

## CURRICULUM VITAE



### INFORMAZIONI PERSONALI

Nome  
Indirizzo

**RAPP AMON**

**Residenza:** Via Parisio, 4  
28921 Verbania Intra (Vb)

**Domicilio:** Via Goito, 2  
10125 Torino

Telefono  
Anno di nascita  
E-mail

+393462142386  
**25/11/1979**  
[amon.rapp@gmail.com](mailto:amon.rapp@gmail.com)

Nazionalità

Italiana

### ESPERIENZA LAVORATIVA

- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
- Tipo di azienda o settore
- Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

**Giugno 2014 – ora**

Università degli studi di Torino – Dipartimento di Informatica, C.so Svizzera, 185 – 10149 Torino  
Informatica

Assegnista di ricerca

Progetto di ricerca: Analisi e progettazione di servizi per il Quantified Self  
Responsabile delle attività di user research

- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
- Tipo di azienda o settore
- Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

**Gennaio 2015 – ora**

Università degli studi di Torino – Centro Interdipartimentale IcxT

Informatica

Direttore del Laboratorio Smart Personal Technology Lab

- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
- Tipo di azienda o settore
- Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

**Giugno 2014 – ora**

Università degli studi di Torino – Dipartimento di Psicologia

Informatica

Docente a contratto

Human-Computer Interaction, Ergonomia Cognitiva

- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro

**Settembre 2011 – Maggio 2014**

Università degli studi di Torino – Dipartimento di Informatica, C.so Svizzera, 185 – 10149 Torino – Comune di Torino

- Tipo di azienda o settore
  - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità
  - Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
  - Tipo di azienda o settore
  - Tipo di impiego

- Principali mansioni e responsabilità
  - Date (da – a)

- Nome e indirizzo del datore di lavoro
  - Tipo di azienda o settore
  - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
  - Tipo di azienda o settore
  - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
  - Tipo di azienda o settore
  - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

## ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- Date (da – a)
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
  - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
- Date (da – a)
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
  - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio

Informatica

Borsista di ricerca

Progettazione di interfacce uomo-macchina per il web e il mobile.  
Valutazione della qualità di interfacce e di sistemi multimediali interattivi.

### Gennaio 2012 – Dicembre 2012

Università degli studi di Torino – Dipartimento di Studi Umanistici, Via S. Ottavio, 20 – 10124 Torino – CIRMA - Virtual Reality e Multimedia Park, Torino

Multimedia

Assegnista di ricerca

Progettazione di interfacce uomo-macchina per ambienti di navigazione 3D.  
Valutazione della qualità di interfacce e di contenuti multimediali 3D.

### Settembre 2011 – Dicembre 2011

Università degli studi di Torino – Dipartimento di Informatica, C.so Svizzera, 185

Informatica

Collaboratore a progetto

Valutazione di interfacce e di contenuti multimediali per il mobile

### Settembre 2007 – Agosto 2011

Telecom Italia (Future Internet, Technologies & Research) - via Reiss Romoli, 274 Torino

Telecomunicazioni e nuovi media

User Experience Researcher & Designer - Borsa di ricerca “Progetto Lagrange”

Responsabile delle attività di user research per la progettazione di nuovi servizi ICT/IT: interviste, focus group, etnografie, co-design groups

Responsabile delle attività di user research per la valutazione di applicazioni ed interfacce per dispositivi mobili, web, iptv, media per l’home environment e per l’automotive: test di usabilità, field evaluations, etc.

Progettazione di sistemi interattivi in differenti ambiti (web, mobile, iptv, automotive, home environment): wireframes, storyboards, scenari, etc.

### Maggio 2006 – Maggio 2007

Telecom Italia (Research & Trends; Research Projects) - via Reiss Romoli, 274 Torino

Telecomunicazioni e nuovi media

Stage

Attività di User Research; Attività di User Experience Design.

### 01-01-2012 / 31-12-2014

Dottorato di ricerca in Scienze del Linguaggio e della Comunicazione – Dipartimento di Informatica - Università di Torino (Conseguito il 5/2/2015)

Human-Computer Interaction, Informatica, Ergonomia cognitiva, Psicologia cognitiva.

### Luglio 2013

School on Virtual Prototyping – Politecnico di Milano

Progettazione di contenuti digitali.

- Date (da – a)
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
  - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio

- Date (da – a)
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
  - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio

- Date (da – a)
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
  - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
  - Voto di laurea

- Date (da – a)
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
  - Voto di diploma

## CAPACITÀ E COMPETENZE PERSONALI

MADRELINGUA

ALTRE LINGUE

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale
- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

## CAPACITÀ E COMPETENZE RELAZIONALI

## CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE

*Con computer, attrezzature specifiche, macchinari, ecc.*

## ALTRE CAPACITÀ E COMPETENZE

*Competenze non precedentemente indicate.*

### Agosto 2013

School on Social Human Robot Interaction – Christ’s College, Cambridge (UK)

Progettazione dell’interazione uomo-robot

### Maggio - Giugno 2011

Corsi di formazione e aggiornamento su 1) (X)HTML 2) HTML5 e CSS3 3) Photoshop

Progettazione di contenuti per il web

### 08-03-2006

Laurea quinquennale in Scienze della Comunicazione (indirizzo Multimediale) presso l’Università degli Studi di Torino.

Human-Computer Interaction, Informatica, Sociologia dei Media, Storia dei Media, Editoria Multimediale.

110 e lode (su 110)

### Luglio 1998

Diploma di maturità classica presso il Liceo Classico “E. Galois” di Verbania

58 (su 60)

**Italiano**

**Inglese**

Eccellente

Eccellente

Eccellente

**Francese**

Discreta

Elementare

Elementare

Eccellente capacità nell’analisi dei problemi.

Eccellenti capacità di espressione orale e scritta, di presentazione di dati e risultati.

Forte propensione all’autoformazione e allo studio individuale.

Forte propensione a lavorare su progetti specifici, rispettando scadenze e obiettivi a breve termine

Eccellente conoscenza di Internet (Social Network e Social Media)

Eccellente conoscenza di Windows e Mac OSX, del pacchetto Office.

Eccellente conoscenza di Omnigraffle, Balsamiq per la progettazione di interfacce.

Buona conoscenza di Adobe Dreamweaver, Photoshop, Illustrator, Axure RP per la progettazione di contenuti multimediali.

Discreta conoscenza di (X)HTML, XML, CSS, Mysql, PHP, javascript, Java, Arduino.

Eccellente formazione filosofica (aree di interesse: Filosofia del Linguaggio, Filosofia teoretica e Logica).

Eccellente conoscenza di storia dei media, media studies e cinema studies (attività di

critica cinematografica per [effettonotteonline.com](http://effettonotteonline.com)).

PATENTE O PATENTI

**B**

**Referente**

Dott.ssa Federica Cena, Università degli studi di Torino – Dipartimento di Informatica, C.so Svizzera, 185, 10149 Torino: [cena@di.unito.it](mailto:cena@di.unito.it)

**Attività di Insegnamento**

**Corsi universitari**

2014/2015 “Cognizione situata e innovazione tecnologica”, I e II edizione, Corso di laurea magistrale in Psicologia del lavoro e del benessere nelle organizzazioni, Università di Torino (20+20 ore)

2013/2014 “Nuovi media per la promozione di prodotti e filiere locali” Master Universitario di I livello in “Sostenibilità del territorio e della filiera agroalimentare” Università di Torino (8 ore)

2014/2015, 2013/2014, 2012/2013 Cultore della materia “Interaction Design”, “Interazione Uomo-Macchina” – Dipartimento di Culture, Politica e Società – Corso di laurea magistrale in Comunicazione, ICT e Media, Università di Torino

2012/2013, 2011/2012 “Alfabetizzazione Informatica e Linguaggio HTML” - Facoltà di Lettere e Filosofia - Università di Torino (30+30 ore)

2012/2013, 2011/2012 Assistente per Laboratorio “Metodi di ricerca per il Service e lo User Experience Design” - Facoltà di Lettere e Filosofia - Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione - Università di Torino (6 cfu)

2010/2011 Assistente per Laboratorio “Sperimentazione di applicazioni per dispositivi mobili iPhone” Facoltà di Lettere e Filosofia - Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione - Università di Torino (6 cfu)

**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 Mobile App Design (40 ore).

2013/2015, “Controllo qualità del prodotto multimediale” – ITS – ICT Piemonte, Torino – Corso di Video Making (20 ore).

2012/2014, “Controllo qualità del prodotto multimediale” – ITS – ICT Piemonte, Torino – 2 corsi da 16 e 20 ore - Corso di Tecnico superiore per l’ideazione, la progettazione e lo sviluppo di applicazioni mobile, Corso di Tecnico superiore per la comunicazione audiovisiva

**Pubblicazioni in riviste internazionali.**

1. Rapp, A., Cena, F., Gena, C., Marcengo, A. & Console, L. (2015). Using game mechanics for field evaluation of prototype social applications: a novel methodology. *Behaviour & Information Technology*, doi:10.1080/0144929X.2015.1046931
2. Rapp, A. (2015). Designing interactive systems through a game lens: An ethnographic approach. *Computers in human behavior*, doi:10.1016/j.chb.2015.02.048
3. 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), 2015.
4. 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., and 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
5. 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*, Springer, February 2011: 6-29.

6. Guercio, E., Marcengo, A. and Rapp, A. (2007). How to connect user Research and not so Forthcoming Technology Scenarios – The Extended Home Environment Case Study. *International Journal of Social Sciences* 2(4) 2007: 203-208.

#### **Capitoli di libri.**

7. Marcengo, A., Rapp, A. Visualization of Human Behavior data: the Quantified Self. Book chapter in VV. AA., *Innovative Approaches of Data Visualization and Visual Analytics*, IGI Global, 2013.

#### **Publicazioni in conferenze internazionali.**

8. Rapp A., Cena F. Affordances for Self-tracking Wearable Devices. In *Proceedings of International Symposium on Wearable Computers, ISWC 2015, Osaka, Japan*
9. 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 (8) 2015*, 518-527.
10. 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)*. ACM, New York, NY, USA, 125-130
11. Cena, F., Rapp, A., Marcengo, A., Brizio, B., Hilviu, D. & Tirassa, M. (2014). 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). LNCS, Vol 150-151. Springer, Berlin. 2015. ISBN 978-3-319-19655-8
12. Rapp, A. 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. AHFE Conference, Danvers, MA. ISBN: 798-1-4951-2109-8.
13. 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*, LNCS Volume 8516, 613-622
14. 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.
15. Rapp, A. Beyond Gamification: Enhancing User Engagement through Meaningful Game Elements. In *Proceedings of Foundation of Digital Games 2013*
16. Rapp, A., Marcengo, A., Geymonat, M., Simeoni, R., Console, L. 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*. LNCS Vol. 8009, 2013, 224-232, Berlin:Springer
17. 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)*. ACM, New York, NY, USA, 227-228.
18. Console, L., [...], Rapp, A. et al. 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, France.
19. A. Marcengo, A. Rapp, L. Console, R. Simeoni, Evaluating WantEat: A social network of people and objects. In *Proceedings of AHFE 2014 Book Chapter in Rebelo, F., Soares, M. Advances in Usability Evaluations. Part 2*. CRC Press, Taylor & Francis, 2012.
20. Antonelli, F., [...], Rapp, A., et al. Wheeling around with Wanteat: Exploring Mixed Social Networks in the Gastronomy Domain.. In *proceedings of the 2012 International Conference on Intelligent User Interfaces*. p. 321-322, New

York:ACM, ISBN: 9781450310482

21. Cena, F., [...], Rapp, A., et al. Interacting with a Social Web of Smart Objects for Enhancing Tourist Experiences. In proceedings of ENTER2012, eTourism Present and Future Services and Applications. Helsingborg, Sweden, 24-27 January 2012, p. 179-190, WIEN:Springer Wien NewYork
22. Marcengo, A., Rapp, A. GeoDrinking: how to extract value from an extended social wine drinking experience. In Proceedings of the 4th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2012). In Stephanidis, C. (Ed.) Universal Access in Human Computer Interaction. Context Diversity. LNCS Vol. 6767. 56-65, Berlin:Springer
23. Marcengo, A., Rapp, A., Guercio, E. The Personas Layering Framework applied to consumer service design for automotive market. . In Proceedings of the 3th 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, 310-319, Boca Raton: CRC Press.
24. Rapp, A., Cardillo, D., Simeoni, R. Console, L., 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). ACM, New York, NY, USA, 358-361.
25. Marcengo, A., Guercio, E., Rapp, A., 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, 2009, 256-265
26. Castrogiovanni, P., Guercio, E., Marcengo, A., Martini, G., Rapp, A., Telco@Home: a seamless communication project with a user perspective. In Ambient Intelligence and Smart Environments, Volume 2: Intelligent Environments 2009. p. 437-444
27. Simeoni, R., Geymonat, M., Guercio, E., Perrero, M., Rapp, A., Tesauri, F. Montanari, R.: Where Have You Ended Up Today? Dynamic TV and the Entertainment Paradigm. Lecture Notes in Computer Science Vol. 5066, 2008, 238-247
28. Vellar, A. Simeoni, R., Montanari, R. Rapp, A. A Parasocial Navigation Concept for Movie Discovery. In Proceedings of Interfaces and Human Computer Interaction (IHCI) 2008: 291-296
29. Simeoni, R. Etzler, L. Guercio, E., Perrero, M., Rapp, A. Montanari, R. Tesauri, F.: 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 LNCS Vol. 4552, 2007, 971-980

#### **Publicazioni in workshop internazionali.**

30. 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). ACM, New York, NY, USA, 994-1001
31. Cena, F., Likavec, S. & Rapp, A. (2015). Quantified Self and Modeling of Human Cognition. In Adjunct Proceedings of the 2015 ACM conference on Pervasive and ubiquitous computing (UbiComp). New York: ACM.
32. Rapp, A., Cena, F., Hilviu, D. & Tirassa, M. Human Body and Smart Objects. In Adjunct Proceedings of the 2015 ACM conference on Pervasive and ubiquitous computing (UbiComp). New York: ACM.
33. Hilviu, D. & Rapp, A. (2015). Narrating the Quantified Self. In Adjunct Proceedings of the 2015 ACM conference on Pervasive and ubiquitous computing (UbiComp). New York: ACM.
34. 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.
35. 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.

36. Matassa, A., Rapp, A., Simeoni, R. Wearable accessories for cycling: tracking memories in urban spaces. In Adjunct Proceedings of Ubicomp 2013, Workshop
37. Matassa, A., Rapp, A., Simeoni, R. Designing for smart cities: connecting and binding citizens to urban spaces through a new wearable interactive system. In Adjunct Proceedings of Ubicomp 2013, Workshop
38. Rapp, A., Marcengo, A., Simeoni, R., Console, L. Playing while Testing: How to Gamify a User Field Evaluation. Workshop papers CHI2013
39. Console, L., [...], Rapp, A., et al. WantEat: an app for supporting sustainable gastronomy. In Workshop on Food for Thought: Designing for Critical Reflection on Food, held in conjunction with DIS 2012. Newcastle, UK
40. Simeoni R., Marino A., Rapp A., Venero F. 2012. WantEat and Reward: Slow Technologies for Food. In Workshop on Slow Technology: Critical Reflection and Future Directions, held in conjunction with DIS 2012. Newcastle, UK 2012
41. Console, L., [...], Rapp, A., et al. WantEat: interacting with "social" networks of intelligent things and people in the world of enogastronomy. In Proceedings of Workshop "Interacting with smart objects", held in conjunction with IUI 2011. Palo Alto, CA, USA
42. 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). Palo Alto, CA, USA.

#### **Publicazioni in atti di convegni nazionali**

43. 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, - Anno 1 – Vol. 5. 2015. ISSN 2282-6009.

#### **Membro del Comitato di Programma delle seguenti Conferenze Internazionali**

- HealthWear'16 - the First EAI International Conference on Wearables in Healthcare (14-16 June 2016 in Budapest, Hungary).
- HCI International 2015, Quantified Self & Personal Informatics parallel session at HCI International 2015 Los Angeles, USA
- ICT, Society and Human Beings 2015, Las Palmas de Gran Canaria, Spain

#### **Membro del Comitato di Programma dei seguenti Workshop Internazionali**

- The Role of Quantified Self for Personal Healthcare (QSPH'14), Workshop held in conjunction with IEEE BIBM 2014 Belfast, UK
- The Role of Quantified Self for Personal Healthcare (QSPH'15), Workshop held in conjunction with IEEE BIBM 2015 Washington, US
- 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), September 7-11, Osaka, Japan

#### **Organizzatore e Membro del Comitato di Programma dei seguenti Workshop Internazionali**

- Linking the Quantified Self. LQS 2014 at ACM Hypertext Conference 2014, Pontifical Catholic University of Chile, Santiago, Cile.
- New frontiers of Quantified Self: finding new ways for engaging users in collecting and using personal data, at the 2015 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing (UbiComp 2015), Osaka, Japan

#### **Reviewer per le seguenti conferenze internazionali**

- CSCW 2016, San Francisco, US
- Hypertext 2015, Cyprus
- CHI Play 2015, London, UK
- Ubicomp 2015, Osaka, Japan
- UMAP 2014, Aarhus, Denmark; UMAP 2015, Dublin, Ireland.
- Gamification conference, 2013, Waterloo, Canada.



- CrowdSens Workshop 2012, Maui, USA.
- New European Media Summit (NEM) 2012, Istanbul, Turchia.
- 4th IEEE International Conference on Computer Science and Information Technology (ICCSIT) 2011, Chengdu, China.

**Premi e riconoscimenti**

- 2007, 2009 Vincitore Borsa di ricerca Lagrange, Fondazione C.R.T., Fondazione ISI, Torino – Telecom Italia - Università di Torino, Dipartimento di Informatica

Si autorizza al trattamento dei dati personali quanto indicato nel D.Lgs 196/03 e s.m.i.

In ottemperanza all'art. 10 della L. 31/12/1996 n. 675 (art. 48 DPR 445/00) il sottoscritto dichiara, sotto la propria ed esclusiva responsabilità, che quanto riportato nel presente curriculum corrisponde al vero.

DATA Torino, 25 Settembre 2015

\_\_\_\_\_

FIRMA

