

CURRICULUM VITAE di:

# Catia Prandi, PhD

## INDICE

DATI PERSONALI	2
HIGHLIGHTS	3
FORMAZIONE	5
• Titoli	4
• Scuole di dottorato/corsi di approfondimento	5
CARRIERA PROFESSIONALE	8
ATTIVITÀ DI RICERCA	12
• Organizzazione, direzione e coordinamento di centri, progetti e gruppi di ricerca nazionali ed internazionali	12
• Partecipazione a centri, progetti e gruppi di ricerca nazionali ed internazionali	14
• Collaborazioni presso istituti di ricerca esteri	19
• Invited Talk	20
• Attività di terza missione	21
• Premi e riconoscimenti per l'attività scientifica	25
• Altre attività di ricerca	25
DIDATTICA	40
• Insegnamenti e moduli di cui si è assunta la responsabilità	31
• Altre docenze	32
• Tutor del corso	34
• Attività relative a dottorati di ricerca	35
• Didattica integrativa e attività di supervisione	36
ATTIVITÀ ISTITUZIONALI E DI SERVIZIO ALL'ATENEO	52
PRODUZIONE SCIENTIFICA	55
• Articoli scientifici pubblicati in riviste internazionali	40
• Capitoli di libro	42
• Editorial	42
• Articoli scientifici pubblicati in conferenze internazional	42

---

## DATI PERSONALI

**Nome e Cognome** Catia Prandi  
**Data e luogo di nascita** 19/12/1986, Porretta Terme (BO)  
**Cittadinanza** Italiana  
**Posizione professionale attuale** Professoressa associata, settore scientifico disciplinare INF/01 Informatica, presso il Dipartimento di Informatica – Scienza e Ingegneria, Alma Mater Studiorum - Università di Bologna  
**Abilitazione nazionale**

- Seconda fascia, settore 01/B1, ottenuta in data 09-07-2020
- Seconda fascia, settore 09/H1, ottenuta in data 14-04-2021

  
**E-mail** [catia.prandi@unibo.it](mailto:catia.prandi@unibo.it)  
**Pagina web istituzionale** <https://www.unibo.it/sitoweb/catia.prandi/>  
**SCOPUS author ID** 37561894100  
**ORCID ID** 0000-0002-5566-2269  
**Conoscenze linguistiche** Italiano, Inglese

## HIGHLIGHTS

Catia Prandi è Professoressa associata, SSD INF/01, dal 11/10/2021, presso il Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna. Inoltre è Faculty fellow (international collaborator) presso ITI (Interactive Technologies Institute), Funchal, Madeira, Portogallo, istituto con cui ha una stretta collaborazione iniziata nel 2014. In data 09/07/2020 ha ottenuto l'abilitazione nazionale italiana, seconda fascia, settore 01/B1 e in data 14/04/2021 ha ottenuto l'abilitazione nazionale italiana, seconda fascia, settore 09/H1.

Dopo aver ottenuto il titolo di Dottore di ricerca in Informatica presso l'Università di Bologna (2016), ha svolto un anno e mezzo di post-doc presso ARDITI, Madeira, Portogallo, all'interno di un progetto EU H2020 relativo a sostenibilità e mobilità, periodo nel quale ha potuto approfondire diverse tematiche relative a Human-Computer Interaction (HCI) applicate a contesti di infrastrutture di sensori e coinvolgimento attivo dei cittadini nel design di soluzioni tecnologiche.

Ha svolto ricerca nell'ambito dell'accessibilità di tecnologie, contenuti e servizi, e dell'e-learning. Attualmente si occupa dello studio di aspetti di HCI integrati in contesti specifici, quali smart city/environment, mobile computing e pervasive infrastructure, con un focus particolare a tematiche di interesse sociale, come sostenibilità, biodiversità e inclusione sociale.

È autrice di più di 150 pubblicazioni, di cui 134 indicizzate da Scopus. Al 25/06/2024, i parametri bibliometrici Scopus sono: H-index: 25; Documents: 134; Articles: 37; Total citations: 1,867; 141 co-authors.

Ha partecipato a 34 progetti di ricerca, a livello nazionale e internazionale, dei quali ne ha coordinati 14, incluso un progetto EU H2020, finanziato nell'ambito del programma FET Proactive, (con un importo di circa 315.000,00 euro), un progetto nazionale PRIN (con un importo di circa 76.000 euro), un progetto regionale PR-FESR EMILIA ROMAGNA (con un importo di circa 260.000 euro).

Dall'a.a. 2019-2020 è titolare dell'insegnamento di "Programmazione di sistemi mobile" (60 ore, 6 crediti formativi) nell'ambito del corso di laurea triennale in Ingegneria e Scienze informatiche, SSD INF/01. Dall'a.a. 2021/2022, svolge inoltre il modulo di "WEB AND MOBILE SYSTEMS (Modulo 2)" del corso di Laurea Magistrale in Digital Transformation Management. Nel 2021/2022, è stata titolare dell'insegnamento di PROGRAMMAZIONE (CL.B) - 12 cfu (Laurea in Ingegneria e scienze informatiche), e nel 2022/2023, dell'insegnamento INGEGNERIA DEI SISTEMI WEB - 6 cfu (Laurea in Tecnologie dei sistemi informatici). Precedentemente, ha inoltre svolto 4 moduli per corsi sia di SSD INF/01 e ING/INF05 dell'Università di Bologna, a cui vanno aggiunti più di 10 insegnamenti presso master, summer school e corsi IFTS e di dottorato.

È attualmente supervisore/co-supervisore di 4 studenti di dottorato: due studenti di dottorato in Computer Science and Engineering (39° e 37° ciclo), Università di Bologna; una studentessa di dottorato (37° ciclo) in "Innovative technologies and sustainable use of Mediterranean Sea fishery and biological resources" (FishMed-PhD), Università di Bologna; una studentessa di dottorato nel "Programa de doctorado: Tecnologías de la Computación e Ingeniería Ambiental" (UCAM, Murcia Spain). È stata relatrice di dottorato (supervisor) di Chiara Ceccarini (ora RTD A, Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna), che si è dottorata a marzo 2023 in Computer Science and Engineering (Università di Bologna).

Ha svolto il ruolo di revisore di tesi di dottorato di ricerca i) nell'ambito del "Doctorate in Bioengineering and Robotics", Università degli studi di Genova (partecipando anche come membro esterno di commissione di dottorato), ii) nell'ambito del "Dottorato in lavoro, sviluppo e innovazione", Università di Modena e Reggio Emilia, iii) nell'ambito del dottorato in "Human-Computer Interaction" at Helmut Schmidt University (HSU) in Germany (partecipando anche come membro esterno di commissione di dottorato), e iv) nell'ambito di un dottorato svolto all'Basque Centre for Climate Change, Universidad del Pais Basco.

Negli ultimi 6 anni, ha supervisionato in qualità di relatore 86 tesi (79 tesi di laurea triennale e 7 di laurea magistrale). Ha inoltre supervisionato come correlatore due tesi magistrali presso Técnico, University of Lisbon, e ha partecipato alla commissione giudicatrice di una tesi magistrale come Non-Visiting external examiner per il Department of Artificial Intelligence, University of Malta e al Técnico, University of Lisbon.

## FORMAZIONE

### TITOLI

#### **Dottorato di Ricerca in Informatica**

Bologna **XXVIII Ciclo**, *Università di Bologna*, Gennaio 2013 – Maggio 2016.

Titolo tesi *Participatory Sensing and Crowdsourcing in Urban Environment*

Relatore Prof.ssa Paola Salomoni

Descrizione tesi Nel lavoro di tesi sono state investigate metodologie HCI per trovare soluzioni alle principali problematiche riscontrate nei sistemi che sfruttano il crowdsourcing e il participatory sensing per raccogliere dati relativi all'ambiente urbano e fornire ai cittadini servizi personalizzati sulla base delle proprie necessità e bisogni. In particolare, la ricerca si è focalizzata su un caso di studio per fornire (a) una mappatura affidabile e costantemente aggiornata dell'accessibilità urbana (barriere e facility) e (b) servizi di wayfinding personalizzati sulla base dei dati raccolti riguardanti aPOI (accessibility Point Of Interest). Le principali domande di ricerca affrontate nella tesi sono: (i) come incrementare la densità e l'affidabilità (trustworthiness) dei dati raccolti con sistemi volontari quali crowdsourcing e participatory sensing; (ii) come fornire mappe, interfacce e servizi accessibili, adattando e transcodificando i contenuti più rilevanti (smart data) sulla base del profilo utente; (iii) come progettare ed implementare un modello di trustworthiness che permetta di valutare la credibilità dell'utente e calcolare l'affidabilità di un aPOI sulla base dell'aggregazione di informazioni ottenute da fonti eterogenee; (iv) come far leva sulle motivazioni intrinseche ed estrinseche per coinvolgere una comunità di utenti, ampia e con caratteristiche differenti, a collezionare dati sull'accessibilità urbana in modo continuativo ed affidabile. La tesi può essere scaricata dalla piattaforma AMS Tesi di Dottorato, il deposito istituzionale delle tesi di dottorato dell'Alma Mater Studiorum - Università di Bologna (<http://amsdottorato.unibo.it/7490/>).

Risultati I risultati del progetto di tesi sono stati presentati in 3 pubblicazioni su rivista, scientifici 14 paper in conferenze internazionali, 1 capitolo di libro e 1 Online Symposium organizzato dal W3C con titolo "Accessible Way-Finding Using Web Technologies". Inoltre, l'idea alla base del progetto di ricerca ha ottenuto il **Google Student Award** con il paper "Accessibility and smart data: the case study of mPASS" [C6], presentato nell'ambito della conferenza ACM W4A, edizione 2014.

#### **Laurea Magistrale in Informatica**

Bologna **Votazione: 110/110 e lode**, *Università di Bologna*, Settembre 2008 – Novembre 2011.

Titolo tesi *Progetto e realizzazione di un sistema di augment browsing per l'accessibilità del Web*

Relatore Dott.ssa Silvia Mirri

Descrizione tesi Il progetto di tesi ha riguardato lo sviluppo e l'implementazione di un'estensione per il browser Firefox in grado di modificare ed adattare lo stile e il contenuto della pagina web per renderla accessibile alle persone con bisogni ed esigenze visive particolari.

Risultati scientifici Il progetto di tesi è stato oggetto di due pubblicazioni scientifiche: un paper da conferenza, che ha ottenuto il **Best paper award** con il paper "Augment browsing and standard profiling for enhancing web accessibility" [C1] presentato nell'ambito della conferenza ACM W4A, edizione 2011 e una pubblicazione su rivista.

### **Laurea Triennale in Scienze di Internet**

Bologna **Votazione: 107/110**, *Università di Bologna*, Settembre 2005 – Dicembre 2008.

Titolo tesi *Estensione di Firefox per la gestione di una collezione di immagini*

Relatore Dott. Davide Rossi

Descrizione tesi Il progetto di tesi ha riguardato lo sviluppo di un'estensione Firefox per gestire e manipolare una collezione di immagini.

### **SCUOLE DI DOTTORATO/CORSI DI APPROFONDIMENTO**

#### **Urban Play Design Camp**

Amsterdam, Netherlands **Create solutions for social impact**, *Digital society school*, Ottobre 2019.

Descrizione L'obiettivo del Urban Play Design Camp è stato quello di fornire ai partecipanti un'introduzione pratica al processo di prototipazione e test di attività ludiche negli spazi pubblici urbani. Gli argomenti approfonditi hanno riguardato: Applied Human Centered Design, Interdisciplinary System Thinking, Collaboration and Co-creation, Create solutions for social impact. Dal 03/10/2019 al 04/10/2019

#### **V-MUST project Accademy**

Roma **FP7 EU funded project**, *Network of excellency for virtual museum*, Settembre 2014.

Descrizione L'obiettivo dell'Accademy è stato quello di fornire ai partecipanti una panoramica delle principali tecnologie che possono essere usate per creare nuove e personalizzate esperienze all'interno di musei. Alcuni degli argomenti approfonditi sono stati: Travelling into the space and time; Playing with heritage; Interactive exploration of landscapes and cityscapes; Augmenting Heritage; Serious game; Multimedia Touchable applications; Augmented Realities; Tangible Interfaces; Interactive projections. Dal 24/09/2014 al 25/09/2014

#### **ISDC, Intelligent services for digital cities**

Trento **Trento Rise**, *EIT ICT Labs summer school*, Settembre 2013.

Descrizione L'obiettivo principale della scuola era quello di riunire studenti di dottorato, ricercatori, professori, partner industriali e referenti dei vari comuni per esplorare e sperimentare nuove tecnologie per le città digitali, nella creazione di idee e proposte per nuovi servizi innovativi (supportati da partner del mondo accademico, della ricerca e dell'industria). I vari team hanno utilizzato strumenti e tecnologie avanzate per integrare i dati provenienti da alcune città, sfruttando architetture orientate ai servizi per implementare applicazioni multimodali mobili e fornire nuovi servizi, risolvendo problematiche reali dei comuni partecipanti. Dal 02/09/2013 al 06/09/2013

## **BISS, Bertinoro International Spring School**

Bertinoro **Spring school**, *BISS*, Marzo 2013.

Descrizione Durante la spring school si sono apprese competenze relative ai seguenti corsi: Shape and Visual Appearance Acquisition for Photo-realistic Visualization, Foundations of Security: Cryptography, Protocols, Trust; Stochastic Process Algebras for Quantitative Analysis. Dal 03/03/2013 al 09/03/2013

## CARRIERA PROFESSIONALE

### Abilitazione Scientifica Nazionale

- Italia **01/B1 INFORMATICA**, *Seconda Fascia*, Luglio 2020 – Oggi.  
Descrizione Abilitazione Scientifica Nazionale di seconda fascia, Settore Concorsuale 01/B1 INFORMATICA, valida dal 09/07/2020 al 09/07/2029.

### Abilitazione Scientifica Nazionale

- Italia **09/H1 SISTEMI DI ELABORAZIONE DELLE INFORMAZIONI**, *Seconda Fascia*, Aprile 2021 – Oggi.  
Descrizione Abilitazione Scientifica Nazionale di seconda fascia, Settore Concorsuale 09/H1 SISTEMI DI ELABORAZIONE DELLE INFORMAZIONI, valida dal 14/04/2021 al 14/04/2030.

### Ricercatrice a tempo determinato tipo B) (senior)

- Bologna **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria**, *Università di Bologna*, Ottobre 2021 – Oggi.  
Descrizione Da Ottobre 2021 Catia Prandi è ricercatrice a tempo determinato tipo B) (senior) presso il Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Alma Mater Studiorum - Università di Bologna, con regime di tempo pieno per il Programma di ricerca triennale dal titolo: "Le attività che il ricercatore dovrà svolgere sono legate allo sviluppo di un progetto inerente al settore dell'Informatica".

### Ricercatrice a tempo determinato tipo A) (junior)

- Bologna **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria**, *Università di Bologna*, Luglio 2018 – Ottobre 2021.  
Descrizione Da Luglio 2018 Catia Prandi è ricercatrice a tempo determinato tipo A) (junior) presso il Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Alma Mater Studiorum - Università di Bologna, con regime di tempo pieno per il Programma di ricerca triennale dal titolo: "Algoritmica applicativa, human computer interaction, sistemi mobili, data science".

### Faculty fellow (international collaborator)

- Funchal, Portugal **Interactive Technologies Institute**, *ITI/LARSyS*, Marzo 2019 – Oggi.

Descrizione Da Marzo 2019 Catia Prandi ricopre il ruolo di faculty fellow (ruolo: International collaborator) presso ITI (Interactive Technologies Institute, <https://iti.larsys.pt/>), centro di ricerca situato a Madeira (Portugal) parte di LARSyS (Robotics and Systems in Engineering and Science, <http://larsys.pt/>). Come membro ITI/LARSyS, Catia Prandi fa parte del gruppo di ricerca Sense and Tell - Making Sense of Complex Data through Storytelling and Interactive Media (<https://senseandtell.m-iti.org/>). In particolare, collabora in modo specifico a 3 aree di ricerca (impact cases) rilevanti per ITI:

- **Biodiversity Monitoring and Awareness:** collaborazione a progetti di ricerca relativi a sostenibilità e biodiversità che riguardano diverse tematiche quali sensori acustici, Citizen Science e pervasive/persuasive game.
- **Geographic HCI:** collaborazione a progetti di ricerca con l'obiettivo di fornire agli utenti e alle diverse comunità mappe personalizzate sulla base degli specifici interessi e bisogni, attraverso l'utilizzo di metodologie HCI, concetti di geographic information science (spatial cognition e spatial data), e ubiquitous e pervasive technologies.
- **Interactive Storytelling and Gaming:** collaborazione a progetti di ricerca in cui si utilizzano approcci di game thinking per sviluppare soluzioni tecnologiche interattive ed immersive che coinvolgano i cittadini e li rendano più consapevoli relativamente ad un topic specifico come, per esempio, accessibilità urbana o turismo sostenibile e autentico.

La doppia affiliazione è stata formalmente approvata in consiglio di dipartimento DISI (Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria), Università di Bologna, del 29 ottobre 2019.

### **Post-doc fellow (Full Member)**

Funchal, **Madeira Interactive Technologies Institute, M-ITI**, Gennaio 2017 – Dicembre Portugal 2018.

Descrizione Da gennaio 2017 al 31 dicembre 2018, Catia Prandi è stata membro, in qualità di post-doc fellow (Full Member), presso M-ITI (Madeira Interactive Technologies Institute, <https://www.m-iti.org/>) e LARSyS (Robotics and Systems in Engineering and Science, <http://larsys.pt/>). Al M-ITI partecipava, in qualità di full member, al gruppo di ricerca Sense and Tell - Making Sense of Complex Data through Storytelling and Interactive Media (<https://senseandtell.m-iti.org/>). In particolare, Catia Prandi ha contribuito, come full member, a due aree di ricerca (impact cases) rilevanti per M-ITI: 1) Geographic HCI; e 2) Interactive Storytelling and Gaming.

### **Post-doctoral researcher**

Funchal, **Agência Regional Investigação, Tecnologia e Inovação, ARDITI**, Gennaio 2017 Portugal – Giugno 2018.

### **Assegnista di ricerca**

Bologna **Centro Interdisciplinare di ricerca industriale ICT, Università di Bologna**, Maggio 2016 – Dicembre 2016.

Descrizione Vincitrice della selezione pubblica per l'assegno di ricerca dal titolo "Studio e sviluppo di sistemi di controllo e interfacciamento uomo-macchina (HMI) tra guidatore-occupanti e veicolo-powertrain di auto elettrica" Cod. TIME-ICT-1", finanziato sul progetto: "POR FESR 14-20 Asse 1, Azione 1.2.2 - Bando per raggruppamenti di laboratori di ricerca – progetto TIME - CUP J32I16000030009". In particolare, lo scopo del progetto era quello di sviluppare un sistema In-Vehicle Infotainment touchscreen che funzionasse da interfaccia principale della macchina per comandare audio, aria condizionata e riscaldamento, finestrini, e così via. Inoltre, il cruscotto doveva poter visualizzare lo stato generale della macchina ed eventuali allarmi e spie accese. Interessante ed innovativa è stata la parte di design e implementazione di meccanismi di gamification per rendere l'utente consapevole sul modo più sostenibile di guidare la macchina (in termini di risparmio di energia), sfruttando anche tecniche di machine learning per investigare le strategie di gamification più efficaci per lo specifico guidatore.

### **Assegnista di ricerca**

Bologna **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria**, *Università di Bologna*, Febbraio 2016 – Aprile 2016.

Descrizione Vincitrice della selezione pubblica per svolgere l'attività di ricerca nel progetto "Crowdsourcing and gamification in smart city applications", con l'obiettivo di investigare metodologie HCI e game/gamification per incrementare la motivazione intrinseca ed estrinseca degli utenti nel partecipare a raccolte dati per servizi relativi alle smart city.

### **Assegnista di ricerca**

Cesena **Campus di Cesena**, *Università di Bologna*, Febbraio 2015 – Febbraio 2016.

Descrizione Vincitrice della selezione pubblica per svolgere l'attività di ricerca nel progetto "Sensing Smart City". L'obiettivo principale dell'attività di ricerca è stato investigare come migliorare il benessere dei cittadini, focalizzandosi sul concetto di mobilità (smart mobility), fattore rilevante in una smart city. In particolare, l'idea era quella di considerare le preferenze e necessità degli utenti per calcolare percorsi personalizzati, in termini di accessibilità, salute, rumore, inquinamento, e così via. Alcuni fattori possono essere misurati e quantificati con sensori ad-hoc (inquinamento, rumore, temperatura, umidità); altri possono essere derivati usando i sensori negli smartphone (barriere architettoniche). Lo scopo finale era quello di progettare un sistema in grado di calcolare diversi percorsi in base ai dati ottenuti dagli utenti attraverso crowdsourcing e crowdsensing e una rete di sensori ad-hoc per migliorare la mobilità urbana (urban data science).

### **Assegnista di ricerca**

Cesena **Polo scientifico - Didattico di Cesena**, *Università di Bologna*, Febbraio 2013 – Gennaio 2015.

Descrizione Vincitrice della selezione pubblica per svolgere l'attività di ricerca nel progetto "Accessible Smart City". L'attività di ricerca aveva l'obiettivo di sviluppare una piattaforma in grado di supportare la mobilità urbana di persone con disabilità e anziani, fornendo informazioni sulle barriere architettoniche e facility presenti nell'ambiente urbano. In particolare, l'attività di ricerca ha riguardato la gestione ed integrazione dei dati provenienti da diverse fonti, come crowdsourcing, crowdsensing e fonti di dati ufficiali, per fornire informazioni aggiornate e valide. All'interno del progetto si è sviluppato un prototipo di piattaforma, chiamato mPASS (mobile Pervasive Accessibility Social Sensing) che permetteva agli utenti di inviare report sull'accessibilità urbana e di integrare questi dati con le altre fonti di dati disponibili per aumentare la quantità e qualità del dataset. Il sistema permetteva inoltre di calcolare percorsi personalizzati ed accessibili, ottenuti in base alle necessità e bisogni dell'utente.

### **Assegnista di ricerca**

Bologna **Dipartimento di scienze dell'educazione "Giovanni Maria Bertin"**, *Università di Bologna*, Gennaio 2012 – Dicembre 2012.

Descrizione Vincitrice della selezione pubblica per svolgere l'attività di ricerca nel progetto "Testing Open Educational Resources in Europe", all'interno del progetto OERTEST finanziato dal programma della Commissione Europea Lifelong Learning (LLP - Erasmus). L'attività di ricerca aveva l'obiettivo di progettare ed implementare un'estensione per AContent, sistema open source ed accessibile per la creazione di contenuti per piattaforme e-learning, sviluppato e mantenuto dal Inclusive Design Institute (Canada). In particolare, in collaborazione con un gruppo del Dipartimento di Scienze dell'educazione, si sono definiti dei percorsi di apprendimento, così da modificare il sistema per rendere questi template, con specifiche caratteristiche didattiche, disponibili agli utenti, facilitandoli nella creazione di MOOC (Massive Open Online Content) compatibili con i principali standard (IMS CC, IMC QTI, IMC CP, IMS ACCLIP). Durante il progetto, Catia Prandi ha coordinato diversi gruppi di persone, con background e obiettivi differenti. Inoltre, grazie a questa prima collaborazione con la comunità di AContent, Catia Prandi è stata coinvolta, affiliata con l'Inclusive Design Institute (Canada), a diverse edizioni del Google Summer of Code (dal 2012 al 2014) partecipando come mentore.

## ATTIVITÀ DI RICERCA

### ORGANIZZAZIONE, DIREZIONE E COORDINAMENTO DI CENTRI, PROGETTI E GRUPPI DI RICERCA NAZIONALI ED INTERNAZIONALI

#### **CitizER Science**

**Ser.In.Ar.**, Aprile 2024 – oggi.

Descrizione Responsabile per il supporto scientifico del progetto di ricerca e terza missione relativo alla realizzazione della nuova versione del Framework "CitizER Science" e dei laboratori ad esso associati, per conto di Ser.In.Ar (finanziamento ART-ER - Società Consortile dell'Emilia- Romagna nata per favorire la crescita sostenibile della regione attraverso lo sviluppo dell'innovazione e della conoscenza, l'attrattività e l'internazionalizzazione del territori). Importo: 21.650,00 euro, durata 7 mesi.

Ruolo Responsabile per il supporto scientifico.

#### **DIG-UP**

**ROMAGNA FAENTINA, LABORATORI URBANI DIGITALI**, Marzo 2024 – oggi.

Descrizione Responsabile per il dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria del progetto di ricerca e terza missione "DIG-UP" (SERVIZIO DI NATURA INTELLETTUALE DI SUPPORTO SPECIALISTICO PER LA PROGETTAZIONE E LA DEFINIZIONE DEGLI INTERVENTI DI TESTING/PILOTA NECESSARI ALL'ATTUAZIONE DEI LABORATORI URBANI DIGITALI PREVISTI DALL'AGENDA TRASFORMATIVA URBANA PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE-ATUSS DELLA ROMAGNA FAENTINA NEL PERIODO 2023- 026) insieme al dipartimento di Architettura, per un importo totale: 140.000 euro. Importo DISI: 40.542,33 euro, durata 2 anni e mezzo.

Ruolo Responsabile DISI.

#### **DISCOV.ER**

**PR-FESR EMILIA ROMAGNA**, *Priorità 1; Azione 1.1.2*, Febbraio 2024 – oggi.

Descrizione Principal Investigator (PI) del progetto DISCOV.ER (Digital Twin per aumentare la Sostenibilità, la COnsapevolezza e l'attrattiviVità di aree d'intEResse naturalistico e turistico), finanziato nell'ambito del programma "PR-FESR EMILIA ROMAGNA 2021-2027, Priorità 1: RICERCA, INNOVAZIONE E COMPETITIVITÀ, Obiettivo specifico 1.1: Sviluppare e rafforzare le capacità di ricerca e di innovazione e l'introduzione di tecnologie avanzate Azione 1.1.2 "Supporto a progetti di ricerca collaborativa dei laboratori di ricerca e delle università con le imprese", BANDO PER PROGETTI DI RICERCA INDUSTRIALE STRATEGICA RIVOLTI AGLI AMBITI PRIORITARI DELLA STRATEGIA DI SPECIALIZZAZIONE INTELLIGENTE 2023-2024".

Il progetto ha un budget complessivo di euro 728.364,54 e coinvolge 4 centri di ricerca accreditati alla rete Alta Tecnologia dell'Emilia Romagna (incluso il CIRI ICT con il quale ho partecipato al bando). Il progetto riguarda la creazione di un digital twin di aree di interesse naturalistico e turistico del Delta del Po (come caso di studio), coinvolgendo nella progettazione e validazione delle applicazioni tecnologiche gli stakeholders, i turisti, e i cittadini (citizen science). Importo: 258.760,00 euro, durata 2 anni.

Ruolo Principal Investigator dell'Unità del Centro Interdipartimentale di Ricerca Industriale ICT (CIRI ICT) dell'Università di Bologna.

### **DigiTeens**

**PRIN 2022**, *MUR*, Settembre 2023 – oggi.

Descrizione CO-PI e responsabile di unità locale del progetto "Improving digital wellbeing with and for teens: a gamified and personalized intelligent system" (DigiTeens), finanziato nell'ambito del programma "Fondo per il Programma Nazionale di Ricerca e Progetti di Rilevante Interesse Nazionale (PRIN)". Il progetto ha un budget complessivo di 182.827 euro e coinvolge il Politecnico di Tornino, oltre che ovviamente l'Università di Bologna. Il progetto riguarda la co-progettazione di un sistema educativo interattivo per migliorare il digital wellbeing di studenti nella fascia di anni 14-18, con il coinvolgimento dei loro professori. Importo: 75.827,00 euro, durata 2 anni.

Ruolo CO-PI e responsabile di unità locale.

### **CitizER Science**

**ART-ER**, *Agenda Digitale ER*, Giugno 2022 – Dicembre 2022.

Descrizione Responsabile del progetto di ricerca e terza missione che riguarda la "Progettazione e realizzazione di laboratori con scuole nel contesto di Citizen Science, co-design e game thinking, ed elaborazione di una relazione scientifica sul framework Citizen Science" da applicare in Emilia-Romagna, per conto di ART-ER (Società Consortile dell'Emilia-Romagna nata per favorire la crescita sostenibile della regione attraverso lo sviluppo dell'innovazione e della conoscenza, l'attrattività e l'internazionalizzazione del territorio), all'interno del progetto "CitizER Science", iniziativa relativa all'Agenda Digitale dell'Emilia Romagna. Importo: 5.000,00 euro, durata 6 mesi.

Ruolo Responsabile per il supporto scientifico.

### **AlmAware**

**ALMA IDEA 2022**, *UNIBO*, Luglio 2022 – Dicembre 2023.

Descrizione Responsabile del progetto di ricerca e di terza missione, "AlmAware: Participatory design, gamification e data visualization per aumentare la consapevolezza sulla sostenibilità", progetto selezionato al finanziamento, bando competitivo Alma Idea 2022 (linea d'intervento B2, progetti di ricerca in ambito sostenibilità), Università di Bologna. Importo: 24.000 euro, durata 1 anno e mezzo.

Ruolo Responsabile del progetto.

## **URBAN GAMERS LAB**

**COMUNE DI CESENA**, "CASA BUFALINI", Febbraio 2022 – Novembre 2022.

- Descrizione Responsabile per l'unità del Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria (DISI), Università di Bologna, del progetto di ricerca e terza missione "Urban Gamers Lab" (importo totale: 102.400 euro, "SERVIZIO DI ORGANIZZAZIONE DI EVENTI DI DISSEMINAZIONE E FORMAZIONE PER IL LABORATORIO APERTO DEL COMUNE DI CESENA "CASA BUFALINI", PROGETTO APPROVATO NELL'AMBITO DEI FONDI EUROPEI DELLA REGIONE EMILIA-ROMAGNA POR FESR 2014-2020 - ASSE 6, AZIONE 2.3.1 – E SUCCESSIVAMENTE FINANZIATO CON RISORSE FSC 2014-2020 - PIANO SVILUPPO E COESIONE (PSC) DELLA REGIONE EMILIA-ROMAGNA"). Il progetto è stato affidato dal Comune di Cesena all'Università di Bologna e prevede la collaborazione di tre diversi dipartimenti: Dipartimento di informatica (che coordino), Dipartimento di Psicologia, Dipartimento di Architettura. Importo DISI: 17.000 euro, durata 1 anno.
- Ruolo Responsabile dell'unità DISI.

## **SMARTLAGOON**

**FET Proactive**, *EU's HORIZON 2020 programme*, Gennaio 2021 – oggi.

- Descrizione Responsabile dell'unità UNIBO (Università di Bologna) nel progetto EU SMARTLAGOON ("Innovative modelling approaches for predicting Socio-environmental evolution in highly anthropized coastal LAGOONS", <https://cordis.europa.eu/project/id/101017861>), finanziato nell'ambito del programma H2020-EU.1.2.2. - FET Proactive, topic: FETPROACT-EIC-08-2020 - Environmental Intelligence, RIA - Research and Innovation action. Il progetto ha un budget complessivo di 4 milioni e coinvolge 8 partners internazionali (incluse aziende e università) e riguarda la creazione di un digital twin della laguna Mar Menor in Spagna (come caso di studio), coinvolgendo nella modellazione delle diverse variabili gli stakeholders e i cittadini (citizen science). Importo: 314.375,00 euro, durata 4 anni.
- Ruolo Responsabile dell'attività di ricerca dell'unità dell'Università di Bologna (UniBo team leader).

## **Progetto NAVILE: AlmaWhere e AlmaMap**

**Progetto di Terza Missione**, *Università di Bologna*, Dicembre 2020 – oggi.

- Descrizione Responsabile del progetto di terza missione "Progetto Navile: AlmaWhere e AlmaMap", affidato al Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna, per conto di Area Edilizia e Sostenibilità - AUTC (finanziamento di 30.000 euro).
- Ruolo Responsabile dell'attività di ricerca e di terza missione per la progettazione e sviluppo dei sistemi AlmaWhere e AlmaMap, complesso Navile.

## **DARE**

**Urban Innovative Actions**, *European Regional Development Fund*, Settembre 2019 – oggi.

- Descrizione Responsabile delle attività di ricerca e sviluppo per il Centro Interdipartimentale di Ricerca Industriale ICT (CIRI ICT) dell'Università di Bologna per il progetto "Digital Environment for collaborative Alliances to Regenerate urban Ecosystems in middle-sized cities" (DARE, <https://www.uia-initiative.eu/en/uia-cities/ravenna>). Il progetto è stato finanziato nell'ambito del 4° Bando Europeo di "Urban Innovative Actions", coordinato dal Comune di Ravenna per la transizione digitale e rigenerazione urbana per la città di Ravenna, con particolare riferimento alla Darsena. Importo: 57.500,00 euro, durata 3 anni.
- Ruolo Responsabilità delle attività di ricerca e sviluppo (insieme alla collega Prof.ssa Silvia Mirri) per il Centro Interdipartimentale di Ricerca Industriale ICT (CIRI ICT) dell'Università di Bologna.

### **Interazione uomo-computer e data visualization**

**Progetto di ricerca**, *Università di Bologna*, Settembre 2019 – oggi.

- Descrizione Responsabile del progetto di ricerca "Interazione uomo-computer e data visualization", affidato al Dipartimento di Informatica-Scienza e Ingegneria, Università di Bologna (finanziamento di 50.000 euro). Al progetto collabora, relativamente a ricerche su Internet of Things (IoT) e Data Visualization, la School of Applied Science del Macau Polytechnic Institute (prof.ssa Rita Tse).
- Ruolo Responsabile del progetto di ricerca e supervisione del Dottorato cofinanziato dal progetto (come supervisor della Dott.ssa Chiara Ceccarini, studentessa del 35° ciclo di dottorato in Computer Science and Engineering, Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna).

### **Sistemi web interattivi e multimediali per la comunicazione e la didattica innovativa**

**Progetto di ricerca**, *Università di Bologna*, Settembre 2019 – oggi.

- Descrizione Responsabile del progetto di ricerca "Sistemi web interattivi e multimediali per la comunicazione e la didattica innovativa", affidato al Dipartimento di Informatica-Scienza e Ingegneria, Università di Bologna (finanziamento di 75.000 euro). Al progetto collabora l'Interactive Technologies Institute (ITI), Madeira, Portugal (prof.ssa Valentina Nisi, ITI-LARSyS/Tecnico, University of Lisbon).
- Ruolo Responsabile del progetto e responsabile scientifico di 2 assegni di ricerca (uno di durata di un anno e l'altro di due anni) cofinanziati dal progetto.

### **Smart Campus**

**Progetto di ricerca**, *Università di Bologna*, Agosto 2018 – Aprile 2019.

- Descrizione Responsabile del progetto di ricerca "Smart Campus", affidato dal Dipartimento di Informatica - Scienza ed Ingegneria, Università di Bologna (finanziamento di 3.600 euro). Il progetto riguarda il design e implementazione di un'applicazione mobile multiplatforma di cartellonistica digitale per fornire informazioni personalizzate e accessibili a diverse tipologie di utenti, quali studenti e dipendenti, ma anche turisti e utenti stranieri, all'interno degli edifici dell'Università di Bologna, in un'ottica intelligent environment.

Ruolo Responsabile di un incarico di collaborazione coordinata e continuativa.

### **Accessible Smart City**

**Progetto di ricerca**, *Università di Bologna*, Gennaio 2013 – Maggio 2016.

Descrizione Responsabile del progetto di ricerca "Accessible Smart City" come membro del gruppo di ricerca "Smart City Lab", Dipartimento di Informatica – Scienza ed Ingegneria, Università di Bologna.

Il progetto riguarda il design e implementazione di un sistema che permetta la creazione di percorsi personalizzati accessibili, per migliorare l'accessibilità urbana attraverso sistemi multimodali che sfruttino il crowdsourcing e crowdsensing di informazioni.

Ruolo Responsabile del progetto di ricerca.

## **PARTECIPAZIONE A CENTRI, PROGETTI E GRUPPI DI RICERCA NAZIONALI ED INTERNAZIONALI**

### **Craft TrainER**

**PR-FESR EMILIA ROMAGNA**, *Priorità 1; Azione 1.1.2*, Febbraio 2024 – oggi.

Descrizione Partecipazione al progetto "Craft TrainER" - Strumenti innovativi per l'avvicinamento alle professioni artigianali delle nuove generazioni – Innovative tools for introducing the new generations to the craft professions", progetto finanziato nell'ambito del "Bando per progetti di ricerca industriale strategica rivolti agli ambiti prioritari della strategia di specializzazione intelligente 2023-2024" della Regione Emilia Romagna, PR-FESR EMILIA ROMAGNA 2021-2027, Priorità 1: RICERCA, INNOVAZIONE E COMPETITIVITA', Obiettivo specifico 1.1: Sviluppare e rafforzare le capacità di ricerca e di innovazione e l'introduzione di tecnologie avanzate, Azione 1.1.2 "Supporto a progetti di ricerca collaborativa dei laboratori di ricerca e delle università con le imprese", coordinato da RomagnaTech. Attività di terza missione: Ambito sociale e culturale (public engagement e formazione continua). Importo: 142.790,55 euro, durata 2 anni.

Ruolo Partecipazione al gruppo di ricerca dell'Unità del Centro Interdipartimentale di Ricerca Industriale ICT (CIRI ICT) dell'Università di Bologna

### **EcoSistER**

**PNRR**, *UNIBO*, Febbraio 2024 – oggi.

Descrizione Partecipazione al progetto "Ecosistema Territoriale di Innovazione dell'Emilia Romagna (EcoSistER)", un ecosistema per la transizione sostenibile in Emilia-Romagna nell'ambito dell'area "Clima, Energia e Mobilità sostenibile". Progetto finanziato nell'ambito del PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA (PNRR). Partecipazione alle attività di ricerca condotte dal Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria dell'Università di Bologna nell'ambito di Spoke 3 (Green manufacturing for a sustainable economy) e Spoke 4 (Smart mobility, housing and energy solutions).

Ruolo Partecipazione al gruppo di ricerca.

## **Interactive Narrative Design for Complexity Representations**

Bologna **CA18230: INDCOR**, *COST Action*, Luglio 2020 – Giugno 2024.

Descrizione "INDCOR: Interactive Narrative Design for Complexity Representations", azione finanziata da EU COST (European Cooperation in Science and Technology, <https://indcor.eu/>). Lo scopo di questa COST action è costruire una rete per lo studio interdisciplinare del potenziale di strumenti di interactive digital narrative, come mezzo per affrontare la complessità come sfida sociale rappresentando, sperimentando e comprendendo fenomeni complessi e quindi affrontando anche la questione delle "fake news".

Ruolo Partecipazione come Working Group Member. Inoltre, da Dicembre 2020, ho svolto il ruolo di "Onboarding chair" (all'interno dell'extended core group), per gestire le richieste dei nuovi membri interessati a unirsi alla COST action.

## **NextPerception**

Bologna **ECSEL-RIA**, *EU's HORIZON 2020 programme*, Maggio 2020 – Maggio 2023.

Descrizione "NextPerception" (Next generation smart perception sensors and distributed intelligence for proactive human monitoring in health, wellbeing, and automotive systems, <https://www.nextperception.eu/>), progetto finanziato nell'ambito della call H2020-ECSEL-2019-2-RIA, Type of Action: ECSEL-RIA, Number: 876487, coordinato da VTT Technical Research Centre of Finland, durata 3 anni. Il progetto riguarda l'utilizzo di sensori (di tipo smart perception) di nuova generazione e dell'intelligenza distribuita per il monitoraggio proattivo dell'uomo nei sistemi sanitari, di benessere e automobilistici. Importo complessivo: 165.000,00 euro.

Ruolo Partecipazione all'attività di ricerca dell'unità dell'Università di Bologna.

## **Processing Citizenship**

Bologna **ERC**, *H2020*, Aprile 2020 – oggi.

Descrizione "Processing Citizenship: Digital registration of migrants as co-production of citizens, territory and Europe" (<https://processingcitizenship.eu/>), progetto che ha ricevuto finanziamenti dal "European Research Council" (ERC) nell'ambito del programma di ricerca e innovazione EU H2020, Principal Investigator: Prof.ssa Annalisa Pelizza, Università di Bologna.

Ruolo Partecipazione al progetto di ricerca in qualità di Research associate.

## **HousINgBO**

Bologna **Progetto di ricerca**, *Università di Bologna*, Settembre 2018 – Dicembre 2020.

Descrizione "HousIngBO", laboratorio sulla condizione abitativa studentesca a Bologna (<http://www.fondazioneinnovazioneurbana.it/progetto/housingbo>). Responsabili: Prof. Mirko Degli Esposti (Prorettore Vicario, Università di Bologna), Prof. Raffaele Laudani (Presidente del Consiglio d'Amministrazione della Fondazione per l'Innovazione Urbana). Il progetto coinvolge diversi stakeholder, quali: Università di Bologna, Fondazione Innovazione Urbana e Comune di Bologna e ha lo scopo di raccogliere e integrare diverse fonti di dati per rappresentare, attraverso tecniche di data visualization, e analizzare la situazione abitativa studentesca.

Ruolo Partecipazione alle attività di ricerca.

### **AlmaWhere**

Bologna **Università di Bologna**, *Scuola di Lettere*, Luglio 2018 – Dicembre 2019.

Descrizione "AlmaWhere", progetto finanziato dalla Scuola di Lettere dell'Università di Bologna, per lo studio e sviluppo di meccanismi di localizzazione e navigazione indoor per la fruizione di percorsi personalizzati e accessibili agli utenti con disabilità motoria e/o visiva all'interno di edifici storici. Responsabilità della ricerca. Importo complessivo: 10.000,00 euro.

Ruolo Partecipazione alle attività di ricerca.

### **CiViTAS DESTINATIONS**

Funchal, Portugal **Innovative actions project**, *EU's HORIZON 2020 programme*, Gennaio 2017 – Giugno 2018.

Descrizione "CiViTAS DESTINATION" (<https://civitas.eu/destinations>), progetto, della durata di 4 anni (2016-2020), finanziato nella categoria Living Labs, con lo scopo di testare e implementare strategie integrate per lo sviluppo di mobilità e trasporto sostenibile, tenendo in considerazione sia innovazione e ricerca, con un'attenzione particolare all'impatto e alla ricaduta di queste strategie sul territorio. DESTINATIONS coinvolge sei città, in sei isole, dove il turismo ha un impatto rilevante non solo sull'economia ma anche sul territorio, rendendo queste destinazioni turistiche un ricco caso di studio per quanto riguarda la sostenibilità del trasporto, della mobilità e del turismo.

Ruolo Partecipazione alle attività di ricerca in qualità di Post-doc researcher presso ARDITI (partner nel progetto).

### **IGMI ECO-T**

Bologna **Bando per progetti collaborativi di ricerca e sviluppo delle imprese**, *Ricerca commissionata*, Giugno 2016 – Luglio 2017.

Descrizione IGMI "ECO-T" (Nuovo transfer sostenibile ad elevata produttività e competitività), progetto ammesso al contributo da parte della Regione Emilia-Romagna nell'ambito del bando denominato "Bando per progetti collaborativi di ricerca e sviluppo delle imprese". Ricerca Commissionata al Centro Interdipartimentale di Ricerca Industriale ICT (CIRI ICT) dell'Università di Bologna da BUCCI AUTOMATIONS SPA.

Ruolo Partecipazione alle attività di ricerca.

### **Tecnologia Integrata per la Mobilità Elettrica**

- Bologna **Centro Interdisciplinare di ricerca industriale ICT**, *Università di Bologna*, Maggio 2016 – Dicembre 2016.
- Descrizione "Tecnologia Integrata per la Mobilità Elettrica (TIME)" (<https://site.unibo.it/time>), progetto finanziato nell'ambito del "Bando per progetti di ricerca industriale strategica rivolti agli ambiti prioritari della Strategia di Specializzazione Intelligente" della Regione Emilia-Romagna, POR-FESR 2014-2020 ASSE 1 Ricerca e Innovazione Azione 1.2.2 Supporto alla realizzazione di progetti complessi di attività di ricerca e sviluppo su poche aree tematiche di rilievo e all'applicazione di soluzioni tecnologiche funzionali alla realizzazione della strategia di S3.
- Ruolo Partecipazione alle attività di ricerca in qualità di Assegnista di ricerca CIRI - ICT.

### **Smart Architecture for Cultural Heritage in Emilia Romagna**

- Bologna **Bando per progetti di ricerca industriale strategica**, *OR-FESR*, Aprile 2016 – Marzo 2018.
- Descrizione "Smart Architecture for Cultural Heritage in Emilia Romagna (SACHER)" (<http://www.sacherproject.com/>), progetto finanziato nell'ambito del "Bando per progetti di ricerca industriale strategica rivolti agli ambiti prioritari della Strategia di Specializzazione Intelligente" della Regione Emilia-Romagna, OR-FESR 2014-2020 ASSE 1 Ricerca e Innovazione Azione 1.2.2 Supporto alla realizzazione di progetti complessi di attività di ricerca e sviluppo su poche aree tematiche di rilievo e all'applicazione di soluzioni tecnologiche funzionali alla realizzazione della strategia di S3.
- Ruolo Partecipazione alle attività di ricerca.

### **ILOCALAPP**

- Bologna **EU programme for education, training, youth and sport**, *Erasmus+*, Ottobre 2015 – Dicembre 2016.
- Descrizione "ILOCALAPP (Incidentally Learning Other Cultures And Languages through an APP)" (<http://www.ilocalapp.eu/>), progetto finanziato nell'ambito dell'"EU programme for education, training, youth and sport" (Erasmus+), KA2 - Cooperation for Innovation and the Exchange of Good Practices Strategic Partnerships for higher education. Progetto coordinato dalla Scuola di Lingue e Letterature, Traduzione e Interpretazione, Università di Bologna.
- Ruolo Partecipazione alle attività di ricerca.

### **MK:Smart**

- Milton Keynes, UK **The higher education funding council for England**, *HEFCE*, Maggio 2015 – Settembre 2015.

Descrizione "MK:Smart" (<http://www.mksmart.org/>), progetto da £17.2 million finanziato da HEFCE (the Higher Education Funding Council for England) e coordinato da The Open University, che includeva vari partner industriali e di ricerca con l'obiettivo di gestire le principali problematiche relative alla gestione dell'acqua, dell'energia e dei trasporti a Milton Keynes (UK), sviluppando servizi smart city per incrementare la sostenibilità dell'area.

Ruolo Partecipazione alle attività di ricerca in qualità di Visiting PhD student.

### **Sviluppo di un prototipo di interfaccia software**

Bologna **Ricerca, Innovazione e Crescita**, *DGR N.266/2012*, Settembre 2014 – Aprile 2015.

Descrizione "Sviluppo di un prototipo di interfaccia software della nuova linea di taglio per tessuto aperto, a integrazione progetto della nuova linea di taglio per tessuto aperto", progetto finanziato dal bando della Regione Emilia-Romagna "Ricerca, innovazione e crescita", delibera giunta regionale n.266 del 3 marzo 2012 e avente titolo "Linea automatica innovativa di taglio in continuo di tessuti con testine mobili ed alimentazione e scarico prodotto automatici". Ricerca commissionata da BIERREBI ITALIA SRL.

Ruolo Partecipazione alle attività di ricerca.

### **di Piazza in Piazza**

Bologna **Progetto di Terza Missione**, *EXPO2015*, Gennaio 2014 – Gennaio 2016.

Descrizione "di Piazza in Piazza", progetto nell'ambito delle attività dell'Università di Bologna in occasione di EXPO2015. Importo complessivo: 25.000,00 euro.

Ruolo Partecipazione alle attività di ricerca.

### **Integrazione nuova linea di taglio automatica**

Bologna **Ricerca, Innovazione e Crescita**, *DGR N.266/2012*, Novembre 2013 – Giugno 2014.

Descrizione "Integrazione del progetto della nuova linea di taglio automatica in continuo con alimentazione e scarico prodotto automatiche per tessuto aperto", progetto ammesso a contributo da parte della Regione Emilia-Romagna nell'ambito del bando denominato "Ricerca, innovazione e crescita" DGR n.266/2012. Ricerca commissionata da BIERREBI ITALIA SRL.

Ruolo Partecipazione alle attività di ricerca.

### **RESINT**

Bologna **EU Lifelong Learning programme**, *ERASMUS*, Ottobre 2013 – Settembre 2015.

Descrizione "RESINT" (Collaborative Reformation of Curricula on Resilience Management with Intelligent Systems in Open Source and Augmented Reality), progetto Erasmus finanziato nell'ambito del Lifelong Learning Programme della Commissione Europea. Il progetto è stato guidato dalla Scuola di Economia, Management e Statistica, Università di Bologna.

Ruolo Partecipazione alle attività di ricerca.

### **13 052 Multimodal Mobility**

Bologna **Knowledge and Innovation community (KIC) ICT, EIT**, Gennaio 2013 – Dicembre 2013.

Descrizione "13 052 Multimodal Mobility", progetto finanziato nell'ambito della Knowledge and Innovation Community (KIC) ICT dell'EIT (European Institute of Innovation & Technology).

Ruolo Partecipazione alle attività di ricerca.

### **AContent**

Bologna **The Inclusive Design Research Centre, Inclusive Design Institute**, Gennaio 2012 – Settembre 2014.

Descrizione "AContent", progetto open source, learning content management system, sviluppato dal gruppo di ricerca "The Inclusive Design Research Centre (IDRC)" dell'Inclusive Design Institute, Department of Design at OCAD, University in Toronto (Canada). Il gruppo di ricerca si occupa della progettazione e sviluppo di sistemi web accessibili in contesto e-learning. Responsabile: Greg Gay (Inclusive Design Institute, OCAD).

Ruolo Partecipazione alle attività di ricerca relative alla personalizzazione di AContent, sistema open source di creazione di contenuti e-learning. In questo contesto Catia Prandi ha svolto anche il ruolo di Mentor del Google Summer of Code, affiliata con l'Inclusive Design Institute (Canada), per tre edizioni: GSoC 2012, progetto "Template system into AContent", tutoring di Jason Meier, studente dell'University of Long Beach (California); GSoC 2013 progetto "Admin Tools to create custom templates in AContent", tutoring di Supun Gothama, studente dell'University of Moratuwa (Sri Lanka); GSoC 2014, progetto "Collaborative Editing for AContent", tutoring di Ayush Dattat, studente dell'University of IIIT-Hyderabad (India).

### **OERTest**

Bologna **Lifelong learning programme, LLP-ERASMUS**, Gennaio 2012 – Dicembre 2012.

Descrizione "OERtest" (Open Educational Resources TEST), progetto finanziato da Lifelong Learning Programme della Commissione Europea (LLP - Erasmus).

Ruolo Partecipazione alle attività di ricerca in qualità di Assegnista di ricerca.

## COLLABORAZIONI PRESSO ISTITUTI DI RICERCA ESTERI

### Faculty Fellow (international collaborator)

Funchal, Portugal **Interactive Technologies Institute, ITI/LARSyS**, Marzo 2019 – oggi.

Descrizione Da marzo 2019, dopo votazione dei membri del consiglio di ITI/LARSyS, Catia Prandi è faculty fellow (international Collaborator) presso ITI (Interactive Technologies Institute, <https://iti.larsys.pt/>) e LARSyS (Robotics and Systems in Engineering and Science, <http://larsys.pt/>), contribuendo a tre temi di ricerca (impact cases): 1. Biodiversity Monitoring and Awareness; 2. Geographic HCI; 3. Interactive Storytelling and Gaming. Inoltre, è parte, come faculty member, del gruppo di ricerca "Sense and Tell" (Making Sense of Complex Data through Storytelling and Interactive Media). All'interno di questa collaborazione, a novembre Catia Prandi è stata invitata in qualità di visiting faculty a ITI (Madeira) (dal 01/11/2019 al 10/11/2019).

### Research visiting

London, UK **UCL, UCL Interaction Centre**, Dicembre 2019.

Descrizione Visiting researcher a UCL (University College London) Interaction Centre (UCLIC) per collaborazione con Prof.ssa Yvonne Rogers (direttrice di UCLIC) e Prof. Enrico Costanza, all'interno di un progetto su tematiche di frugal innovation. Dal 10-12-2019 al 13-12-2019

### Post-doc Fellow (full member)

Funchal, Portugal **Madeira Interactive Technologies Institute, M-ITI**, Gennaio 2017 – Dicembre 2018.

Descrizione A gennaio 2017, dopo votazione dei membri del consiglio del M-ITI, Catia Prandi ha ottenuto il ruolo di post-doc fellow (full member) presso il M-ITI (Madeira Interactive Technologies Institute, <https://www.m-iti.org/>) e LARSyS, contribuendo a due temi di ricerca: Geographic HCI e Interactive Storytelling and Gaming. Inoltre, Catia Prandi era parte, come post-doc, del gruppo di ricerca "Sense and Tell" - Making Sense of Complex Data through Storytelling and Interactive Media.

### Visiting PhD Student

Milton Keynes, UK **The Open University, KMi**, Maggio 2015 – Settembre 2015.

Descrizione Catia Prandi ha passato 4 mesi presso il KMi (Knowledge Media Institute), The Open University, lavorando alla progettazione e sviluppo di un'applicazione che permette di risparmiare acqua, annaffiando il giardino in modo più consapevole e sostenibile, all'interno del progetto MK:Smart, sotto la supervisione del Prof. Enrico Motta e PhD Francesco Osborne. In particolare, si è occupata dell'installazione dei sensori (sensori di umidità del terreno), della lettura e gestione dei dati provenienti dai sensori e dalle previsioni del tempo (data science), del calcolo dell'umidità del suolo prevista nei prossimi 5 giorni (in base ai dati storici relativi all'umidità e alle previsioni del tempo) e dell'implementazione dell'applicazione Android.

## Visiting PhD Student

Funchal, Portugal **Madeira Interactive Technologies Institute, M-ITI**, Maggio 2014 – Agosto 2014.

Descrizione Catia Prandi ha lavorato 3 mesi e mezzo presso il M-ITI (Madeira Interactive Technologies Institute), dove, sotto la supervisione di Prof.ssa Valentina Nisi, Prof. Nuno Nunes, e in collaborazione con Prof. Jodi Forlizzi (Carnegie Mellon University, CMu) e Prof. Steven Dow (Carnegie Mellon University, CMu), ha progettato e valutato, seguendo pratiche e metodologie HCI, alcuni GWAP (game with a purpose) con lo scopo di incrementare la comunità di persone coinvolte nella raccolta di dati sull'accessibilità urbana.

## INVITED TALK

### Relatore su invito

Milano **WUD, SIGCHI Italy**, Novembre 2024.

Descrizione Relatore su invito nel contesto del convegno nazionale World Usability Day SIGCHI-Italy (WUD), con il talk dal titolo: "Citizen Science in HCI: un approccio inclusivo per promuovere consapevolezza e impegno civico". Data: 14 Novembre 2024.

### Relatore su invito

Webinar **Ufficio Public Engagement, Università di Bologna**, Giugno 2024.

Descrizione Relatore su invito nel contesto della terza missione e public engagement, con il talk dal titolo: "Citizen Science: pratiche, casi studio e opportunità". Data: 7 Giugno 2024.

### Relatore su invito

Tartu, Estonia **Institute of Computer Science, University of Tartu, Estonia**, Ottobre 2023.

Descrizione Relatore su invito presso Institute of Computer Science, University of Tartu (Estonia), con il talk dal titolo: "HCI for Social Good: Engaging Communities in Collecting and Making Sense of Data". Data: 17 Ottobre 2023.

### Relatore su invito

Trento **Design Lab, Università di Trento**, Febbraio 2023.

Descrizione Relatore su invito all'evento "Apprendere, immaginare, progettare: Nuovi scenari per le Industrie Culturali e Creative tra design e digitale", UniTN Design Lab, con il talk dal titolo: "Gemelli digitali, IA e apprendimento personalizzato". Data: 10 Febbraio 2023.

### Relatore su invito

Parma **IEEE Smart Cities, Università di Parma**, Dicembre 2022.

Descrizione Relatore su invito al convegno internazionale "ICT for Smart Cities and Smart Society - What's Going on and What's Next" (IEEE Smart Cities), IEEE Smart Cities, Università di Parma, con il talk dal titolo: "On engaging communities in smart cities and societies: crowdsourcing, crowdsensing, and civil intelligence for intelligent, sustainable, and accessible urban mobility". Data: 02 Dicembre 2022.

### Relatore su invito

Bremen, **Sustainable Communication Networks lab**, *University of Bremen, Germany*,  
Germany Luglio 2021.

Descrizione Relatore su invito nel contesto di "online seminar series" (periodo COVID) svolti all'interno del "Sustainable Communication Networks" lab (University of Bremen, Germany); talk dal titolo: "Collecting Data in Ubiquitous Infrastructures: How to Engage Communities and Make Sense of Large Volumes of Data". Data: 07 Luglio 2021.

### Relatore su invito

Lisbon, **Instituto Superior Técnico**, *Universidade de Lisboa*, Ottobre 2020.  
Portugal

Descrizione Relatore su invito all'interno del corso di insegnamento "Internet of Things Interaction Design", corso rivolto agli studenti del Master Degree in Engineering and Management of Innovation and Entrepreneurship e del Master Degree in Computer Science and Engineering, Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa; invited talk dal titolo "Gamification to induce behavioral changes in IoT contexts". Data: 15 Ottobre 2020.

### Relatore su invito

Genova, Italia **IIT**, *Istituto Italiano di Tecnologia*, Febbraio 2020.

Descrizione Relatore su invito presso "Istituto Italiano di Tecnologia"; invited talk dal titolo "Designing interactive systems to engage communities: from collecting data to making sense of large volumes of data". Data 14 Febbraio 2020.

### Relatore su invito

Lisbon, **Instituto Superior Técnico**, *Universidade de Lisboa*, Aprile 2018.  
Portugal

Descrizione Relatore su invito presso "Istituto Superior Técnico", Universidade de Lisboa; invited talk dal titolo "Crowdsourcing, participatory sensing and social sensing in ubiquitous infrastructures: How to engage users in collecting data and making sense of large volumes of data". Data: 11 Aprile 2018.

## ATTIVITÀ DI TERZA MISSIONE

In questa sezione sono riportate le principali attività di terza missione. La terza missione è definita attraverso le attività di apertura dell'Università verso il contesto socio-economico mediante la valorizzazione e il trasferimento delle conoscenze. Da notare che, per natura stessa della terza missione, alcune attività sono riprese da altre sezioni.

### A. Progetti di trasferimento tecnologico

#### DISCOV.ER

**PR-FESR EMILIA ROMAGNA**, *Priorità 1; Azione 1.1.2*, Febbraio 2024 – oggi.

Descrizione DISCOV.ER (Digital Twin per aumentare la Sostenibilità, la COncsapevolezza e l'attrattività di aree d'intEResse naturalistico e turistico), progetto finanziato nell'ambito del programma "PR-FESR EMILIA ROMAGNA 2021-2027, Priorità 1: RICERCA, INNOVAZIONE E COMPETITIVITÀ, Obiettivo specifico 1.1: Sviluppare e rafforzare le capacità di ricerca e di innovazione e l'introduzione di tecnologie avanzate Azione 1.1.2 "Supporto a progetti di ricerca collaborativa dei laboratori di ricerca e delle università con le imprese", BANDO PER PROGETTI DI RICERCA INDUSTRIALE STRATEGICA RIVOLTI AGLI AMBITI PRIORITARI DELLA STRATEGIA DI SPECIALIZZAZIONE INTELLIGENTE 2023-2024 ".Importo: 258.760,00 euro, durata 2 anni. Principal Investigator dell'Unità del Centro Interdipartimentale di Ricerca Industriale ICT (CIRI ICT) dell'Università di Bologna.

#### Craft TrainER

**PR-FESR EMILIA ROMAGNA**, *Priorità 1; Azione 1.1.2*, Febbraio 2024 – oggi.

Descrizione "Craft TrainER" - Strumenti innovativi per l'avvicinamento alle professioni artigianali delle nuove generazioni – Innovative tools for introducing the new generations to the craft professions", progetto finanziato nell'ambito del "Bando per progetti di ricerca industriale strategica rivolti agli ambiti prioritari della strategia di specializzazione intelligente 2023-2024" della Regione Emilia Romagna, PR-FESR EMILIA ROMAGNA 2021-2027, Priorità 1: RICERCA, INNOVAZIONE E COMPETITIVITÀ, Obiettivo specifico 1.1: Sviluppare e rafforzare le capacità di ricerca e di innovazione e l'introduzione di tecnologie avanzate, Azione 1.1.2 "Supporto a progetti di ricerca collaborativa dei laboratori di ricerca e delle università con le imprese", coordinato da RomagnaTech. Attività di terza missione: Ambito sociale e culturale (public engagement e formazione continua). Importo: 142.790,55 euro, durata 2 anni. Partecipazione al gruppo di ricerca dell'Unità del Centro Interdipartimentale di Ricerca Industriale ICT (CIRI ICT) dell'Università di Bologna

#### EcoSistER

**PNRR**, *UNIBO*, Febbraio 2024 – oggi.

Descrizione "Ecosistema Territoriale di Innovazione dell'Emilia Romagna (EcoSistER)", un ecosistema per la transizione sostenibile in Emilia-Romagna nell'ambito dell'area "Clima, Energia e Mobilità sostenibile". Progetto finanziato nell'ambito del PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA (PNRR). Partecipazione alle attività di ricerca condotte dal Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria dell'Università di Bologna nell'ambito di Spoke 3 (Green manufacturing for a sustainable economy) e Spoke 4 (Smart mobility, housing and energy solutions). Partecipazione al gruppo di ricerca.

### **SMARTLAGOON**

**FET Proactive**, *EU's HORIZON 2020 programme*, Gennaio 2021 – oggi.

Descrizione "SMARTLAGOON" (Innovative modelling approaches for predicting Socio-environmental evolution in highly anthropized coastal LAGOONS), progetto finanziato nell'ambito del programma H2020-EU.1.2.2. - FET Proactive, topic: FETPROACT-EIC-08-2020 - Environmental Intelligence, RIA - Research and Innovation action. Il progetto ha un budget complessivo di 4 milioni e coinvolge 8 partners internazionali (incluse aziende e università) e riguarda la creazione di un digital twin della laguna Mar Menor in Spagna (come caso di studio), coinvolgendo nella modellazione delle diverse variabili gli stakeholders e i cittadini (citizen science). Importo: 314.375,00 euro, durata 4 anni. Responsabile dell'attività di ricerca dell'unità dell'Università di Bologna (UniBo team leader).

### **Progetto NAVILE: AlmaWhere e AlmaMap**

Bologna **Progetto di Terza Missione**, *Università di Bologna*, Dicembre 2020 – oggi.

Descrizione "Progetto Navile: AlmaWhere e AlmaMap", progetto affidato al Dipartimento di Informatica-Scienza e Ingegneria, Università di Bologna, per conto di Area Edilizia e Sostenibilità - AUTC (finanziamento di 30.000 euro). Responsabile all'attività di ricerca e di terza missione per la progettazione e sviluppo dei sistemi AlmaWhere e AlmaMap, complesso Navile.

### **CiViTAS DESTINATIONS**

Funchal, Portugal **Innovative actions project**, *EU's HORIZON 2020 programme*, Gennaio 2017 – Giugno 2018.

Descrizione "CiViTAS DESTINATIONS, progetto, della durata di 4 anni (2016-2020), finanziato nella categoria Living Labs (EU HORIZON 2020 programme), con lo scopo di testare e implementare strategie integrate per lo sviluppo di mobilità e trasporto sostenibile, tenendo in considerazione sia innovazione e ricerca, con un'attenzione particolare all'impatto e alla ricaduta di queste strategie sul territorio. Il progetto ha richiesto una stretta collaborazione con la compagnia dei trasporti e il Comune di Funchal, che stanno implementando sul campo le nostre soluzioni tecnologiche con lo scopo di testarle e validarle. Partecipazione alle attività di ricerca in qualità di Post-doc researcher presso ARDITI (partner nel progetto).

## **IGMI ECO-T**

- Bologna **Bando per progetti collaborativi di ricerca e sviluppo delle imprese**, *Ricerca commissionata*, Giugno 2016 – Luglio 2017.
- Descrizione IGMI "ECO-T (Nuovo transfer sostenibile ad elevata produttività e competitività)", progetto ammesso al contributo da parte della Regione Emilia-Romagna nell'ambito del bando denominato "Bando per progetti collaborativi di ricerca e sviluppo delle imprese". Ricerca Commissionata al Centro Interdipartimentale di Ricerca Industriale ICT (CIRI ICT) dell'Università di Bologna da BUCCI AUTOMATIONS SPA. Partecipazione alle attività di ricerca.

## **Tecnologia Integrata per la Mobilita' Elettrica**

- Bologna **Centro Interdisciplinare di ricerca industriale ICT**, *Università di Bologna*, Maggio 2016 – Dicembre 2016.
- Descrizione "Tecnologia Integrata per la Mobilita' Elettrica (TIME)", progetto finanziato nell'ambito del "Bando per progetti di ricerca industriale strategica rivolti agli ambiti prioritari della Strategia di Specializzazione Intelligente" della Regione Emilia-Romagna, POR-FESR 2014-2020 ASSE 1 Ricerca e Innovazione Azione 1.2.2 Supporto alla realizzazione di progetti complessi di attività di ricerca e sviluppo su poche aree tematiche di rilievo e all'applicazione di soluzioni tecnologiche funzionali alla realizzazione della strategia di S3. Partecipazione alle attività di ricerca.

## **Smart Architecture for Cultural Heritage in Emilia Romagna**

- Bologna **Bando per progetti di ricerca industriale strategica**, *OR-FESR*, Aprile 2016 – Marzo 2018.
- Descrizione "Smart Architecture for Cultural Heritage in Emilia Romagna (SACHER)", progetto finanziato nell'ambito del "Bando per progetti di ricerca industriale strategica rivolti agli ambiti prioritari della Strategia di Specializzazione Intelligente" della Regione Emilia-Romagna, OR-FESR 2014-2020 ASSE 1 Ricerca e Innovazione Azione 1.2.2 Supporto alla realizzazione di progetti complessi di attività di ricerca e sviluppo su poche aree tematiche di rilievo e all'applicazione di soluzioni tecnologiche funzionali alla realizzazione della strategia di S3. Partecipazione alle attività di ricerca.

## **ILOCALAPP**

- Bologna **EU programme for education, training, youth and sport**, *Erasmus+*, Ottobre 2015 – Dicembre 2016.
- Descrizione "ILOCALAPP (Incidentally Learning Other Cultures And Languages through an APP)", progetto finanziato nell'ambito dell'EU programme for education, training, youth and sport (Erasmus+), KA2 - Cooperation for Innovation and the Exchange of Good Practices Strategic Partnerships for higher education. Progetto guidato dalla Scuola di Lingue e Letterature, Traduzione e Interpretazione, Università di Bologna. Partecipazione alle attività di ricerca.

### **MK:Smart**

Milton Keynes, UK **The higher education funding council for England, HEFCE**, Maggio 2015 – Settembre 2015.

Descrizione Il progetto MK:Smart (<http://www.mksmart.org/>), è un progetto da £17.2 million finanziato da HEFCE (the Higher Education Funding Council for England) e coordinato da The Open University, che includeva vari partner industriali e di ricerca con l'obiettivo di gestire le principali problematiche relative alla gestione dell'acqua, dell'energia e dei trasporti in Milton Keynes (UK), sviluppando e testando servizi smart city per incrementare la sostenibilità dell'area. Partecipazione alle attività di ricerca in qualità di Visiting PhD student.

### **Sviluppo di un prototipo di interfaccia software**

Bologna **Ricerca, Innovazione e Crescita**, *DGR N.266/2012*, Settembre 2014 – Aprile 2015.

Descrizione "Sviluppo di un prototipo di interfaccia software della nuova linea di taglio per tessuto aperto, a integrazione progetto della nuova linea di taglio per tessuto aperto" finanziato dal bando della Regione Emilia-Romagna "Ricerca, innovazione e crescita", delibera giunta regionale n.266 del 3 marzo 2012 e avente titolo "Linea automatica innovativa di taglio in continuo di tessuti con testine mobili ed alimentazione e scarico prodotto automatici". Ricerca commissionata da BIERREBI ITALIA SRL. Partecipazione alle attività di ricerca.

### **di Piazza in Piazza**

Bologna **Progetto di Terza Missione**, *EXPO2015*, Gennaio 2014 – Gennaio 2016.

Descrizione "di Piazza in Piazza", progetto nell'ambito delle attività dell'Università di Bologna in occasione di EXPO2015. Partecipazione alle attività di ricerca.

### **Integrazione nuova linea di taglio automatica**

Bologna **Ricerca, Innovazione e Crescita**, *DGR N.266/2012*, Novembre 2013 – Giugno 2014.

Descrizione "Integrazione del progetto della nuova linea di taglio automatica in continuo con alimentazione e scarico prodotto automatiche per tessuto aperto", progetto ammesso a contributo da parte della Regione Emilia-Romagna nell'ambito del bando denominato "Ricerca, innovazione e crescita" DGR n.266/2012. Ricerca commissionata da BIERREBI ITALIA SRL. Partecipazione alle attività di ricerca.

### **13 052 Multimodal Mobility**

Bologna **Knowledge and Innovation community (KIC) ICT**, *EIT ICTLabs*, Gennaio 2013 – Dicembre 2013.

Descrizione Attività 13 052 della linea di azione "Intelligent Mobility and Transportation Systems - Allocation 7396 (IMS)" (rinominato "Future Urban Life and Mobility" (ULM)), finanziato nell'ambito della Knowledge and Innovation Community (KIC) ICT dell'EIT (European Institute of Innovation & Technology). Il progetto ha lo scopo di definire gli elementi costitutivi, sviluppando un prototipo di una piattaforma per fornire mobilità multimodale. La motivazione principale è quella di facilitare l'uso delle tecnologie di comunicazione per sostenere un'organizzazione efficiente della mobilità accessibile (sostegno a persone con bisogni speciali, ottimizzazione economica della mobilità e dei trasporti, pianificazione dei viaggi, informazioni sulle modalità di trasporto disponibili, ecc.), fornendo quindi le basi per una mobilità sostenibile e inclusiva. Partecipazione alle attività di ricerca.

### **Sviluppo di nuove funzionalità in AContent**

Bologna **Progetto open source AContent**, *Inclusive Design Institute (Canada)*, Gennaio 2012 – Settembre 2014.

Descrizione Catia Prandi ha partecipato allo sviluppo e implementazione di alcune funzionalità aggiuntive che sono state integrate nelle versione ufficiale di AContent, software open source per la creazione di contenuti e-learning, sviluppato dal Inclusive Design Institute (Canada), con il quale ha anche collaborato coordinando studenti durante tre edizioni del Google Summer of Code (2012-2014). Partecipazione alle attività di sviluppo e ricerca.

## **B. Progetti di public engagement**

### **CitizER Science**

**Ser.In.Ar.**, Aprile 2024 – oggi.

Descrizione Realizzazione della nuova versione del Framework "CitizER Science" e dei laboratori ad esso associati, per conto di Ser.In.Ar (finanziamento ART-ER - Società Consortile dell'Emilia- Romagna nata per favorire la crescita sostenibile della regione attraverso lo sviluppo dell'innovazione e della conoscenza, l'attrattività e l'internazionalizzazione del territori). Importo: 21.650,00 euro, durata 7 mesi. Responsabile del supporto scientifico.

### **DIG-UP**

**ROMAGNA FAENTINA, LABORATORI URBANI DIGITALI**, Marzo 2024 – oggi.

Descrizione "DIG-UP" (SERVIZIO DI NATURA INTELLETTUALE DI SUPPORTO SPECIALISTICO PER LA PROGETTAZIONE E LA DEFINIZIONE DEGLI INTERVENTI DI TESTING/PILOTA NECESSARI ALL'ATTUAZIONE DEI LABORATORI URBANI DIGITALI PREVISTI DALL'AGENDA TRASFORMATIVA URBANA PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE-ATUSS DELLA ROMAGNA FAENTINA NEL PERIODO 2023- 026) insieme al dipartimento di Architettura, per un importo totale: 140.000 euro. Importo DISI: 40.542,33 euro, durata 2 anni e mezzo. Responsabile DISI.

### **CitizER Science**

**ART-ER**, *Agenda Digitale ER*, Giugno 2022 – Dicembre 2022.

Descrizione "Progettazione e realizzazione di laboratori con scuole nel contesto di Citizen Science, co-design e game thinking, ed elaborazione di una relazione scientifica sul framework Citizen Science" da applicare in Emilia-Romagna, per conto di ART-ER (Società Consortile dell'Emilia-Romagna nata per favorire la crescita sostenibile della regione attraverso lo sviluppo dell'innovazione e della conoscenza, l'attrattività e l'internazionalizzazione del territori), all'interno del progetto "Citizer Science", iniziativa relativa all'Agenda Digitale dell'Emilia Romagna. Importo: 5.000,00 euro, durata 6 mesi. Responsabile per il supporto scientifico.

### **URBAN GAMERS LAB**

**COMUNE DI CESENA**, "CASA BUFALINI", Febbraio 2022 – Novembre 2022.

Descrizione "Urban Gamers Lab" (importo totale: 102.400 euro, "SERVIZIO DI ORGANIZZAZIONE DI EVENTI DI DISSEMINAZIONE E FORMAZIONE PER IL LABORATORIO APERTO DEL COMUNE DI CESENA "CASA BUFALINI", PROGETTO APPROVATO NELL'AMBITO DEI FONDI EUROPEI DELLA REGIONE EMILIA-ROMAGNA POR FESR 2014-2020 - ASSE 6, AZIONE 2.3.1 – E SUCCESSIVAMENTE FINANZIATO CON RISORSE FSC 2014-2020 - PIANO SVILUPPO E COESIONE (PSC) DELLA REGIONE EMILIA-ROMAGNA"). Il progetto è stato affidato dal Comune di Cesena all'Università di Bologna e prevede la collaborazione di tre diversi dipartimenti: Dipartimento di informatica (che coordina), Dipartimento di Psicologia, Dipartimento di Architettura. Importo DISI: 17.000 euro, durata 1 anno. Responsabile dell'unità DISI.

### **C. Eventi divulgativi**

- Partecipazione in qualità di relatore all'evento "riPENSAre con i ricercatori: dire, fare e sperimentare in classe" (WP3 - Notte dei Ricercatori), con il seminario dal titolo: "Game Thinking, realtà aumentata e data visualization per stimolare l'apprendimento della sostenibilità ambientale, Università di Bologna e CNR, Bologna, 02 febbraio 2024
- Partecipazione in qualità di relatore al convegno "Cybersecurity: Sai proteggere i tuoi dati aziendali?" organizzato dallo CSETI – Centro per lo Sviluppo Economico del Territorio Imolese, centro interno della Fondazione Cassa di Risparmio di Imola, con l'intervento dal titolo "Il valore dei dati: importanza e consapevolezza nella società digitale", 6 febbraio 2024
- Partecipazione in qualità di relatore a "Conversazioni digitali" con seminario dal titolo "Cosa è la Citizen Science? La tecnologia come strumento per contribuire al bene comune e alla scienza", Biblioteca comunale di Imola, Imola, 24 ottobre 2023
- Organizzazione dell'evento divulgativo "AlmAware: la sostenibilità come non l'hai mai vista" durante la "Notte europea dei ricercatori", 29 settembre 2023, Cesena
- Partecipazione dell'evento divulgativo "Urban Gamers Lab" durante la "Notte europea dei ricercatori", 30 settembre 2022, Cesena
- Organizzazione dell'evento divulgativo "Sostenibilità Aumentata: Usare realtà aumentata e gamification per introdurre concetti relativi a sostenibilità e SDGs" durante la "Notte europea dei ricercatori", 30 settembre 2022, Cesena
- Organizzazione dell'evento divulgativo "Sostenibilità Aumentata: Usare realtà aumentata e gamification per introdurre concetti relativi a sostenibilità e SDGs" durante la "Notte europea dei ricercatori", 24 settembre 2021, Online/Cesena

- Organizzazione dell'evento divulgativo "Sostenibilità Aumentata: Usare realtà aumentata e gamification per introdurre concetti relativi a sostenibilità e SDGs" durante la "Notte europea dei ricercatori", 27 novembre 2020, Online/Cesena
- Partecipazione in qualità di relatore alla presentazione del progetto di potenziamento del risparmio di carta (seguito alla digitalizzazione dei processi amministrativi e di comunicazione) che prevede la piantumazione proporzionale di alberi presso due giardini dedicati, denominato "ReMade - La carta che conta", 31 Maggio 2019, Bologna
- Partecipazione all'evento divulgativo "CIÊNCIA NO MERCADO", per coinvolgere i cittadini nell'utilizzo di sistemi interattivi di data visualization inerenti alla sostenibilità dell'isola, 22 novembre 2017, Funchal, Portogallo
- Partecipazione in qualità di relatore all'Evento CiViTAS Satellite, "Liaison tourism and urban mobility at an outermost island", 15 novembre 2017, Funchal, Portogallo
- Partecipazione in qualità di relatore all'evento divulgativo "Researchers European Night", 29 settembre 2017, Funchal, Portogallo
- Partecipazione in qualità di relatore all'evento divulgativo "Tavola rotonda GEMS: celebrate what women make", 23 giugno 2016, Cesena
- Partecipazione in qualità di relatore al "Convegno Tecnologie per l'inclusione", 28 maggio 2016, Bologna
- Partecipazione in qualità di relatore all'evento divulgativo "Notte europea dei ricercatori", 25 settembre 2015, Cesena
- Partecipazione all'evento divulgativo "Il DISI in mostra al MAMbo: Installazioni Interattive Digitali", con l'installazione dal titolo "Su e giù per la città: App per trovare ed evitare le barriere architettoniche nella città attraverso percorsi personalizzati", 14 marzo 2014, Bologna
- Partecipazione in qualità di relatore all'evento "Smart City Exhibition 2013", 16-18 ottobre, Bologna

## PREMI E RICONOSCIMENTI PER L'ATTIVITÀ SCIENTIFICA

- 2022 **Best Work-in-progress award**. WIP: "Are all the flowers the same? A Citizen Science mobile app for increasing awareness about insect pollinators", NES2022 workshop, Co-Located with the 42nd IEEE International Conference on Distributed Computing Systems (ICDCS 2022)
- 2019 **Best paper runner up**. Paper: "Privacy perception and user behavior in the mobile ecosystem", ACM Proceedings of International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GoodTechs 2019).
- 2019 **Honourable Mention Pictorial**. Pictorial: "See the World Through the Eyes of a Child: Learning from Children Cognitive Maps for the Design of Children-Targeted Locative Systems", ACM Designing Interactive Systems 2019 (DIS 2019).
- 2019 **Best Pictorial Award**. Pictorial: "Towards Locative Systems for, and by, Children: A Cognitive Map Study of Children's Perceptions and Design Suggestions", The 12th conference on Creativity & Cognition 2019 (C&C 2019).
- 2018 **Best Paper Award**. Paper: "Patients Reactions to Non-Invasive and Invasive Prenatal Tests: a Machine-based Analysis from Reddit Posts", The 2018 IEEE/ACM International Conference on Advances in Social Networks Analysis and Mining (ASONAM 2018).

- 2017 **Best Paper Audience Award**. Paper: "Enhancing Sustainable Mobility Awareness by Exploiting Multi-sourced Data: the Case Study of the Madeira Islands", The Fifth IFIP Conference on Sustainable Internet and ICT for Sustainability (SustainIT 2017).
- 2017 **Best Demo Audience Award**. Paper: "ViTFlow: a platform to visualize tourists flows in a rich interactive map-based interface", The Fifth IFIP Conference on Sustainable Internet and ICT for Sustainability (SustainIT 2017).
- 2016 **Best Creative Solution Award**. Paper: "MecWilly in your pocket: On evaluating a mobile serious game for kids", IEEE Symposium on Computers and Communication (IEEE ISCC 2016).
- 2014 **Google Student Award**, funded by Google. Paper: "Accessibility and smart data: the case study of mPASS", ACM International Cross-Disciplinary Conference on Web Accessibility (W4A 2014).
- 2011 **Best Paper Award**. Paper: "Augment browsing and standard profiling for enhancing web accessibility", ACM International Cross-Disciplinary Conference on Web Accessibility (W4A 2011).

## ALTRE ATTIVITÀ DI RICERCA

### Partecipazione a comitati editoriali di riviste

- **Guest Editor** della Special Issue "Digital Wellbeing for Teens: Designing Educational Systems", per il Interaction Design & Architecture(s) Journal, da Giugno 2024 ad oggi
- **Guest Editor** della Special Issue "Sensors and Livable Smart Cities" per il Journal Sensors, MDPI, da Febbraio 2024 ad oggi
- **Guest Editor** della Special Section "Responsible Computing for Social Good", per il Journal ACM Journal on Responsible Computing, ACM, da settembre 2023 ad oggi
- **Editor** degli atti di conferenza "CHIItaly '23: Proceedings of the 15th Biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter", ACM Digital Library
- **Guest Editor** della Special Issue "Future generation ICT solutions for digital social innovation and sustainable development", per il Journal Future Generation Computer Systems, Elsevier, da dicembre 2022 a dicembre 2023
- **Associate Editor** in Virtual Reality in Medicine, Frontiers, da Ottobre 2022 ad oggi
- **Guest Editor** della Special Issue "Networked Sensing Systems for A Sustainable Society", per il journal IEEE Network, IEEE. Da ottobre 2022 ad Aprile 2023.
- **Guest Editor** della Special Issue "The use of Gamification, Serious Game and Virtual/Augmented Reality for Psychological Interventions and Mental Health", Frontiers, da febbraio 2022 a febbraio 2023
- **Guest Editor** della Special Issue "Smart Objects and Technologies", per il journal Mobile Networks and Applications, Springer. Da settembre 2020 ad settembre 2021.
- **Guest Editor** della Special Issue "Sustainable Environmental Sensing Systems", per il journal "Sensors", MDPI. Da agosto 2020 ad agosto 2021.
- **Guest Editor** della Special Issue "Sustainable Human-Computer Interaction Development", per il journal "Sustainability", MDPI. Da maggio 2020 ad maggio 2021.
- **Topic Editor** di MPDI Sensors Journal. Da dicembre 2019 ad oggi.
- **Guest Editor** della Special Issue "Smart Objects and Technologies", per il journal "Mobile

Networks and Applications", Springer. Da settembre 2019 a febbraio 2020.

- **Topic Editor** di MPDI ISPRS International Journal of Geo-Information. Da novembre 2019 ad oggi.
- **Editor** degli atti di conferenza "SMAS '19: Proceedings of the 1st ACM Workshop on Emerging Smart Technologies and Infrastructures for Smart Mobility and Sustainability", Publisher: ACM, New York, NY, United States. Da aprile 2019 a Ottobre 2019.

### Organizzazione e direzione di conferenze

- 2024 Organizzazione, in qualità di **Track chair** della Track Accessible Devices and Technologies (ADT), parte di the 40th ACM/SIGAPP Symposium On Applied Computing Sicily, Italy, March 31 - April 4, 2025.
- 2024 Organizzazione, in qualità di **Proceedings chair**, di the 19th annual ACM conference dedicated to presenting the latest results in tangible, embedded, and embodied interaction (ACM TEI 2025), dal 04 al 07 Marzo 2025, Bordeaux France.
- 2024 Organizzazione, in qualità di **WP General chair** del workshop "Digital Wellbeing for Teens: Designing Educational Systems (DIGI-Teens 2024)", a 17th International Conference on Advanced Visual Interfaces (AVI 2024), 3-7 Giugno 2024, Arenzano, Italy.
- 2024 Organizzazione, in qualità di **ST General chair** della Special Track (ST) on Citizen Science as a tool for Social Good at ACM GoodIT 2024, 4-6 September 2024, Bremen, Germany.
- 2024 Direzione, in qualità di membro dello **STEERING COMMITTEE**, nel ruolo di "Advisor", di ACM GoodIT (dal 2024 ad oggi).
- 2024 Organizzazione, in qualità di **GENERAL CHAIR**, di The 22nd European Conference on Computer-Supported Cooperative Work (ECSCW '24), June 17th–21st, 2024 Rimini, Italy.
- 2023 Organizzazione, in qualità di **Publication chair**, di 15th edition of the SIGCHI Italy bi-annual chapter conference (CHIItaly 2023), September 20 to September 23, Torino, Italia.
- 2023 Organizzazione, in qualità di **Program Chair**, del IEEE International Workshop on Accessible Devices and Services (ADS'23), nell'ambito della 20 IEEE Communications and Networking Conference (IEEE CCNC 2023), Las Vegas (Nevada, USA).
- 2023 Organizzazione, in qualità di **GENERAL CHAIR**, di ACM 3rd International Conference on Information Technology for Social Good (GoodIT 2023), 16-8 September 2023, Lisbon, Portugal.
- 2022 Organizzazione, in qualità di **Publication Chair**, di The sixteenth international conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction - ACM TEI, 13-16 Febbraio 2022, Daejeon, Republic of Korea.
- 2022 Organizzazione, in qualità di **Doctoral School Chair** a 21st International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (MUM 2022), tenutasi a Lisbona (Portogallo), dal 27 al 30 November 2022.

- 2022 Organizzazione, in qualità di **Publication chair** di IEEE ICDCS 2022, 42nd IEEE International Conference on Distributed Computing Systems tenutasi a Bologna, dal 10 al 13 luglio 2022
- 2022 Organizzazione, in qualità di **Program chair** di ACM International Conference on Information Technology for Social Good - GoodIT 2022, 7-9 September, 2022 Limassol, Cyprus
- 2022 Organizzazione, in qualità di **Program Chair**, del IEEE International Workshop on Accessible Devices and Services (ADS'22), nell'ambito della 19th IEEE Communications and Networking Conference (IEEE CCNC 2022), Las Vegas (Nevada, USA).
- 2022 Organizzazione, in qualità di **WP General Chair** del International Workshop on Networked Sensing Systems for a Sustainable Society (NET4us 2022), nell'ambito di ACM SIGCOMM 2022 (ACM Special Interest Group on Data Communication ), tenutasi ad Amsterdam, Paesi Bassi, dal 22-26 Agosto, 2022.
- 2021 Organizzazione, in qualità di **Workshop Chair**, del 1st Workshop on "Sustainable Environmental Sensing Systems", IEEE GLOBECOM, 7-11 Dicembre 2021, Madrid, Spain.
- 2021 Organizzazione, in qualità di **Special Tracks chair**, di ACM International Conference on Information Technology for Social Good (GoodIT 2021), 9-11 Settembre 2021, Roma.
- 2021 Organizzazione, in qualità di **Workshops Chair**, di CHIItaly 2021 (the Biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter), 11-13 Luglio 2021, Bolzano.
- 2021 Organizzazione, in qualità di **Program Chair**, del IEEE International Workshop on Accessible Devices and Services (ADS'21), nell'ambito della 18th IEEE Communications and Networking Conference (IEEE CCNC 2021), Las Vegas (Nevada, USA).
- 2020 Organizzazione, in qualità di **Track chair**, della track "Interactive Narrative Impact and Application", International Conference on Interactive Digital Storytelling (ICIDS), 3-6 Novembre 2020, Bournemouth, UK.
- 2020 Organizzazione, in qualità di **TPC Chair**, del 1st Workshop on Experiences with the Design and Implementation of Frugal Smart Objects, MobiCom 2020 (The 26th Annual International Conference on Mobile Computing and Networking), September 21st, 2020, London (UK).
- 2020 Organizzazione, in qualità di **GENERAL CHAIR**, di 6th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GoodTechs 2020). September 14-15, 2020. Antwerp, Belgium.
- 2020 Organizzazione, in qualità di **TPC Chair**, del 2nd International Workshop on Social (Media) Sensing (SMS'20), ISCC 2020 (the 25th IEEE Symposium on Computers and Communications), 7th July, 2020. Rennes, France.
- 2020 Organizzazione, in qualità di **Program Chair**, del 4rd IEEE International Workshop on Accessible Devices and Services (ADS'20), nell'ambito della 17th IEEE Communications and Networking Conference (IEEE CCNC 2020), Las Vegas (Nevada, USA).

- 2019 Organizzazione, in qualità di **Workshop Chair**, del International Workshop on "Emerging Smart Technologies and Infrastructures for Smart Mobility And Sustainability" (SMAS '19), nell'ambito di The 25th Annual International Conference on Mobile Computing and Networking (MobiCom 2019), 21-25 ottobre, Los Cabos, Mexico.
- 2019 Organizzazione, in qualità di **Local Arrangement Chair**, di 5th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GoodTechs 2019) per l'edizione 2019, 25-27 Settembre 2019, Valencia, Spagna.
- 2019 Organizzazione, in qualità di **Special session Chair**, della Special Session "Smart Moving": 5th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GoodTechs 2019) per l'edizione 2019, 25-27 Settembre 2019, Valencia (Spagna).
- 2019 Organizzazione, in qualità di **Special Thematic Chair**, della Special Thematic Session "Challenges and open issues in indoor and outdoor accessible mobility ", della AAATE Conference (Association for the Advancement of Assistive Technology in Europe), per l'edizione 2019, 27 - 30 Agosto 2019, Bologna, Italia.
- 2019 Organizzazione, in qualità di **TPC Chair**, di International Workshop on "Social Media Sensing" (SMS'19), Co-Located with IEEE ICCCN (The 28th International Conference on Computer Communications and Networks) 2019, per l'edizione 2019. 29 Luglio - 1 Agosto, 2019, Valencia, Spagna.
- 2019 Organizzazione, in qualità di **Program Chair**, del 4rd IEEE International Workshop on Accessible Devices and Services (ADS'19), nell'ambito della 16th IEEE Communications and Networking Conference (IEEE CCNC 2019), Las Vegas (Nevada, USA).

### Partecipazione a Program Committee di conferenze

- 2024 Membro del Technical Program Committee IEEE PICom (IEEE Pervasive Intelligence and Computing), November 5-8, 2024 - Boracay Island, Malay, Philippines.
- 2024 Membro del Technical Program Committee ACM GoodIT 2024, 4-6 Settembre, Bremen, Germany.
- 2024 Main Associate Chair (AC1) e secondary Associate Chair (AC2) per The ACM International Conference on Mobile Human-Computer Interaction (MobileHCI 2024), 30 September - 3 October 2024, Melbourne, Australia.
- 2023 Membro del Technical Program Committee CHIItaly 2023 (the Biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter), Torino.
- 2023 Membro del Technical Program Committee IEEE CCNC 2023, 12-15 January 2023, Las Vegas, USA.
- 2022 Main Associate Chair (AC1) e secondary Associate Chair (AC2) per The ACM International Conference on Mobile Human-Computer Interaction (MobileHCI 2023), 26 September - 29 September 2023, Atene, Grecia.
- 2022 Main Associate Chair (AC1) e secondary Associate Chair (AC2) per ACM SIGCHI Conference on Designing Interactive Systems (DIS 2022), 13-17 June 2022, online.

2022 Membro del Technical Program Committee IEEE CCNC 2022, 8 - 11 January 2022, Las Vegas, USA.

2021 Membro del Technical Program Committee Third International IEEE Workshop on Social (Media) Sensing, 19-21 July 2021, Athens, Greece.

2021 Membro del Technical Program Committee CHIItaly 2021 (the Biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter), 11-13 Luglio 2021, Bolzano.

2021 Membro del Technical Program Committee ACM GoodIT 2021, 9-11 Settembre, Roma.

2021 PC Senior Member, User Experience and Accessibility Track a The Web Conference 2021 (WWW), April 19-23, 2021 in Ljubljana, Slovenia.

2021 Membro del Technical Program Committee IEEE CCNC 2021, IEEE Consumer Communications & Networking Conference, 09-12 January 2021, Las Vegas, USA.

2020 Membro del Program Committee International Conference on Interactive Digital Storytelling (ICIDS), 3-6 Novembre 2020, Bournemouth, UK.

2020 Membro del Program Committee IFIP-ICEC2020, "International Conference in Entertainment Computing", 10-13 Novembre, China.

2020 Membro del Technical Program Committee ICAIMAT 2020, "International Conference on Artificial Intelligence & Modern Assistive Technology", 24-26 NOV 2020, Riyadh Saudi Arabia.

2020 Membro del Technical Program Committee of the Posters Session, MobiCom 2020, 21-25 Sep, London, United Kingdom.

2020 Membro del Technical Program Committee GOODTECHS 2020, "International EAI Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good", Settembre 14-15, 2020. Antwerp, Belgium.

2020 Membro del Technical Program Committee IEEE PCom2020, The 18th IEEE International Conference on Pervasive Intelligence and Computing, Giugno 22-26 2020, Calgary, Canada.

2020 Membro del Technical Program Committee EuCNC 2020, the 29th edition of European Conference on Networks and Communications, Giugno 15-18, 2020, Dubrovnik, Croazia.

2020 Membro del Technical Program Committee W4A 2020, 17th International Web for All Conference: Automation for Accessibility, Aprile 20-21, 2020, in Taipei, Taiwan.

2020 Membro del Technical Program Committee IEEE CCNC 2020, IEEE Consumer Communications & Networking Conference, 10-13 Gennaio 2020, Las Vegas, USA.

2019 Membro del Technical Program Committee GOODTECHS 2019, "International EAI Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good", 25-27 Settembre 2019, Valencia, Spagna.

2019 Membro del Scientific committee AAATE Conference (Association for the Advancement of Assistive Technology in Europe), per l'edizione 2019, 27 – 30 Agosto 2019, Bologna (Italia).

2018 Membro del Technical Program Committee GOODTECHS 2018, "International EAI Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good", 28-30 Novembre 2018, Bologna.

### **Partecipazione a convegni scientifici internazionali**

- 2024 The 22nd European Conference on Computer-Supported Cooperative Work (ECSCW 2024), partecipazione in qualità di General Chair, Rimini, dal 17-06-2024 al 21-06-2024.
- 2023 GoodIT 2023, partecipazione in qualità di General Chair, Lisbon, Portugal, dal 04-09-2023 al 06-09-2023.
- 2022 Partecipazione in qualità di Invited speaker al convegno internazionale: "ICT for Smart Cities & Societies - What's Going on and What's Next" (IEEE Smart Cities), con il talk dal titolo: "On engaging communities in smart cities and societies: crowdsourcing, crowdsensing, and civil intelligence for intelligent, sustainable, and accessible urban mobility", tenutasi a Parma il 2 dicembre 2022.
- 2022 ACM International Conference on Information Technology for Social Good (GoodIT '22), Presentazione dei paper: "EscapeCampus: exploiting a Game-based Learning tool to increase the sustainability knowledge of students"; "Catering for Students' Well-being during COVID- 19 Social Distancing: a Case Study from a University Campus"; "On integrating intelligent infrastructure and participatory monitoring for environmental modelling: the SMARTLAGOON approach"; 07-09-2022 al 09-09-2022, Roma
- 2022 International Workshop on Networked Entertainment Systems (NES2022), Co-located with the 42nd IEEE International Conference on Distributed Computing Systems (ICDCS 2022). Presentazione del paper: "Are all the flowers the same? A Citizen Science mobile app for increasing awareness about insect pollinators". Bologna, July 10, 2022 dal 10-07-2022 al 10-07-2022
- 2022 Designing for Meaningful Interactions and Digital Wellbeing (workshop at AVI 2022 - International Conference on Advanced Visual Interfaces), Frascati (Rome, Italy), June 6, 2022. Presentazione del paper: "On the Need to Improve Digital Wellbeing for and with Teens: a Strategy Exploiting Participatory Design, Gamification, EUD, and AI" dal 06-06-2022 al 06-06-2022
- 2022 8th International Forum of Design as a Process, Bologna, 20- 22 June 2022. Presentazione del contributo: ""Accessible wayfinding for inclusive mobility: lessons learnt from two case studies", dal 21-06-2022 al 21-06-2022
- 2021 ACM International Conference on Information Technology for Social Good (GoodIT '21), Presentazione del paper: "Can 360° VR and customization foster personal connections between tourists and locals? An experiment in the sharing economy and hospitality frame" dal 09-09-2021 al 11-09-2021
- 2020 EAI GoodTechs 2020, partecipazione in qualità di General Chair, online, dal 14-09-2020 al 16-0-2020.

- 2019 25th Annual International Conference on Mobile Computing and Networking (MobiCom 2019), Los Cabos, Mexico. Presentazione dei paper: "A User-Centred Approach to Design In-Vehicle Human Machine Interfaces: A Case Study for Electric Cars" (SMAS Workshop), "When Gamification Meets Sustainability: A Pervasive Approach to Foster Sustainable Mobility in Madeira" (SMAS Workshop), dal 21-10-2019 al 25-10-2019.
- 2019 5th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good 2019 (GOODTECHS 2019), Valencia, Spain. Presentazione del paper: Augmenting Good Behaviour: Mixing Digital and Reality to Promote Sustainability in a Campus Community, dal 25-09-2019 al 27-09-2019.
- 2019 IEEE 16th Consumer Communications and Networking Conference (CCNC), 2019, Las Vegas, USA. Presentazione dei paper: "Industry 4.0 and Video Monitoring: a Multidimensional Approach Based on MPEG-DASH" (Track 1: Networking Solutions for Games, Multimedia, Social Good, and P2P Apps), "LOCOMOBIS: a low-cost acoustic-based sensing system to monitor and classify mosquitoes" (Track 1: Networking Solutions for Games, Multimedia, Social Good, and P2P Apps), "Tourism for all: a mobile application to assist visually impaired users in enjoying tourist services" (4th IEEE Workshop on Accessible Devices and Services (ADS)), dal 11-01-2019 al 14-01-2019.
- 2018 4th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GoodTechs 2018), Bologna, Italia. Presentazione del paper intitolato: "IoT and data visualization to enhance hyperlocal data in a smart campus context", dal 28-11-2018 al 30-11-2018.
- 2018 20th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services Adjunct (MobileHCI 2018), Barcellona, Spagna. Presentazione del paper intitolato: "On designing a way-finding system to assist users with respiratory ailments and track symptoms", dal 03-09-2018 al 06-09-2018.
- 2018 32nd Annual Conference of the British Human Computer Interaction Conference (HCI 2018). Presentazione del paper intitolato: "On Exploring a Pervasive Infrastructure to Foster Citizens Participation and Sustainable Development", Belfast, Northern Ireland, dal 02-07-2018 al 06-07-2018.
- 2017 Fifth IFIP Conference on Sustainable Internet and ICT for Sustainability (SustainIT 17), Funchal, Portogallo. Presentazione dei paper: "ViTFlow: a platform to visualize tourists flows in a rich interactive map-based interface", "Enhancing Sustainable Mobility Awareness by Exploiting Multi-sourced Data: the Case Study of the Madeira Islands", dal 06-12-2017 al 07-12-2017.
- 2017 Workshop "Arguing on the Holodeck. Designing Immersive Interactive Entertainment with Persuasive Intent", workshop a ACM SIGCHI CHIPlay 2017, Amsterdam, Netherland, dal 14-10-2017 al 14-10-2017.
- 2017 12th Edition of CHIItaly, the biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter, Cagliari. Presentazione del paper intitolato: "Bus Stops as Interactive Touchpoints: Improving Engagement and Use of Public Transport" e del poster: "The Madeira Touch: Encouraging Visual-Spatial Exploration using a Tactile Interactive Display", dal 18-09-2017 al 20-09-2017.

- 2017 9th ACM SIGCHI Symposium on Engineering Interactive Computing Systems, Lisbon, Portugal. Presentazione del paper: "Beanstalk: a community based passive wi-fi tracking system for analysing tourism dynamics", dal 26-06-2017 al 29-06-2017.
- 2016 8th IFIP International Conference on New Technologies, Mobility and Security, Larnaca, Cyprus. Presentazione del paper: "Social Location Awareness: A Prototype of Altruistic IoT", dal 21-11-2016 al 23-11-2016.
- 2015 11th Edition of CHIItaly, the biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter, 28-30 settembre 2015, Roma. Presentazione del paper: "From gamification to pervasive game in mapping urban accessibility", dal 28-09-2015 al 30-09-2015.
- 2015 14th IEEE International Conference on Trust, Security and Privacy in Computing and Communications (IEEE TrustCom'15), Helsinki, Finland. Presentazione del paper: "A Trustworthiness Model for Crowdsourced and Crowdsensed Data", dal 20-08-2015 al 22-08-2015.
- 2015 IEEE International Conference on Pervasive Computing and Communication Workshops, IEEE PerCom (CASPer), St. Louis, US. Presentazione del paper: "Trustworthiness in Crowd-Sensed and Sourced Georeferenced Data", dal 23-03-2015 al 27-03-2015.
- 2014 The 1st International Conference on IoT in Urban Space (urb-iot), 27-28 ottobre 2014, Roma. Presentazione del paper/poster: "Trustworthiness assessment in mapping urban accessibility via sensing and crowdsourcing", dal 27-10-2014 al 28-10-2014.
- 2014 The 11th Web for All Conference (W4A 2014), Seoul, Korea. Presentazione del paper: "Accessibility and smart data: the case study of mPASS", dal 07-04-2014 al 09-04-2014.
- 2014 The IEEE 11th Consumer Communications and Networking Conference (CCNC), 2014. Presentazione dei paper: "User centered and context dependent personalization through experiential transcoding" (The 10th IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME 2014)), "mPASS: integrating people sensing and crowdsourcing to map urban accessibility" (The second Workshop on People Centric Sensing and Communication (PCSC 2014), dal 10-01-2014 al 13-01-2014.

## DIDATTICA

### INSEGNAMENTI E MODULI DI CUI SI È ASSUNTA LA RESPONSABILITÀ

#### **Programmazione di sistemi mobile (Titolare del corso)**

Cesena **Laurea in Ingegneria e Scienze informatiche**, *Università di Bologna*, Anno accademico: 2023-2024, Ore: 60, crediti formativi: 6.

Argomenti trattati Design di applicazioni mobile, Programmazione nativa di Android, Programmazione nativa di iOS.

#### **WEB AND MOBILE SYSTEMS (Titolare Modulo 2), Componente del corso integrato OPERATING SYSTEMS, NETWORKS AND WEB (I.C.)**

Cesena **Laurea Magistrale in Digital Transformation Management**, *Università di Bologna*, Anno accademico: 2023-2024, Ore: 24 (Modulo 2), crediti formativi: 6.

Argomenti trattati Introduzione al design e sviluppo di applicazioni mobile, sia con tecnologie native che ibride.

#### **INGEGNERIA DEI SISTEMI WEB (Titolare del corso)**

Cesena **Laurea in Tecnologie dei sistemi informatici**, *Università di Bologna*, Anno accademico: 2022-2023, Ore: 32 (Modulo 1), crediti formativi: 6.

Argomenti trattati Introduzione dei principali stack per il Web LAMP e MEAN.

#### **WEB AND MOBILE SYSTEMS (Titolare Modulo 2), Componente del corso integrato OPERATING SYSTEMS, NETWORKS AND WEB (I.C.)**

Cesena **Laurea Magistrale in Digital Transformation Management**, *Università di Bologna*, Anno accademico: 2022-2023, Ore: 24 (Modulo 2), crediti formativi: 6.

Argomenti trattati Introduzione al design e sviluppo di applicazioni mobile, sia con tecnologie native che ibride.

#### **Programmazione di sistemi mobile (Titolare del corso)**

Cesena **Laurea in Ingegneria e Scienze informatiche**, *Università di Bologna*, Anno accademico: 2022-2023, Ore: 30 (Modulo 1), crediti formativi: 6.

Argomenti trattati Design di applicazioni mobile, Programmazione nativa di Android, Programmazione nativa di iOS.

#### **PROGRAMMAZIONE (CL.B) (Titolare del corso)**

Cesena **Laurea in Ingegneria e scienze informatiche**, *Università di Bologna*, Anno accademico: 2021-2022, Ore: 36 (Modulo 1), crediti formativi: 12.

Argomenti trattati Introduzione al linguaggio C.

## **WEB AND MOBILE SYSTEMS (Titolare Modulo 2), Componente del corso integrato OPERATING SYSTEMS, NETWORKS AND WEB (I.C.)**

Cesena **Laurea Magistrale in Digital Transformation Management** , *Università di Bologna*, Anno accademico: 2021-2022, Ore: 24 (Modulo 1), crediti formativi: 6.

Argomenti trattati Introduzione al design e sviluppo di applicazioni mobile, sia con tecnologie native che ibride.

### **Programmazione di sistemi mobile (Titolare del corso)**

Cesena **Laurea in Ingegneria e Scienze informatiche**, *Università di Bologna*, Anno accademico: 2021-2022, Ore: 60, crediti formativi: 6.

Argomenti trattati Design di applicazioni mobile, Programmazione nativa di Android, Programmazione nativa di iOS.

### **Programmazione di sistemi mobile (Titolare del corso)**

Cesena **Laurea in Ingegneria e Scienze informatiche**, *Università di Bologna*, Anno accademico: 2020-2021, Ore: 60, crediti formativi: 6.

Argomenti trattati Design di applicazioni mobile, Programmazione nativa di Android, Programmazione nativa di iOS.

### **Programmazione di sistemi mobile (Titolare del corso)**

Cesena **Laurea in Ingegneria e Scienze informatiche**, *Università di Bologna*, Anno accademico: 2019-2020, Ore: 60, crediti formativi: 6.

Argomenti trattati Design di applicazioni mobile, Programmazione nativa di Android, Programmazione nativa di iOS.

### **Applicazioni e Servizi Web (Titolare Modulo 2)**

Cesena **Laurea Magistrale in Ingegneria e Scienze Informatiche**, *Università di Bologna*, Anno accademico: 2018-2019, Ore: 30 (corso di 6 crediti formativi complessivi).

Argomenti trattati Tecnologie lato client, in particolare AngularJS, Vue; tecnologie lato server, in particolare node.js MongoDB; metodologie e strumenti HCI.

### **Fondamenti di informatica A (Titolare Modulo 2)**

Cesena **Laurea in Ingegneria elettronica per l'energia e l'informazione** , *Università di Bologna*, Anno accademico: 2018-2019, Ore: 30 (corso di 9 crediti formativi complessivi).

Argomenti trattati Laboratorio di programmazione linguaggio C.

### **Tecnologie Web (Titolare Modulo 2)**

Cesena **Laurea in Ingegneria e Scienze Informatiche**, *Università di Bologna*, Anno accademico: 2016-2017, Ore: 20 (corso di 6 crediti formativi complessivi).

Argomenti trattati Tecnologie lato client, in particolare javascript e jQuery; tecnologie lato server, in particolare PHP; introduzione a HCI; introduzione al concetto di gamification e game design.

### **Applicazioni e Servizi Web (Titolare Modulo 2)**

Cesena **Laurea Magistrale in Ingegneria e Scienze Informatiche**, *Università di Bologna*, Anno accademico: 2015-2016, Ore: 20 (corso di 6 crediti formativi complessivi).

Argomenti trattati Tecnologie lato client, in particolare jQuery, jQuery UI, jQuery mobile, AngularJS; tecnologie lato server, in particolare PHP, node.js; metodologie e strumenti HCI.

### **ALTRE DOCENZE**

#### **Data visualization per la divulgazione**

Bologna **Corso di Dottorato**, *Università di Bologna*, Aprile 2024.

Descrizione Titolare del corso di dottorato: "Data visualization per la divulgazione", Corso di dottorato nel programma "Piano per le competenze trasversali dei dottorandi", anno accademico: 2023-2024. Lingua insegnamento: italiano. Ore: 6.

Argomenti trattati Introduzione ai principi di data visualization e exploratory data analysis, ed introduzione ai principali strumenti.

#### **PCTO: Co-design e prototipazione: dalla progettazione allo sviluppo di un'app con gamification per il digital wellbeing**

Cesena **Attività di terza missione in collaborazione con scuole superiori del territorio**, *Campus di Cesena*, Febbraio 2024.

Descrizione Laboratorio di PCTO con studenti e studentesse delle scuole superiori del territorio (in totale, 75 studenti coinvolti). Ore: 20.

Argomenti trattati Introduzione alla Programmazione Android e al tema del digital wellbeing, attraverso App Inventor, un semplice ambiente di sviluppo per applicazioni Android.

#### **Smart city, Circular city, IOT and Big Data**

Imola **Sustainable and Integrated Mobility in Urban Regions**, *Università di Bologna*, Gen-Feb 2024.

Descrizione Titolare del modulo Smart city, Circular city, IOT and Big Data Imola Sustainable and Integrated Mobility in Urban Regions, Università di Bologna, Gen-Feb 2024. Descrizione Titolare del modulo "Smart city, Circular city, IOT and Big Data - INF/01" (18 ore) del Master Internazionale di secondo livello "Sustainable and Integrated Mobility in Urban Regions", a.a. 2023/2024, per il quale Catia Prandi ha svolto 8 ore di lezione frontale. Lingua insegnamento: inglese. Ore: 8. Argomenti trattati Smart city, IoT, Big data, Open Data, GIS, Data visualization, Crowdsourcing, Gamification.

#### **Smart city, Circular city, IOT and Big Data**

Imola **Sustainable and Integrated Mobility in Urban Regions**, *Università di Bologna*, Gen-Feb 2023.

Descrizione Titolare del modulo Smart city, Circular city, IOT and Big Data Imola Sustainable and Integrated Mobility in Urban Regions, Università di Bologna, Gen-Feb 2023. Descrizione Titolare del modulo "Smart city, Circular city, IOT and Big Data - INF/01" (18 ore) del Master Internazionale di secondo livello "Sustainable and Integrated Mobility in Urban Regions", a.a. 2022/2023, per il quale Catia Prandi ha svolto 8 ore di lezione frontale. Lingua insegnamento: inglese. Ore: 8. Argomenti trattati Smart city, IoT, Big data, Open Data, GIS, Data visualization, Crowdsourcing, Gamification.

### **Data Visualization for scientists**

Cesena **Corso di Dottorato**, *Università di Bologna*, Novembre 2022.

Descrizione Titolare del corso di dottorato: "Data visualization for scientists", Corso del Dottorato di Ricerca in Computer Science and Engineering, anno accademico: 2021-2022. Lingua insegnamento: inglese. Ore: 10.

Argomenti trattati Introduzione ai principi di data visualization e exploratory data analysis, ed introduzione ai principali strumenti.

### **Smart city, Circular city, IOT and Big Data**

Imola **Sustainable and Integrated Mobility in Urban Regions**, *Università di Bologna*, Gen-Feb 2022.

Descrizione Titolare del modulo Smart city, Circular city, IOT and Big Data Imola Sustainable and Integrated Mobility in Urban Regions, Università di Bologna, Gen-Feb 2022. Descrizione Titolare del modulo "Smart city, Circular city, IOT and Big Data - INF/01" (18 ore) del Master Internazionale di secondo livello "Sustainable and Integrated Mobility in Urban Regions", a.a. 2021/2022, per il quale Catia Prandi ha svolto 8 ore di lezione frontale. Lingua insegnamento: inglese. Ore: 8. Argomenti trattati Smart city, IoT, Big data, Open Data, GIS, Data visualization, Crowdsourcing, Gamification.

### **Smart city, Circular city, IOT and Big Data**

Imola **Sustainable and Integrated Mobility in Urban Regions**, *Università di Bologna*, Gen-Feb 2021.

Descrizione Titolare del modulo "Smart city, Circular city, IOT and Big Data - INF/01" (18 ore) del Master Internazionale di secondo livello "Sustainable and Integrated Mobility in Urban Regions", a.a. 2020/2021, per il quale Catia Prandi ha svolto 8 ore di lezione frontale. Lingua insegnamento: inglese. Ore: 8.

Argomenti trattati Smart city, IoT, Big data, Open Data, GIS, Data visualization, Crowdsourcing, Gamification.

### **Data Visualization**

Cesena **International summer school on "Smart Objects Applications"**, *Università di Bologna*, Novembre 2020.

Descrizione Docente del modulo "Data Visualization", International summer school on "Smart Objects Applications" (3 ore), per l'anno accademico 2020-2021. Campus di Cesena, Università di Bologna. Lingua insegnamento: inglese. Ore: 3.

Argomenti trattati Tecniche e metodologie di Data visualization.

### **Laboratorio Introduttivo ad Android**

Cesena **Collaborazione con Liceo Scientifico Augusto Righi**, *Università di Bologna*, Febbraio 2020.

Descrizione Laboratori di Android con studenti delle classi di quarta superiore del Liceo Scientifico Augusto Righi. Ore: 4.

Argomenti trattati Introduzione alla Programmazione Android, attraverso App Inventor, un semplice ambiente di sviluppo per applicazioni Android.

### **Data Visualization for scientists**

Cesena **Corso di Dottorato**, *Università di Bologna*, Ottobre 2020.

Descrizione Titolare del corso di dottorato: "Data visualization for scientists", Corso del Dottorato di Ricerca in Computer Science and Engineering, anno accademico: 2019-2020. Lingua insegnamento: inglese. Ore: 10.

Argomenti trattati Introduzione ai principi di data visualization e exploratory data analysis, ed introduzione ai principali strumenti.

### **Smart city, Circular city, IOT and Big Data**

Imola **Sustainable and Integrated Mobility in Urban Regions**, *Università di Bologna*, Ottobre 2019.

Descrizione Titolare del modulo "Smart city, Circular city, IOT and Big Data - INF/01" (18 ore) del Master Internazionale di secondo livello "Sustainable and Integrated Mobility in Urban Regions", a.a. 2019/2020, per il quale Catia Prandi ha svolto 10 ore di lezione frontale. Lingua insegnamento: inglese. Ore: 10.

Argomenti trattati Smart city, IoT, Big data, Open Data, GIS, Data visualization, Crowdsourcing, Gamification.

### **Data Visualization**

Cesena **International summer school on "Smart Objects Applications"**, *Università di Bologna*, Luglio 2019.

Descrizione Docente del modulo "Data Visualization", International summer school on "Smart Objects Applications" (3 ore), per l'anno accademico 2019-2020. Campus di Cesena, Università di Bologna. Lingua insegnamento: inglese. Ore: 3.

Argomenti trattati Tecniche e metodologie di Data visualization.

### **Laboratorio Introduttivo ad Android**

Cesena **Collaborazione con Liceo Scientifico Augusto Righi**, *Università di Bologna*, Febbraio 2019.

Descrizione Laboratori di Android con studenti delle classi di quarta superiore del Liceo Scientifico Augusto Righi. Ore: 8.

Argomenti trattati Introduzione alla Programmazione Android, attraverso App Inventor un semplice ambiente di sviluppo per applicazioni Android.

### User experience

Cesena **Master in Internet of Things**, *Bologna Business School, Università di Bologna*, Settembre 2018.

Descrizione Docente Incaricato per l'a.a. 2018/2019, per l'insegnamento di "User experience", Master in Internet of Things, Bologna Business School, Università di Bologna, presso il Campus di Cesena. Lingua insegnamento: inglese. Ore: 4.

Argomenti trattati Metodologie HCI per fare design ma anche validazione e valutazione di sistemi integrati nel contesto IoT.

### Web Technologies

Bologna **Executive Master in Digital Business**, *Bologna Business School, Università di Bologna*, Luglio 2016.

Descrizione Il corso ha riguardato le tecnologie più importanti utilizzate per creare siti Web e applicazioni di successo, con particolare attenzione al design e all'implementazione delle pagine web, la visualizzazione di informazioni, l'esperienza utente, l'usabilità e l'accessibilità e le tendenze future (ad esempio, il web semantico e ontologie). Lingua insegnamento: inglese. Ore: 8.

Argomenti trattati Tecnologie lato client, in particolare javascript e jQuery; tecnologie lato server, in particolare PHP; introduzione a HCI; introduzione al concetto di gamification e game design.

### Sistemi e Applicazioni Web

Cesena **Programmazione di App. Web, Mobile, e Embedded/IoT**, *FORMart*, Febbraio 2016 – Luglio 2016.

Descrizione Corso di Istruzione e formazione tecnica superiore (IFTS), per formare tecnici specializzati capaci di presidiare e gestire i processi organizzativi e produttivi di impresa anche connessi alle innovazioni tecnologiche e all'internazionalizzazione dei mercati. In particolare, il corso "Programmazione di App. Web, Mobile, e Embedded/IoT" è stato svolto in collaborazione con il corso di Laurea in Ingegneria e Scienze Informatiche, Cesena. Ore: 30.

Argomenti trattati Introduzione alle principali tecnologie web lato client e server.

## TUTOR DEL CORSO

### Tecnologie Web

Cesena **Laurea in Ingegneria e Scienze Informatiche**, *Università di Bologna*, Settembre 2015 – Settembre 2016.

Argomenti trattati Esercitazioni in laboratorio di HTML, CSS, javascript, jQuery, PHP.

### **Sistemi Operativi**

Cesena **Laurea in Ingegneria e Scienze Informatiche**, *Università di Bologna*, Settembre 2014 – Settembre 2015.

Argomenti trattati Esercitazioni in laboratorio di BASH, programmazione concorrente multithread in C con la libreria pthread.

### **Sistemi Operativi**

Cesena **Laurea in Ingegneria e Scienze Informatiche**, *Università di Bologna*, Settembre 2013 – Settembre 2014.

Argomenti trattati Esercitazioni in laboratorio di BASH, programmazione concorrente multithread in C con la libreria pthread.

### **Sistemi Operativi**

Cesena **Laurea in Scienze e Tecnologie Informatiche**, *Università di Bologna*, Settembre 2012 – Settembre 2013.

Argomenti trattati Esercitazioni in laboratorio di BASH, programmazione concorrente multithread in C con la libreria pthread.

## **ATTIVITÀ RELATIVE A DOTTORATI DI RICERCA**

### **Membro del Collegio dei docenti di dottorato in Computer Science and Engineering**

Bologna **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria**, *Università di Bologna*, 2022 – oggi.

Descrizione Membro del Collegio dei docenti di dottorato in Computer Science and Engineering del DISI dal 2022 ad oggi (cicli: 38, 39, 40).

### **Data visualization per la divulgazione**

Bologna **Corso di Dottorato**, *Università di Bologna*, Maggio 2025.

Descrizione Titolare del corso di dottorato: "Data visualization per la divulgazione", Corso di dottorato nel programma "Piano per le competenze trasversali dei dottorandi", anno accademico: 2024-2025. Lingua insegnamento: italiano. Ore: 9 (totale 12.5 ore, 0.5 crediti).

Argomenti trattati Introduzione ai principi di data visualization e exploratory data analysis, ed introduzione ai principali strumenti.

### **Membro esterno commissione di dottorato**

Bilbao, Spagna **Basque Centre for Climate Chang**, *Universidad del Pais Basco*, Luglio 2024.

Descrizione Membro esterno di commissione di Dottorato, candidatata: Nerea Bilbao-Barrenetxea. Data: 24 luglio 2024.

### **Revisore tesi di dottorato di ricerca**

Bilbao, Spagna **Basque Centre for Climate Change**, *Universidad del Pais Basco*, Maggio 2024 – Giugno 2024.

Descrizione Revisore esterno tesi di dottorato "Development of a holistic model for science-informed decision support in intensive agricultural areas", candidata: Nerea Bilbao-Barrenetxea, Basque Centre for Climate Change, Universidad del Pais Basco.

### **Supervisore di dottorato di ricerca**

Bologna **Dottorato di Ricerca in Computer Science and Engineering**, *Università di Bologna*, Novembre 2023 – oggi.

Descrizione Supervisore della tesi di dottorato in Digital Twin and HCI, 39° ciclo di dottorato in Computer Science and Engineering, Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna. Studente: Dott. Gianni Tumedei.

### **Supervisore di dottorato di ricerca**

Bologna **Dottorato di Ricerca in Computer Science and Engineering**, *Università di Bologna*, Gennaio 2022 – oggi.

Descrizione Supervisore della tesi di dottorato in "Data-driven communities: Big Data, Data Visualization e Citizen science per uno sviluppo sostenibile" (Bando PON), 37° ciclo di dottorato in Computer Science and Engineering, Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna. Studente: Dott. Tommaso Zambon.

### **Co-Supervisore di dottorato di ricerca**

Bologna **Dottorato di Ricerca in "Tecnologías de la Computación e Ingeniería Ambienta"**, *Universidad Católica de Murcia*, Gennaio 2022 – oggi.

Descrizione Supervisore della tesi di dottorato nel contesto dell'uso della citizen science e tecnologie nel Mar Menor, dottorato in "Tecnologías de la Computación e Ingeniería Ambienta", Universidad Católica de Murcia (Spain). Studentessa: Dott.ssa Inma Concepción Jiménez Navarro.

### **Co-Supervisore di dottorato di ricerca**

Bologna **Dottorato di Ricerca in "Innovative technologies and sustainable use of Mediterranean Sea fishery and biological resources"**, *Università di Bologna*, Novembre 2021 – oggi.

Descrizione Supervisore della tesi di dottorato in "Uniting oceanography, fisheries stakeholders and citizen science to find solutions for environmental Management in face of climate change", 37° ciclo di dottorato in "Innovative technologies and sustainable use of Mediterranean Sea fishery and biological resources", Università di Bologna. Studentessa: Dott.ssa Mariana Machado Toffolo.

### **Data visualization per la divulgazione**

Bologna **Corso di Dottorato**, *Università di Bologna*, Aprile 2024.

Descrizione Titolare del corso di dottorato: "Data visualization per la divulgazione", Corso di dottorato nel programma "Piano per le competenze trasversali dei dottorandi", anno accademico: 2023-2024. Lingua insegnamento: italiano. Ore: 6.

Argomenti trattati Introduzione ai principi di data visualization e exploratory data analysis, ed introduzione ai principali strumenti.

### **Data Visualization for scientists**

Cesena **Corso di Dottorato**, *Università di Bologna*, Novembre 2022.

Descrizione Titolare del corso di dottorato: "Data visualization for scientists", Corso del Dottorato di Ricerca in Computer Science and Engineering, anno accademico: 2021-2022. Lingua insegnamento: inglese. Ore: 10.

Argomenti trattati Introduzione ai principi di data visualization e exploratory data analysis, ed introduzione ai principali strumenti.

### **Co-Supervisore di dottorato di ricerca**

Bologna **Dottorato di Ricerca in Data Science and Computation**, *Università di Bologna*, Marzo 2020 – Marzo 2023.

Descrizione Co-Supervisore di uno studente di dottorato del 34° ciclo di dottorato in Data Science and Computation, Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna. Dott. Luca Casini, titolo della tesi: "Applied deep learning and data science with a human-centric and data-centric approach" (discussa il 9 Marzo 2023), supervisore Prof. Marco Rocchetti (Università di Bologna).

### **Data Visualization for scientists**

Cesena **Corso di Dottorato**, *Università di Bologna*, Ottobre 2020.

Descrizione Titolare del corso di dottorato: "Data visualization for scientists", Corso del Dottorato di Ricerca in Computer Science and Engineering, anno accademico: 2019-2020. Lingua insegnamento: inglese. Ore: 10.

Argomenti trattati Introduzione ai principi di data visualization e exploratory data analysis, ed introduzione ai principali strumenti.

### **Supervisore di dottorato di ricerca**

Bologna **Dottorato di Ricerca in Computer Science and Engineering**, *Università di Bologna*, Novembre 2019 – Marzo 2023.

Descrizione Supervisore della tesi di dottorato in HCI and Data Visualization, 35° ciclo di dottorato in Computer Science and Engineering, Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna. Dott.ssa Chiara Ceccarini, titolo tesi: "Untangle Sustainable Development Goal 8 through Data Visualization and HCI methods" (discussa il 23 Marzo 2023).

### **Membro esterno commissione di dottorato**

Hamburg, Germania **Doctorate in Human-Computer Interaction**, *Helmut Schmidt University (HSU)*, Maggio 2023.

Descrizione Membro esterno di commissione di Dottorato, candidato: Rogério Augusto Bordini. Data: 25 Maggio 2023.

### Revisore tesi di dottorato di ricerca

Hamburg, **Doctorate in Human-Computer Interaction**, *Helmut Schmidt University (HSU)*,  
Germania Novembre 2022 – Marzo 2023.

Descrizione Revisore esterno tesi di dottorato "A Gamified Social App to Combat Loneliness Among University Students", candidato: Rogério Augusto Bordini, Doctorate in Human-Computer Interaction, Helmut Schmidt University (HSU).

### Membro esterno commissione di dottorato

Genova **Doctorate in Bioengineering and Robotics**, *Università degli studi di Genova*,  
Febbraio 2020.

Descrizione Membro esterno di commissione di Dottorato, candidata: Fanny Larradet, Doctorate in Bioengineering and Robotics, Università degli studi di Genova, in collaborazione con Istituto Italiano di Tecnologia (iit). Data: 13 Febbraio 2020.

### Revisore tesi di dottorato di ricerca

Bologna **Doctorate in Bioengineering and Robotics**, *Università degli studi di Genova*,  
Novembre 2019 – Gennaio 2020.

Descrizione Revisore esterno tesi di dottorato "Innovating control and emotional expressive modalities of user interfaces for people with locked-in syndrome", candidata: Fanny Larradet, Doctorate in Bioengineering and Robotics, Università degli studi di Genova, in collaborazione con Istituto Italiano di Tecnologia (iit).

### Revisore tesi di dottorato di ricerca

Bologna **Dottorato in lavoro, sviluppo e innovazione**, *Università di Modena e Reggio Emilia*,  
Dicembre 2018 – Gennaio 2019.

Descrizione Revisore esterno tesi di dottorato "Design and implementation of methodologies for the digital business scenario", candidata: Roberta De Michele, Dottorato in lavoro, sviluppo e innovazione, Università di Modena e Reggio Emilia - Fondazione Marco Biagi.

## DIDATTICA INTEGRATIVA E ATTIVITÀ DI SUPERVISIONE

### Membro esterno di commissione

Bologna **Department of Artificial Intelligence**, *University of Malta*, Luglio 2020 – Marzo 2021.

Descrizione Partecipazione alla commissione giudicatrice di una tesi magistrale come Non-Visiting external examiner per il Department of Artificial Intelligence, University of Malta.

### Relatore di tesi

Bologna | **Corsi di Laurea triennale e magistrale**, *Università di Bologna*, Luglio 2018 –  
Cesena Oggi.

Descrizione Da luglio 2018 Catia Prandi ha supervisionato, in qualità di relatore 86 tesi (79 tesi di laurea triennale e 7 di laurea magistrale) - in appendice la lista.

### **Tutor di tirocinio**

- Cesena **Corso di Laurea triennale**, *Università di Bologna*, Luglio 2018 – Oggi.
- Descrizione Da luglio 2018 Catia Prandi ha supervisionato, in qualità di tutor di tirocinio 66 studenti del corso di laurea Ingegneria e scienze informatiche, Cesena. Attualmente Catia Prandi sta supervisionando, come tutor, 7 studenti del corso di laurea in Ingegneria e scienze informatiche, Cesena.

### **Revisore esterno di tesi**

- Funchal **Universidade de Lisboa**, *Instituto Superior Técnico*, Gennaio 2021 – Febbraio 2021.
- Descrizione Revisore della tesi dal titolo "How to Qubes? Improving the learnability of Qubes OS", di uno studente del Master in Information Systems and Computer Engineering, Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

### **Correlatore di tesi**

- Funchal **Universidade de Lisboa**, *Instituto Superior Técnico*, Gennaio 2017 – Dicembre 2018.
- Descrizione Tra il 2017 e 2018, Catia Prandi ha co-supervisionato, insieme al Prof. Nuno Nunes, due studenti del Master in Information Systems and Computer Engineering, Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

### **Correlatore di tesi**

- Bologna | **Corsi di Laurea triennali e magistrali**, *Università di Bologna*, Gennaio 2012 –  
Cesena Oggi.
- Descrizione Dal 2012 al 2017 e da luglio 2018 ad oggi, Catia Prandi ha supervisionato in qualità di correlatore più di quaranta studenti: 32 studenti della laurea triennale del Corso di Studio in Scienze e tecnologie informatiche, del Corso di Studio in Ingegneria e scienze informatiche e del Corso di Studio in Scienze dell'informazione; 8 della laurea magistrale del Corso di Studio in Scienze e tecnologie informatiche; 1 della laurea triennale del Corso di Studio in Scienze di Internet; 1 della laurea triennale del Corso di Studio in Informatica; 1 della laurea magistrale del Corso di Studio in Informatica.

### **Mentor del Google Summer of Code**

- Cesena **Collaborative Editing for AContent**, *Inclusive Design Institute (Canada)*, Maggio 2014 – Settembre 2014.
- Descrizione Mentor del programma Google Summer of Code, in collaborazione con Inclusive Design Institute (Canada) sviluppatori di AContent, sistema di creazione di contenuti e-learning. Durante il programma Catia Prandi ha supervisionato uno studente dell'University of IIT-Hyderabad (India) nello sviluppo di un plug-in che permette di editare in modo collaborativo un contenuto e-learning in AContent.

### **Mentor del Google Summer of Code**

Cesena **Admin Tools into AContent**, *Inclusive Design Institute (Canada)*, Maggio 2013 – Settembre 2013.

Descrizione Mentor del programma Google Summe of Code, in collaborazione con Inclusive Design Institute (Canada) sviluppatori di AContent, sistema di creazione di contenuti e-learning. Durante il programma Catia Prandi ha supervisionato uno studente dell'University of Moratuwa (Sri Lanka) nello sviluppo di un'interfaccia per gli amministratori del sistema, che permette di creare in modo assistito nuovi percorsi didattici e template.

### **Mentor del Google Summer of Code**

Cesena **Template system into AContent**, *Inclusive Design Institute (Canada)*, Maggio 2012 – Settembre 2012.

Descrizione Mentor del programma Google Summe of Code, in collaborazione con Inclusive Design Institute (Canada), sviluppatori di AContent, sistema di creazione di contenuti e-learning. Durante il programma Catia Prandi ha supervisionato uno studente dell'University of Long Beach (California) nello sviluppo di un sistema di template e layout per facilitare la creazione di percorsi didattici personalizzati.

### **Tutor alla pari**

Bologna **Servizio per gli Studenti Disabili e Dislessici**, *Università di Bologna*, Settembre 2010 – Luglio 2011.

Descrizione Tutor alla pari per supportare nel percorso universitario compagni con difficoltà di studio o di mobilità.

## ATTIVITÀ ISTITUZIONALI E DI SERVIZIO ALL'ATENEO

### Delegata per la Terza Missione

Bologna **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna,** Giugno 2024 – oggi.

Descrizione Da Giugno 2024 ad oggi, Delegata per la Terza Missione per il DISI.

### Commissione per l'ammissione al dottorato 40° ciclo

Bologna **Dottorato in Computer Science and Engineering, Università di Bologna,** Giugno 2024 – Ottobre 2024.

Descrizione Da Giugno 2024 ad oggi, membro, con il ruolo di segretario, nella commissione per l'ammissione al dottorato 40° ciclo del dottorato in Computer Science and Engineering, Università di Bologna.

### Membro della commissione Q&A, Laurea Magistrale internazionale in Digital Transformation Management

Cesena **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna,** Giugno 2024 – oggi.

Descrizione Da Giugno 2024 ad oggi, membro della commissione Q&A, Laurea Magistrale internazionale in Digital Transformation Management.

### Membro del comitato scientifico biblioteche

UOS di Cesena **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna,** Giugno 2024 – oggi.

Descrizione Da Marzo 2024 ad oggi, Membro del comitato scientifico biblioteche.

### Membro della giunta

UOS di Cesena **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna,** Giugno 2024 – oggi.

Descrizione Da Giugno 2024 ad oggi, Membro eletto della Giunta.

### Membro del Collegio dei docenti di dottorato in Computer Science and Engineering

Bologna **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna, a.a.** 2024/2025.

Descrizione Membro del Collegio dei docenti di dottorato in Computer Science and Engineering del DISI per l'A.A. 2024/2025.

### Membro della giunta

UOS di Cesena **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna,** Giugno 2021 – Maggio 2024.

Descrizione Da Giugno 2021 ad Maggio 2024, Membro eletto della Giunta.

### Membro del Collegio dei docenti di dottorato in Computer Science and Engineering

Bologna **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna, a.a.** 2023/2024.

- Descrizione Membro del Collegio dei docenti di dottorato in Computer Science and Engineering del DISI per l'A.A. 2023/2024.
- Membro del Collegio dei docenti di dottorato in Computer Science and Engineering**
- Bologna **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna, a.a. 2022/2023.**
- Descrizione Membro del Collegio dei docenti di dottorato in Computer Science and Engineering del DISI per l'A.A. 2022/2023.
- Membro del Consiglio Generale di Cesenalab**
- Cesena **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna, Luglio 2022 – oggi.**
- Descrizione Da Luglio 2022 ad oggi, Membro del Consiglio Generale di Cesenalab.
- Membro della commissione internalizzazione Laurea Magistrale internazionale in Digital Transformation Management**
- Cesena **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna, Giugno 2021 – oggi.**
- Descrizione Da Giugno 2022 ad oggi, Membro della commissione internalizzazione Laurea Magistrale internazionale in Digital Transformation Management.
- Membro della commissione valutazione candidature Laurea Magistrale internazionale in Digital Transformation Management**
- UOS di Cesena **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna, Febbraio 2021 – Febbraio 2022.**
- Descrizione Da Febbraio 2021 ad oggi, Membro della Commissione per la valutazione delle candidature alla laurea magistrale internazionale in Digital Transformation Management.
- Membro della commissione spazi**
- UOS di Cesena **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna, Ottobre 2020 – oggi.**
- Descrizione Da ottobre 2020 ad oggi, Membro della Commissione spazi della UOS di Cesena, Dipartimento di Informatica – Scienza e Ingegneria, Università di Bologna.
- Responsabile laboratorio 3022**
- UOS di Cesena **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna, Gennaio 2020 – oggi.**
- Descrizione Da gennaio 2020 ad oggi, Responsabile del laboratorio/studio dottorandi/assegnisti di ricerca (studio 3022), SSD INF/01, Campus di Cesena, Università di Bologna.
- Membro della commissione orientamento**
- UOS di Cesena **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna, Luglio 2018 – oggi.**
- Descrizione Da luglio 2018 ad oggi, Membro della Commissione Orientamento, Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria (DISI), Campus di Cesena, Università di Bologna.

### **Membro commissioni di concorso**

UOS di Cesena **Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, Università di Bologna,**  
Luglio 2018 – oggi.

Descrizione Da luglio 2018 ad oggi, membro o presidente di più di 10 commissioni di concorso per l'attribuzione di Assegni di Ricerca annuali e Borse di Ricerca presso il Dipartimento di Informatica – Scienza e Ingegneria, Campus di Cesena e CIRI ICT.

## PRODUZIONE SCIENTIFICA

Le principali attività di ricerca di Catia Prandi si collocano nell'ambito di Human-Computer Interaction (HCI), ed in particolare, nell'ambito di Human-centered computing (HCC), area di ricerca che integra studi e sfide relative a HCI e information science. Nello specifico, l'attività di ricerca di Catia Prandi è focalizzata sull'utilizzo di metodi di ricerca e metodologie HCI che permettono di progettare, analizzare e validare statisticamente interfacce, infrastrutture e servizi seguendo un processo di design che metta al centro la persona, le comunità o i cittadini. Attualmente si occupa dello studio di aspetti di HCC integrati in contesti specifici, quali smart city, smart environment, smart campus, con un focus particolare a tematiche di interesse sociale, come sostenibilità, biodiversità e inclusione sociale. Le sue pubblicazioni possono essere classificate per aree di ricerca e per argomenti come segue (utilizzando ACM Computing Classification System).

- A. Ubiquitous and mobile computing.** In questo ambito di ricerca si è occupata dello studio, progettazione e validazione di sistemi di crowdsourcing e crowdsensing personalizzati in contesti mobile, definendo e sviluppando infrastrutture pervasive rivolte al coinvolgimento degli utenti, sia in modo attivo - attraverso i device degli utenti, smart objects e Internet of Things (IoT) - che passivo - sfruttando tecniche di passive Wi-Fi tracking - nella raccolta dati relativi all'ambiente [J24,J23,J18,J14,J3,C68,C67,C61,C60,C59,C55,C54,C51,C41,C40,C39,C26,C24,C22,C21,C14,C9,C7,C4]. La raccolta di dati tramite crowdsourcing e crowdsensing comporta sfide relative alla validazione che occorre affrontare modellando algoritmi di trustworthiness per verificare la veridicità dei dati e la credibilità degli utenti [J13,C12,C11,C10]. Per aumentare il convincimento degli utenti nella raccolta di dati, e di conseguenza migliorare la loro esperienza utente (UX), è emersa anche la necessità di sfruttare il concetto di Game Thinking nella progettazione dei sistemi, dall'utilizzo di gamification allo sviluppo di veri e propri game (come Game With A Purpose, e pervasive game) [J20,J16,J8,J2,B2,B1,C53,C44,C17,C13].
- B. Interaction design.** In questo ambito di ricerca si è occupata dell'analisi e dello studio delle metodologie HCI che permettano di coinvolgere l'utente con un ruolo centrale e primario nello sviluppo di software e servizi, metodologia denominata "User centered design" [J21,J19,C52,C37,C5,C3], ma anche di coinvolgere le comunità e i cittadini durante l'intero processo di design e sviluppo di software e servizi digitali, attraverso il design e la validazione di metodologie basate sul "Participatory design". Nell'ambito del coinvolgimento dei cittadini, l'emergente paradigma di citizen science permette di ampliare gli effetti benefici derivanti dal coinvolgimento dei cittadini e delle comunità (open science), con l'obiettivo di renderli maggiormente consapevoli delle sfide sociali attuali, come il cambiamento climatico, così da progettare sistemi e servizi in ottica di sostenibilità e obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs) [C38,C36].
- C. Visualization.** In questo ambito di ricerca si è occupata dello studio dei diversi metodi per progettare e validare meccanismi di visualization che permettano di aumentare la consapevolezza degli utenti rispetto a specifiche tematiche di interesse (come sostenibilità, biodiversità, accessibilità e inclusione sociale). Questi metodi includono lo studio di: i) tecniche di Data Visualization che permettano di dare valore ai Big Data, attraverso anche l'utilizzo di modelli di machine learning [J24,J23,J15,C65,C61,C32,C31,C27], ii) tecnologie immersive di visualizzazione dei dati, attraverso augmented reality (AR) e virtual reality (VR) [J6,C57,C50,C33,C16], iii) interfacce personalizzate per rispondere alle necessità ed esigenze, anche in termini di accessibilità, della specifica persona [J10,J4,J1,C58,C46,C45,C43,C35,C29,C28,C15,C8,C6,C1]. Queste sfide cambiano in base al device utilizzato per visualizzare le informazioni, che possono spaziare da wearable device a public display, investigando le specifiche metodologie di interazione (incluse interfacce conversazionali [C70,C69,C66,C56]) e le strategie di visualizzazione e validazione

[J24,J23,J17,J11,C48,C30,C25,C19]. Un'ulteriore area di ricerca emergente riguarda la validazione di questi sistemi di visualizzazione con il fine ultimo di quantificare l'impatto in termini di cambiamento personale (behavior change) [J22].

**Risultati Scientifici** I risultati dell'attività di ricerca di Catia Prandi sono stati pubblicati in più di 150 documenti (134 indicizzati su Scopus, inclusi 36 articoli in riviste scientifiche internazionali e 1 journal review; 90 articoli in conferenze scientifiche internazionali; 1 capitolo di libro; 6 editorial).

**Riconoscimenti** Come presentato nella sezione "PREMI E RICONOSCIMENTI PER L'ATTIVITÀ SCIENTIFICA", l'attività di ricerca ha ottenuto 10 riconoscimenti scientifici: Best WIP [C79], Best paper runner up [C49], Honourable Mention Pictorial [C46], Best Pictorial Award [C45], Best Paper Award [C34], Best Demo Audience Award [C32]; Best Paper Audience Award [C31]; Best Creative Solution Award [C18]; Google Student Award [C6]; Best Paper Award [C1].

### Articoli scientifici pubblicati in riviste internazionali

- J37 The design of Tecnico GO!: catering for students' well-being during the COVID-19 pandemics, V Nisi, **C Prandi**, S Ma, M Ferreira, H Nicolau, A Esteves, N Nunes, Multimedia Tools and Applications 82 (29), 46129-46151, 2023
- J36 Incidental language and culture learning through mobile technologies: a multi-case study **C Prandi**, A Valva, P Salomoni, M Rocchetti, S Mirri, Multimedia Tools and Applications 82 (29), 46039-46063, 2023
- J35 An evaluation methodology to determine the actual limitations of a tinyml-based solution G Delnevo, S Mirri, **C Prandi**, P Manzoni, Internet of Things 22, 100729, 2023
- J34 URBAN GAMERS LAB: Techniques and Tools to Develop Transversal Competences and Life Skills in Educational Context Using Technologies, Martina Benvenuti, Valentina Gianfrate, **Catia Prandi**, Martina Bambi, Andrea Cattabriga, Matteo Gambini, Samuele Bertani, Mariacristina MARZANO, Francesco Savito, Paolo SCACCIA, Tommaso Zambon, Elvis Mazzoni, ANNUAL REVIEW OF CYBERTHERAPY AND TELEMEDICINE 2023, 89
- J33 Exploring proximity-based recommendation criteria as a tool for information exchange and interactions between locals and tourists, C Ceccarini, V Nisi, **C Prandi** Multimedia Tools and Applications 82 (4), 5229-5252, 2, 2023
- J32 Learning Landscape in Gamification: The Need for a Methodological Protocol in Research Applications, Matteo Orsoni, Adam Dubé, **Catia Prandi**, Sara Giovagnoli, Mariagrazia Benassi, Elvis Mazzoni, Martina Benvenuti, Perspectives on Psychological Science, 17456916231202489, 2023
- J31 Augmenting emerging hospitality services: A playful immersive experience to foster interactions among locals and visitors, **C Prandi**, V Nisi, C Ceccarini, N Nunes, International Journal of Human-Computer Interaction 39 (2), 363-377, 2023
- J30 Extreme Flooding Events in Coastal Lagoons: Seawater Parameters and Rainfall over A Six-Year Period in the Mar Menor (SE Spain), M Machado Toffolo, F Grilli, **C Prandi**, S Goffredo, M Marini, Journal of Marine Science and Engineering 10 (10), 1521, 2022

- J29 A deep learning and social iot approach for plants disease prediction toward a sustainable agriculture, G Delnevo, R Girau, C Ceccarini, **C Prandi**, IEEE Internet of Things Journal 9 (10), 7243-7250, 2022
- J28 Designing interfaces to display sensor data: A case study in the human-building interaction field targeting a university community, C Ceccarini, S Mirri, **C Prandi**, Sensors 22 (9), 3361, 2022
- J27 Digital twins and artificial intelligence: As pillars of personalized learning models, M Furini, O Gaggi, S Mirri, M Montangero, E Pelle, F Poggi, **C Prandi**, Communications of the ACM 65 (4), 98-104, 2022
- J26 Visualizing internal sustainability efforts in big companies, C Ceccarini, EP Bogucka, I Sen, M Constantinides, **C Prandi**, D Quercia, IEEE Computer Graphics and Applications 42 (3), 87-98, 2022
- J25 On Supporting University Communities in Indoor Wayfinding: An Inclusive Design Approach, **C. Prandi**, G. Delnevo, P. Salomoni, S. Mirri, Sensors 21 (9), 3134, 2021
- J24 Sensing and making sense of tourism flows and urban data to foster sustainability awareness: a real-world experience, **C. Prandi**, V. Nisi, M. Ribeiro, N. Nunes, Journal of Big Data, 8(1), 51, 2021
- J23 On exploiting Data Visualization and IoT for Increasing Sustainability and Safety in a Smart Campus, C. Ceccarini, S. Mirri, P. Salomoni, **C. Prandi**. Mobile Networks and Applications, 2021
- J22 Designing interactive infographics to stimulate environmental awareness: an exploration with a University community, **C. Prandi**, C. Ceccarini, V. Nisi, P. Salomoni, Multimedia Tools and Applications, 2020
- J21 Designing human-centric software artifacts with future users: a case study, M. Rocchetti, **C. Prandi**, S. Mirri, P. Salomoni, Human-centric Computing and Information Sciences 10 (1), 1-17, 2020
- J20 Storytelling and remote-sensing playful interventions to foster biodiversity awareness, **C. Prandi**, V. Nisi, P. Loureiro, N.J. Nunes, International Journal of Arts and Technology 12 (1), 39-59, 2020
- J19 Privacy Perception when Using Smartphone Applications M. Furini, S. Mirri, M. Montangero, **C. Prandi**, Mobile Networks and Applications, 1-7, 2020
- J18 MapRecorder: analysing real-world usage of mobile map applications, G.L. Savino, M. Sturdee, S. Rundé, C. Lohmeier, B. Hecht, **C. Prandi**, N. J. Nunes, J. Schöning, Behaviour & Information Technology, 1-17, 2020
- J17 Smart campus: Fostering the community awareness through an intelligent environment, **C. Prandi**, L. Monti, C. Ceccarini, P. Salomoni, Mobile Networks and Applications, 1-8, 2020
- J16 Gamifying cultural experiences across the urban environment, **C. Prandi**, A. Melis, M. Prandini, G. Delnevo, L. Monti, S. Mirri, P. Salomoni, Multimedia Tools and Applications 78 (3), 3341-3364, 2019
- J15 On combining Big Data and machine learning to support eco-driving behaviours, G. Delnevo, P. Di Lena, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, Journal of Big Data 6 (1), 64, 2019

- J14 Integrating Personalized and Accessible Itineraries in MaaS Ecosystems Through Microservices, A. Melis, S. Mirri, **C. Prandi**, M. Prandini, P. Salomoni, F. Callegati, *Mobile Networks and Applications*, 110, 2018
- J13 On the Need of Trustworthy Sensing and Crowdsourcing for Urban Accessibility in Smart City, **C. Prandi**, S. Mirri, S. Ferretti, P. Salomoni, *ACM Transactions on Internet Technology (TOIT)* 18 (1), 4, 2017
- J12 On the interpretation of the effects of the Infliximab treatment on Crohn's disease patients from Facebook posts: a human vs. machine comparison, M. Rocchetti, P. Salomoni, **C. Prandi**, G. Marfia, S. Mirri, *Network Modeling Analysis in Health Informatics and Bioinformatics* 6 (1), 11, 2017
- J11 Handmade Narrations: Handling Digital Narrations on Food and Gastronomic Culture, S. Mirri, **C. Prandi**, M. Rocchetti, P. Salomoni, *Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)* 10 (4), 20, 2017
- J10 On personalizing Web content through reinforcement learning, S. Ferretti, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, *Universal Access in the Information Society* 16 (2), 395-410, 2017
- J9 Walking under a Different Sky: Urban Colored Routes for Creative Engagement and Pleasure, S. Mirri, **C. Prandi**, M. Rocchetti, P. Salomoni, *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1-12, 2017
- J8 Fighting exclusion: a multimedia mobile app with zombies and maps as a medium for civic engagement and design, **C. Prandi**, M. Rocchetti, P. Salomoni, V. Nisi, N.J. Nunes, *Multimedia Tools and Applications* 76 (4), 4951-4979, 2017
- J7 Attitudes of Crohn's Disease Patients: Infodemiology Case Study and Sentiment Analysis of Facebook and Twitter Posts, M. Rocchetti, G. Marfia, P. Salomoni, **C Prandi**, R.M. Zagari, F.L.G. Kengni, F. Bazzoli, M. Montagnani, *JMIR Public Health and Surveillance* 3 (3), e51, 2017
- J6 Diegetic user interfaces for virtual environments with HMDs: a user experience study with oculus rift, P. Salomoni, **C. Prandi**, M. Rocchetti, L. Casanova, L. Marchetti, G. Marfia, *Journal on Multimodal User Interfaces*, 1-12, 2017
- J5 Unleashing the true potential of social networks: confirming infliximab medical trials through Facebook posts, M. Rocchetti, **C. Prandi**, P. Salomoni, G. Marfia, *Network Modeling Analysis in Health Informatics and Bioinformatics* 5 (1), 15, 2016
- J4 Automatic web content personalization through reinforcement learning, S. Ferretti, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, *Journal of Systems and Software* 121, 157-169, 2016
- J3 A service-oriented approach to crowdsensing for accessible smart mobility scenarios, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, F. Callegati, A. Melis, M. Prandini, *Mobile Information Systems* 2016
- J2 Mapping urban accessibility: gamifying the citizens' experience, **C. Prandi**, V. Nisi, P. Salomoni, N.J. Nunes, M. Rocchetti, *EAI Endorsed Transactions on Ambient Systems* 2 (8), 1-10, 2015
- J1 GAPforAPE: an augmented browsing system to improve Web 2.0 accessibility, S. Mirri, P. Salomoni, **C. Prandi**, L.A. Muratori, *New Review of Hypermedia and Multimedia* 18 (3), 205-229, 2012

## Capitoli di libro

- B3 Crowdsourcing Through TinyML as a Way to Engage End-Users in IoT Solutions P Manzoni, M Zennaro, F Ahlgren, T Olsson, **C Prandi**, Mobile Crowdsourcing: From Theory to Practice, 359-385, 2023
- B2 Towards Eco-Centric Interaction: Urban Playful Interventions in the Anthropocene V. Nisi, **C. Prandi**, N.J. Nunes Making Smart Cities More Playable, 235-257, 2020
- B1 Gamification in Crowdsourcing Applications, **C Prandi**, P Salomoni, S Mirri, Encyclopedia of Computer Graphics and Games, 2015

## Editorial

- E6 Preface of special issue on future generation ICT solutions for digital social innovation and sustainable development, **C Prandi**, D Pacheco, C Mourlas, 2024
- E5 CHIItaly '23 Foreword, Gena, C., Russis, L.D., Spano, D., ...Andolina, S., **Prandi, C.**, ACM International Conference Proceeding Series, pp. iii-iv, 2023
- E4 General Chairs' Preface, **Prandi, C.**, Nunes, N., ACM International Conference Proceeding Series, pp. iii, 2023
- E3 Smart Objects and Technologies, **C. Prandi**, J.M. Marquez-Barja, Mobile Networks and Applications, 2021
- E2 Smart Objects and Technologies, A. Bujari, **C. Prandi**, P. Manzoni, Mobile Networks and Applications, 1-3, 2020
- E1 SMAS'19: 1st ACM Workshop on Emerging Smart Technologies and Infrastructures for Smart Mobility and Sustainability, **C. Prandi**, S. Mirri, G. Pau, The 25th Annual International Conference on Mobile Computing and Networking, 1-2, 2019

## Articoli scientifici pubblicati in conferenze internazionali

- C99 Digital Wellbeing for Teens: Designing Educational Systems (DIGI-Teens 2024), C Ceccarini, **C Prandi**, A Monge Roffarello, L De Russis, Proceedings of the 2024 International Conference on Advanced Visual Interfaces, 2024
- C98 Transforming Smart Campuses into User-Centric Environments by integrating BIM and Environmental Data, G Tumedei, C Ceccarini, **C Prandi**, 2024 IEEE International Conference on Pervasive Computing and Communications Workshops and other Affiliated Events (PerCom Workshops), 2024
- C97 On developing a procedural level generator based on the Model Synthesis algorithm in the context of serious games, D Paolillo, B Corradino, G Tumedei, M Benassi, **C Prandi**, 2024 IEEE 21st Consumer Communications & Networking Conference (CCNC), 284-289
- C96 Toward a Digital Twin: Combining Sensing, Machine Learning, and Data Visualization for the Effective Management of a Coastal Lagoon Environment, G Delnevo, G Tumedei, V Ghini, **C Prandi**, 2024 IEEE 21st Consumer Communications & Networking Conference (CCNC), 1-6, 2024

- C95 Train your attention and executive functions with Eye-Riders! A videogame for improving cognitive abilities in neurodiverse children, Mariagrazia Benassi, Davide Paolillo, Matilde Spinoso, Sara Giovagnoli, Noemi Mazzoni, Luca Formica, Gianni Tumedei, **Catia Prandi**, 2024 IEEE 21st Consumer Communications & Networking Conference (CCNC), 1-6, 2024
- C94 On engaging communities in smart societies: crowdsourcing, gamification, and participatory design for accessible, sustainable, and safer urban mobility **C Prandi**, Information and Communications Technologies for Smart Cities and Societies, pp. 77-89, Springer Nature Switzerland
- C93 Evaluating the use of machine learning algorithms in environmental sensing for energy saving, G Delnevo, G Tumedei, V Ghini, **C Prandi**, Proceedings of the 2nd Workshop on Networked Sensing Systems for a Sustainable Society, 2023
- C92 What Does Air Quality Sound Like? On Exploring the impact of Data Sonification Versus Data Visualization, C Ceccarini, G Tumedei, **C Prandi**, Proceedings of the 2023 ACM Conference on Information Technology for Social Good, 2023
- C91 Culturally-Informed Co-design of Interactive Digital Tools with Citizen Science Communities, T Zambon, **C Prandi**, Proceedings of the 2023 ACM Conference on Information Technology for Social Good, 2023
- C90 SDGs Like You Have Never Seen Before!: Co-designing Data Visualization Tools with and for University Students, C Ceccarini, T Zambon, N De Luigi, **C Prandi**, Proceedings of the 2023 ACM Conference on Information Technology for Social Good, 2023
- C89 Unusual suspects-visualizing unusual relationships of complex social phenomena with climate change, C Ceccarini, M Ferreira, **C Prandi**, N Nunes, V Nisi Proceedings of the 2023 ACM Conference on Information Technology for Social Good, 2023
- C88 Accessibility for Virtual Tours: on Designing a Prototype for People with Visual Impairments S Bertani, V Rubano, S Mirri, C Prandi 2023 IEEE 20th Consumer Communications & Networking Conference (CCNC), 1-6, 2023
- C87 Stakeholder Engagement and Monitoring of Climate Change Effects in a Coastal Lagoon: the Mar Menor, SE Spain M MACHADO TOFFOLO, F Grilli, **C Prandi**, S Goffredo, M Marini, International Meet on Environmental Science and Engineering (IMESEMEET2023), 1-1, 2023
- C86 Exploiting co-design, game thinking and citizen science in a workshop-like experience for stimulating reflections with teens, C Ceccarini, T Zambon, **C Prandi**, IASDR 2023: Pictorials, 2023
- C85 The Russia-Ukraine war and climate change: Analysis of one year of data-visualisations, M Ferreira, N Nunes, C Ceccarini, **C Prandi**, V Nisi, IASDR 2023: Full Papers, 2023
- C84 A close look at citizen science through the HCI lens: a systematic literature review, T Zambon, C Bassetti, **C Prandi**, IFIP Conference on Human-Computer Interaction, 414-435, 2023
- C83 Addressing children and caregivers' concerns in the design of child-targeted locative systems, C Silva, **C Prandi**, N Nunes, V Nisi Proceedings of the 21st International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia, 2022
- C82 On integrating intelligent infrastructure and participatory monitoring for environmental modelling: The SMARTLAGOON approach, **Catia Prandi**, José Maria Cecilia, Pietro Manzoni, Salvador

Peña-Haro, Don Pierson, William Colom, Pablo Blanco, Constancio Amurrio García, Inmaculada Jiménez Navarro, Javier Senent, Proceedings of the 2022 ACM Conference on Information Technology for Social Good, 2022

- C81 EscapeCampus: exploiting a Game-based Learning tool to increase the sustainability knowledge of students C Ceccarini, **C Prandi**, Proceedings of the 2022 ACM Conference on Information Technology for Social Good, 2022
- C80 Catering for students' well-being during covid-19 social distancing: a case study from a university campus, S Ma, M Ferreira, H Nicolau, **C Prandi**, A Esteves, NJ Nunes, V Nisi, Proceedings of the 2022 ACM Conference on Information Technology for Social Good, 2022
- C79 Are all the flowers the same? A Citizen Science mobile app for increasing awareness about insect pollinators, G Delnevo, C Ceccarini, **C Prandi**, 2022 IEEE 42nd International Conference on Distributed Computing Systems Workshops (ICDCSW)
- C78 Site identification and discharge measurements through Mobile Crowdsensing in the Mar Menor region, S Peña-Haro, JM Cecilia, P Blanco-Gómez, **C Prandi**, J Senent-Aparicio IAHS2022, 2022
- C77 Gamification of a University-level Web Technologies course: a five years experience, G Delnevo, C Ceccarini, P Salomoni, **C Prandi**, 2022 IEEE 19th Annual Consumer Communications & Networking Conference (CCNC), 2022
- C76 Evaluating the practical limitations of TinyML: An experimental approach, G Delnevo, **C Prandi**, S Mirri, P Manzoni, 2021 IEEE Globecom Workshops (GC Wkshps), 1-6, 2021. **Best WIP**
- C75 Crowdsensing-enabled service design for floating students during the covid-19 pandemic, Shuhao Ma, Valentina Nisi, Augusto Esteves, **Catia Prandi**, Hugo Nicolau, Gianni Tumedei, Joao Nogueira, Francesco Boschi, Nuno Nunes, Congress of the International Association of Societies of Design Research, 2021
- C74 Smartlagoon: Innovative modelling approaches for predicting socio-environmental evolution in highly anthropized coastal lagoons, José M Cecilia, Pietro Manzoni, Dennis Trolle, Anders Nielsen, Pablo Blanco, **Catia Prandi**, Salvador Peña-Haro, Line Barkved, Don Pierson, Javier Senent, Proceedings of the Conference on Information Technology for Social Good, 2021
- C73 Can 360 VR and customization foster personal connections between tourists and locals? An experiment in the sharing economy and hospitality frame, **C Prandi**, C Ceccarini, V Nisi, Proceedings of the conference on information technology for social good, 67-72, 2021
- C72 Promoting a safe return to university campuses during the covid-19 pandemic: Crowdsensing room occupancy, Gianni Tumedei, Francesco Boschi, **Catia Prandi**, Luís Gomes, Rui Calheno, Rui Abreu, Shuhao Ma, Valentina Nisi, Nuno Nunes, Augusto Esteves, Proceedings of the Conference on Information Technology for Social Good, 145-150, 2021
- C71 Fostering user's awareness about indoor air quality through an IoT-enabled home garden system, Chiara Ceccarini, Ka Kei Chan, I Lei Lok, Rita Tse, Su-Kit Tang, Catia Prandi, 2021 International Conference on Computer Communications and Networks (ICCCN), 2021
- C70 On using Conversational Interfaces to Improve the Accessibility of a University Campus M. Furini, S. Mirri, M. Montangero, M. Pecorelli, **C. Prandi**, 2021 IEEE 18th Annual Consumer Communications & Networking Conference (CCNC), 2021

- C69 Conversational Interfaces for a Smart Campus: A Case Study, M. Bortoli, M. Furini, S. Mirri, M. Montangero, **C. Prandi**, Proceedings of the International Conference on Advanced Visual Interfaces (AVI), 1-5, 2020
- C68 Can IoT Wearable Devices Feed Frugal Innovation? M. Furini, S. Mirri, M. Montangero, **C. Prandi**, Proceedings of the 1st Workshop on Experiences with the Design and Implementation of Frugal Smart Object, 2020
- C67 FruGar: Exploiting Deep Learning and Crowdsourcing for Frugal Gardening, C. Ceccarini, G. Delnevo, **C. Prandi**, Proceedings of the 1st Workshop on Experiences with the Design and Implementation of Frugal Smart Objects, 2020
- C66 On the Usage of Smart Speakers During the Covid-19 Coronavirus Lockdown, M. Furini, S. Mirri, M. Montangero, **C. Prandi**, Proceedings of the 6th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good, 2020
- C65 A data visualization exploration to facilitate a sustainable usage of premises in a Smart Campus context, C. Ceccarini, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, Proceedings of the 6th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good, 2020
- C64 The new classmate: an exploration of how CoVid-19 affected primary schools activities in Italy, O. Gaggi, A.B. Kolasinska, S. Mirri, **C. Prandi**, Proceedings of the 6th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good, 2020
- C63 What influences sentiment analysis on social networks: a case study, G. Mambelli, **C. Prandi**, S. Mirri, IEEE Symposium on Computers and Communications (ISCC), 1-6, 2020.
- C62 Untangling between fake-news and truth in social media to understand the Covid-19 Coronavirus M Furini, S Mirri, M Montangero, **C Prandi**, IEEE Symposium on Computers and Communications (ISCC), 1-6, 2020
- C61 A data visualization interactive exploration of human mobility data during the COVID-19 outbreak: a case study, M. Ribeiro, V. Nisi, **C. Prandi**, N. Nunes, IEEE Symposium on Computers and Communications (ISCC), 1-6, 2020
- C60 Passive Wi-Fi Monitoring in Public Transport: A case study in the Madeira Island, M. Ribeiro, B. Galvão, **C. Prandi**, N.J. Nunes, arXiv preprint arXiv:2006.16083, 2020
- C59 Gamification and Engagement of Tourists and Residents in Public Transportation, B. Cardoso, M. Ribeiro, **C. Prandi**, N. Nunes, arXiv preprint arXiv:2006.16077, 2020
- C58 Blue whale street art as a landmark: extracting landmarks from children's cognitive maps for the design of locative systems, C. Silva, **C. Prandi**, N.J. Nunes, V. Nisi, Proceedings of the Interaction Design and Children Conference, 602-613, 2020
- C57 A visual immersive participatory platform to foster dialogue between locals and tourists, J. Candido, V. Nisi, **C. Prandi**, N.J. Nunes 2020 IEEE 17th Annual Consumer Communications & Networking Conference (CCNC), 2020
- C56 Do Conversational Interfaces Kill Web Accessibility?, M. Furini, S. Mirri, M. Montangero, **C. Prandi**, 2020 IEEE 17th Annual Consumer Communications & Networking Conference (CCNC), 2020

- C55 Almawhere 2.0: a pervasive system to facilitate indoor wayfinding, G. Delnevo, G. Mambelli, V. Rubano, **C. Prandi**, S. Mirri, 2020 IEEE 17th Annual Consumer Communications & Networking Conference (CCNC), 2020
- C54 Preservation in Smart Libraries: An Experiment Involving IoT and Indoor Environmental Sensing, L. Monti, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, 2019 IEEE Global Communications Conference (GLOBECOM), 1-6, 2019
- C53 When gamification meets sustainability: A pervasive approach to foster sustainable mobility in madeira, B. Cardoso, M. Ribeiro, **C. Prandi**, N.J. Nunes, Proceedings of the 1st ACM Workshop on Emerging Smart Technologies and Infrastructures for Smart Mobility and Sustainability, 2019
- C52 A User-Centred Approach to Design In-Vehicle Human Machine Interfaces: A Case Study for Electric Cars, G. Delnevo, S. Mirri, **C. Prandi**, Proceedings of the 1st ACM Workshop on Emerging Smart Technologies and Infrastructures for Smart Mobility and Sustainability, 2019
- C51 Smart Sensing Supporting Energy-Efficient Buildings: On Comparing Prototypes for People Counting, L. Monti, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, Proceedings of the 5th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good, 2019
- C50 Augmenting Good Behaviour: Mixing Digital and Reality to Promote Sustainability in a Campus Community, **C. Prandi**, C. Ceccarini, P. Salomoni, Proceedings of the 5th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good, 2019
- C49 Privacy perception and user behavior in the mobile ecosystem, M. Furini, S. Mirri, M. Montangero, **C. Prandi**, Proceedings of the 5th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good, 2019. **Best paper runner up.**
- C48 Human-Drone Interaction: state of the art, open issues and challenges, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, Proceedings of the ACM SIGCOMM 2019 Workshop on Mobile AirGround Edge Computing, Systems, Networks, and Applications, 2019
- C47 What Do Patients Tell Doctors on the Internet? Ask AI How to Valorize Online Medical Conversations, L. Casini, G. Delnevo, S. Mirri, L. Monti, **C. Prandi**, M. Rocchetti, P. Salomoni, 2019 28th International Conference on Computer Communication and Networks (ICCCN), 2019
- C46 See the World Through the Eyes of a Child: Learning from children's cognitive maps for the design of child-targeted locative systems, C. Silva, **C. Prandi**, M. Ferreira, V. Nisi, N.J. Nunes, Proceedings of the 2019 on Designing Interactive Systems Conference (DIS), 763-776, 2019. **Honourable Mention Pictorial**
- C45 Towards Locative Systems for, and by, Children: A Cognitive Map Study of Children's Perceptions and Design Suggestions, C. Silva, **C. Prandi**, M. Ferreira, V. Nisi, N.J. Nunes, Proceedings of the 2019 on Creativity and Cognition, 382-395, 2019. **Best Pictorial Award**
- C44 On exploiting acoustic sensing and citizen science in a game for biodiversity monitoring and awareness, P. Loureiro, **C. Prandi**, V. Nisi, N.J. Nunes, IEEE INFOCOM 2019-IEEE Conference on Computer Communications Workshops (INFOCOM WKSHPS), 2019
- C43 Tourism for all: A mobile application to assist visually impaired users in enjoying tourist services, C Ceccarini, **C Prandi**, 2019 16th IEEE Annual Consumer Communications & Networking Conference (CCNC), 2019

- C42 Industry 4.0 and Video Monitoring: a Multidimensional Approach Based on MPEG-DASH V. Ghini, M. Casadei, F. Dal Borgo, N. Vincenzi, **C. Prandi**, S. Mirri, 2019 16th IEEE Annual Consumer Communications & Networking Conference (CCNC), 2019
- C41 LOCOMOBIS: a low-cost acoustic-based sensing system to monitor and classify mosquitoes, D. Vasconcelos, N. Nunes, M. Ribeiro, **C. Prandi**, A. Rogers, 2019 16th IEEE Annual Consumer Communications & Networking Conference (CCNC), 2019
- C40 IoT and data visualization to enhance hyperlocal data in a smart campus context, L. Monti, **C. Prandi**, S. Mirri, Proceedings of the 4th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good, 2018
- C39 On assessing the accuracy of air pollution models exploiting a strategic sensors deployment, R. Tse, L. Monti, **C. Prandi**, D. Aguiari, G. Pau, P. Salomoni, Proceedings of the 4th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good, 2018
- C38 Citizen science and game with a purpose to foster biodiversity awareness and bioacoustic data validation, P. Loureiro, **C. Prandi**, N.J. Nunes, V. Nisi, Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation, 245-255, 2018
- C37 User-driven and open innovation as app design tools for high school students, S. Mirri, **C. Prandi**, N. Parisini, M. Amico, M. Bracuto, P. Salomoni, 2018 IEEE 29th Annual International Symposium on Personal, Indoor and Mobile Radio Communications (PIMRC), 2018
- C36 On Exploring a Pervasive Infrastructure to Foster Citizens Participation and Sustainable Development, **C. Prandi**, V. Nisi, N.J. Nunes, Proceedings of British HCI 2018, 2018
- C35 On designing a way-finding system to assist users with respiratory ailments and track symptoms, **C. Prandi**, V. Nisi, R.J. Villaflor, S. Liao, B. Best, V. Gavina, N.J. Nunes, Proceedings of the 20th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services Adjunct, 2018
- C34 Patients reactions to non-invasive and invasive prenatal tests: a machine-based analysis from reddit posts, G. Delnevo, S. Mirri, L. Monti, **C. Prandi**, M. Putra, M. Rocchetti, P. Salomoni, R.J. Sokol, 2018 IEEE/ACM International Conference on Advances in Social Networks Analysis and Mining (ASONAM), 2018. **Best Paper Award**
- C33 On augmenting the experience of people with mobility impairments while exploring the city: A case study with wearable devices, **C. Prandi**, G. Delnevo, C. Ceccarini, Proceedings of The IEEE Consumer Communications and Networking Conference (CCNC), 2018
- C32 ViTFlow: a platform to visualize tourists flows in a rich interactive map-based interface, D. Redin, D. V. Vilela, N. Nunes, M. Ribeiro, **C. Prandi**, Proceedings of The Fifth IFIP Conference on Sustainable Internet and ICT for Sustainability, 2017. **Best Demo Audience Award**
- C31 Enhancing Sustainable Mobility Awareness by Exploiting Multi-sourced Data: the Case Study of the Madeira Islands, **C. Prandi**, N. Nunes, M. Ribeiro, V. Nisi, Proceedings of The Fifth IFIP Conference on Sustainable Internet and ICT for Sustainability, 2017. **Best Paper Audience Award**
- C30 The Madeira Touch: Encouraging Visual-Spatial Exploration using a Tactile Interactive Display, **C. Prandi**, C. Chiodo, R. Villaflor, N. Autzen, J. Schöning, CHIItaly '17, 1910, 111-115, 2017

- C29 Bus Stops as Interactive Touchpoints: Improving Engagement and Use of Public Transport, **C. Prandi**, V. Nisi, N.J. Nunes, Proceedings of the 12th Biannual Conference on Italian SIGCHI Chapter, 20, 2017
- C28 A blue Monday? Try walking on a yellow path, S. Mirri, M. Rocchetti, P. Salomoni, **C. Prandi**, Proceeding of the IEEE Symposium on Computers and Communications (ISCC), 2017, 1-5
- C27 In-vehicle Human Machine Interface: An Approach to Enhance Eco-Driving Behaviors, P. Di Lena, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, G. Delnevo, Proceedings of the 2017 ACM Workshop on Interacting with Smart Objects, 7-12, 2017
- C26 Beanstalk: a community based passive wi-fi tracking system for analysing tourism dynamics, N. Nunes, M. Ribeiro, **C. Prandi**, V. Nisi, Proceedings of the ACM SIGCHI Symposium on Engineering Interactive Computing Systems, 2017
- C25 Fitting like a GlovePi: A wearable device for deaf-blind people, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, L. Monti, Proceeding of the 14th IEEE Annual Consumer Communications & Networking Conference (CCNC), 2017
- C24 A microservice architecture use case for persons with disabilities, A. Melis, S. Mirri, **C. Prandi**, M. Prandini, P. Salomoni, F. Callegati, 2nd EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good, EAI, 2017
- C23 Social Location Awareness: A Prototype of Altruistic IoT, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, L. Monti, Proceeding of the 8th IFIP International Conference on New Technologies, Mobility and Security (NTMS), 2016
- C22 A Microservice-based Architecture for the development of accessible, Crowdsensing-based Mobility Platforms, A Melis, S. Mirri, **C Prandi**, M. Prandini, P. Salomoni, Proceeding of the International Conference on Collaboration Technologies and Systems (CTS), 2016
- C21 Crowdsensing for smart mobility through a service-oriented architecture, A. Melis, S. Mirri, **C Prandi**, M. Prandini, P. Salomoni, F. Callegati, Proceeding of the 2016 IEEE International Smart Cities Conference (ISC2), 1-2, 2016
- C20 Understanding Crohn's disease patients reaction to infliximab from facebook: A medical perspective, M. Rocchetti, P. Salomoni, **C. Prandi**, G. Marfia, M. Montagnani, L Gningaye, Proceeding of the IEEE/ACM conference on Advances in Social Networks Analysis and Mining (ASONAM), 2016
- C19 Food and gastronomic heritage: telling a story of eyes and hands, S. Mirri, **C. Prandi**, M. Rocchetti, P. Salomoni, Proceeding of the IEEE Symposium on Computers and Communication (ISCC), 6-9, 2016
- C18 MecWilly in your pocket: On evaluating a mobile serious game for kids, **C. Prandi**, S. Mirri, P. Salomoni, E. Mazzoni, Proceeding of the IEEE Symposium on Computers and Communication (ISCC), 2016. **Best Creative Technology Award**
- C17 Walking with Geo-Zombie: A pervasive game to engage people in urban crowdsourcing, **C. Prandi**, P. Salomoni, M. Rocchetti, V. Nisi, N.J. Nunes, Proceeding of the International on Computing, Networking and Communications (ICNC), 2016

- C16 Assessing the efficacy of a diegetic game interface with Oculus Rift, P. Salomoni, **C. Prandi**, M. Rocchetti, L. Casanova, L. Marchetti, Proceeding of the 13th IEEE on Consumer Communications & Networking Conference (CCNC), 2016
- C15 Personalizing Pedestrian Accessible way-finding with mPASS, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, Proceeding of 13th IEEE on Consumer Communications & Networking Conference (CCNC), 2016
- C14 Crowdsourcing urban accessibility: Some preliminary experiences with results, P. Salomoni, **C. Prandi**, M. Rocchetti, V. Nisi, N.J. Nunes, Proceedings of the 11th Biannual Conference on Italian SIGCHI Chapter, 130-133, 2015
- C13 From gamification to pervasive game in mapping urban accessibility, **C. Prandi**, V. Nisi, P. Salomoni, N.J. Nunes, Proceedings of the 11th Biannual Conference on Italian SIGCHI Chapter, 126-129, 2015
- C12 A Trustworthiness Model for Crowdsourced and Crowdsensed Data, **C. Prandi**, S. Ferretti, S. Mirri, P. Salomoni, Proceeding of the IEEE Trustcom/BigDataSE/ISPA 2015, 1261-1266, 2015
- C11 Trustworthiness in Crowd-Sensed and Sourced Georeferenced Data, S. Ferretti, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, Proceedings of the 2nd International Workshop on Crowd Assisted Sensing Pervasive Systems and Communications (CASPer 2015)-in conjunction with IEEE PerCom, 2015
- C10 Trustworthiness assessment in mapping urban accessibility via sensing and crowdsourcing, **C. Prandi**, S. Mirri, P. Salomoni, Proceedings of the First International Conference on IoT in Urban Space, 108-110, 2014
- C9 On combining crowdsourcing, sensing and open data for an accessible smart city, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, F. Callegati, A. Campi, Proceeding of the Eighth International Conference on Next Generation Mobile Apps, Services and Technologies (NGMAST), 2014
- C8 Exploiting reinforcement learning to profile users and personalize web pages, S. Ferretti, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, Proceeding of the IEEE 38th International Computer Software and Applications Conference Workshops (COMPSACW), 2014
- C7 A context-aware system for personalized and accessible pedestrian paths, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, Proceeding of 2014 International conference on High Performance Computing & Simulation (HPCS), 2014
- C6 Accessibility and smart data: the case study of mPASS, **C. Prandi**, Proceedings of the 11th Web for All Conference, 26, 2014. [Google Student Award](#)
- C5 User centered and context dependent personalization through experiential transcoding, S. Ferretti, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, Proceeding of the IEEE 11th Consumer Communications and Networking Conference (CCNC), 2014
- C4 mPASS: integrating people sensing and crowdsourcing to map urban accessibility, **C. Prandi**, P. Salomoni, S. Mirri, Proceeding of the IEEE 11th Consumer Communications and Networking Conference (CCNC), 2014
- C3 Experiential adaptation to provide user-centered web content personalization, S. Mirri, **C. Prandi**, P. Salomoni, Proc. IARIA Conference on Advances in Human oriented and Personalized Mechanisms, Technologies, and Services (CENTRIC2013), 2013

- C2 BEAT: An AContent extension to support authors in developing learning pathways, P. Salomoni, L. Guerra, **C. Prandi**, L. Ferrari, S. Mirri, S. Lovece, Proceedings of the Conference on E-Learning in Corporate, Government Healthcare, and Higher Education, 2012
- C1 Augment browsing and standard profiling for enhancing web accessibility, S. Mirri, P. Salomoni, **C. Prandi**, Proceedings of the International Cross-Disciplinary Conference on Web Accessibility. 2011, **Best Paper Award**

Imola, 4 novembre 2024  
Catia Prandi

*Catia Prandi*