

CURRICULUM VITAE

AMON RAPP, Ph.D.

ASSEGNISTA DI RICERCA
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

INDICE

- 1. DATI PERSONALI**
- 2. QUALIFICA ATTUALE**
- 3. STUDI**
 - 3.1 TITOLI DI STUDIO**
 - 3.2 SCUOLE DI DOTTORATO**
 - 3.3 LINGUE STRANIERE**
- 4. ESPERIENZE DI RICERCA**
- 5. ATTIVITÀ SCIENTIFICA**
 - 5.1 LINEE DI RICERCA**
 - 5.2 GRUPPI DI RICERCA**
 - 5.3 PROGETTI DI RICERCA**
 - 5.4 ORGANIZZAZIONE DI CONFERENZE**
 - 5.5 PARTECIPAZIONE A CONFERENZE COME RELATORE**
 - 5.6 ATTIVITÀ EDITORIALE, COMITATI DI PROGRAMMA, ATTIVITÀ DI REVISIONE E AFFILIAZIONI**
- 6. ATTIVITÀ DIDATTICA**
 - 6.1 TITOLARITÀ DI CORSI UNIVERSITARI**
 - 6.2 DIDATTICA ALL'ESTERO**
 - 6.3 ALTRE ATTIVITÀ DI CARATTERE DIDATTICO**
 - 6.4 TUTORAGGIO DI TESI DI DOTTORATO**
 - 6.5 TUTORAGGIO DI TESI DI LAUREA**
- 7. PREMI E RICONOSCIMENTI**
- 8. PRODOTTI DELLA RICERCA**

1. DATI PERSONALI

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

2. QUALIFICA ATTUALE

Dal 1/06/14, **Assegnista di ricerca** presso il Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Torino, C.so Svizzera 185, Torino.

Membro del gruppo di ricerca SIOS (Smart Interactive Objects and Systems) del Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Torino.

Membro di ICxT (Centro Interdipartimentale "ICT x il Territorio").

Collaboratore di CIRMA (Centro Interdipartimentale di Ricerca su Multimedia e Audiovisivo) dell'Università degli Studi di Torino.

Professore a contratto presso il Dipartimento di Psicologia, Dipartimento di Giurisprudenza e Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Torino.

3. STUDI

3.1 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.

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).

3.2 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).

3.3 LINGUE STRANIERE

Inglese: Eccellente

Francese: Elementare

4. ESPERIENZE DI RICERCA

Giugno 2014 – Ora: Assegnista di ricerca. 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) e dei sistemi per la raccolta dei dati personali sull’autoconsapevolezza delle persone e sul cambiamento dei comportamenti; 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. Titolo: “3DVRS Suite”. Presso Università degli studi di Torino – Dipartimento di Informatica, C.so Svizzera, 185, e Dipartimento di Studi Umanistici, Via S. Ottavio, 20 – 10124 Torino – CIRMA.

Ambito di ricerca: interazione uomo-macchina.

Tematiche principali di ricerca: valutazione dell’impatto di tecnologie di realtà virtuale e di simulazione di ambienti 3D sulla percezione e sulle prestazioni delle persone in ambito lavorativo; 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.

Settembre 2009 – Agosto 2011: Ricercatore in interazione uomo-macchina. Borsa di ricerca “Progetto Lagrange” Telecom Italia - Research & Trends - via Reiss Romoli, 274 Torino.

Ambito di ricerca: interazione uomo-macchina.

Tematiche principali di ricerca: studio degli effetti psicologici, comportamentali, sociali e organizzativi 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 - Research & Trends - via Reiss Romoli, 274 Torino.

Ambito di ricerca: interazione uomo-macchina.

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

Maggio 2006 – Maggio 2007: Stage. Telecom Italia - Research & Trends - via Reiss Romoli, 274 Torino

Ambito di ricerca: interazione uomo-macchina.

Tematiche principali di ricerca: progettazione di nuove interfacce mobile e ubiquitous e valutazione della loro usabilità.

5. ATTIVITÀ SCIENTIFICA

5.1 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 uomo-macchina per tecnologie wearable e ubiquitous e sullo studio degli effetti che queste tecnologie hanno sugli stati cognitivi e

sui comportamenti delle persone.

Per quanto riguarda la **ricerca metodologica**, Amon Rapp si è occupato di due macro-temi:

- Studio delle possibilità offerte dalle metodologie etnografiche per la raccolta di requisiti utili alla progettazione di nuovi sistemi interattivi e per la loro valutazione in contesti d'uso reale
- Studio dell'approccio fenomenologico e costruttivista per fondare la progettazione di nuove tecnologie interattive

Per quanto riguarda la **ricerca empirica**, Amon Rapp si è interessato prevalentemente allo studio delle tecnologie finalizzate al cambiamento dei comportamenti (behavior change and 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). Particolare rilevanza è stata data all'esame di come la raccolta e la visualizzazione di dati personali influisce sulla dimensione del sé e sulla percezione del cambiamento individuale e come i progettisti possono aumentare il loro valore per l'utente attraverso nuove modalità di interazione. Inoltre, attenzione è stata data alle funzionalità che i videogiochi impiegano per guidare abitudini individuali e relazioni sociali durante le esperienze di gioco e come queste tecniche di design possano essere impiegate in ambiti che esulano dal contesto ludico, ad esempio nel lavoro, nelle comunità e nelle organizzazioni online, nella salute, e nello sport.

5.2 GRUPPI DI RICERCA

Dal 2012 a oggi: 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>)

Dal 2014 a oggi: Membro di **ICxT Innovation Center** (Centro Interdipartimentale "ICT x il Territorio") dell'Università degli Studi di Torino (<http://www.icxt.unito.it>).

Dal 2013 a oggi: Collaboratore di **CIRMA** (Centro Interdipartimentale di Ricerca su Multimedia e Audiovisivo) dell'Università degli Studi di Torino (<http://www.cirma.unito.it/>).

Dal 2006 al 2011: Membro del Gruppo di ricerca **Continuous Cross Ambient Communication** di Telecom Italia.

Dal 2006 al 2009: Membro del Gruppo di ricerca **DynamicTv** di Telecom Italia.

5.3 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 5.1.

PROGETTI DI RICERCA NAZIONALI

Personalized Interactive Urban Maps for Autism (Università degli Studi di Torino, ASL 2 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: **Task Leader**. 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 2 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: **Task Leader**. Raccolta requisiti con persone affette da autismo, progettazione interfacce e

valutazione con persone affette da autismo.
Periodo: Dal 15-05-2016 a oggi.

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 tangibile con il fine di cambiare i comportamenti delle persone, di aumentare la loro autoconoscenza e di fornire strumenti per l'esplorazione del sé. Progetto finanziato da Telecom Italia.

Ruolo: **Responsabile** delle attività di design con utenti e di valutazione di quanto progettato.
Periodo: Dal 01-01-2015 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).

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. Progetto finanziato da Telecom Italia.

Ruolo: **Responsabile** delle attività di design con utenti e di valutazione di quanto progettato.
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 - Asse 1, linea d'azione 113 Innovazione PMI.

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 verso una maggiore sostenibilità ambientale.

Ruolo: **Responsabile** del Living Lab e delle attività di valutazione con utenti e di design partecipativo.
Periodo: Dal 01-10-2014 al 31-09-2015.

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

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

Ruolo: **Responsabile** della progettazione di interfacce uomo-macchina e della loro valutazione.
Periodo: Dal 01-02-2014 al 31-05-2014.

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

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

Ruolo: **Responsabile** della progettazione dell'interfaccia, dell'architettura informativa e della valutazione con utenti.

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

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

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

Ruolo: **Responsabile** della progettazione dell'interfaccia di configurazione e dei test con gli utenti.
Periodo: Dal 01-01-2012 al 31-12-2012.

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

Ruolo: **Responsabile** della valutazione di interfacce per il mobile
Periodo: Dal 14-09-2011 al 13-11-2011.

PIEMONTE (People Interaction with Enhanced Multimodal Object for a New Territory Experience) (Telecom Italia, Università degli Studi di Torino, Università di Scienze Gastronomiche, Slow Food).

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 **responsabile** per la raccolta requisiti con utenti e valutazione dei sistemi e interfacce realizzati.

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 3D e di valutazione con utenti.

Periodo: Dal 2006 al 2009

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

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

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

Periodo: Dal 2006 al 2011

Telco@car (Telecom Italia, Magneti Marelli)

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

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

Periodo: Dal 2008 al 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, valutazione con utenti.

Periodo: Dal 2006 al 2007

5.4 ORGANIZZAZIONE DI CONFERENZE

ORGANIZZAZIONE CONFERENZE INTERNAZIONALI

Session Chair and organizer @ HCI International 2017. "Quantified Self & Personal Informatics" - Parallel Session, 9-14 Luglio 2017, Vancouver, Canada.

Session Chair and organizer @ HCI International 2016. "Quantified Self & Personal Informatics" - Parallel Session, 17-22 Luglio 2016, Toronto, Canada.

Session Chair @ 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.

ORGANIZZAZIONE CONFERENZE NAZIONALI

Session Chair and organizer @ AISC 2016 13th Annual Conference of the Italian Association for Cognitive Sciences – Symposium "Mente, computazione, interazione", 24-26 Novembre 2016, Torino, Italia.

ORGANIZZAZIONE WORKSHOP INTERNAZIONALI

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/>

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

5.5 PARTECIPAZIONE A CONFERENZE COME RELATORE

CONFERENZE INTERNAZIONALI

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 (6-11 May, Denver, CO, USA).

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

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.

CONFERENZE NAZIONALI

I-Cities 2016, ICT for Smart Cities & Communities (29-30 Settembre 2016, Benevento, Italia)

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

CHIItaly 2013, biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter (16-19 Settembre 2013, Trento, Italia)

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

ATTIVITÀ EDITORIALE

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>

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

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/>

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

MEMBRO DEL COMITATO DI PROGRAMMA

CONFERENZE INTERNAZIONALI

ACM IUI 2018 the 23rd annual meeting of the Intelligent User Interfaces community (7-11 Marzo, 2018, Tokyo, Giappone)

ICT4AWE 2018 4th International Conference on Information and Communication Technologies for Ageing Well and e-Health (22-23 Marzo 2018, Funchal, Madeira, Portogallo)

ACM IUI 2017 the 22nd annual meeting of the Intelligent User Interfaces community (13-16 Marzo 2017, Limassol, Cipro)

ICT4AWE 2017 3rd International Conference on Information and Communication Technologies for Ageing Well and e-Health (28-29 Aprile 2017, Porto, Portogallo)

MMM2017 23rd International Conference on Multimedia Modeling (4-6 Gennaio 2017, Reykjavik, Islanda)

IEEE Cyber Science and Technology Congress 2016 (CyberSciTech 2016) (8-12 Agosto 2016, Auckland, Nuova Zelanda).

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)

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)

WORKSHOP INTERNAZIONALI

The Role of Quantified Self for Personal Healthcare (QSPH'15), Workshop held in conjunction with IEEE BIBM (9 Novembre 2015, Washington, USA)

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)

The Role of Quantified Self for Personal Healthcare (QSPH'14), Workshop held in conjunction with IEEE BIBM (2 Novembre 2014, Belfast, UK)

REVISORE DI ARTICOLI PER RIVISTE INTERNAZIONALI

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

REVISORE DI ARTICOLI PER CONFERENZE INTERNAZIONALI

ACM CHI 2018, Conference on Human Factors in Computing Systems

CHI PLAY 2017, The ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play

ACM CHI 2017, Conference on Human Factors in Computing Systems

UMAP 2017, 25th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization

CSCW 2017, The 20th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing

IUI 2017, ACM International Conference on Intelligent User Interfaces.

UMAP 2016, 24th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization

CHI PLAY 2016, The ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play

ISWC 2016, The International Symposium on Wearable Computers

UbiComp 2016, ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing

ACM CHI 2016, Conference on Human Factors in Computing Systems

CSCW 2016, The 19th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing

ACM Hypertext 2015

CHI PLAY 2015, The ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play

UbiComp 2015, ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing

UMAP 2015, 23th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization

UMAP 2014, 22th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization

Gamification Conference 2013

New European Media Summit (NEM) 2012

4th IEEE International Conference on Computer Science and Information Technology (ICCSIT) 2011

REVISORE DI PROGETTI INTERNAZIONALI

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

AFFILIAZIONI

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

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

Membro AISC (Associazione Italiana di Scienze Cognitive)

6. ATTIVITÀ DIDATTICA

6.1 TITOLARITÀ DI CORSI UNIVERSITARI

CORSI DI DOTTORATO

2016/2017 Titolare del corso “**Interazione uomo-macchina: I sistemi ‘intelligenti’**”, Dottorato in Scienze Psicologiche, Antropologiche e dell'Educazione, Università degli Studi di Torino (1 CFU – M-PSI/06).

2017/2018 Titolare del Seminario “**Designing personalized games and gamified systems**”, Dottorato in Informatica, Università degli Studi di Torino (9 ore – INF/01)
http://dott-informatica.campusnet.unito.it/do/avvisi.pl/Show?_id=5x8o

CORSI DI LAUREA

2017/2018 Titolare del ciclo di esercitazioni (Art. 76) “**Introduzione all'informatica e alle reti**” (40 ore), 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 no (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 no (6 CFU– INF/01).

6.2 DIDATTICA ALL'ESTERO

16/07/16 Games, gamification and personalization. Tutorial presso the 24th Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (ACM UMAP '16 , Halifax, Canada).

6.3 ALTRE ATTIVITÀ DI CARATTERE DIDATTICO

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).

LEZIONI E SEMINARI UNIVERSITARI SU INVITO

09/06/2017 “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.

11/04/2017 “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.

12/04/2016 “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.

6/04/2016 “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.

9/06/2015 “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.

27/05/2014 “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.

28/05/2013 “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.

25/05/2012 “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.

LEZIONI E TALK A CONVEGNI E CONFERENZE SU INVITO

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”. Lezione per la giornata di studi Il percorso socio-sanitario della persona con disturbo dello spettro autistico in età adulta. Torino.

CULTORE DELLA MATERIA

Per settore INF/01 presso il Corso di Laurea magistrale in Comunicazione, ICT e Media - Università degli Studi di Torino.

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)

6.4 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”.

6.5 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/controllo-relatore di 9 tesi di laurea svolte in “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.

PREMI E RICONOSCIMENTI

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

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

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

PRODOTTI DI RICERCA

Il dott. Rapp è autore di 69 prodotti di ricerca con diversa collocazione editoriale:

- n. 1 Tesi di dottorato
- n. 1 Curatela
- n. 12 Riviste internazionali
- n. 1 Riviste nazionali
- n. 2 Capitoli di libri
- n. 32 Articoli in atti di conferenze internazionali
- n. 2 Articoli in atti di conferenze nazionali
- n. 18 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., Cena, F. Hopfgartner, F. Hamari, J., Linehan, C. (Eds.). (2016). FGE 201 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. (Accettato per la pubblicazione). Social game elements in World of Warcraft: Interpersonal relations, groups and organizations for gamification design. *International Journal of Human-Computer Interaction*. Print ISSN: 1044-7318 Online ISSN: 1532-7590. IF 2016: 1.118.
- j2. 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.
- j3. 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 2016: 1.388.
- j4. 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
- j5. 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 2016: 1.410.
- j6. 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 2016: 4.667.
- j7. 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 2016:

3.435.

- j8. 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.
- j9. 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.
- j10. 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.
- j11. Console, L., Antonelli, F., Biamino, G., Carmagnola, F., Cena, F., Chiabrando, E., Cuciti, V., Demichelis, M., Fassio, F., Franceschi, F., Furnari, R., Gena, C., Geymonat, M., Grimaldi, P., Grillo, P., Likavec, S., Lombardi, I., Mana, D., Marcengo, A., Mioli, M., Mirabelli, M., Perrero, M., Picardi, C., Protti, F., Rapp, A., Simeoni, R., Theseider Dupré, D., Torre, I., Toso, A., Torta, F., Vernerio, F. (2013). Interacting With Social Networks of Intelligent Things and People in the World of Gastronomy. *ACM Transactions On Interactive Intelligent Systems*, vol. 3 Issue 1 2013, 38 pages. doi:10.1145/2448116.2448120 ISSN: 2160-6455.
- j12. Cardillo, D., Rapp, A., Benini, S., Console, L., Simeoni, R., Guercio, E., Leonardi, R. (2011). The art of video MashUp: supporting creative users with an innovative and smart application. *Multimedia Tools and Applications*, Springer, 6-29. doi:10.1007/s11042-009-0449-7 ISSN: 1380-7501. IF 2016: 1.530.

ARTICOLI IN RIVISTE NAZIONALI (PEER REVIEWED).

- j13. 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. 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
- b2. Rapp, A. (2015). A Qualitative Investigation of Gamification: Motivational Factors in Online Gamified Services and Applications. In Information Resources Management Association (ed.), *Gamification: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*. Hershey, PA: IGI Global, 32-48. doi:10.4018/978-1-4666-8200-9.ch003. ISBN: 9781466682009.

PUBBLICAZIONI IN ATTI DI CONFERENZE INTERNAZIONALI (PEER REVIEWED).

- c1. Meder, M., Rapp, A., Plumbaum, T. and Hopfgartner, F. (2017). Data-driven gamification design. In Proceedings of the 21st International Academic Mindtrek Conference (AcademicMindtrek '17). New York: ACM, 255-258. DOI: <https://doi.org/10.1145/3131085.3131116>. ISBN: 978-1-4503-5426-4
- c2. 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: <https://doi.org/10.1145/3123024.3124456>. ISBN: 978-1-4503-5190-4.
- c3. Cena, F., Rapp, A., Tirassa, M., Boella, G., Calafiore, A., and 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: <https://doi.org/10.1145/3123024.3123148>. ISBN: 978-1-4503-5190-4
- c4. Musto, C., Rapp, A., Bogina, V., Cena, F., Hopfgartner, F., Kay, J., Konopnicki, D., Kuflik, T., Mobasher, B., and 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: <https://doi.org/10.1145/3099023.3099100>. ISBN: 978-1-4503-5067-9.
- c5. 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: <https://doi.org/10.1145/3027063.3053145>. ISBN: 978-1-4503-4656-6.
- c6. 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.
- c7. 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.
- c8. 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.
- c9. 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.
- c10. 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.
- c11. 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 ISBN: 978-1-4503-3578-2.
- c12. 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.
- c13. 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.
- c14. 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.
- c15. 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.
- c16. 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.

- c17. 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.
- c18. 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.
- c19. 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.
- c20. 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.
- c21. Console, L., Biamino, G., Carmagnola, F., Cena, F., Chiabrando, E., Furnari, R., Gena, C., Grillo, P., Likavec, S., Lombardi, I., Mioli, M., Picardi, C., Theseider Dupré, D., Vernerio, F., Simeoni, R., Antonelli, F., Cuciti, V., Demichelis, M., Franceschi, F., Geymonat, M., Marcengo, A., Mana, D., Mirabelli, M., Perrero, M., Rapp, A., Fassio, F., Grimaldi, P., Torta, F. (2012). WantEat: interacting with social networks of smart objects for sharing cultural heritage and supporting sustainability. In Proceedings of the 20th European Conference on Artificial Intelligence (ECAI2012). Montpellier: IOS Press Inc., 1005-1006. doi:10.3233/978-1-61499-098-7-1005 ISBN 978-1-61499-097-0.
- c22. Marcengo, A. Rapp, A., Console, L., Simeoni, R. (2012). Evaluating WantEat: A social network of people and objects. In Proceedings of 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.
- c23. Antonelli, F., Biamino, B., Carmagnola, F., Cena, F., Chiabrando, E., Console, L., Cuciti, V., Demichelis, M., Fassio, F., Franceschi, F., Furnari, R., Gena, C., Geymonat, M., Grimaldi, P., Grillo, P., Guercio, E., Likavec, S., Lombardi, I., Mana, D., Marcengo, A., Mioli, M., Mirabelli, M., Perrero, M., Picardi, C., Protti, F., Rapp, A., Sandon, R., Simeoni, R., Theseider Dupré, D., Torre, I., Toso, A., Torta, F., Vernerio, F. (2012). Wheeling around with Wanteat: Exploring Mixed Social Networks in the Gastronomy Domain.. In Proceedings of the 2012 ACM international conference on Intelligent User Interfaces (IUI '12). New York: ACM, 321-322. doi:10.1145/2166966.2167033 ISBN: 9781450310482.
- c24. Cena, F., Antonelli, F., Biamino, B., Carmagnola, F., Chiabrando, E., Console, L., Cuciti, V., Demichelis, M., Fassio, F., Franceschi, F., Furnari, R., Gena, C., Geymonat, M., Grimaldi, P., Grillo, P., Guercio, E., Likavec, S., Lombardi, I., Mana, D., Marcengo, A., Mioli, M., Mirabelli, M., Perrero, M., Picardi, C., Protti, F., Rapp, A., Sandon, R., Simeoni, R., Theseider Dupré, D., Torre, I., Toso, A., Torta, F., Vernerio, F. (2012). Interacting with a Social Web of Smart Objects for Enhancing Tourist Experiences. In proceedings of ENTER2012, eTourism Present and Future Services and Applications. WIEN: Springer Wien, 179-190. doi:10.1007/978-3-7091-1142-0_16 ISBN: 9783709111413.
- c25. 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.
- c26. Marcengo, A., Rapp, A., Guercio, E. (2010). The Personas Layering Framework applied to consumer service design for automotive market. In Proceedings of the 3th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2010). In Karwowski, W., Salvendy, G. and Tsinghua University (Eds.) Advances in Human Factors, Ergonomics, and Safety in Manufacturing and Service Industries. Boca Raton: CRC Press, 310-319. doi:10.1201/EBK1439834992-33 ISBN: 978-1-4398-3499-2
- c27. 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.
- c28. 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.

- c29. 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.
- c30. 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.
- c31. 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.
- c32. 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)

- c33. 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.
- c34. 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).

- c35. Rapp, A., Cena, F., Tirassa, M., Boella, G., Calafiore, A., and 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: <https://doi.org/10.1145/3123024.3125507>. ISBN: 978-1-4503-5190-4.
- c36. 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/>
- c37. 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.
- c38. Rapp, A., Cena, F., Console, L., Gena, C., Marcengo, 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
- c39. 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.
- c40. 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.

- c41. 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.
- c42. 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.
- c43. 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.
- c44. 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.
- c45. 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.
- c46. Matassa, A., Rapp, A., Simeoni, R. 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.
- c47. Matassa, A., Rapp, A., Simeoni, R. 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.
- c48. 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/>
- c49. 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 DIS 2012. Newcastle, UK 2012. <http://www.willodom.com/slowtechnology/acceptedsubmissions/>
- c50. 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.
- c51. 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.

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

DATA

FIRMA

27/10/2017