

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 ORGANIZZAZIONE DI CONFERENZE**
  - 7.6 PARTECIPAZIONE A CONFERENZE COME RELATORE**
  - 7.7 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. LINGUE STRANIERE E ESPERIENZE FORMATIVE**
  - 10.1 LINGUE STRANIERE**
  - 10.2 SCUOLE DI DOTTORATO**
- 11. PRODOTTI DELLA RICERCA**

## **1. DATI PERSONALI**

Nome: Amon  
Cognome: Rapp  
Luogo e data di nascita: Tubingen (Germania), 25 Novembre 1979  
Cittadinanza: Italiana  
Residenza: Vicolo Giacomo Parisio, 4, 28921 Verbania (VB), Italia  
Domicilio: Via Goito, 2, 10125 Torino, Italia  
Telefono: +393462142386  
Email: amon.rapp@gmail.com

## **2. ABSTRACT**

Amon Rapp è attualmente ricercatore a tempo determinato di tipo B 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 assegnista di ricerca presso lo stesso dipartimento. In precedenza, ha lavorato come ricercatore in interazione uomo-macchina presso Telecom Italia S.p.A., nel dipartimento di Research & Trends. È stato visiting scholar presso la Sheffield Hallam University e The University of Sheffield. Dal 7 Agosto 2018 è in possesso dell'Abilitazione Scientifica Nazionale per la seconda fascia per il settore concorsuale 01/B1 e dal 6 Maggio 2019 per il settore concorsuale 09/H1.

Amon Rapp è stato co-tutor di una tesi di dottorato (dott. Federico Sarzotti) e ha tenuto corsi e seminari presso il dottorato di Informatica e 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 e ACM CHI '20, le due più importanti conferenze internazionali della sua area di ricerca. Ha inoltre tenuto tutorial presso conferenze internazionali (ACM UMAP, 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 coopera con oltre dieci ricercatori di diverse università.

È stato, ed è tuttora, responsabile di task e work package in diversi progetti regionali e nazionali.

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 102 pubblicazioni, di cui oltre 25 articoli su rivista. 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) e conferenze (ACM CHI, ISWC) nel suo ambito di ricerca, per la maggior parte come primo o unico autore. Ha un indice H di 12 e un numero totale di citazioni di 446 in SCOPUS.

È stato guest editor in 4 riviste ed è al momento membro dell'editorial board di due riviste internazionali. È inoltre revisore di progetti e di articoli pubblicati in riviste e atti di conferenze internazionali.

Dal 2010 svolge attività didattica in diverse lauree triennali e magistrali dell'Università degli Studi di Torino. È stato relatore di 2 tesi di laurea magistrale e co-relatore/contro-relatore di 11 tesi di laurea magistrale.

## **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 7/08/2024.

**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 6/05/2025.

#### **4. RUOLO ATTUALE**

Dal 1/1/19 **Ricercatore a tempo determinato di tipo B** 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: Dott. Frank Hopfgartner. Tema di ricerca: analisi, visualizzazione e materializzazione dati personali.

##### **6.2 NAZIONALI**

Giugno 2018 – Oggi: **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.

Giugno 2014 – Maggio 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.

Febbraio 2014 – Maggio 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.

Marzo 2013 – Dicembre 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.

*Gennaio 2012 – Dicembre 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.

*Settembre 2011 – Novembre 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**

*Settembre 2009 – Agosto 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.

*Settembre 2007 – Agosto 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.

*Maggio 2006 – Maggio 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:

- *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)* è tradizionalmente considerata la più importante rivista di riferimento in interazione uomo-macchina, con uno Scopus CiteScore di 3.88 per il 2018 e posizionata in classe 1 nella classificazione ANVUR del 2012.

- *Human-Computer Interaction* è tradizionalmente considerata la rivista più rilevante per i lavori di tipo teorico di interazione-uomo macchina, con uno Scopus CiteScore di 3.80 per il 2018 e posizionata in classe 1 nella classificazione ANVUR.

- *International Journal of Human-Computer Studies* è anch'essa una rivista di estrema rilevanza per l'interazione uomo-macchina, con uno Scopus CiteScore di 4.36 per il 2018 e posizionata in classe 1 nella classificazione ANVUR.

- *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) con uno Scopus CiteScore di 4.56 per il 2018 e posizionata in classe 1 nella classificazione ANVUR (con il nome precedente).

- *Journal of Documentation*, è una delle riviste più importanti in ambito Information Systems, con uno Scopus CiteScore di 1.69 per il 2018 e posizionata in classe 1 nella classificazione ANVUR.

- *Computers in Human Behavior* si sta affermando come rivista centrale nell'interazione uomo-macchina, con uno Scopus CiteScore di 6.14 per il 2018 e posizionata in classe 2 nella classificazione ANVUR.

- *Behaviour & Information Technology* è un'importante rivista di interazione uomo-macchina, con uno Scopus CiteScore di 2.02 per il 2018 ed è posizionata in classe 2 nella classificazione ANVUR.

- *International Journal of Human-Computer Interaction* è un'importante rivista di interazione uomo-macchina, con uno Scopus CiteScore di 2.34 per il 2018 e posizionata in classe 2 nella classificazione ANVUR.

- *Interacting with computers* è un'importante rivista di interazione uomo-macchina, con uno Scopus CiteScore di 1.53 per il 2018 e posizionata in classe 2 nella classificazione ANVUR.

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<sup>++</sup>.

- *ISWC (International Symposium on Wearable Computing)* è considerata la conferenza più importante in ambito wearable computing, posizionata in classe 2 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 (446 citazioni e indice H=12 su Scopus; 201 citazioni e indice H=7 su Web of Science; 675 citazioni e indice H=14 su Google Scholar).

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 elementi 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). 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.

#### **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 oggi

#### **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 oggi.

#### **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".

Publicazioni: j9.

*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".

Publicazioni: j13, j21.

*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".

Pubblicazioni: c20.

*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, 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.

Pubblicazioni: j7.

*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.

Pubblicazioni: j26.

*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.

Pubblicazioni: c24.

*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 Object 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 metta insieme oggetti virtuali 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”.

Pubblicazioni: j24.

*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.



Pubblicazioni: c38, c40.  
*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.

Pubblicazioni: c33.

*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.

Pubblicazioni: c34.

*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.

Pubblicazioni: c37.

*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.

Pubblicazioni j1, j2, j10.

### **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://beta.di.unito.it/index.php/english/research/groups/smart-interactive-objects-and-systems/about>)

*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 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 (Magneti Marelli)  
*Ruolo:* ricerca sugli impatti di nuove tecnologie wearable e ubiquitous sugli utenti e progettazione di nuove interfacce.

Partecipazione attestata dalle *pubblicazioni* c33, c34, c36, c37.

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

Membro del Gruppo di ricerca **DynamicTv** di Telecom Italia.

*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.

Partecipazione attestata dalle *pubblicazioni* j25, c35, c38, c39, c40.

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

### **7.4.3 Collaborazioni di ricerca internazionali**

“**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).

*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, e “FuturePD” a UMAP 2016 e relative pubblicazioni (c8, c15, c16, c25) 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 (dott. Conor Linehan), University of Sheffield (Dott. 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 relative pubblicazioni (c7, c13) 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 oggi.

“**Information Retrieval**”. Con University of Tampere (dott. 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 j14.

*Periodo:* dal 1/1/2017 a oggi.

“**Autonomous Agent**”. 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 oggi.

## **7.5 ORGANIZZAZIONE DI CONFERENZE**

### **7.5.1 Organizzazione di conferenze internazionali**

**Conference and Program Co-Chair** presso the 3rd International GamiFIN Conference, 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.itais.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/>

**Session Chair** presso CIVEMSA 2014 IEEE International Conference on Computational Intelligence and Virtual Environments for Measurement Systems and Applications - Session EEG and BCI, 5-7 Maggio 2014, Ottawa, Canada.

### 7.5.2 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/>

### 7.5.3 Organizzazione di workshop internazionali

**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://hum18.wordpress.com/>

**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/>

**Ideatore, 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, 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, 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 GRIN).

**Ideatore, 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, 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, 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). (Conferenza Classe 1 GRIN).

<https://newfrontiersqs2.wordpress.com/organizers/>

**Ideatore, 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, 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). (Conferenza Classe 1 GRIN)

<https://frontiersqs.wordpress.com/>

**Ideatore, 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).

<https://linkqsws.wordpress.com/>

## 7.6 PARTECIPAZIONE A CONFERENZE COME RELATORE

### **7.6.1 Presentazioni a conferenze internazionali**

**GAC 2020**, 1<sup>st</sup> Gulf Autism Conference, Muscat, Oman, 26-26 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.

**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.

**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.

**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.

**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.

### ***7.6.2 Presentazioni a conferenze nazionali***

**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.

### ***7.6.3 Presentazioni e talk a convegni e conferenze su invito***

*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).

*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).

*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) (Conferenza CLASSE 3 GRIN)

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).

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.

## **7.7 ATTIVITÀ EDITORIALE, COMITATI DI PROGRAMMA, ATTIVITÀ DI REVISIONE E AFFILIAZIONI**

### **7.7.1 Attività editoriale**

#### *EDITORIAL BOARD*

**Membro dell’editorial board** della rivista Mobile Information Systems. ISSN: 1574-017X (Print) ISSN: 1875-905X (Online).

<https://www.hindawi.com/journals/misy/editors/>

**Membro dell’editorial board** come **Review editor** della rivista Frontiers in Artificial Intelligence AI for Human Learning and Behavior Change. ISSN 2624-8212.

<https://www.frontiersin.org/journals/artificial-intelligence/sections/ai-for-human-learning-and-behavior-change#editorial-board>

#### *GUEST EDITOR*

**Co-Guest editor** della Special Issue *Time and HCI* su Human-Computer Interaction. Print ISSN: 0737-0024. Online ISSN: 1532-7051.

**Managing 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.journals.elsevier.com/international-journal-of-human-computer-studies/call-for-papers/strengthening-gamification-studies-critical-challenges-and-n>

**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). [http://www.umuai.org/news\\_on\\_journal.html](http://www.umuai.org/news_on_journal.html)

**Co-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/>

**Co-Guest editor** della Special Issue *Quantified Self and Personal Informatics* su Computers, ISSN 2073-431X [http://www.mdpi.com/journal/computers/special\\_issues/session\\_HCII2017](http://www.mdpi.com/journal/computers/special_issues/session_HCII2017)

### **7.7.2 Comitato di programma**

#### *CONFERENZE INTERNAZIONALI*

#### **Associate Chair del comitato di programma**

**CHI PLAY 2020**, 1-4 Novembre, 2020, Ottawa, Canada.

**CSCW 2020** The 23rd ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing, 17-21 Ottobre, 2020, Miami, Florida, USA (Conferenza Classe 1 GRIN).

**CHI 2020** The ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 25-30 Aprile, 2020, Honolulu, Hawaii, USA (Conferenza Classe 1 GRIN) <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).  
<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***

**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)

**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).

**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](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.itais.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).

**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](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/](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).

**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)

**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](http://ict-conf.org/oldconferences/2015/?page_id=16)

#### *WORKSHOP INTERNAZIONALI*

**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](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 held in conjunction with IEEE BIBM (2 Novembre 2014, Belfast, UK). <http://qsph-workshop.dai->



labor.de/index.html%3Fpage\_id=13.html

### **7.7.3 Revisore per riviste internazionali**

Human-Computer Interaction, Taylor & Francis; UMUAI, 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, IEEE.

### **7.7.4 Revisore per conferenze internazionali**

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.

### **7.7.5 Revisore di progetti internazionali**

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

### **7.7.6 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)  
Membro AISC (Associazione Italiana di Scienze Cognitive) (2015-2018)

## **8. PREMI E RICONOSCIMENTI**

2019 Special Recognition for Reviewing ACM CHI 2019, Conference on Human Factors in Computing Systems

2017 Special Recognition for Reviewing ACM CHI 2017, Conference on Human Factors in Computing Systems

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 CORSI 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](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](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**

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).

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).

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

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

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.

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).

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).

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

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

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).

2015/2016 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).

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

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

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).

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).

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).

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).

2013/2014 Titolare del corso: “**Nuovi media per la promozione di prodotti e filiere locali**” Master Universitario di I livello in "Sostenibilità del territorio e della filiera agroalimentare" Università degli Studi di Torino (8 ore - AGR/01).

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).

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).

2011/2012 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).

2011/2012 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).

## **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.

14/10/19 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](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 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 – Corso di Tecnico superiore per l’ideazione, la progettazione e lo sviluppo di applicazioni mobile (16 ore),

2012/2014, “Controllo qualità del prodotto multimediale” – ITS – ICT Piemonte, Torino – Corso di

Tecnico superiore per la comunicazione audiovisiva (20 ore)

#### **9.4 TUTORAGGIO DI TESI DI DOTTORATO**

Il dott. Rapp è stato co-tutor di **1 tesi di dottorato** presso il **dottorato in Informatica** dell'Università degli Studi di Torino. Federico Sarzotti: “Advanced interfaces for Quantified Self: Tangible Interaction and Data Visualizations”.

#### **9.5 TUTORAGGIO DI TESI DI LAUREA**

Il dott. Rapp ha svolto attività di tutoraggio per i laureandi: è stato relatore di 2 tesi di laurea e co-relatore/contro-relatore di 11 tesi di laurea 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.

### **10 LINGUE STRANIERE E ESPERIENZE FORMATIVE**

#### **10.1 LINGUE STRANIERE**

Inglese: Eccellente

Francese: Elementare

#### **10.2 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).

### **11. PRODOTTI DI RICERCA**

Il dott. Rapp è autore di 102 prodotti di ricerca con diversa collocazione editoriale:

- n. 1 Tesi di dottorato
- n. 3 Curatele
- n. 27 Riviste internazionali
- n. 1 Riviste nazionali
- n. 3 Capitoli di libri
- n. 43 Articoli in atti di conferenze internazionali
- n. 3 Articoli in atti di conferenze nazionali
- n. 21 Articoli in atti di Workshop Internazionali

#### **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. 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.

- e2. 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.
- e3. 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. Rapp, A., Cena, F., Schifanella, C., Boella, G. (Accettato). Finding a Secure Place: A Map-Based Crowdsourcing System for People with Autism. *IEEE Transactions on Human-Machine Systems*. ISSN: 2168-2291 EISSN: 2168-2305. IF 2018: 3.332. **Scopus CiteScore 2018: 4.56**. Computer Science/ Computer Science Applications: **88th Percentile**. **Classe 1** ANVUR (precedente titolo della rivista: IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics, Part C (Applications and Reviews)).
- j2. 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 2018: 5.627. **Scopus CiteScore 2018: 7.72**. Computer Science/General Computer Science: **97th Percentile**. **Classe 1** ANVUR.
- j3. Mencarini, E., Rapp, A., Tirabeni, L., Zananaro, 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 2018: 3.332. **Scopus CiteScore 2018: 4.56**. Computer Science/ Computer Science Applications: **88th Percentile**. **Classe 1** ANVUR (precedente titolo della rivista: IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics, Part C (Applications and Reviews)).
- j4. 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 2018: 1.734. **Scopus CiteScore 2018: 3.88**. Computer Science/Human-Computer Interaction: **81st Percentile**. **Classe 1** ANVUR.
- j5. 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 2018: 2.539. **Scopus CiteScore 2018: 4.42**. Computer Science/Software: 86th Percentile; Mathematics/Theoretical Computer Science: **91st Percentile**. **Classe 2** ANVUR.
- j6. 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 2018: 4.098. **Scopus CiteScore 2018: 4.96**. Computer Science/General Computer Science: **95th Percentile**.
- j7. 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 2018: 2.006; **Scopus CiteScore 2018 4.36**. Computer Science/Hardware and Architecture: **89th Percentile**. **Classe 1** ANVUR.
- j8. 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 2018: 2.129. **Scopus CiteScore 2018: 2.40**. Psychology/General Psychology: **76<sup>th</sup> Percentile**.
- j9. Cottafava, D., Magariello, S., Ariano, R., Arrobbio, O., Baricco, M., Barthelmes, V. M., Baruzzo, G., Bonansone, M., Consoleg, 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., Sciuillo, A., Sella, S., Simeoni, R., Tartaglino, A., Vernerio, 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 2018: 4.495; **Scopus CiteScore 2018: 5.36**. Engineering/Electrical and Electronic Engineering: **91st Percentile**.
- j10. 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 2018: 1.429; **Scopus CiteScore 2018: 2.02**. Computer Science/Human-Computer Interaction: **57th Percentile**.
- j11. 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 4.36**. Computer Science/Hardware and Architecture: **89th Percentile**. **Classe 1 ANVUR**.
- j12. 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: 3.88**. Computer Science/Human-Computer Interaction: **81st Percentile**. **Classe 1 ANVUR**.
- j13. 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: 2.34**. Computer Science/Computer Science Applications: **67th Percentile**. **Classe 2 ANVUR**.
- j14. 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: 1.59**. Computer Science/ Computer Networks and Communications: **52nd Percentile**.
- j15. 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: 2.02**. Computer Science/Human-Computer Interaction: **57th Percentile**. **Classe 2 ANVUR**.
- j16. 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: 1.69**. Computer Science/Information Systems: **51st Percentile**. **Classe 1 ANVUR**.
- j17. 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: 1.07**. Computer Science/Human-Computer Interaction: **28th Percentile**.
- j18. 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: 1.85**. Computer Science/Human-Computer Interaction: **64th Percentile**. **Classe 2 ANVUR**.
- j19. 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: 1.36**. Computer Science/Computer Science Applications: **52nd Percentile**. **Classe 4 ANVUR**.
- j20. 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: 1.35**. Computer Science/Software: **43rd Percentile**. **Classe 2 ANVUR**.
- j21. 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: 3.63**. Computer Science/Human-Computer Interaction: **87th Percentile**. **Classe 1 ANVUR**.

- j22. 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: 4.57**. Computer Science/Human-Computer Interaction: **92nd Percentile**. **Classe 2** ANVUR.
- j23. 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: 3.14**. Computer Science/Human-Computer Interaction: **86th Percentile**. **Classe 1** ANVUR.
- j24. 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: 1.85**. Computer Science/Human-Computer Interaction: **59th Percentile**. **Classe 2** ANVUR.
- j25. 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: 2.92**. Computer Science/Human-Computer Interaction: **87th Percentile**. **Classe 4** ANVUR.
- j26. 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., Venero, 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 2013: 0.92**. Computer Science/Human-Computer Interaction: **38th Percentile**.
- j27. 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: 1.41**. Computer Science/Computer Networks and Communications: **62nd Percentile**. **Classe 2** ANVUR.

#### ARTICOLI IN RIVISTE NAZIONALI (PEER REVIEWED).

- j28. 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. 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.
- b2. 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.
- b3. 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., 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.
- c2. 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.
- c3. 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.
- c4. 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. FULL PAPER (Conferenza **Classe 1 GRIN**). ISBN: 978-1-4503-5620-6.
- c5. 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.
- c6. 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.
- c7. 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.
- c8. 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.
- c9. 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.
- c10. 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
- c11. 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.
- c12. 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
- c13. 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.
- c14. 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.
- c15. 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.
- c16. 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.
- c17. 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.
- c18. 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.
- c19. 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.
- c20. 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.
- c21. 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.
- c22. 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.
- c23. 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.
- c24. 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).
- c25. 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.
- c26. 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.
- c27. 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.
- c28. 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.
- c29. 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.
- c30. 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.
- c31. 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.
- c32. 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., Venero, 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.
- c33. 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.
- c34. 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., Venero, 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.
- c35. 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., Venero, 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.
- c36. 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.
- c37. 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
- c38. 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.
- c39. 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.
- c40. 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.
- c41. 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.
- c42. 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.
- c43. 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)**

- c44. 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.
- c45. 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.
- c46. 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 INTERNAZIONALI (PEER REVIEWED).**

- w1. 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.
- w2. 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.
- w3. 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.
- w4. 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/>
- w5. 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.
- w6. 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.
- w7. 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.
- w8. 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.
- w9. 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.
- w10. 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.
- w11. 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.
- w12. 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.
- w13. 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.
- w14. 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.
- w15. 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.
- w16. 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.
- w17. 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/>
- w18. Simeoni R., Marino A., Rapp A., Venero 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/>
- w19. 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.

- w20. 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.
- w21. 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.

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

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

Il sottoscritto dichiara, sotto la propria ed esclusiva responsabilità, che quanto riportato nel presente curriculum e i titoli in esso elencati corrispondono al vero, 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.

Luogo e Data

FIRMA



Torino, 10/03/2020