com/>

Ideatore, co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale *DDGD '17: First International Workshop on Data-Driven Gamification Design*, presso Academic Mindtrek 2017 (Academic Mindtrek '17, 20 Settembre 2017, Tampere, Finlandia). <http://data-driven-gamification.com/2017/07/19/call-for-papers-ddgd-2017/>

Ideatore, co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale *New frontiers of Quantified Self 3 Exploring understudied categories of users*, presso 2017 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing (UbiComp 2017, 12 Settembre 2017, Maui, Hawaii, USA). <https://newfrontiersqs3.wordpress.com/> (Conferenza Classe 1, A+ GRIN, classificazioni 2015-2018).

Ideatore, co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale *THUM 2017: Temporal and Holistic User Modeling* presso ACM UMAP 2017, 25th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (9 Luglio 2017, Bratislava, Slovacchia). (Conferenza Classe 3 GRIN). <https://hum17.wordpress.com/>

Ideatore, co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale *Fictional Game Elements 2016*, presso ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play

(CHI PLAY '16, 16 Ottobre 2016, Austin, TX, USA). <https://fge2016.wordpress.com/organizers/>

Ideatore, co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale *New frontiers of Quantified Self 2: going beyond numbers*, presso 2016 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing (UbiComp 2016, 12 Settembre 2016, Heidelberg, Germania). <https://newfrontiersqs2.wordpress.com/organizers/> (Conferenza Classe 1, A+ GRIN, classificazioni 2015-2018).

Ideatore, co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale *FuturePD: The future of personal data: envisioning new personalized services enabled by Quantified Self technologies* presso ACM UMAP 2016, 24th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (16 Luglio 2016, Halifax, Canada). (Conferenza Classe 3 GRIN). <https://futurepd.wordpress.com/organizers/>

Ideatore, co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale *New frontiers of Quantified Self: finding new ways for engaging users in collecting and using personal data*, presso 2015 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing (UbiComp 2015) (7 Settembre 2015, Osaka, Giappone). <https://frontiersqs.wordpress.com/> (Conferenza Classe 1, A+ GRIN, classificazioni 2015-2018).

Ideatore, co-organizzatore e Program co-chair del workshop internazionale *Linking the Quantified Self (LQS 2014)* presso ACM Hypertext Conference 2014, Pontifical Catholic University of Chile (1 Settembre 2014, Santiago, Cile). (Conferenza Classe 2 GRIN, classificazioni 2015-2018). <https://linkqsws.wordpress.com/>

7.7 PARTECIPAZIONE A CONFERENZE COME RELATORE

7.7.1 Presentazioni a conferenze internazionali

CSCW '23 The 2023 ACM SIGCHI Conference on Computer-Supported Cooperative Work & Social Computing (14-18 Ottobre, Minneapolis, MN, USA) (Conferenza Classe 1 GRIN, A+)

RecSys '23 The ACM Conference on Recommender Systems (18-22 Settembre 2023, Singapore) (Conferenza Classe 2 GRIN).

CHI 2023, The ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (23-28 Aprile 2023, Amburgo, Germania) (Conferenza Classe 1 GRIN, A++).

CSCW 2020, The 23rd ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing, online, 17-21 Ottobre 2020 (Conferenza Classe 1 GRIN, A+).

PsychoBit 2020, The Second Symposium on Psychology-Based Technology, online, 28-29 Settembre 2020.

GAC 2020, 1st Gulf Autism Conference, Muscat, Oman, 24-26 Gennaio 2020.

MobileHCI 2019, the 21st International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services, Taipei, Taiwan, 1-4 Ottobre 2019.

CHI 2019, The ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Glasgow, Regno Unito, 4-9 Maggio 2019 (Conferenza Classe 1 GRIN, A++).

Persuasive 2019, The 14th International Conference on Persuasive Technology, Limassol, Cipro, 9-11 Aprile 2019.

UMAP 2018, 26th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization, Singapore, 8-11 Luglio 2018.

CHI 2018, The ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Montréal, Canada, 21-26 Aprile 2018 (Conferenza Classe 1 GRIN, A++).

UbiComp/ISWC 2017 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing (UbiComp), and the International Symposium on Wearable Computers (ISWC), Maui, Hawaii, USA, 11-15 Settembre, 2017.

CHI 2017, The ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Denver, Colorado, USA, 6-11 May 2017 (Conferenza Classe 1 GRIN, A++).

CHI PLAY 2016, Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, Austin, Texas, USA, 16-19 Ottobre 2016.

UbiComp/ISWC 2016, ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing and The International Symposium on Wearable Computers (Workshop), Heidelberg, Germania, 12-16 Settembre 2016.

HCI International 2016, International Conference on Human-Computer Interaction, Toronto, Canada, 17-22 Luglio 2016.

UMAP 2016, 24th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization, Halifax, Canada, 13-16 Luglio 2016.

UbiComp/ISWC 2015, ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing and The International Symposium on Wearable Computers, Osaka, Giappone, 7-11 Settembre 2015.

Ubicomp/ISWC 2014, ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing and The International Symposium on Wearable Computers, Seattle, USA, 13-17 Settembre 2014.

AHFE 2014, 5th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics, Cracovia, Polonia, 19-23 Luglio 2014.

Hypertext 2014, 25th ACM Conference on Hypertext and Social Media (Workshop), Santiago, Cile, 1-4 Settembre 2014.

HCI International 2014, International Conference on Human-Computer Interaction, Heraklion, Grecia, 22-27 Giugno 2014.

CIVEMSA 2014, IEEE International Conference on Computational Intelligence and Virtual Environments for Measurement Systems and Applications, Ottawa, Canada, 5-7 Maggio 2014.

UbiComp 2013, ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing (Workshop), Zurigo, Svizzera, 8-12 Settembre 2013.

FDG 2013, International Conference on the Foundations of Digital Games, Chania, Grecia, 14-17 Maggio 2013.

CHI 2013, The ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (Workshop), Parigi, Francia, 27 Aprile – 2 Maggio (Conferenza Classe 1 GRIN, A++).

DIS 2012, The ACM conference on Designing Interactive Systems (Workshop), Newcastle, UK, 11-15 Giugno 2012.

Mindtrek 2012, 16th International Academic MindTrek Conference, Tampere, Finlandia, 3-5 Ottobre 2012.

7.7.2 Presentazioni a conferenze nazionali

STS Italia Conference 2023, Italia, Bologna, 27-30 Giugno, 2023.

Abitare il domani – Convegno Nazionale di Futures Studies, Napoli, Italia, 14-15 Ottobre 2022.

AISC 2021, the 17th Annual Conference of the Italian Association for Cognitive Sciences, Noto, Italia, 13-15 Dicembre 2021.

Ital-IA, primo Convegno Nazionale CINI sull'Intelligenza Artificiale, Roma, 18-19 Marzo 2019.

AISC 2017, Annual Conference of the Italian Association for Cognitive Sciences, Bologna, 14-16 Dicembre 2017.

I-Cities 2016, ICT for Smart Cities & Communities, Benevento, 29-30 Settembre 2016.

AISC-CODISCO 2014, Annual Conference of the Italian Association for Cognitive Sciences, Roma, 2-5 Dicembre 2014.

CHIItaly 2013, Biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter, Trento, 16-19 Settembre 2013.

7.7.3 Presentazioni e talk a convegni e conferenze su invito

10/11/2022 “Tecnologie di self-tracking per la salute, il benessere e lo sport: opportunità e rischi dei dispositivi finalizzati a tracciare i dati personali e a cambiare i comportamenti delle persone”. Invited speaker al World Usability Day 2022 (10 Novembre 2022, Torino, Italia).

2/10/2019 “Rethinking Technologies for Behavior Change: A View from the Inside of Human Change”. Presentazione dell’articolo pubblicato su ACM Transactions on Computer-Human Interaction presso MobileHCI the 21st International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services (1-4 Ottobre 2019, Taipei, Taiwan). (Conferenza CLASSE 2 GRIN).

9/5/2019 “Personal Informatics for Sport: Meaning, Body, and Social Relations in Amateur and Elite Athletes”. Presentazione dell’articolo pubblicato su ACM Transactions on Computer-Human Interaction presso CHI 2019 The ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (4-9 Maggio 2019, Glasgow, Regno Unito), Journal Track (Conferenza CLASSE 1 GRIN, A++).

11/4/2019 “Research methods for Persuasive Technology”. Invited panelist presso 14th International Conference on Persuasive Technology (9-11 Aprile, Limassol, Cipro) (Conferenza CLASSE 3 GRIN).

10/4/2019 “Design fictions for behaviour change: exploring the long-term impacts of technology through the creation of fictional future prototypes”. Presentazione dell’articolo pubblicato su Behaviour & Information Technology presso 14th International Conference on Persuasive Technology (9-11 Aprile, Limassol, Cipro)

25/4/2018 “Know Thyself: A theory of the self for Personal Informatics”. Presentazione dell’articolo pubblicato su Human-Computer Interaction presso CHI 2018 The ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (21-26 Aprile, Montréal, Canada), Journal Track (Conferenza CLASSE 1 GRIN, A++).

9/11/2017 “Mappe interattive a supporto delle persone affette da disturbi dello spettro autistico”. Talk per il World Usability Day, Torino.

27/10/2017 “Progettare mappe interattive per persone affette da disturbo dello spettro autistico”. Talk per il Festival dell’innovazione in sanità pubblica, Pisa.

17/10/2017 “Mappe interattive per l’inclusione sociale”. Talk per la giornata di studi Il percorso socio-sanitario della persona con disturbo dello spettro autistico in età adulta. Torino.

7.8 ATTIVITÀ EDITORIALE, COMITATI DI PROGRAMMA, ATTIVITÀ DI REVISIONE E AFFILIAZIONI

7.8.1 Attività editoriale

EDITORIAL BOARD

Membro dell’editorial board come **Associate editor** della rivista *Human-Computer Interaction* Print ISSN: 0737-0024. Online ISSN: 1532-7051. IF 2020: 4.750; **Scopus CiteScore 2021 8.7**. Dal 9/3/2022. <https://www.tandfonline.com/action/journalInformation?show=editorialBoard&journalCode=hhci20>

Membro dell’editorial board come **Associate editor** della rivista *International Journal of Human-Computer Studies* ISSN: 1071-5819. IF 2020: 3.632; **Scopus CiteScore 2021 9.2**. Dal 21/5/2021. <https://www.journals.elsevier.com/international-journal-of-human-computer-studies/editorial-board>

Membro dell’editorial board della rivista *Multimodal Technologies and Interaction*. ISSN 2414-4088. **Scopus CiteScore 2021 4.5**. Dal 24/2/2021. <https://www.mdpi.com/journal/mti/editors>

Membro dell’editorial board come **Associate editor** della rivista *Frontiers in Artificial Intelligence (AI for Human Learning and Behavior Change)*. ISSN 2624-8212. **Scopus CiteScore 2021 2.2**. Dal 16/2/2021. <https://www.frontiersin.org/journals/artificial-intelligence#editorial-board>

Membro dell'editorial board come **Associate editor** della rivista *Frontiers in Digital Health* ISSN: 2673-253X. Dal 2/10/2022. <https://www.frontiersin.org/journals/digital-health/editors>

Membro dell'editorial board come **Academic editor** della rivista *Mobile Information Systems*. ISSN: 1574-017X (Print) ISSN: 1875-905X (Online). IF 2020: 1.802. **Scopus CiteScore 2021 2.3**. Dal 19/7/2018. <https://www.hindawi.com/journals/misy/editors/>

GUEST EDITOR

Leading guest editor della Special Issue *Time and HCI* su Human-Computer Interaction. Print ISSN: 0737-0024. Online ISSN: 1532-7051. <https://www.tandfonline.com/toc/hhci20/37/1>

Leading guest editor della Special Issue *Strengthening gamification studies: Critical challenges and new opportunities* su International Journal of Human-Computer Studies. ISSN: 1071-5819. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581918306712>

Co-Guest editor della Special Issue *Harnessing personal tracking data for personalization and sense-making* su User Modeling and User-Adapted Interaction. The Journal of Personalization Research. ISSN: 0924-1868 (Print) 1573-1391 (Online). <https://link.springer.com/journal/11257/volumes-and-issues/30-3>

Leading Guest editor della Special Issue *Cognitive Aspects of Interactive Technology Use: From Computers to Smart Objects and Autonomous Agents* su Frontiers in Psychology ISSN: 1664-1078 <http://journal.frontiersin.org/researchtopic/5739/>

Leading Guest editor della Special Issue *Quantified Self and Personal Informatics* su Computers, ISSN 2073-431X http://www.mdpi.com/journal/computers/special_issues/session_HCI2017

7.8.2 Comitato di programma

CONFERENZE INTERNAZIONALI

Associate Chair del comitato di programma

CHI 2024 The ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (Honolulu, USA) (Conferenza Classe 1 GRIN, A++). Subcommittee Games and Play.

ACM IUI 2024 the 29th ACM International Conference on Intelligent User Interfaces (18-21 Marzo, 2024, Greenville, USA) (Conferenza Classe 2 GRIN). Senior Program Committee Member.

CSCW 2024 The 27th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing (9-13 Novembre, San José, Costa Rica), (Conferenza Classe 1 GRIN, A+).

CSCW 2023 The 26th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing (13-18 Ottobre, Minneapolis, USA), (Conferenza Classe 1 GRIN, A+).

CHI 2023 The ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (23-28 Aprile-2023, Amburgo, Germania) (Conferenza Classe 1 GRIN, A++). Subcommittee Design. <https://chi2023.acm.org/subcommittees/selecting-a-subcommittee/>

ACM IUI 2023 the 28th ACM International Conference on Intelligent User Interfaces (27-31 Marzo, 2023, Sydney, Australia) (Conferenza Classe 2 GRIN). Senior Program Committee Member.

CHI 2022 The ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (30 Aprile-6 Maggio, 2022, New Orleans, USA) (Conferenza Classe 1 GRIN, A++). Subcommittee Design. <https://chi2022.acm.org/for-authors/presenting/papers/selecting-a-subcommittee/#design>

CSCW 2022 The 25th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing (12-16 Novembre, Taipei, Taiwan), (Conferenza Classe 1 GRIN, A+). <https://cscw.acm.org/2022/submit-papers/>

ACM IUI 2022 the 27th ACM International Conference on Intelligent User Interfaces (22-25 Marzo, 2022, Helsinki, Finlandia) (Conferenza Classe 2 GRIN). Senior Program Committee Member. <https://iui.acm.org/2022/senior%20pc.html>

CSCW 2021 The 24th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing, (Conferenza Classe 1 GRIN, A+). <https://cscw.acm.org/2021/papers/>

CHI 2021 The ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (8-13 Maggio, 2021, Virtual Conference) (Conferenza Classe 1 GRIN, A++). LBW Committee <https://chi2021.acm.org/for-authors/presenting/late-breaking-work>

CHI PLAY 2020, 1-4 Novembre, 2020, Online (2-4 Novembre, 2020, Online). <https://chiplay.acm.org/2020/organizers/>

CSCW 2020 The 23rd ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing, Virtual conference (Conferenza Classe 1 GRIN, A+). <https://cscw.acm.org/2020/index.php/papers/>

CHI 2020 The ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (25-30 Aprile, 2020, Honolulu, Hawaii, USA) (Conferenza Classe 1 GRIN, A++) <https://chi2020.acm.org/authors/papers/selecting-a-subcommittee/>

CSCW 2019 The 22nd ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing (9-13 Novembre, 2019, Austin, Texas, USA) (Conferenza Classe 1 GRIN, A+). <https://cscw.acm.org/2019/submit-papers.html>

CHI PLAY 2019 The ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, Works-in-Progress (WiP) track (22-25 Ottobre, 2019, Barcellona, Spagna). <https://chiplay.acm.org/2019/organizers/>

Membro del comitato di programma

AAAI 2024, the Thirty-Eighth AAAI Conference on Artificial Intelligence (20-27 Febbraio 2024, Vancouver, Canada) (Conferenza Classe 1 GRIN)

CHITALY 2023 the 15th Biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter, 23-25 Settembre 2023, Torino, Italia. <https://chitaly2023.it/program-committee/>

ACM UMAP 2023 the 31st Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (26-29 Giugno 2023, Limassol, Cipro) (Conferenza Classe 3 GRIN)

AAAI 2023, the Thirty-Seventh AAAI Conference on Artificial Intelligence (7-14 Febbraio 2023, Washington D.C., USA) (Conferenza Classe 1 GRIN)

MUM 2022, 21st International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (27-30 Novembre 2022, Lisbona, Portogallo) (Conferenza Classe 3 GRIN). <https://www.mum-conf.org/2022/papers/>

ACM UMAP 2022 the 30th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (4-7 Luglio 2022, Barcellona, Spagna) (Conferenza Classe 3 GRIN) <https://www.um.org/umap2022/program-committee-members/>

GamiFIN Conference 2022 the 6th International GamiFIN Conference (26-29 Aprile, 2022, Hybrid, Finlandia). <http://ceur-ws.org/Vol-3147/preface.pdf>

MUM 2021, 20th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (5-8 Dicembre 2021, Leuven, Belgio). (Conferenza Classe 3 GRIN) <https://www.mum-conf.org/2021/cfp-papers/>.

IEEE AIKE 2021 Artificial Intelligence & Knowledge Engineering (1-3 Dicembre 2021, Laguna Hills, California). <https://www.ieee-aike.org/pc>

ACM UMAP 2021 the 29th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (21-25 Giugno 2021, Online) (Conferenza Classe 3 GRIN) <https://www.um.org/umap2021/committees/program-committee-members>

MMM 2021 the 27th International Conference on MultiMedia Modeling (25- 27 Gennaio, 2021, Praga, Repubblica Ceca). <https://mmm2021.cz/program-committee/>

ACM IUI 2021 the 26th ACM International Conference on Intelligent User Interfaces (13-17 Aprile,

2021, College Station, TX, USA) (Conferenza Classe 2 GRIN).
https://iui.acm.org/2021/pc_members.html

GamiFIN Conference 2021 the 5th International GamiFIN Conference (7-9 Aprile, 2021, Online, Finlandia). <http://ceur-ws.org/Vol-2883/preface.pdf>

IEEE AIKE 2020 Artificial Intelligence & Knowledge Engineering 2020 (9-11 Dicembre, 2020, Virtuale). <https://semanticcomputing.wixsite.com/aike2020/pc>

ACM UMAP 2020 the 28th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (14-17 Luglio, 2020, Genova, Italia) (Conferenza Classe 3 GRIN)
<http://www.cyprusconferences.org/umap2019/pages/committee.html>

ACM IUI 2020 the 25th ACM International Conference on Intelligent User Interfaces (17-20 Marzo, 2020, Cagliari, Italia) (Conferenza Classe 2 GRIN). https://iui.acm.org/2020/current_pcs.html

IEEE AIVR 2020 the 3rd International Conference on Artificial Intelligence & Virtual Reality (14-18 Dicembre, 2020, online). https://aivr.science.uu.nl/aivr_pc.html

MMM 2020 the 26th International Conference on MultiMedia Modeling (5-8 Gennaio, 2020, Daejeon, Korea).

GamiFIN Conference 2020 the 4th International GamiFIN Conference (1 - 3 Aprile, 2020, Levi, Finlandia). <http://ceur-ws.org/Vol-2637/preface.pdf>

ICT4AWE 2020 6th International Conference on Information and Communication Technologies for Ageing Well and e-Health (3-5 Maggio 2020, Praga, Repubblica Ceca).
<http://www.ict4ageingwell.org/ProgramCommittee.aspx>

ACM IUI 2019 the 24th annual meeting of the Intelligent User Interfaces community (17-20 Marzo, 2019, Los Angeles, USA) (Conferenza Classe 2 GRIN) https://iui.acm.org/2019/current_pcs.html

ACM UMAP 2019 the 27th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (9-12 Giugno, 2019, Larnaca, Cipro) (Conferenza Classe 3 GRIN)
<http://www.cyprusconferences.org/umap2019/pages/committee.html>

ItAIS & MCIS 2019 the 16th Conference of the Italian Chapter of AIS (Association for Information Systems) and The 13th Mediterranean Conference on Information Systems, 27-28 Settembre, Napoli, Italia. <http://www.itaais.org/conference/2019/committees/>

CHITALY 2019 the 13th Biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter, 23-25 Settembre 2019, Padova, Italia. <https://www.chitaly2019.org/scientific-committee>

IEEE CDKE 2019 First International conference on Conversational Data & Knowledge Engineering (16-18 Dicembre, 2019, Laguna Hills, California) <https://www.cdke.org/organizers>

MMM 2019 the 25th International Conference on MultiMedia Modeling (8-11 Gennaio, 2019, Thessaloniki, Greece) <http://mmm2019.itl.gr/program-committee/>

COINS 2019 International Conference on Omni-layer Intelligent Systems (5-7 Maggio, 2019, Creta, Grecia)

GamiFIN Conference 2019 the 3rd International GamiFIN Conference (8 - 10 Aprile, 2019, Levi, Finlandia). <http://ceur-ws.org/Vol-2359/preface.pdf>

ICT4AWE 2019 5th International Conference on Information and Communication Technologies for Ageing Well and e-Health (2-4 Maggio 2019, Heraklion, Creta, Grecia).
<http://www.ict4ageingwell.org/ProgramCommittee.aspx?y=2019>

ACM IUI 2018 the 23rd annual meeting of the Intelligent User Interfaces community (7-11 Marzo, 2018, Tokyo, Giappone). https://iui.acm.org/2018/current_pcs.html (Conferenza Classe 2 GRIN).

ACM UMAP 2018 the User Modeling, Adaptation, and Personalization 2018 Conference (8-11 Luglio, 2018, Singapore). http://www.um.org/umap2018/pc_list/ (Conferenza Classe 3 GRIN).

IEEE AIVR 2018 (The First IEEE International Conference on Artificial Intelligence and Virtual

Reality) (10 – 18, December, 2018, Taichung, Taiwan).
<http://aivr.asia.edu.tw/2018/program-committee/>

IOT 2018 8th International Conference on the Internet of Things (October 15-18, 2018 in Santa Barbara, California, USA).
<http://iot-conference.org/>

GamiFIN Conference 2018 the 2nd International GamiFIN Conference (21-23 Maggio, 2018, Pori, Finlandia). <http://ceur-ws.org/Vol-2186/preface.pdf>

ICT4AWE 2018 4th International Conference on Information and Communication Technologies for Ageing Well and e-Health (22-23 Marzo 2018, Funchal, Madeira, Portogallo).
<http://www.ict4ageingwell.org/ProgramCommittee.aspx?y=2018>

ACM IUI 2017 the 22nd annual meeting of the Intelligent User Interfaces community (13-16 Marzo 2017, Limassol, Cipro). <https://iui.acm.org/2017/pco.html> (Conferenza Classe 2 GRIN).

ICT4AWE 2017 3rd International Conference on Information and Communication Technologies for Ageing Well and e-Health (28-29 Aprile 2017, Porto, Portogallo).
<http://www.ict4ageingwell.org/ProgramCommittee.aspx?y=2017>

MMM2017 23rd International Conference on Multimedia Modeling (4-6 Gennaio 2017, Reykjavik, Islanda). <http://mmm2017.ru.is/index.php/program-committee/>

IEEE Cyber Science and Technology Congress 2016 (CyberSciTech 2016) (8-12 Agosto 2016, Auckland, Nuova Zelanda). <http://cyberscitech.net/2016/organization/>

HealthWear 2016 - the First EAI International Conference on Wearables in Healthcare (14-16 Giugno 2016, Budapest, Ungheria)

iConference 2016 special session on "Interaction and Engagement for Information Research and Learning with Lifelogging Devices" (20-23 Marzo 2016, Philadelphia, PA, USA).
<https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/89457/Joho604.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

HCI International 2015, parallel session on Quantified Self & Personal Informatics (2-7 Agosto, 2015, Los Angeles, CA, USA). <https://qsandpi.wordpress.com/program-committee/>

ICT, Society and Human Beings 2015 (21-23 Luglio 2015, Las Palmas de Gran Canaria, Spagna).
http://ict-conf.org/oldconferences/2015/?page_id=16

WORKSHOP NAZIONALI E INTERNAZIONALI

HCAI4U The First Workshop on User Perspectives in Human-Centred Artificial Intelligence, presso the 15th Biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter (CHIItaly 2023) Torino, Italia, 20 Settembre 2023 <https://sites.google.com/view/hcai4u2023/program-committee?authuser=0>

XAI.it 2022 3rd Italian Workshop on Explainable Artificial Intelligence - presso AI*IA 2022, 28 Novembre - 2 Dicembre, Udine, Italia.
di.uniba.it/~swap/xai-it/pc-member.html

APEX-UI 2022 1st Workshop on Adaptive and Personalized Explainable User Interfaces, 22 Marzo, 2021. <https://sites.google.com/view/apex-ui-2022/program-committee?authuser=0>

XAI.it 2021 2nd Italian Workshop on Explainable Artificial Intelligence - presso AI*IA 2021, 1-3 Dicembre, Milano, Italia.
<http://www.di.uniba.it/~swap/xai-it/pc-member.html>

Explainable User Models and Personalized Systems (ExUM), International Workshop on Transparent Personalization Methods based on Heterogeneous Personal Data presso The 29th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization, Online June 21-25, 2021
<http://www.di.uniba.it/~swap/exum/pc-member.html>

XAI.it 2020 Italian Workshop on Explainable Artificial Intelligence, Workshop presso AI*IA 2020 (25-27 Novembre, 2020, virtuale)

<http://www.di.uniba.it/~swap/xai-it/pc-member.html>

Data Visualization on Mobile Devices, Workshop presso CHI 2018, The ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (21 Aprile 2018, Montréal, Canada).
<https://mobilevis.github.io/about/>

The Role of Quantified Self for Personal Healthcare (QSPH'15), Workshop held in conjunction with IEEE BIBM (9 Novembre 2015, Washington, USA). http://qsph-workshop.dai-labor.de/index.html%3Fpage_id=13.html

BodySenseUX: 1st Workshop on Full-Body and Multisensory Experience in Ubiquitous Interaction at the 2015 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing (UbiComp 2015) (7 Settembre 2015, Osaka, Giappone). <https://sites.google.com/site/bodysenseux/workshop-description/bodysenseux-ubicomp15/organizers/programme-committee>

The Role of Quantified Self for Personal Healthcare (QSPH'14), Workshop presso IEEE BIBM (2 Novembre 2014, Belfast, UK). http://qsph-workshop.dai-labor.de/index.html%3Fpage_id=13.html

7.8.3 Revisore per riviste internazionali

IEEE Transactions on Games; ACM Transactions on Computer-Human Interaction; Human-Computer Interaction, Taylor & Francis; UMUIAI, Springer; Behaviour & Information Technology, Taylor & Francis; Computers in Human Behavior, Elsevier; Technology & People, Emerald Publishing; Interacting with Computers, Oxford University Press; International Journal of Human-Computer Studies, Taylor & Francis; Appetite, Elsevier; International Journal of Human-Computer Interaction, Taylor & Francis; Journal of Internet Medical Research, JMIR Publications; Computers & Education, Elsevier; IEEE Computer.

7.8.4 Revisore per conferenze internazionali

ACM CHI 2021; ACM CHI 2019; ACM CHI 2018; CSCW 2018; CHI PLAY 2018; CHI PLAY 2017; ACM CHI 2017; UMAP 2017; CSCW 2017; IUI 2017; UMAP 2016; CHI PLAY 2016; ISWC 2016; UbiComp 2016; ACM CHI 2016; CSCW 2016; ACM Hypertext 2015; CHI PLAY 2015; UbiComp 2015; UMAP 2015; UMAP 2014; Gamification Conference 2013; NEM 2012; ICCSIT 2011.

7.8.5 Revisore di progetti internazionali

State Education Development Agency (SEDA), “Post-doctoral Research Support”, 1 Valnu street, Riga, LV-1050, Latvia

7.8.6 Affiliazioni

Membro votante ACM SIGCHI Italy (Special Interest Group on Computer-Human Interaction)

Membro ACM SIGCHI (Special Interest Group on Computer-Human Interaction) (2012-2018; 2023-2024)

Membro ACM (Professional) (2021-2022)

Membro AISC (Associazione Italiana di Scienze Cognitive) (2015-2018, 2021-2022)

8. PREMI E RICONOSCIMENTI

2022 Special Recognition for Reviewing ACM CHI PLAY 2022

2020 Special Recognition for Reviewing ACM CHI 2020

2019 Special Recognition for Reviewing ACM CHI 2019

2017 Special Recognition for Reviewing ACM CHI 2017

2014 UbiComp & ISWC Travel Grant

2013 Foundation of Digital Games Travel Grant

2009 Borsa di ricerca Lagrange, Fondazione C.R.T., Fondazione ISI, Torino – Telecom Italia - Università di Torino, Dipartimento di Informatica.

2007 Borsa di ricerca Lagrange, Fondazione C.R.T., Fondazione ISI, Torino – Telecom Italia - Università di Torino, Dipartimento di Informatica.

9. ATTIVITÀ DIDATTICA

9.1 TITOLARITÀ DI INSEGNAMENTI UNIVERSITARI

9.1.1 Corsi di dottorato

2017/2018 Titolare del corso “**Tecnologie, interazione, organizzazioni**”, Dottorato in Scienze Psicologiche, Antropologiche e dell'Educazione, Università degli Studi di Torino (14 ore).

http://dott-spae.campusnet.unito.it/do/corsi.pl/Show?_id=ik1w

2017/2018 Titolare del Seminario “**Designing personalized games and gamified systems**”, Dottorato in Informatica, Università degli Studi di Torino (9 ore)

http://dott-informatica.campusnet.unito.it/do/avvisi.pl/Show?_id=5x8o

2016/2017 Titolare del corso “**Interazione uomo-macchina: I sistemi ‘intelligenti’**”, Dottorato in Scienze Psicologiche, Antropologiche e dell'Educazione, Università degli Studi di Torino (8 ore).

9.1.2 Corsi di laurea

- 2023/2024 Titolare del corso: “**Teorie dell’interazione persona-macchina**”, Corso di laurea specialistica in Comunicazione ICT e Media, Università degli Studi di Torino (36 ore/6 CFU – INF/01).

- 2022/2023 Titolare del corso: “**Teorie dell’interazione uomo-macchina**”, Corso di laurea specialistica in Comunicazione ICT e Media, Università degli Studi di Torino (36 ore/6 CFU – INF/01).

Valutazione Edumeter 2022/2023: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 97.30%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 100%

- 2021/2022, 2022/2023, 2023/2024 Titolare del corso: “**Informatica - (Cognomi A-K)**”, Corso di laurea triennale in Matematica, Università degli Studi di Torino (48 ore/6 CFU – INF/01).

Valutazione Edumeter 2021/2022: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 78.53%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 76.70%

Valutazione Edumeter 2022/2023: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 72.91%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 69.08%

- 2020/2021, 2021/2022, 2022/2023, 2023/2024 Titolare del corso: “**Laboratorio Design of Interactive Systems**”, Corso di laurea specialistica in Comunicazione ICT e Media, Università degli Studi di Torino (18 ore/3 CFU – INF/01).

Valutazione Edumeter 2020/2021: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 94.53%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 94.62%

Valutazione Edumeter 2021/2022: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 98.40%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 98.28%

Valutazione Edumeter 2022/2023: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 81.34%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 78.31%

- 2020/2021, 2021/2022, 2022/2023, 2023/2024 Titolare del corso: “**Design of Interactive Systems**”, Corso di laurea specialistica in Comunicazione ICT e Media, Università degli Studi di Torino (12 ore/2 CFU – INF/01).

Valutazione Edumeter 2020/2021: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 93.22%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 95.97%

Valutazione Edumeter 2021/2022: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 89.71%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 90.48%

Valutazione Edumeter 2022/2023 V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 91.10%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 90.76%

- 2020/2021, 2021/2022, 2022/2023, 2023/2024 Titolare del corso: “**Intelligenza Artificiale**”, Corso di laurea specialistica in Comunicazione ICT e Media, Università degli Studi di Torino (12 ore/2 CFU – INF/01).

Valutazione Edumeter 2020/2021: I periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 70.92%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 71.89%

Valutazione Edumeter 2021/2022: I periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 90.00%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 91.49%

Valutazione Edumeter 2022/2023: I periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 84.31%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 82.68%

2019/2020, 2020/2021 Titolare del corso: “**Basi di informatica - Corso A (Cognomi A-K)**”, Corso di laurea triennale in Matematica, Università degli Studi di Torino (48 ore/6 CFU – INF/01).

Valutazione Edumeter 2019/2020: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 85.38%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 84.21%

Valutazione Edumeter 2020/2021: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 92.97%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 92.96%

- 2019/2020 Titolare del corso: “**Introduzione alla programmazione (Coorte 2018)**”, Corso di laurea triennale in Fisica, Università degli Studi di Torino (30 ore/3 CFU – INF/01).

Valutazione Edumeter 2019/2020: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 93.07%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 94,53%

- 2019/2020 Titolare del corso: “**Programmazione I**”, Corso di laurea triennale in Informatica, Università degli Studi di Torino (12 ore – INF/01, esercitazioni).

Valutazione Edumeter 2019/2020: I periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 83.74%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 86.27%; V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 100.00%; Valutazione media docenza: Soddisfazione 100.00%

- 2018/2019 Titolare del corso: “**Psicologia dell’interazione uomo-tecnologia**”, Corso di laurea magistrale in Psicologia del lavoro e del benessere nelle organizzazioni, Università degli Studi di Torino (4 CFU – M-PSI/06).

Valutazione Edumeter 2018/2019: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 66.67%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 60.32%

- 2017/2018 Titolare del corso: “**Psicologia del lavoro e sviluppo tecnologico - Lab**”, Corso di laurea magistrale in Psicologia del lavoro e del benessere nelle organizzazioni, Università degli Studi di Torino (4 CFU – M-PSI/06).

Valutazione Edumeter 2017/2018: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 87.76%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 85.71%

- 2016/2017, 2017/2018 Titolare del corso: “**Laboratorio di Informatica**” Classe G + Classe H, Corso di laurea triennale in lettere, Università degli Studi di Torino (3 CFU (Classe G) + 3 CFU (Classe H) – INF/01).

Valutazione Edumeter 2016/2017: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 85.35%;
Valutazione media docenza: Soddisfazione 87.92%

Valutazione Edumeter 2017/2018: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 82.32%;

Valutazione media docenza: Soddisfazione 84.84%

- 2017/2018 Titolare del ciclo di esercitazioni (Art. 76) per il corso “**Introduzione all'informatica e alle reti**” (40 ore - INF/01), Corso di Laurea in Innovazione Sociale, Comunicazione e Nuove Tecnologie, Università degli Studi di Torino, Dipartimento responsabile: Informatica. Valutazione Edumeter: Non disponibile

- 2016/2017 Titolare del corso “**Informatica** (a distanza)”, Corso di laurea in Scienze dell'amministrazione online, Università degli Studi di Torino, sede di **Torino** (6 CFU – INF/01).

Valutazione Edumeter 2016/2017: I periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 70.78%; Valutazione media docenza: Soddisfazione 70.55%; V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 85.37%; Valutazione media docenza: Soddisfazione 84.62%;

- 2016/2017 Titolare del corso “**Informatica** (a distanza)”, Corso di laurea in Scienze dell'amministrazione online, Università degli Studi di Torino, sede di **Cuneo** (6 CFU – INF/01). Valutazione Edumeter 2016/2017: Non disponibile

- 2015/2016, 2016/2017 Titolare del corso: “**Psicologia dell'interazione uomo-tecnologia - Lab**”, Corso di laurea magistrale in Psicologia del lavoro e del benessere nelle organizzazioni, Università degli Studi di Torino (4 CFU – M-PSI/06).

Valutazione Edumeter 2015/2016: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 81.73%; Valutazione media docenza: Soddisfazione 88.00%

Valutazione Edumeter 2016/2017: V periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 92.86%; Valutazione media docenza: Soddisfazione 95.00%

- 2015/2016 Titolare del corso: “**Laboratorio di Informatica**” Classe B + Classe C, Corso di laurea triennale in lettere, Università degli Studi di Torino (3 CFU – (Classe B) + 3 CFU – (Classe C) – INF/01).

Valutazione Edumeter 2015/2016: I periodo. Valutazione media del corso: Soddisfazione 86.94%; Valutazione media docenza: Soddisfazione 86.40%

- 2014/2015 Titolare del corso: “**Cognizione situata e innovazione tecnologica - Lab**”, I edizione, Corso di laurea magistrale in Psicologia del lavoro e del benessere nelle organizzazioni, Università degli Studi di Torino (4 CFU - M-PSI/06, Laboratorio condotto con il Prof. Maurizio Tirassa, 20 ore ciascuno). Valutazione Edumeter: Non disponibile

- 2014/2015 Titolare del corso: “**Cognizione situata e innovazione tecnologica - Lab**”, II edizione, Corso di laurea magistrale in Psicologia del lavoro e del benessere nelle organizzazioni, Università degli Studi di Torino (4 CFU - M-PSI/06, Laboratorio condotto con il Prof. Maurizio Tirassa, 20 ore ciascuno). Valutazione Edumeter: Non disponibile

- 2013/2014, 2014/2015 Titolare del corso: “**Nuovi media per la promozione di prodotti e filiere locali**”, Master Universitario di I livello in "Sostenibilità Socio Ambientale e delle reti Agroalimentari" Università degli Studi di Torino (8 ore - AGR/01). Valutazione Edumeter: Non disponibile

- 2014/2015 Titolare del corso: “**Animazione di rete**”, Master Universitario di I livello in “Sostenibilità Socio Ambientale e delle reti Agroalimentari” Università degli Studi di Torino (8 ore - SPS/08). Valutazione Edumeter: Non disponibile

- 2011/2012, 2012/2013 Titolare del corso: “**Laboratorio di “Alfabetizzazione Informatica e Linguaggio di Programmazione HTML**” (I edizione) - Facoltà di Lettere e Filosofia - Università degli Studi di Torino (6 CFU– INF/01). Valutazione Edumeter: Non disponibile

- 2011/2012, 2012/2013 Titolare del corso: “**Laboratorio di “Alfabetizzazione Informatica e Linguaggio di Programmazione HTML**” (II edizione) - Facoltà di Lettere e Filosofia - Università degli Studi di Torino (6 CFU– INF/01). Valutazione Edumeter: Non disponibile

9.2 DIDATTICA ALL'ESTERO

28-29/10/19 Visiting professor presso University of Oulu. **Corso di dottorato:** Designing gamified

information systems (12 ore - 2 ECTS). University of Oulu Graduate School.

15/10/19 Personal data, self-knowledge and behavior change. **Seminario** presso the University of Lausanne, Department of Information Systems (DESI).

4/3/19 Understanding personal data. **Seminario** presso The University of Sheffield, Information School.

20/11/18 Making sense of personal data. **Seminario** presso Sheffield Hallam University, Cultural Communication and Computing Research Institute, Communication and Computing Research Centre.
https://blogs.shu.ac.uk/c3riimpact/lunchtime-seminar-amon-rapp/?doing_wp_cron=1547050060.9400320053100585937500

26/4/18 Reflexive Ethnographies in Human-Computer Interaction: Theory and Practice. **Corso** presso the ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '18, Montréal, Canada).
<https://chi2018.acm.org/accepted-courses/>

16/07/16 Games, gamification and personalization. **Tutorial** presso the 24th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (ACM UMAP '16 , Halifax, Canada).
<http://um.org/umap2016/program/tutorials.html>

9.3 ALTRE ATTIVITÀ DI CARATTERE DIDATTICO

9.3.1 Supporto a laboratori universitari

2012/2013 Conduzione Laboratorio “Metodi di ricerca per il Service e lo User Experience Design” - Facoltà di Lettere e Filosofia - Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione – Docente titolare del corso Prof. Luca Console - Università degli Studi di Torino (6 CFU – INF/01).

2011/2012 Conduzione Laboratorio “Metodi di ricerca per il Service e lo User Experience Design” - Facoltà di Lettere e Filosofia - Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione – Docente titolare del corso Prof. Luca Console - Università degli Studi di Torino (6 CFU – INF/01).

2010/2011 Conduzione Laboratorio “Sperimentazione di applicazioni per dispositivi mobili iPhone” - Facoltà di Lettere e Filosofia - Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione - Docente titolare del corso Prof. Luca Console - Università degli Studi di Torino (6 CFU – INF/01).

9.3.2 Lezioni e seminari su invito

26/3/2019 “Sistemi interattivi e dati personali: progettare tecnologie per la motivazione, l’autoconoscenza e il cambiamento”. Seminario per il laboratorio Nuove tendenze dell’ICT - Corso di Laurea magistrale in Comunicazione, ICT e Media - Università degli Studi di Torino.

13/3/2019 “Fictional design for human-computer interaction”. Lezione per il corso di Concept design studio, Corso di laurea magistrale in Integrated product design - Politecnico di Milano.

9/6/2017 “Progettare tecnologie per persone con disabilità cognitive”. Seminario per il corso di Tecnologie per la disabilità, Corso di laurea in ingegneria Informatica - Politecnico di Torino.

11/4/2017 “Metodi di ricerca per lo user-centered design”. Lezione per il corso di Interaction Design - Corso di Laurea magistrale in Comunicazione, ICT e Media - Università degli Studi di Torino.

18/12/2016 “Tecnologie per il cambiamento del comportamento” per il corso di Ergonomia cognitiva - Corso di laurea magistrale in Psicologia del lavoro e del benessere nelle organizzazioni - Università degli Studi di Torino.

12/4/2016 “Metodi di User Research per lo Human-Computer Interaction”. Lezione per il corso di Interaction Design - Corso di Laurea magistrale in Comunicazione, ICT e Media - Università degli Studi di Torino.

6/4/2016 “Tecnologie di Self-tracking: Raccogliere dati personali nell’era dell’Internet of Things” Seminario organizzato dall’ICxT per il Corso di Laurea magistrale in Comunicazione, ICT e Media - Università degli Studi di Torino.

9/6/2015 “Influire sul comportamento delle persone attraverso il design di sistemi interattivi. Quantified Self, Gamification e Behavior Change Technologies”. Seminario per il laboratorio Nuove tendenze dell’ICT - Corso di Laurea magistrale in Comunicazione, ICT e Media - Università degli Studi di Torino.

25/2/2015; 3-4/3/2015; 10-11/3/2015 “Laboratorio Living Lab per ComfortSense”.

Seminario/Laboratorio per il corso di Interaction Design - Corso di Laurea magistrale in Comunicazione, ICT e Media - Università degli Studi di Torino.

27/5/2014 “Metodi di User Research per lo Human-Computer Interaction”. Lezione per il corso di Interaction Design - Corso di Laurea magistrale in Produzione e Organizzazione della conoscenza - Università degli Studi di Torino.

28/5/2013 “Metodi di User Research per lo Human-Computer Interaction”. Lezione per il corso di Interazione Uomo-Macchina – Corso di Laurea magistrale in Produzione e Organizzazione della conoscenza - Università degli Studi di Torino.

25/5/2012 “Metodi di User Research per lo Human-Computer Interaction”. Lezione per il corso di Interazione Uomo-Macchina – Corso di Laurea magistrale in Produzione e Organizzazione della conoscenza - Università degli Studi di Torino.

9.3.3 Corsi non universitari

2014/2015 “Architettura e design di applicazioni software” Engim, Torino (12 ore)

2013/2014 “Multimedia per dispositivi mobile” Engim, Torino (20 ore)

2013/2015, “Usabilità e comunicazione multimediale” – ITS – ICT Piemonte, Torino – Corso di Tecnico superiore per i metodi e le tecnologie per lo sviluppo di sistemi software - Mobile App Design (40 ore) (3 Dicembre 2013 – 30 Giugno 2015).

2013/2015, “Controllo qualità del prodotto multimediale” – ITS – ICT Piemonte, Torino – Corso di Tecnico superiore per l’organizzazione e la fruizione dell’informazione e della conoscenza - Videomaking (20 ore). (3 Marzo 2014 – 30 Giugno 2015)

2012/2014, “Controllo qualità del prodotto multimediale” – ITS – ICT Piemonte, Torino – Corso di Tecnico superiore per l’ideazione, la progettazione e lo sviluppo di applicazioni mobile (16 ore) (13 Dicembre 2012 – 30 Giugno 2014)

2012/2014, “Controllo qualità del prodotto multimediale” – ITS – ICT Piemonte, Torino – Corso di Tecnico superiore per la comunicazione audiovisiva (20 ore) (Novembre 2012- Giugno 2014)

9.4 TUTORAGGIO DI STUDENTI DI DOTTORATO

Il Prof. Rapp è tutt’ora/è stato (co-)tutor/supervisor dei seguenti studenti di dottorato:

1) dr. Federico Sarzotti (XXIX ciclo) presso il dottorato in Informatica dell’Università degli Studi di Torino, “Advanced interfaces for Quantified Self: Tangible Interaction and Data Visualizations”.

2) dott.ssa Arianna Boldi (XXXV ciclo) presso il dottorato in Scienze Psicologiche, Antropologiche e dell’Educazione dell’Università degli Studi di Torino, “Tra gioco e lavoro: nuove forme organizzative nei video giochi online” (in corso).

3) dott. Federico Torrielli (XXXIX ciclo) presso il dottorato in Informatica dell’Università degli Studi di Torino (in corso).

4) dott.ssa Sabrina Villata (XXXIX ciclo) presso il dottorato in Informatica dell’Università degli Studi di Torino (in corso).

Inoltre è stato revisore esterno per la tesi dei seguenti studenti di dottorato:

1) Leuna Obioha, Gameful design for skills development among urban youths in South Africa, PhD Informatics, Cape Peninsula, University of Technology, Cape Town, South Africa

9.5 TUTORAGGIO DI TESI DI LAUREA

Il Prof. Rapp ha svolto attività di tutoraggio per i laureandi: è stato relatore di 4 tesi di laurea triennale (Luigi Maria Spaggiari, Angelo Taurino, Dorian Maraspin, Lucilla Lo Verso) e 11 tesi di laurea magistrale (Andrea Gianti, Sofia Baldissera, Alberto Baldi, Alessandro Baracco, Chiara Franza, Serena Di Nunzio, Alessandro Baglivo, Sophie Pizzolato, Alice Pusceddu, Giulia Vittori, Marzia Gallo), nonché co-relatore/contro-relatore di 3 tesi di laurea triennale in Innovazione sociale, comunicazione e nuove tecnologie, e co-relatore/contro-relatore di 22 tesi di laurea magistrale, svolte nei corsi di laurea di “Produzione e Organizzazione della Comunicazione e della Conoscenza”, “Comunicazione, ICT e Media”, “Comunicazione e Culture dei media”, “Psicologia del Lavoro e del Benessere nelle Organizzazioni”, dell’Università degli Studi di Torino (Aggiornato a Sessione di Novembre 2023).

10 COLLEGIO DOCENTI DI DOTTORATO

2023/2024 Membro del collegio docenti del dottorato in Informatica (ciclo XXXIX) dell’Università degli Studi di Torino

2022/2023 Membro del collegio docenti del dottorato in Informatica (ciclo XXXVIII) dell’Università degli Studi di Torino.

11 ATTIVITÀ ISTITUZIONALI, ORGANIZZATIVE E DI SERVIZIO ALL’ATENEEO

2022-2023-2024 Membro della Commissione monitoraggio e riesame (CMR) del Corso di Laurea in Comunicazione, Ict e Media, dell’Università degli Studi di Torino (2022-2024)

2022-2023-2024 Responsabile dell’orario del Corso di Laurea in Comunicazione, Ict e Media, dell’Università degli Studi di Torino

2022-2023-2024 Responsabile della prova di ingresso del Corso di Laurea in Comunicazione, Ict e Media, dell’Università degli Studi di Torino

2021 Membro della commissione giudicatrice per il conferimento dei corsi a contratto Anno Accademico 2021/2022 per il corso di laurea in informatica (triennale e magistrale) dell’Università degli Studi di Torino

2020 Membro della Commissione giudicatrice per il conferimento a studenti di collaborazioni a tempo parziale per attività di mediazione digitale - Anno Accademico 2020-2021 per il polo CLE dell’Università degli Studi di Torino

12 LINGUE STRANIERE E ESPERIENZE FORMATIVE

12.1 LINGUE STRANIERE

Inglese: Eccellente

Francese: Elementare

12.2 SCUOLE DI DOTTORATO

Settembre 2014: **ISWC** (International Symposium on Wearable Computers) Doctoral School, Seattle (USA).

Agosto 2013: **Social Human Robot Interaction Doctoral School**, Christ’s College, Cambridge (UK).

Luglio 2013: **Virtual Prototyping Doctoral School**, Politecnico di Milano, Milano (IT).

13. PRODOTTI DI RICERCA

Il Prof. Rapp è autore di 149 prodotti di ricerca con diversa collocazione editoriale:

- n. 1 Tesi di dottorato
- n. 5 Curatele
- n. 48 Articoli in riviste internazionali
- n. 1 Articolo in riviste nazionali
- n. 4 Capitoli di libri
- n. 56 Articoli in atti di conferenze internazionali
- n. 4 Articoli in atti di conferenze nazionali
- n. 24 Articoli in atti di workshop nazionali e internazionali
- n. 6 Abstract in atti di conference internazionali e nazionali

TESI DI DOTTORATO

- t1. Elementi di gioco per il design di sistemi interattivi: motivare, coinvolgere e promuovere il cambiamento dei comportamenti negli strumenti di Personal Informatics, Università degli studi di Torino, 2015 (Settore scientifico disciplinare: INF/01).

CURATELE

- e1. Mencarini, E., Rapp, A., Colley, A., Daiber, F., Jones, M. D., Kosmalla, F., Lukosh, S., Niess, J., Niforatos, E., Woźniak, P. W., Zancanaro, M. (Eds.) (2022). New Trends in HCI and Sports 2022. Proceedings of the New Trends in HCI and Sports Workshop (NTSPORT 2022), Vancouver, Canada, October 1, 2022, CEUR Workshop Proceedings, Vol. 3267, ISSN 1613-0073
- e2. Mencarini, E., Rapp, A., Tonolli, L., Teli, M., Cibir, R., D'Andrea, V., Zancanaro, M. (Eds.) (2021). NatureHCI 2021 Designing for/with/around Nature: Exploring new frontiers of outdoor-related HCI. Short Paper Proceedings of the Workshop on Designing for/with/around Nature: Exploring new frontiers of outdoor-related HCI Co-located with 14th Biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter (CHIItaly 2021), CEUR Workshop Proceedings, Vol. 2901, ISSN 1613-0073
- e3. Rapp, A., Tirassa, M., Ziemke, T. (Eds.) (2019). Cognition and Interaction: From Computers to Smart Objects and Autonomous Agents. Lausanne: Frontiers Media. ISSN 1664-8714. ISBN 978-2-88963-002-8. doi: 10.3389/978-2-88963-002-8.
- e4. Meder, M., Rapp, A., Plumbaum, T., Hopfgartner, F. (Eds.) (2017). DDGD 2017 Data-Driven Gamification Design. Proceedings of the First International Workshop on Data-Driven Gamification Design co-located with 21st International Academic MindTrek Conference (AcademicMindtrek 2017), CEUR Workshop Proceedings, Vol. 1978, ISSN 1613-0073.
- e5. Rapp, A., Cena, F., Hopfgartner, F., Hamari, J., Linehan, C. (Eds.) (2016). FGE 2016 Fictional Game Elements 2016. Proceedings of the Workshop on Fictional Game Elements 2016 co-located with The ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI PLAY 2016), CEUR Workshop Proceedings, Vol. 1715, ISSN 1613-0073.

ARTICOLI IN RIVISTE INTERNAZIONALI (PEER REVIEWED).

- j1. Boldi, A., Rapp, A., Curti, L., Perrucci, A., Simeoni, R. (2023, early access): How Do People Ascribe Humanness to Chatbots? An Analysis of Real-World Human-Agent Interactions and a Theoretical Model of Humanness, International Journal of Human-Computer Interaction. 10.1080/10447318.2023.2247596
- j2. Rapp, A., Boldi, A. (2023, early access). Exploring the Lived Experience of Behavior Change Technologies: Towards an Existential Model of Behavior Change for HCI. ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI). <http://dx.doi.org/10.1145/3603497>
- j3. Boldi, A., Rapp, A. (2023, early access). "Is It Legit, To You?". An Exploration of Players' Perceptions of Cheating in a Multiplayer Video Game: Making Sense of Uncertainty, International Journal of Human-Computer Interaction, DOI: 10.1080/10447318.2023.2204276
- j4. Starke, A.D., Musto, C., Rapp, A., Semeraro, G., Trattener, C. (2023, early access). "Tell Me Why": using natural language justifications in a recipe recommender system to support healthier food choices. User Modeling User-Adapted Interaction. <https://doi.org/10.1007/s11257-023-09377-8>
- j5. Boldi, A., Rapp, A., Tirassa, M. (2022, early access). Playing during a crisis: The impact of commercial video games on the reconfiguration of people's life during the COVID-19 pandemic. *Human-Computer Interaction*. doi: 10.1080/07370024.2022.2050725. Print ISSN: 0737-0024. Online ISSN: 1532-7051. IF

2021: 6.459. **Scopus CiteScore 2021: 8.7.**

- j6. Boldi, A., Rapp, A. (2023). Making sense of the pandemic: Multiple functions of commercial video games during one year and a half of COVID-19 crisis. *International Journal of Human-Computer Studies*, 180, 103141. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2023.103141>.
- j7. Cena, F., Mauro, N., Rapp, A. (2023). How do sensory features of places impact on spatial exploration of people with autism? A user study. *Information Technology & Tourism*, 25, 105-132. <https://doi.org/10.1007/s40558-023-00244-1>.
- j8. Rapp, A. (2023) Wearable technologies as extensions: a postphenomenological framework and its design implications, *Human-Computer Interaction*, 38(2), 79-117, DOI: 10.1080/07370024.2021.1927039. Print ISSN: 0737-0024. Online ISSN: 1532-7051. IF 2021: 6.459. **Scopus CiteScore 2021: 8.7.**
- j9. Boldi, A., Rapp, A. (2022). Commercial video games as a resource for mental health: A systematic literature review. *Behaviour & Information Technology*, 41(12), 2654-2690. doi: 10.1080/0144929X.2021.1943524. Print ISSN: 0144-929X Online ISSN: 1362-3001. IF 2021: 3.32; **Scopus CiteScore 2021: 5.9.**
- j10. Rapp, A. (2022). How do people experience the temporality of everyday life changes? Towards the exploration of existential time in HCI. *International Journal of Human-Computer Studies*, 167, 102899, 1-14. doi: 10.1016/j.ijhcs.2022.102899. ISSN: 1071-5819. IF 2021: 4.866; **Scopus CiteScore 2021 9.2.**
- j11. Mazzei, A., Anselma, L., Sanguinetti, M., Rapp, A., Mana, D., Hossain, M., Patti, V., Simeoni, R., Longo, L. (2022). Anticipating User Intentions in Customer Care Dialogue Systems. *IEEE Transactions on Human-Machine Systems*, 52(5), 973-983. doi: 10.1109/THMS.2022.3184400. ISSN: 2168-2291 EISSN: 2168-2305. IF 2021: 4.124. **Scopus CiteScore 2021: 7.4.**
- j12. Rapp, A. (2022). Time, engagement and video games: How game design elements shape the temporalities of play in massively multiplayer online role-playing games. *Information Systems Journal*, 32(1), 5-32, edito da Wiley. doi: 10.1111/isj.12328. Online ISSN: 1365-2575. IF 2021: 7.767. **Scopus CiteScore 2021: 16.0.**
- j13. Rapp, A. Odom, W., Pschetz, L. Petrelli, D. (2022). Introduction to the Special Issue on Time and HCI. *Human-Computer Interaction*, 37(1), 1-14, doi: 10.1080/07370024.2021.1955681. Print ISSN: 0737-0024. Online ISSN: 1532-7051. IF 2021: 6.459. **Scopus CiteScore 2021: 8.7.**
- j14. Rapp, A. (2021). In search for design elements: A new perspective for employing ethnography in human-computer interaction design research. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 37(8), 783-802. doi: 10.1080/10447318.2020.1843296. Print ISSN: 1044-7318 Online ISSN: 1532-7590. IF 2021: 4.920; **Scopus CiteScore 2021 7.3.**
- j15. Rapp, A., Curti, L., Boldi, A. (2021). The human side of human-chatbot interaction: A systematic literature review of ten years of research on text-based chatbots. *International Journal of Human-Computer Studies*, 151, July 2021, 102630. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2021.102630>. ISSN: 1071-5819. IF 2021: 4.866; **Scopus CiteScore 2021 9.2.**
- j16. Mencarini, E., Rapp, A., Zancanaro, M. (2021). Underground Astronauts: Understanding the Sporting Science of Speleology and its Implications for HCI. *International Journal of Human-Computer Studies*, Volume 151, July 2021, 102621. doi: <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2021.102621>. ISSN: 1071-5819. IF 2021: 4.866; **Scopus CiteScore 2021 9.2.**
- j17. Rapp, A. (2020). A gameful organizational assimilation process: Insights from World of Warcraft for gamification design. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction (PACM HCI)*, 4, CSCW3, Article 263 (December 2020), 25 pagine. doi: 10.1145/3434172 (Long paper accettato alla conferenza CSCW 2020 - Computer Supported Cooperative Work - **Conferenza Classe 1 GRIN** e pubblicato su rivista). doi: <https://doi.org/10.1145/3434172>. EISSN: 2573-0142. **Scopus CiteScore 2020: 4.8.**
- j18. Cena, F. Rapp, A., Musto, C., Semeraro, G. (2020). Generating recommendations from multiple data sources: A methodological framework for system design and its application. *IEEE Access*, 8, 183430-183447. doi: 10.1109/ACCESS.2020.3028777. ISSN: 2169-3536. IF 2020: 3.367. **Scopus CiteScore 2019: 4.8.**
- j19. Hopfgartner, F., Kay, J., Rapp, A. (2020). Preface to the special issue on harnessing personal tracking data for personalization and sense-making. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 30(3), 323-329. doi: 10.1007/s11257-020-09271-7. ISSN: 0924-1868 (Print) 1573-1391 (Online). IF 2020: 4.412; **Scopus**

CiteScore 2020 10.5.

- j20. Rapp, A. (2020). An exploration of World of Warcraft for the gamification of virtual organizations. *Electronic Commerce Research and Applications*, 42, July–August 2020, 100985, 1-17. doi: 10.1016/j.elerap.2020.100985. ISSN: 1567-4223. IF 2020: 6.014; **Scopus CiteScore 2020 7.4.**
- j21. Rapp, A., Tirabeni, L. (2020). Self-tracking while Doing Sport: Comfort, Motivation, Attention and Lifestyle of Athletes Using Personal Informatics Tools. *International Journal of Human-Computer Studies*, 140 (2020), 102434, 1-14. doi: 10.1016/j.ijhcs.2020.102434. ISSN: 1071-5819. IF 2020: 3.632; **Scopus CiteScore 2020 8.0.**
- j22. Rapp, A., Cena, F., Schifanella, C., Boella, G. (2020). Finding a Secure Place: A Map-Based Crowdsourcing System for People with Autism. *IEEE Transactions on Human-Machine Systems*. doi: 10.1109/THMS.2020.2984743. ISSN: 2168-2291 EISSN: 2168-2305. IF 2020: 2.968. **Scopus CiteScore 2020: 9.5.**
- j23. Rapp, A. (2020). Design fictions for learning: A method for supporting students in reflecting on technology in Human-Computer Interaction courses. *Computers & Education*, 145, Article 103725, 1-18. doi: 10.1016/j.compedu.2019.103725. ISSN: 0360-1315. IF 2020: 8.538. **Scopus CiteScore 2020: 14.4.**
- j24. Mencarini, E., Rapp, A., Tirabeni, L., Zanacano, M. (2019). Designing Wearable Systems for Sport: A Review of Trends and Opportunities in Human-Computer Interaction. *IEEE Transactions on Human-Machine Systems*, 49(4), 314-325. doi: 10.1109/THMS.2019.2919702. ISSN: 2168-2291 EISSN: 2168-2305. IF 2019: 3.374. **Scopus CiteScore 2019: 9.0** (precedente titolo della rivista: IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics, Part C (Applications and Reviews)).
- j25. Rapp, A., Tirassa, M., Tirabeni, L. (2019). Rethinking Technologies for Behavior Change: A View from the Inside of Human Change. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 26(4), Article 22, 33 pages. doi: 10.1145/3318142. ISSN: 1073-0516 EISSN: 1557-7325. IF 2019: 3.147. **Scopus CiteScore 2019: 6.4.**
- j26. Cena, F., Likavec, S., Rapp, A. (2019). Real World User Model: Evolution of User Modeling Triggered by Advances in Wearable and Ubiquitous Computing: State of the Art and Future Directions. *Information Systems Frontiers*, 21(5), 1085–1110. doi: 10.1007/s10796-017-9818-3. ISSN: 1387-3326 (print version) ISSN: 1572-9419 (electronic version). IF 2019: 3.63. **Scopus CiteScore 2019: 6.7.**
- j27. Boella, G., Calafiore, A., Grassi, E., Rapp, A., Sanasi, L., Schifanella, C. (2019). FirstLife: Combining Social Networking and VGI to Create an Urban Coordination and Collaboration Platform. *IEEE Access*, 7, 63230-63246. doi: 10.1109/ACCESS.2019.2916578. ISSN: 2169-3536. IF 2019: 3.745. **Scopus CiteScore 2019: 3.9.**
- j28. Rapp, A., Hopfgartner, F., Hamari, J., Linehan, C., Cena, F. (2019). Strengthening gamification studies: Current trends and future opportunities of gamification research. *International Journal of Human-Computer Studies*, 127, 1-6. doi: 10.1016/j.ijhcs.2018.11.007. ISSN: 1071-5819. IF 2019: 3.163; **Scopus CiteScore 2019 5.8.**
- j29. Rapp, A., Tirassa, M., Ziemke, T. (2019). Editorial: Cognitive Aspects of Interactive Technology Use: From Computers to Smart Objects and Autonomous Agents. *Frontiers in Psychology*, 10:1078. doi: 10.3389/fpsyg.2019.01078. ISSN: 1664-1078. IF 2019: 2.067. **Scopus CiteScore 2019: 3.2.**
- j30. Cottafava, D., Magariello, S., Ariano, R., Arrobio, O., Baricco, M., Barthelme, V. M., Baruzzo, G., Bonansone, M., Consolè, L., Contin, L., Corgnati, S. P., Dottai, S., Fabid, V., Gambino, P., Gerlero, I., Giovannoli, A., Grillo, P., Guaschino, G., Landolfo, P., Malanon, M., Mana, D., Matassa, A., Monterzino, L., Mosca, S., Nuciari, M., Olivetta, E., Padovan, D., Pantó, E., Rapp, A., Sanseverino, M., Sciallo, A., Sella, S., Simeoni, R., Tartaglino, A., Vernero, F. (2019). Crowdsensing for a sustainable comfort and for energy saving. *Energy and Buildings*, 186, 208-220. doi: 10.1016/j.enbuild.2019.01.007. ISSN: 0378-7788. IF 2019: 4.867; **Scopus CiteScore 2018: 9.9.**
- j31. Rapp, A. (2019). Design fictions for behaviour change: exploring the long-term impacts of technology through the creation of fictional future prototypes. *Behaviour & Information Technology*, 38(3), 244-272. doi: 10.1080/0144929X.2018.1526970. Print ISSN: 0144-929X Online ISSN: 1362-3001. IF 2019: 1.781; **Scopus CiteScore 2019: 3.5.**
- j32. Rapp, A., Cena, F., Castaldo, R., Keller, R., Tirassa, M. (2018). Designing technology for spatial needs: Routines, control and social competences of people with autism. *International Journal of Human-Computer Studies*, 120, 49-65. doi: 10.1016/j.ijhcs.2018.07.005. ISSN: 1071-5819. IF 2018: 2.006; **Scopus**

CiteScore 2018 7.7.

- j33. Rapp, A., Tirabeni, L. (2018). Personal Informatics for Sport: Meaning, Body, and Social Relations in Amateur and Elite Athletes. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 25(3), Article 16 (June 2018), 30 pages. doi: 10.1145/3196829. ISSN:1073-0516 EISSN:1557-7325. IF 2018: 1.734. **Scopus CiteScore 2018: 6.8.**
- j34. Rapp, A. (2018). Social game elements in World of Warcraft: Interpersonal relations, groups and organizations for gamification design. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 34(8), 759-773. doi: 10.1080/10447318.2018.1461760. Print ISSN: 1044-7318 Online ISSN: 1532-7590. IF 2018: 1.354. **Scopus CiteScore 2018: 3.5.**
- j35. Rapp, A., Cena, F., Marcengo, A. (2018). Editorial of the Special Issue on Quantified Self and Personal Informatics. *Computers*, 7(1), 14. doi: 10.3390/computers7010014. ISSN 2073-431X. **Scopus CiteScore 2018: 1.5.**
- j36. Rapp, A., Marcengo, A., Buriano, L., Ruffo, G., Lai, M., Cena, F. (2018). Designing a Personal Informatics System for Users without Experience in Self-tracking: A Case Study. *Behaviour & Information Technology*, 37(4), 335-366. doi: 10.1080/0144929X.2018.1436592. Print ISSN: 0144-929X Online ISSN: 1362-3001. IF 2018: 1.429. **Scopus CiteScore 2018: 3.3.**
- j37. Harviainen, J. T., Rapp, A. (2018). Multiplayer online role-playing as information retrieval and system use: An ethnographic study. *Journal of Documentation*, 74(3), 624-640. doi: 10.1108/JD-07-2017-0100. ISSN: 0022-0418. IF 2018: 1.573. **Scopus CiteScore 2018: 2.4.**
- j38. Cena, F., Rapp, A., Likavec, S., Marcengo, A. (2018). Envisioning the Future of Personalization through Personal Informatics: A User Study. *International Journal of Mobile Human Computer Interaction (IJMHCI)*, 10(1), 52-66. doi: 10.4018/IJMHCI.2018010104. ISSN: 1942-390X EISSN: 1942-3918. **Scopus CiteScore 2018: 1.7.**
- j39. Rapp, A., Marino, A., Simeoni, R., Cena, F. (2017). An ethnographic study of packaging-free purchasing: designing an interactive system to support sustainable social practices. *Behaviour & Information Technology*, 36(11), 1193-1217. doi: 10.1080/0144929X.2017.1365170. Print ISSN: 0144-929X Online ISSN: 1362-3001. IF 2017: 1.380. **Scopus CiteScore 2017: 3.5.**
- j40. Rapp, A. (2017). From games to gamification: A classification of rewards in World of Warcraft for the design of gamified systems. *Simulation & Gaming*, 48(3), 381-401. doi: 10.1177/1046878117697147. Print ISSN: 1046-8781 Online ISSN: 1552-826X. **Scopus CiteScore 2017: 2.8.**
- j41. Rapp, A. (2017). Drawing Inspiration from World of Warcraft: Gamification Design Elements for Behavior Change Technologies. *Interacting with computers*, 29(5), 648-678. doi: 10.1093/iwc/iwx001. Online ISSN 1873-7951. Print ISSN 0953-5438. IF 2017: 0.809. **Scopus CiteScore 2017: 2.9.**
- j42. Rapp, A., Tirassa, M. (2017). Know Thyself: A theory of the self for Personal Informatics. *Human-Computer Interaction*, 32 (5-6), 335-380. doi: 10.1080/07370024.2017.1285704. Print ISSN: 0737-0024. Online ISSN: 1532-7051. IF 2017: 3.379. **Scopus CiteScore 2017: 6.4.**
- j43. Rapp, A. (2017). Designing interactive systems through a game lens: An ethnographic approach. *Computers in human behavior*, 71, 455-468. doi: 10.1016/j.chb.2015.02.048 ISSN: 0747-5632. IF 2017: 3.536. **Scopus CiteScore 2017: 7.4.**
- j44. Rapp, A., Cena, F. (2016). Personal Informatics for Everyday Life: How Users without Prior Self-Tracking Experience Engage with Personal Data. *International Journal of Human-Computer Studies*, 94, 1-17. doi: 10.1016/j.ijhcs.2016.05.006. ISSN: 1071-5819. IF 2016: 2.863. **Scopus CiteScore 2016: 5.3.**
- j45. Rapp, A., Cena, F., Gena, C., Marcengo, A., Console, L. (2016). Using game mechanics for field evaluation of prototype social applications: a novel methodology. *Behaviour & Information Technology*, 35(3), 184-195. doi: 10.1080/0144929X.2015.1046931. Print ISSN 0144-929X. Online ISSN: 1362-3001. IF 2016: 1.388. **Scopus CiteScore 2016: 3.6.**
- j46. Rapp, A. (2015). A Qualitative Investigation of Gamification: Motivational Factors in Online Gamified Services and Applications. *International Journal of Technology and Human Interaction*, 11(1), 67-82. doi: 10.4018/ijthi.2015010105 ISSN: 1548-3908. **Scopus CiteScore 2015: 4.3.**
- j47. Console, L., Antonelli, F., Biamino, G., Carmagnola, F., Cena, F., Chiabrando, E., Cuciti, V., Demichelis, M., Fassio, F., Franceschi, F., Furnari, R., Gena, C., Geymonat, M., Grimaldi, P., Grillo, P., Likavec, S., Lombardi, I., Mana, D., Marcengo, A., Mioli, M., Mirabelli, M., Perrero, M., Picardi, C.,

Protti, F., Rapp, A., Simeoni, R., Theseider Dupré, D., Torre, I., Toso, A., Torta, F., Vernerio, F. (2013). Interacting With Social Networks of Intelligent Things and People in the World of Gastronomy. *ACM Transactions on Interactive Intelligent Systems*, vol. 3 Issue 1 2013, 38 pages. doi: 10.1145/2448116.2448120. ISSN: 2160-6455. **Scopus CiteScore 2016** (primo disponibile): **3.5**.

- j48. Cardillo, D., Rapp, A., Benini, S., Console, L., Simeoni, R., Guercio, E., Leonardi, R. (2011). The art of video MashUp: supporting creative users with an innovative and smart application. *Multimedia Tools and Applications*, 53(1), 1-23. doi: 10.1007/s11042-009-0449-7. ISSN: 1380-7501. IF 2011: 0.617. **Scopus CiteScore 2011: 2.4**.

ARTICOLI IN RIVISTE NAZIONALI (PEER REVIEWED).

- j49. Rapp, A., Gena, C. (2016). Riprogettare StudyinTorino: Un approccio user-centered per favorire la comunicazione tra istituzioni e studenti. *Rivista italiana di ergonomia*, 11-12, 68-78. ISSN 2037-3910.

CAPITOLI IN LIBRI INTERNAZIONALI (PEER REVIEWED).

- b1. Boldi, A., Rapp, A. (2022). Quantifying the Body: Body Image, Body Awareness and Self-Tracking Technologies. In: Wac, K., Wulfovich, S. (eds.) *Quantifying Quality of Life. Health Informatics*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-94212-0_9
- b2. Cena, F., Rapp, A., Torre, I. (2019). Internet of Things: An Opportunity for Advancing Universal Access. In Y. Yesilada and S. Harper (eds.), *Web Accessibility, Human-Computer Interaction Series*, London: Springer, 777-790. doi: 10.1007/978-1-4471-7440-0_39. Print ISBN 978-1-4471-7440-0. Online ISBN 978-1-4471-7440-0.
- b3. Rapp, A. (2018). Autoethnography in Human-Computer Interaction: Theory and Practice. In Filimowicz, M. and Tzankova, V. (eds.), *New Directions in Third Wave Human-Computer Interaction: Volume 2 - Methodologies, Human-Computer Interaction Series*, 25-42. Cham: Springer. doi: 10.1007/978-3-319-73374-6_3. Print ISBN 978-3-319-73373-9. Online ISBN 978-3-319-73374-6.
- b4. Marcengo, A., Rapp, A. (2014). Visualization of Human Behavior data: the Quantified Self. In Huang, M. L. and Huang, W. (eds.), *Innovative Approaches of Data Visualization and Visual Analytics*. Hershey, PA: IGI Global, 236-265. doi: 10.4018/978-1-4666-4309-3.ch012. ISBN: 9781466643093

PUBBLICAZIONI IN ATTI DI CONFERENZE INTERNAZIONALI (PEER REVIEWED).

- c1. Rapp, A., Boldi, A., Curti, L., Perrucci, A., Simeoni, R. (2023). Collaborating with a Text-Based Chatbot: An Exploration of Real-World Collaboration Strategies Enacted during Human-Chatbot Interactions. Full paper. In Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '23). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 115, 1-17. <https://doi.org/10.1145/3544548.3580995> LONG PAPER (Conferenza **Classe 1 GRIN, A++**).
- c2. Di Lodovico, C., Colombo, S., Rapp, A. (2023). Ambiguity for Social Self-tracking Practices: Exploring an Emerging Design Space. In Companion Publication of the 2023 Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing (CSCW '23 Companion). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 144-148. <https://doi.org/10.1145/3584931.3606989>
- c3. Torrielli, F., Rapp, A., Di Caro, L. (2023). How Shall a Machine Call a Thing?. In: Métais, E., Mezziane, F., Sugumaran, V., Manning, W., Reiff-Marganiec, S. (eds) Natural Language Processing and Information Systems. NLDB 2023. Lecture Notes in Computer Science, vol 13913. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-35320-8_41
- c4. Di Caro, L., Rapp, A., and Torrielli, F. (2023). GENERAL: GENerative, EXplainable and REasonable Artificial Learning. In Proceedings of the 15th Biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter (CHIItaly '23). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 35, 1-2. <https://doi.org/10.1145/3605390.3610821>
- c5. Boldi, A., Cho, S., Kou, Y., Rapp, A., and Birk, M.V. (2023). Methodological Challenges, Risks, and Ethical Implications in Game Research. In Companion Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI PLAY Companion '23). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 350-351. <https://doi.org/10.1145/3573382.3616026>
- c6. Musto, C., Delic, A., Inel, O., Polignano, M., Rapp, A., Semeraro, G., and Ziegler, J. (2023). The 5th Workshop on Explainable User Models and Personalised Systems (ExUM). In Adjunct Proceedings of the

- 31st ACM Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (UMAP '23 Adjunct). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 196–198.
<https://doi.org/10.1145/3563359.3595629>
- c7. Rapp, A., Cena, F., Trattner, C., Orji, R., Vassileva, J., and Starke, A. (2023). BehavRec: Workshop on Recommendations for Behavior Change. In Proceedings of the 17th ACM Conference on Recommender Systems (RecSys '23). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1231–1233. <https://doi.org/10.1145/3604915.3608751>
- c8. Boldi, A., Rapp, A., Tirassa, M. (2022). Professionals, streamers and amateur players: An ethnography for exploring organizational behaviours in different work-play conditions. In Proceedings di International Psychological Applications Conference and Trends (InPACT) 2022, 410-414. ISSN (electronic version), 2184-3414 ISSN (printed version), 2184-2205 ISBN: 978-989-53614-1-0.
- c9. Baldoni, M., Baroglio, C., Bucciarelli, M., Capecchi, S., Gandolfi, E., Gena, C., Iani, F., Marengo, E., Micalizio, R., Rapp, A. (2021). Empowering AI competences in children: A training program based on simple playful activities. Proceedings of the Third Symposium on Psychology-Based Technologies (PSYCHOBIT 2021). CEUR Workshop Proceedings, vol. 3100, 12 pages. ISSN: 1613-0073.
- c10. Musto, C., Starke, A., Trattner, C., Rapp, A., Semeraro, G. (2021). Exploring the Effects of Natural Language Justifications in Food Recommender Systems. Full paper. In Proceedings of the 29th ACM Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (UMAP '21). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 147–157. DOI:<https://doi.org/10.1145/3450613.3456827>. ISBN:978-1-4503-8366-0.
- c11. Cena F., Rapp, A., Mattutino, C., Mauro, N., Ardissono, L., Cuccurullo, S., Brighenti, S., Keller, R., Tirassa, M. (2021). A Personalised Interactive Mobile App for People with Autism Spectrum Disorder. In: Ardito C., Lanzilotti, R., Malizia, A., Petrie, H., Piccinno, A., Desolda, G., Inkpen, K. (eds.) Human-Computer-Interaction – INTERACT 2021. INTERACT 2021. Lecture Notes in Computer Science, vol 12936. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-85607-6_28
- c12. Hendrickx, I., Cena, F., Basar, E., Di Caro, L., Kunnean, F., Musi, E., Musto, C., Rapp, A., and van Waterschoot, J. (2021). Towards a New generation of Personalized Intelligent Conversational Agents. In Adjunct Proceedings of the 29th ACM Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (UMAP '21). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 373–374. DOI:<https://doi.org/10.1145/3450614.3461453>. ISBN:978-1-4503-8367-7.
- c13. Rapp, A., Cena, F., Mattutino, C., Schifanella, C., Mauro, N., Ardissono, L., Boella, G., Brighenti, S., Castaldo, R., Keller, R., Boldi, A., Tirassa, M. (2020). How can we engage people to map places suitable for the autistic population? A crowdsourced approach. Psychobit: Second Symposium on Psychology-Based Technologies. CEUR Workshop Proceedings, vol. 2730, 6 pages. ISSN: 1613-0073.
- c14. Rapp, A., Cena, F., Mattutino, C., Boella, G., Schifanella, C., Keller, R., and Brighenti, S. (2019). Designing an Urban Support for Autism. In Proceedings of the 21st International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services (MobileHCI '19). ACM, New York, NY, USA, Article 43, 6 pages. doi: 10.1145/3338286.3344390. ISBN: 978-1-4503-6825-4.
- c15. Rapp, A., Cena, F., Frauenberger, C., Hendriks, N., and Slegers, K. (2019). Designing Mobile Technologies for Neurodiversity: Challenges and Opportunities. In Proceedings of the 21st International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services (MobileHCI '19). ACM, New York, NY, USA, Article 75, 5 pages. doi: 10.1145/3338286.3344427. ISBN: 978-1-4503-6825-4.
- c16. Musto, C., Rapp, A., Cena, F., Hopfgartner, F., Kay, J., Lawlor, A., Lops, P., Semeraro, G., and Tintarev, N. (2019). UMAP 2019 Workshop on Explainable and Holistic User Modeling (ExHUM) Chairs' Welcome & Organization. In Adjunct Publication of the 27th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (UMAP'19 Adjunct). ACM, New York, NY, USA, 225-227. doi: 10.1145/3314183.3323712. ISBN: 978-1-4503-6711-0.
- c17. Rapp, A. (2018). Gamification for Self-Tracking: From World of Warcraft to the Design of Personal Informatics Systems. In Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '18). ACM, New York, NY, USA, Paper 80, 15 pages. doi: 10.1145/3173574.3173654. LONG PAPER (Conferenza **Classe 1 GRIN, A++**). ISBN: 978-1-4503-5620-6.
- c18. Cena, F., Rapp, A., Musto, C., Lops, P. (2018). Towards a Conceptual Model for Holistic Recommendations. In Adjunct Publication of the 26th Conference on User Modeling, Adaptation and

- Personalization (UMAP '18). ACM, New York, NY, USA, 207-210. doi: 10.1145/3213586.3225248. (Conferenza Classe 3 GRIN). ISBN: 978-1-4503-5784-5.
- c19. Cena, F., Rapp, A., Mattutino, C. (2018). Personalized Spatial Support for People with Autism Spectrum Disorder. In Adjunct Publication of the 26th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (UMAP '18). ACM, New York, NY, USA, 233-238. doi: 10.1145/3213586.3225229. (Conferenza Classe 3 GRIN). ISBN: 978-1-4503-5784-5.
- c20. Musto, C., Rapp, A., Cena, F., Hopfgartner, F., Kay, J., Semeraro, G. (2018). UMAP 2018 HUM (Holistic User Modeling) Workshop Chairs' Preface & Organization. In Adjunct Publication of the 26th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (UMAP '18). ACM, New York, NY, USA, 87-89. doi:10.1145/3213586.3226201. ISBN: 978-1-4503-5784-5.
- c21. Angelini, L., Caon, M., Casas, J., Cena, F., Rapp, A., Khaled, O. A., Mugellini, E. (2018). Ubiquitous Chatbots: Workshop on Wearable and Embodied Conversational Agents. In Proceedings of the 2018 ACM International Joint Conference and 2018 International Symposium on Pervasive and Ubiquitous Computing and Wearable Computers (UbiComp '18). ACM, New York, NY, USA, 1652-1655. doi: 10.1145/3267305.3274146.
- c22. Rapp, A. (2018). Reflexive Ethnographies in Human-Computer Interaction: Theory and Practice. In Extended Abstracts Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '18). ACM, New York, NY, USA, Paper C27, 4 pages. doi: 10.1145/3170427.3170646. (Conferenza Classe 1 GRIN). ISBN: 978-1-4503-5621-3.
- c23. Meder, M., Rapp, A., Plumbaum, T., Hopfgartner, F. (2017). Data-driven gamification design. In Proceedings of the 21st International Academic Mindtrek Conference (AcademicMindtrek '17). New York: ACM, 255-258. doi: 10.1145/3131085.3131116. ISBN: 978-1-4503-5426-4
- c24. Rapp, A., Cena, F., Kay, J., Kummerfeld, B., Hopfgartner, F., Plumbaum, T., Larsen, J. E. Epstein, D. A., Gouveia, R. (2017). New frontiers of quantified self 3: exploring understudied categories of users. In Proceedings of the 2017 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing and Proceedings of the 2017 ACM International Symposium on Wearable Computers (UbiComp '17). New York: ACM, 861-864. doi: 10.1145/3123024.3124456. ISBN: 978-1-4503-5190-4.
- c25. Cena, F., Rapp, A., Tirassa, M., Boella, G., Calafiore, A., Keller, R. (2017). Personalized interactive urban maps for autism: enhancing accessibility to urban environments for people with autism spectrum disorder. In Proceedings of the 2017 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing and Proceedings of the 2017 ACM International Symposium on Wearable Computers (UbiComp '17). New York: ACM, 9-12. doi: 10.1145/3123024.3123148. (Conferenza Classe 1 GRIN). ISBN: 978-1-4503-5190-4
- c26. Musto, C., Rapp, A., Bogina, V., Cena, F., Hopfgartner, F., Kay, J., Konopnicki, D., Kuflik, T., Mobasher, B., Semeraro, G. (2017). UMAP 2017 THUM Workshop Chairs' Welcome & Organization. In Adjunct Publication of the 25th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (UMAP '17). New York: ACM, 368-369. doi: 10.1145/3099023.3099100. ISBN: 978-1-4503-5067-9.
- c27. Rapp, A., Cena, F., Boella, G., Antonini, A., Calafiore, A., Buccoliero, S., Tirassa, M., Keller, R., Castaldo, R., Brighenti, S. (2017). Interactive Urban Maps for People with Autism Spectrum Disorder. In Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '17). New York: ACM, 1987-1992. doi: 10.1145/3027063.3053145. (Conferenza Classe 1 GRIN). ISBN: 978-1-4503-4656-6.
- c28. Rapp, A. (2016). The Value of Rewards: Exploring World of Warcraft for Gamification Design. In Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts (CHI PLAY Companion '16). New York: ACM, 253-259. doi: 10.1145/2968120.2987721. ISBN: 978-1-4503-4458-6.
- c29. Rapp, A., Cena, F., Hopfgartner, F., Hamari, J., Linehan, C. (2016). Fictional game elements: Critical perspectives on gamification design. In Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts (CHI PLAY Companion '16). New York: ACM, 373-377. doi: 10.1145/2968120.2968125. ISBN: 978-1-4503-4458-6.
- c30. Marcengo, A., Rapp, A., Cena, F., Geymonat, M. (2016). The Falsified Self: Complexities in Personal Data Collection. In Proceedings of the HCI International Conference. In Universal Access in Human-Computer Interaction. Methods, Techniques, and Best Practices, Lecture Notes in Computer Science, vol.

- 9737, 351-358. Springer. doi: 10.1007/978-3-319-40250-5_34. ISBN: 978-3-319-40249-9.
- c31. Rapp, A., Cena, F., Kay, J., Kummerfeld, B., Hopfgartner, F., Plumbaum, T., Larsen, J. E. Epstein, D. A., Gouveia, R. (2016). New frontiers of quantified self 2: going beyond numbers. In Proceedings of the 2016 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing: Adjunct (UbiComp '16). New York: ACM, 506-509. doi: 10.1145/2968219.2968331. ISBN: 978-1-4503-4462-3.
- c32. Rapp, A., Cena, F., Kay, J., Kummerfeld, B., Hopfgartner, F., Larsen, J., Van Den Hoven, E. (2016). FuturePD. the future of personal data: Envisioning new personalized services enabled by Quantified Self technologies. In CEUR Workshop Proceedings, vol. 1618, p. 1-3, Aachen:CEUR-WS, ISSN: 1613-0073.
- c33. Rapp, A., Cena, F., Kay, J., Kummerfeld, B., Hopfgartner, F., Plumbaum, T., Larsen, J. E. (2015). New frontiers of Quantified Self: finding new ways for engaging users in collecting and using personal data. In Adjunct Proceedings of the 2015 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing and Proceedings of the 2015 ACM International Symposium on Wearable Computers (UbiComp/ISWC'15 Adjunct). New York: ACM, 969-972. doi: 10.1145/2800835.2807947. ISBN: 978-1-4503-3575-1.
- c34. Rapp A., Cena F. (2015). Affordances for Self-tracking Wearable Devices. In Proceedings of International Symposium on Wearable Computers, ISWC 2015. New York: ACM, 141-142. doi: 10.1145/2802083.2802090. (Conferenza Classe 2 GRIN). ISBN: 978-1-4503-3578-2.
- c35. Cena, F., Rapp, A., Marcengo, A., Brizio, B., Hilviu, D., Tirassa, M. (2015). The Role of Affordance in Cyber-Physical Systems for Behavioral Change. In Proceedings of COIOTE '14, The First International Conference on Cognitive Internet of Things Technologies. Internet of Things. User-Centric IoT. Revised Selected Papers, Part I. Giaffreda, R. et al. (Eds). Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering, vol. 150-151, 82-86. Berlin: Springer. doi: 10.1007/978-3-319-19656-5_13. ISBN 978-3-319-19655-8.
- c36. Sarzotti, F., Lombardi, I., Rapp, A., Marcengo, A., Cena, F. (2015). Engaging Users in Self-Reporting Their Data: A Tangible Interface for Quantified Self. In Proceedings of HCI International 2015, Universal Access in Human-Computer Interaction. Access to Interaction, Lecture Notes in Computer Science, vol. 9176, 518-527. Springer. doi: 10.1007/978-3-319-20681-3_49. ISBN: 978-3-319-20680-6.
- c37. Rapp, A. (2014). Meaningful game elements for personal informatics. In Proceedings of the 2014 ACM International Symposium on Wearable Computers: Adjunct Program (ISWC '14 Adjunct). New York: ACM, 125-130. doi: 10.1145/2641248.2642734. ISBN: 978-1-4503-3048-0. (Conferenza Classe 2 GRIN).
- c38. Rapp, A. (2014). A SWOT analysis of the gamification practices: Challenges, open issues and future perspectives. In Proceedings of the 5th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2014). In Advances in Affective and Pleasurable Design a cura di Yong Gu Ji, Sooshin Choi, 476-487. Danvers, MA: AHFE Conference. ISBN: 978-1-4951-2109-8.
- c39. Rapp, A., Cena, F. Self-monitoring and Technology: Challenges and Open Issues in Personal Informatics. (2014). In Proceedings of the HCI International Conference. In Universal Access in Human-Computer Interaction. Design for All and Accessibility Practice Lecture Notes in Computer Science, vol. 8516, 613-622. Springer. doi: 10.1007/978-3-319-07509-9_58 ISBN: 978-3-319-07508-2.
- c40. Rapp, A., Gena, C. (2014). Immersion and involvement in a 3D training environment: Experimenting different points of view. In Proceedings of IEEE International Conference Computational Intelligence and Virtual Environments for Measurement Systems and Applications (CIVEMSA), 18-23. IEEE. doi: 10.1109/CIVEMSA.2014.6841432. ISBN: 978-1-4799-2613-8.
- c41. Rapp, A., Hopfgartner, F., Plumbaum, T., Kay, J., Kummerfeld, B., Herder, E. (2014). LinkQS: Workshop on linking the quantified self (LQS 2014). In CEUR Workshop Proceedings. vol. 1210, p. 1-2, Aachen: CEUR-WS, ISSN: 1613-0073.
- c42. Rapp, A. (2013). Beyond Gamification: Enhancing User Engagement through Meaningful Game Elements. In Proceedings of Foundation of Digital Games 2013. ISBN: 978-0-9913982-0-1.
- c43. Rapp, A., Marcengo, A., Geymonat, M., Simeoni, R., Console, L. (2013). E-inclusion as the next challenge for sustainable consumption. In Stephanidis, C. and Antona, M. (Eds.) Universal Access in Human-Computer Interaction. Design Methods, Tools, and Interaction Techniques for eInclusion. Lecture Notes in Computer Science, vol. 8009, 224-232, Berlin: Springer. doi: 10.1007/978-3-642-39188-0_24. ISBN: 978-3-642-39187-3.
- c44. Rapp, A., Marcengo, M., Console, L., Simeoni, R. (2012). Playing in the wild: enhancing user

- engagement in field evaluation methods. In *Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference (MindTrek '12)*. New York: ACM, 227-228. doi: 10.1145/2393132.2393180. ISBN: 978-1-4503-1637-8.
- c45. Console, L., Biamino, G., Carmagnola, F., Cena, F., Chiabrando, E., Furnari, R., Gena, C., Grillo, P., Likavec, S., Lombardi, I., Mioli, M., Picardi, C., Theseider Dupré, D., Vernerio, F., Simeoni, R., Antonelli, F., Cuciti, V., Demichelis, M., Franceschi, F., Geymonat, M., Marcengo, A., Mana, D., Mirabelli, M., Perrero, M., Rapp, A., Fassio, F., Grimaldi, P., Torta, F. (2012). WantEat: interacting with social networks of smart objects for sharing cultural heritage and supporting sustainability. In *Proceedings of the 20th European Conference on Artificial Intelligence (ECAI2012)*. Montpellier: IOS Press Inc., 1005-1006. doi: 10.3233/978-1-61499-098-7-1005. (Conferenza Classe 2 GRIN). ISBN 978-1-61499-097-0.
- c46. Marcengo, A. Rapp, A., Console, L., Simeoni, R. (2012). Evaluating WantEat: A social network of people and objects. In *Proceedings of the 4th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2012)*. In Rebelo, F., Soares, M. *Advances in Usability Evaluations. Part 2*. Boca Raton: CRC Press, 493-502. doi: 10.1201/b12324-56 ISBN: 978-1-4665-6055-0.
- c47. Antonelli, F., Biamino, B., Carmagnola, F., Cena, F., Chiabrando, E., Console, L., Cuciti, V., Demichelis, M., Fassio, F., Franceschi, F., Furnari, R., Gena, C., Geymonat, M., Grimaldi, P., Grillo, P., Guercio, E., Likavec, S., Lombardi, I., Mana, D., Marcengo, A., Mioli, M., Mirabelli, M., Perrero, M., Picardi, C., Protti, F., Rapp, A., Sandon, R., Simeoni, R., Theseider Dupré, D., Torre, I., Toso, A., Torta, F., Vernerio, F. (2012). Wheeling around with Wanteat: Exploring Mixed Social Networks in the Gastronomy Domain. In *Proceedings of the 2012 ACM international conference on Intelligent User Interfaces (IUI '12)*. New York: ACM, 321-322. doi: 10.1145/2166966.2167033. (Conferenza Classe 2 GRIN). ISBN: 9781450310482.
- c48. Cena, F., Antonelli, F., Biamino, B., Carmagnola, F., Chiabrando, E., Console, L., Cuciti, V., Demichelis, M., Fassio, F., Franceschi, F., Furnari, R., Gena, C., Geymonat, M., Grimaldi, P., Grillo, P., Guercio, E., Likavec, S., Lombardi, I., Mana, D., Marcengo, A., Mioli, M., Mirabelli, M., Perrero, M., Picardi, C., Protti, F., Rapp, A., Sandon, R., Simeoni, R., Theseider Dupré, D., Torre, I., Toso, A., Torta, F., Vernerio, F. (2012). Interacting with a Social Web of Smart Objects for Enhancing Tourist Experiences. In *proceedings of ENTER2012, eTourism Present and Future Services and Applications*. WIEN: Springer Wien, 179-190. doi: 10.1007/978-3-7091-1142-0_16 ISBN: 9783709111413.
- c49. Marcengo, A., Rapp, A. (2011). GeoDrinking: how to extract value from an extended social wine drinking experience. In *Proceedings of HCI International 2011*. In Stephanidis, C. (Ed.). *Universal Access in Human Computer Interaction. Context Diversity. Lecture Notes in Computer Science*, vol. 6767, 56-65, Berlin: Springer. doi: 10.1007/978-3-642-21666-4_7 ISBN: 978-3-642-21665-7.
- c50. Marcengo, A., Rapp, A., Guercio, E. (2010). The Personas Layering Framework applied to consumer service design for automotive market. In *Proceedings of the 3rd International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2010)*. In Karwowski, W., Salvendy, G. and Tsinghua University (Eds.) *Advances in Human Factors, Ergonomics, and Safety in Manufacturing and Service Industries*. Boca Raton: CRC Press, 310-319. doi: 10.1201/EBK1439834992-33 ISBN: 978-1-4398-3499-2
- c51. Rapp, A., Cardillo, D., Simeoni, R., Console, L. (2009). Being a self-director: enhance user creativity with a video mash up tool. In *Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE '09)*. New York: ACM, 358-361. doi: 10.1145/1690388.1690459 ISBN: 978-1-60558-864-3.
- c52. Marcengo, A., Guercio, E., Rapp, A. (2009). Personas Layering: a cost effective model for service design in medium-long term Telco research projects. In Kurosu M. (Ed.) *Human Centered Design. Lecture Notes in Computer Science*, vol. 5619. Heidelberg: Springer, 256-265. doi: 10.1007/978-3-642-02806-9_30 ISBN 978-3-642-02805-2.
- c53. Castrogiovanni, P., Guercio, E., Marcengo, A., Martini, G., Rapp, A. (2009). Telco@Home: a seamless communication project with a user perspective. In *Ambient Intelligence and Smart Environments, Volume 2: Intelligent Environments 2009*. Amsterdam: IOS Press, 437-444. doi: 10.3233/978-1-60750-034-6-437. ISBN: 978-1-60750-034-6.
- c54. Simeoni, R., Geymonat, M., Guercio, E., Perrero, M., Rapp, A., Tesauri, F., Montanari, R. (2008). Where Have You Ended Up Today? Dynamic TV and the Inter-tainment Paradigm. In *Proceedings of the 6th European conference on Changing Television Environments, Lecture Notes in Computer Science*, vol. 5066. Heidelberg: Springer, 238-247. doi: 10.1007/978-3-540-69478-6_32. ISBN: 978-3-540-69477-9.

- c55. Vellar, A. Simeoni, R., Montanari, R. Rapp, A. (2008). A Parasocial Navigation Concept for Movie Discovery. In *Proceedings of Interfaces and Human Computer Interaction (IHCI) 2008*, 291-296. ISBN: 978-972-8924-59-1.
- c56. Simeoni, R. Etzler, L. Guercio, E., Perrero, M., Rapp, A. Montanari, R. Tesauri, F. (2007). Innovative TV: From an Old Standard to a New Concept of Interactive TV - An Italian Job. In Jacko, J. A. (Ed.) *Human-Computer Interaction. HCI Intelligent Multimodal Interaction Environments*, Lecture Notes in Computer Science, vol. 4552. Heidelberg: Springer, 971-980. doi: 10.1007/978-3-540-73110-8_107. ISBN: 978-3-540-73108-5.

PUBBLICAZIONI IN ATTI DI CONFERENZE NAZIONALI (PEER REVIEWED)

- c57. Baldoni, M., Baroglio, C., Bucciarelli, M., Capecchi, S., Gandolfi, E., Gena, C., Iani, F., Marengo, E., Micalizio, R., Rapp, A. (2021). EmpAI: l'Intelligenza Artificiale imparata in modo naturale. Atti Convegno Nazionale DIDAMATiCA 2021. ISBN: 978-88-98091-62-1.
- c58. Mollo, E., Rapp, A., Mana, D., Simeoni, R. (2018). Progettare chatbot: Considerazioni e linee guida. In *Proceedings of 5th Italian Conference on Computational Linguistics, CLiC-it 2018*, CEUR, vol. 2253.
- c59. Rapp, A., Cena, F. (2016). Mente, computazione, interazione. In *Proceedings of Mind the Gap: Brain, Cognition and Society - 13th Annual Conference of the Italian Association for Cognitive Sciences*. ISBN 978-88-7590-104-2.
- c60. Cena, F., Rapp, A., Marcengo, A., Brizio, A., Hilviu, D., Tirassa, M. (2014). Internet of Things e affordance per il cambiamento dei comportamenti. In *Atti dell'undicesimo convegno annuale dell'Associazione Italiana di Scienze Cognitive. NEA-SCIENCE - Giornale Italiano di neuroscienze, psicologia e riabilitazione*. ISSN 2282-6009.

PUBBLICAZIONI IN ATTI DI WORKSHOP NAZIONALI E INTERNAZIONALI (PEER REVIEWED).

- w1. Baldoni, M., Baroglio, C., Bottrighi, A., Bucciarelli, M., Capecchi, S., Gandolfi, E., Gena, C. Iani, F., Marengo, E., Marocco, D., Micalizio, R., Piovesan, L., Ponticorvo, M., Rapp, A., Roveta, A., Terenziani, P., Ugo, F. (2023). Fostering Awareness and Personalization of Learning Artificial Intelligence. *Proceedings of the Italia Intelligenza Artificiale - Thematic Workshops co-located with the 3rd CINI National Lab AIIS Conference on Artificial Intelligence (Ital IA 2023) 2023*. CEUR Workshop Proceedings, vol. 3486, 449-554. ISSN: 1613-0073.
- w2. Cena, F., Mauro, N., Ardissono, L., Ferrero, F., Ferrigno, S., Rapp, A., Mattutino, C., and Keller, R (2023). CARES: an Inclusive Personalized Touristic System for Autism. In *Adjunct Proceedings of the 31st ACM Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (UMAP '23 Adjunct)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 363–366. <https://doi.org/10.1145/3563359.3596665>
- w3. Cena, F., Mauro, N., Ardissono, L., Mattutino, C., Rapp, A., Cocomazzi, S., Brighenti, S., and Keller, R. (2020). Personalized Tourist Guide for People with Autism. In *Adjunct Publication of the 28th ACM Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (UMAP '20 Adjunct)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 347–351. DOI:<https://doi.org/10.1145/3386392.3399280>
- w4. Cena, F., Pensa, R., Rapp, A. (2019). Privacy Issues in Holistic Recommendations. In *Adjunct Publication of the 27th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (UMAP'19 Adjunct)*. ACM, New York, NY, USA, 263-265. doi: 10.1145/3314183.3323461.
- w5. Rapp, A., Cena, F., Mattutino, C., Calafiore, A., Schifanella, C., Grassi, E., Boella, G. (2018). Holistic User Models for Cognitive Disabilities: Personalized Tools for Supporting People with Autism in the City. In *Adjunct Publication of the 26th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (UMAP '18)*. ACM, New York, NY, USA, 109-113. doi: 10.1145/3213586.3226220. ISBN: 978-1-4503-5784-5.
- w6. Rapp, A., Cena, F., Tirassa, M., Boella, G., Calafiore, A., Keller, R. (2017). Tracking personal movements in urban environments: personalized maps for people with autism spectrum disorder. In *Proceedings of the 2017 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing and Proceedings of the 2017 ACM International Symposium on Wearable Computers (UbiComp '17)*. New York: ACM, 883-886. doi:10.1145/3123024.3125507. ISBN: 978-1-4503-5190-4.
- w7. Rapp, A., Cena, F., Boella, G., Antonini, A., Calafiore, A., Buccoliero, S., Tirassa, M. (2017) Interactive Maps for Cognitive Disabilities. In *Proceedings of CHI 2017 Workshop HCIxDementia*.

<https://openlab.ncl.ac.uk/dementiahci/organizers-and-community-partners/>

- w8. Calafiore, A., Rapp, A. (2016). Gamifying the City: Pervasive Game Elements in the Urban Environment. Proceedings of the Workshop on Fictional Game Elements 2016 co-located with The ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI PLAY 2016), vol. 1715. ISSN: 1613-0073.
- w9. Rapp, A., Marcengo, A., Cena, F. (2016). Accuracy and Reliability of Personal Data Collection: An Autoethnographic Study. UMAP 2016 Extended Proceedings. CEUR Workshop Proceedings, vol. 1618. ISSN: 1613-0073.
- w10. Cena, F., Console, L., Gena, C., Marcengo, A., Rapp, A. (2016). A Field Evaluation of an Intelligent Interaction Between People and a Territory and its Cultural Heritage. AVI*CH 2016. CEUR Workshop Proceedings, vol. 1621, 11-14. ISSN: 1613-0073.
- w11. Cena, F., Likavec, S., Rapp, A., Marcengo, A. (2016). An ontology for quantified self: capturing the concepts behind the numbers. In Proceedings of the 2016 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing: Adjunct (UbiComp '16). New York: ACM, 602-604. doi:10.1145/2968219.2968329. ISBN: 978-1-4503-4462-3.
- w12. Matassa, A., Rapp A. (2015). Map-making: designing a mobile application for enhancing memories' retrieval. In Proceedings of the 17th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services Adjunct (MobileHCI '15). New York: ACM, 994-1001. doi:10.1145/2786567.2794318. ISBN: 978-1-4503-3653-6.
- w13. Cena, F., Likavec, S., Rapp, A. (2015). Quantified Self and Modeling of Human Cognition. In Adjunct Proceedings of the 2015 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing and Proceedings of the 2015 ACM International Symposium on Wearable Computers (UbiComp/ISWC'15 Adjunct). New York: ACM, 1021-1026. doi:10.1145/2800835.2800954 ISBN: 978-1-4503-3575-1.
- w14. Rapp, A., Cena, F., Hilviu, D., Tirassa, M. (2015). Human Body and Smart Objects. In Adjunct Proceedings of the 2015 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing and Proceedings of the 2015 ACM International Symposium on Wearable Computers (UbiComp/ISWC'15 Adjunct). New York: ACM, 939-943. doi:10.1145/2800835.2806204 ISBN: 978-1-4503-3575-1.
- w15. Hilviu, D., Rapp, A. (2015). Narrating the Quantified Self. In Adjunct Proceedings of the 2015 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing and Proceedings of the 2015 ACM International Symposium on Wearable Computers (UbiComp/ISWC'15 Adjunct). New York: ACM, 1051-1056. doi:10.1145/2800835.2800959. ISBN: 978-1-4503-3575-1.
- w16. Cena, F., Likavec, S., Rapp, A., Deplano, M., Marcengo, A. (2014). Ontologies for Quantified Self: a Semantic Approach. In Workshop Proceedings of 25th ACM Conference on Hypertext and Social Media, HT '14. CEUR Workshop Proceedings, vol. 1210. ISSN:1613-0073.
- w17. Cena, F., Lombardi, I., Rapp, A., Sarzotti, F. (2014). Self-monitoring of Emotions: a novel Personal Informatics Solution for an Enhanced Self-Reporting. In Workshop Proceedings of the 22nd Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization UMAP '14. CEUR Workshop Proceedings, vol. 1181. ISSN:1613-0073.
- w18. Matassa, A., Rapp, A., Simeoni, R. (2013). Wearable accessories for cycling: tracking memories in urban spaces. In Proceedings of the 2013 ACM conference on Pervasive and ubiquitous computing adjunct publication (UbiComp '13 Adjunct). New York: ACM, 415-424. doi:10.1145/2494091.2495973. ISBN: 978-1-4503-2215-7.
- w19. Matassa, A., Rapp, A., Simeoni, R. (2013). Designing for smart cities: connecting and binding citizens to urban spaces through a new wearable interactive system. In Proceedings of the 2013 ACM conference on Pervasive and ubiquitous computing adjunct publication (UbiComp '13 Adjunct). New York: ACM, 757-760. doi:10.1145/2494091.2496003. ISBN: 978-1-4503-2215-7.
- w20. Rapp, A., Marcengo, A., Simeoni, R., Console, L. (2013). Playing while Testing: How to Gamify a User Field Evaluation. In Proceedings of CHI 2013 Workshop Designing Gamification: Creating Gameful and Playful Experiences. <http://gamification-research.org/chi2013/papers/>
- w21. Simeoni R., Marino A., Rapp A., Vernerio F. (2012). WantEat and Reward: Slow Technologies for Food. In Proceedings of Workshop on Slow Technology: Critical Reflection and Future Directions, held in conjunction with Designing Interactive Systems Conference (DIS 2012). Newcastle, UK 2012. <http://www.willodom.com/slowtechnology/acceptedsubmissions/>

- w22. Simeoni, R., Marcengo, A., Grimaldi, P., Fassio, F., Console, L., Rapp, A., Torta, F., et al. (2012). WantEat: an app for supporting sustainable gastronomy. In Proceedings of Workshop on Food for Thought: Designing for Critical Reflection on Food Practices, held in conjunction with Designing Interactive Systems Conference (DIS 2012). Newcastle, UK 2012.
- w23. Console, L., Biamino, G., Carmagnola, F., Cena, F., Chiabrando, E., Furnari, R., Gena, C., Grillo, P., Likavec, S., Lombardi, I., Mioli, M., Picardi, C., Rapp, A., Venero, F., Simeoni, R., Antonelli, F., Cuciti, V., Demichelis, M., Franceschi, F., Marina, G., Marcengo, A., Mana, D., Mirabelli, M., Perrero, M., Protti, F., Fassio, F., Grimaldi, P., Torta, F. (2012). WantEat: interacting with social networks of smart objects for sharing and promoting cultural heritage. In Workshop and Poster Proceedings UMAP 2012. CEUR workshop proceedings, vol. 872. ISSN: 1613-0073.
- w24. Biamino, G., Grillo, P., Lombardi, I., Marcengo, A., Rapp, A., Simeoni, R., Venero, F. (2011). "The Wheel": an innovative visual model for interacting with a social web of things. In Workshop on Visual Interfaces to the Social and Semantic Web, held in conjunction with IUI 2011 (VISSW 2011). CEUR workshop proceedings, vol. 694. ISSN: 1613-0073.

ABSTRACT IN ATTI DI CONFERENZE INTERNAZIONALI E NAZIONALI (PEER REVIEWED).

- a1. Savona, E., Rapp, A. (2023). An exploration of the infodemic imaginaries emerged during the Covid-19 pandemic. 9th STS Italia Conference – Interesting Worlds to Come – University of Bologna - 27-30 Giugno, 2023, Bologna, Italia. <https://eventi.unibo.it/stsitalia2023/program/sts-italia-conference-program-draft.pdf/@@download/file/sts-italia-conference-program-v3.pdf>
- a2. Boldi, A., Rapp, A. (2022). Professional, streamers and amateur players: a virtual ethnography for exploring organizational behaviours in different work-play conditions. The 20th European Association of Work and Organizational Psychology (EAWOP) Congress. http://eawop.org/ckeditor_assets/attachments/1678/eawop_legacy_1.pdf?1650532808
- a3. Boldi, A., Rapp, A. (2022). "Proto-organizations" in human-AI teams: exploring organizational abilities in a collaborative-competitive video game. The 20th European Association of Work and Organizational Psychology (EAWOP) Congress. http://eawop.org/ckeditor_assets/attachments/1678/eawop_legacy_1.pdf?1650532808
- a4. Boldi, A. Rapp, A. (2021). Organizational behaviours in online virtual gaming environments: a digital ethnography. The 17th Annual Conference of the Italian Association for Cognitive Sciences (AISC 2021), 13-15 Dicembre 2021, Noto, Italia.
- a5. Tirabeni, L., Rapp, A. (2018). Interpreting personal data and creating knowledge in sports. A coaches' perspective. 7th STS Italia Conference – Technoscience From Below – University of Padova - 14-16 Giugno, 2018, Padova, Italia. http://www.stsitalia.org/wp-content/uploads/2018/06/AbstractFromBelow_STS-Italia-2018-Book-of-Abstract_Finalpdf.pdf
- a6. Murari, C. Rapp, A. (2017). Toward emotional self-tracking: a phenomenological perspective. The 14th Annual Conference of the Italian Association for Cognitive Sciences (AISC 2017), The Science of Cognition Brain, Body, Language, and Technologies, 14-16 Dicembre 2017, Bologna, Italia.

Acconsento al trattamento dei dati personali contenuti nel presente curriculum vitae in base al D. Lgs. 196/2003, integrato con le modifiche introdotte dal D. Lgs. 101/2018, e dall'art. 13 del GDPR (Regolamento UE 2016/679).

Le dichiarazioni rese nel presente curriculum sono da ritenersi rilasciate ai sensi degli artt. 46, 19 e 47 del D.P.R. 445/2000

Il sottoscritto Rapp Amon, Codice Fiscale RPPMNA79S25Z112M, nato a Tubingen (Germania), il 25/11/1979, consapevole delle sanzioni penali, nel caso di dichiarazioni non veritiere e falsità negli atti, richiamate dall'art. 76 del D.P.R. 445/2000 e dalle leggi speciali in materia, dichiara, sotto la propria ed esclusiva responsabilità, che informazioni riportate nel presente Curriculum Vitae corrispondono al vero e di possedere i titoli in esso contenuti.

Luogo e Data

FIRMA



Torino, 1/11/2023