

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Procedura di valutazione per la chiamata a professore di II fascia da ricoprire ai sensi dell'art. 24, comma 6, della Legge n. 240/2010 per il settore concorsuale 01/B1, (settore scientifico-disciplinare INF/01 - Informatica) presso il Dipartimento di INFORMATICA "GIOVANNI DEGLI ANTONI" - Codice concorso 5376

Davide Gadia

CURRICULUM VITAE

INFORMAZIONI PERSONALI

COGNOME	GADIA
NOME	DAVIDE
DATA DI NASCITA	19/06/1977

TITOLI

TITOLO DI STUDIO

- Laurea (quinquennale) in Informatica conseguita presso l'Università degli Studi di Milano nel 2003.

TITOLO DI DOTTORE DI RICERCA O EQUIVALENTI, OVVERO, PER I SETTORI INTERESSATI, DEL DIPLOMA DI SPECIALIZZAZIONE MEDICA O EQUIVALENTE, CONSEGUITO IN ITALIA O ALL'ESTERO

- Dottorato in Informatica conseguito presso l'Università degli Studi di Milano nel 2007.

ATTIVITÀ DIDATTICA

INSEGNAMENTI E MODULI PRESSO L'UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO (in ordine cronologico inverso)

- **a.a. 2022-2023**
 - corso "Real-Time Graphics Programming", CdL Magistrale in Informatica (classe LM-18)(F94), **48 ore, 6 CFU**
 - corso "Artificial Intelligence for video games", CdL Magistrale in Informatica (classe LM-18)(F94), **24 ore**, (corso da 48 ore, 6 CFU, in co-docenza con il Prof. Dario Maggiorini)
- **a.a. 2021-2022**
 - corso "Real-Time Graphics Programming", CdL Magistrale in Informatica (classe LM-18)(F94), **48 ore, 6 CFU**
 - corso "Artificial Intelligence for video games", CdL Magistrale in Informatica (classe LM-18)(F94), **24 ore**, (corso da 48 ore, 6 CFU, in co-docenza con il Prof. Dario Maggiorini)
- **a.a. 2020-2021**
 - corso "Real-Time Graphics Programming", CdL Magistrale in Informatica (classe LM-18)(F94), **48 ore, 6 CFU**
- **a.a. 2019-2020**
 - corso "Real-Time Graphics Programming", CdL Magistrale in Informatica (classe LM-18)(F94), **48 ore, 6 CFU**
- **a.a. 2018-2019**
 - corso "Real-Time Graphics Programming", CdL Magistrale in Informatica (classe LM-18)(F94), **48 ore, 6 CFU**
 - corso "Informatica per il management", CdL in Management Pubblico e della Sanità (classe L-16)(B25), **18 ore, 3 CFU**
- **a.a. 2017-2018**
 - corso "Programmazione Grafica per il tempo reale", CdL Magistrale in Informatica (classe LM-18)(F94), **48 ore, 6 CFU**
 - corso "Grafica e Immagini Digitali", CdL in Informatica per la Comunicazione Digitale (classe L-31)(F9X), **24 ore** (corso

- da 72 ore, 9 CFU, in co-docenza per questa edizione con il Prof. Marco Tarini)
 - o corso *"Informatica per il management pubblico"*, CdL in Management Pubblico (classe L-16)(B21), **18 ore, 3 CFU**
- **a.a. 2016-2017**
 - o corso *"Programmazione Grafica per il tempo reale"*, CdL Magistrale in Informatica (classe LM-18)(F94), **48 ore, 6 CFU**
 - o corso *"Grafica e Immagini Digitali"*, CdL in Informatica per la Comunicazione Digitale (classe L-31)(F9X), **72 ore, 9 CFU**
 - o corso *"Informatica per il management pubblico"*, CdL in Management Pubblico (classe L-16)(B21), **18 ore, 3 CFU**
- **a.a. 2015-2016**
 - o corso *"Programmazione Grafica per il tempo reale"*, CdL Magistrale in Informatica (classe LM-18)(F94), **48 ore, 6 CFU**
 - o corso *"Grafica e Immagini Digitali"*, CdL in Informatica per la Comunicazione Digitale (classe L-31)(F9X), **72 ore, 9 CFU**
 - o corso *"Informatica per il management pubblico"*, CdL in Management Pubblico (classe L-16)(B21), **18 ore, 3 CFU**
- **a.a. 2014-2015**
 - o corso *"Programmazione Grafica per il tempo reale"*, CdL Magistrale in Informatica (classe LM-18)(F94), **48 ore, 6 CFU**
 - o corso *"Grafica e Immagini Digitali"*, CdL in Comunicazione Digitale (classe L-31)(F2X), **72 ore, 9 CFU**
 - o corso *"Accertamento Abilità Informatiche"*, CdL in Management Pubblico (classe L-16)(B21), **18 ore, 3 CFU**
- **a.a. 2013-2014**
 - o corso *"Programmazione Grafica per il tempo reale"*, CdL Magistrale in Informatica per la Comunicazione (classe LM-18)(F1Y), **48 ore, 6 CFU**
- **a.a. 2012-2013**
 - o corso *"Programmazione Grafica per il tempo reale"*, CdL Magistrale in Informatica per la Comunicazione (classe LM-18)(F1Y), **48 ore, 6 CFU**
 - o corso *"Ambienti Virtuali Immersivi e Interattivi"*, CdL Magistrale in Informatica per la Comunicazione (classe LM-18)(F1Y), **48 ore, 6 CFU**
- **a.a. 2011-2012**
 - o corso *"Ambienti Virtuali Immersivi e Interattivi"*, CdL Magistrale in Informatica per la Comunicazione (classe LM-18)(F1Y), **48 ore, 6 CFU**
- **a.a. 2010-2011**
 - o corso *"Ambienti Virtuali Immersivi e Interattivi"*, CdL Magistrale in Informatica per la Comunicazione (classe LM-18)(F1Y), **48 ore, 6 CFU**
- **a.a. 2009-2010**
 - o modulo *"Grafica"* per il corso *"Laboratorio di Multimedia 1"*, CdL in Comunicazione Digitale (F47), **48 ore**
- **a.a. 2008-2009**
 - o modulo *"Grafica"* per il corso *"Laboratorio di Multimedia 1"*, CdL in Comunicazione Digitale (F47), **48 ore**
- **a.a. 2007-2008**
 - o modulo *"Grafica 2D"* per il corso *"Laboratorio di Multimedia 1"*, CdL in Comunicazione Digitale (F47), **24 ore**
 - o modulo *"Grafica 3D"* per il corso *"Laboratorio di Multimedia 1"*, CdL in Comunicazione Digitale (F47), **24 ore**
- **a.a. 2006-2007**
 - o modulo *"Grafica 2D"* per il corso *"Laboratorio di Multimedia 1"*, CdL in Comunicazione Digitale (F47), **24 ore**
 - o modulo *"Grafica 3D"* per il corso *"Laboratorio di Multimedia 1"*, CdL in Comunicazione Digitale (F47), **24 ore**

INSEGNAMENTI E MODULI PRESSO ALTRI ATENEI (in ordine cronologico inverso)

- **a.a. 2020-2021**
 - o modulo *"Strumenti di Modellazione dello Spazio"* per il corso *"Strumenti e Metodi del Progetto 2"*, CdL in Design degli Interni, Scuola del Design del Politecnico di Milano, **50 ore, 6 CFU**
- **a.a. 2019-2020**
 - o modulo *"Strumenti di Modellazione dello Spazio"* per il corso *"Strumenti e Metodi del Progetto 2"*, CdL in Design degli Interni, Scuola del Design del Politecnico di Milano, **50 ore, 6 CFU**
- **a.a. 2014-2015**
 - o insegnamento *"Colore Digitale"* per il Master in Color Design & Technology, erogato da Consorzio POLI.design, Politecnico di Milano e Università degli Studi di Milano, **4 ore**
- **a.a. 2013-2014**
 - o insegnamento *"Colore Digitale"* per il Master in Color Design & Technology, erogato da Consorzio POLI.design,

ATTIVITÀ DIDATTICA PRESSO PMI, FINANZIATE DA FONDI NAZIONALI

- Docenza per il modulo *“Trattamento e gestione delle immagini digitali”*, presso DIGIWORLD s.r.l., corso di formazione *“La gestione dell’immagine”*, finanziato dal *“Fondo Paritetico Nazionale Interprofessionale per la formazione continua nelle PMI”* nell’ambito dei finanziamenti di *“Piani di formazione continua a domanda regionale a sostegno di imprese e lavoratori nell’ambito della crisi socio-economica in atto”*.
 - 23 ore di docenza frontale dal 01-12-2009 al 31-01-2010

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTEGRATIVA E DI SERVIZIO AGLI STUDENTI

ATTIVITÀ DI RELATORE DI ELABORATI DI LAUREA, DI TESI DI LAUREA MAGISTRALE, DI TESI DI DOTTORATO E DI TESI DI SPECIALIZZAZIONE (in ordine cronologico inverso)

- **Relatore di 1 Tesi di Dottorato**
 - studente GRANATO MARCO, matricola R11403, titolo tesi di dottorato *“EMOTIONS RECOGNITION IN VIDEO GAME PLAYERS USING PHYSIOLOGICAL INFORMATION”*, Dottorato in INFORMATICA (R18), Università degli Studi di Milano, XXXI ciclo, a.a. 2017/18
- **Relatore di 19 Tesi di Laurea Magistrale:**
 - studente BRISCHETTO FRANCESCO, MARIA, PIO, matricola 958022, titolo tesi *“APPLICAZIONI DI TECNICHE DI RENDERING NON FOTOREALISTICO IN TEMPO REALE A SCENARI E MODELLI 3D DEFINITI IN MODO PARAMETRICO”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA (CLASSE LM-18) (F94), Università degli Studi di Milano, a.a. 2021/22
 - studente DEZI LORENZO, matricola 929941, titolo tesi *“PROCEDURAL GENERATION OF 3D MODELS OF WEAPONS FOR VIDEO GAMES USING GENETIC ALGORITHMS AND PARAMETRIC CURVES”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA (CLASSE LM-18) (F94), Università degli Studi di Milano, a.a. 2020/21
 - studente NATILLA ANTONIO, matricola 886522, titolo tesi *“IMPLEMENTING MANY-LIGHTS RENDERING WITH IES-BASED LIGHTS”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA (CLASSE LM-18) (F94), Università degli Studi di Milano, a.a. 2020/21
 - studente PADUANO GIOACCHINO LUCA, matricola 886472, titolo tesi *“TECNICHE DI PROCEDURAL CONTENT GENERATION PER LA CREAZIONE DI SCENARI BASATI SU CURVE E SUPERFICI PARAMETRICHE”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA (CLASSE LM-18) (F94), Università degli Studi di Milano, a.a. 2020/21
 - studente TALLEVI DIOTALLEVI MATTEO, matricola 939587, titolo tesi *“A SEMANTIC APPROACH TO REALTIME MOTION RETARGETING FOR PROCEDURAL SKELETON MORPHOLOGIES”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA (CLASSE LM-18) (F94), Università degli Studi di Milano, a.a. 2020/21
 - studente BONAPACE MICHELE, matricola 939435, titolo tesi *“PROCEDURAL GENERATION OF VEHICLES FOR ARCADE RACING VIDEO GAMES USING GENETIC ALGORITHMS APPLIED TO PARAMETRIC SURFACES”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA (CLASSE LM-18) (F94), Università degli Studi di Milano, a.a. 2019/20
 - studente PREVERIN ANDREA, matricola 866993, titolo tesi *“TECNICHE PER L'ELABORAZIONE E FUSIONE AUTOMATICA DI MESH.”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA (CLASSE LM-18) (F94), Università degli Studi di Milano, a.a. 2018/19
 - studente HU YU, matricola 886487, titolo tesi *“DESIGN AND IMPLEMENTATION OF A STRATEGIC CARD BATTLE VIDEO GAME BASED IN AI AND GENETIC ALGORITHMS”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA (CLASSE LM-18) (F94), Università degli Studi di Milano, a.a. 2017/18
 - studente BERNARDI ALESSIO, matricola 884078, titolo tesi *“GENERAZIONE PROCEDURALE DI MATERIALI MULTI-LAYER PER IL TEMPO REALE”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA (CLASSE LM-18) (F94), Università degli Studi di Milano, a.a. 2017/18
 - studente DE GIROLAMO ALICE, matricola 901417, titolo tesi *“RENDERING OF VIEW-DEPENDENT EFFECTS FROM LIGHTFIELD DATA”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA (CLASSE LM-18) (F94), Università degli Studi di Milano, a.a. 2017/18
 - studente FRANCESCHI LORENZO, matricola 886473, titolo tesi *“ANALISI E SVILUPPO DI TECNICHE AUTOMATICHE PER L'ANIMAZIONE DI MODELLI ANTROPOMORFI A PARTIRE DA IMMAGINI E VIDEO”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA (CLASSE LM-18) (F94), Università degli Studi di Milano, a.a. 2017/18
 - studente LOVAT FILIPPO, matricola 895085, titolo tesi *“ANALISI E SVILUPPO DI TECNICHE DI MOTION CAPTURE PER FACIAL E BODY ANIMATION”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA (CLASSE LM-18) (F94), Università degli Studi di Milano, a.a. 2017/18
 - studente BUONPANE ALESSANDRO, matricola 870829, titolo tesi *“RAPPRESENTAZIONE GEOMETRICA DEGLI OGGETTI NEI VIDEOGIOCHI UTILIZZANDO SIGNED DISTANCE FUNCTIONS COMPOSITE ATTRAVERSO LA CONSTRUCTIVE SOLID GEOMETRY”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA (CLASSE LM-18) (F94), Università degli Studi di Milano, a.a. 2016/17
 - studente AMARIEI LARISA IONELA, matricola 807224, titolo tesi *“IMPLEMENTAZIONE DI UN APPLICATIVO WEBGL PER LA VISITA VIRTUALE DI SITI ARCHEOLOGICI”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA PER LA COMUNICAZIONE (CLASSE LM-18) (F1Y), Università degli Studi di Milano, a.a. 2013/14
 - studente CRISCI ROSARIO, matricola 808444, titolo tesi *“ANALISI E IMPLEMENTAZIONE DI TECNICHE DI RENDERING NON-FOTOREALISTICO ISPIRATE DALL'ARTE PITTORICA”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA PER LA COMUNICAZIONE (CLASSE LM-18) (F1Y), Università degli Studi di Milano, a.a. 2013/14
 - studente DE MAURO ALICE, matricola 772412, titolo tesi *“IMPLEMENTAZIONE SU ARCHITETTURE PARALLELE DI SOFTWARE PER LA CORREZIONE CROMATICA DI VIDEO DIGITALI”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA PER LA COMUNICAZIONE (CLASSE LM-18) (F1Y), Università degli Studi di Milano, a.a. 2012/13
 - studente BODEI FILIPPO, matricola 736533, titolo tesi *“RENDERING IN TEMPO REALE DI DISTESE ERBOSE.”*, Laurea Magistrale in TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (F75), Università degli Studi di Milano, a.a. 2010/11
 - studente SALA PAOLO, matricola 736348, titolo tesi *“APPROSSIMAZIONE A NUVOLE DI PUNTI PER IL CALCOLO DELL'AMBIENT OCCLUSION”*, Laurea Magistrale in INFORMATICA (F74), Università degli Studi di Milano, a.a. 2010/11
 - studente TOIA SARA, matricola 753606, titolo tesi *“TECNICHE DI COMPUTER GRAPHICS PER LA CREAZIONE DI*

• **Relatore di 62 Tesi di Laurea Triennale:**

- studente D'AMBRA STEFANO, matricola 870698, titolo tesi "SOLUZIONI DI REALTA' AUMENTATA PER LA NAVIGAZIONE INDOOR", Laurea Triennale in INFORMATICA (CLASSE L-31) (F1X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2018/19
- studente GEROSA GIOVANNI, matricola 857645, titolo tesi "PHYSICALLY BASED RENDERING: ANALISI E SVILUPPO DI TOOL PER LA GENERAZIONE PROCEDURALE DI MATERIALI", Laurea Triennale in INFORMATICA PER LA COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F9X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2018/19
- studente GANASSIN MARCO, matricola 872038, titolo tesi "SOLUZIONI DI REALTA' AUMENTATA IN AMBITO MUSEALE", Laurea Triennale in INFORMATICA (CLASSE L-31) (F1X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2017/18
- studente MARCIAS CHRISTIAN, matricola 855697, titolo tesi "PROGETTAZIONE ED IMPLEMENTAZIONE DI UN SISTEMA SEMIAUTOMATICO PER LA GENERAZIONE DI MODELLI 3D ANTROPOMORFI", Laurea Triennale in INFORMATICA PER LA COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F9X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2017/18
- studente GREGONELLI ANDREA, matricola 808626, titolo tesi "ANALISI DELLA PIPELINE DI POST-PRODUZIONE PER CONTENUTI STEREOSCOPICI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2016/17
- studente KIZHAKKEPARAMIL NIMMY TERESA, matricola 831547, titolo tesi "GENERAZIONE DI ANIMAZIONI PROCEDURALI STEREOSCOPICHE", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2016/17
- studente OGGIONI DAVIDE, matricola 839975, titolo tesi "SVILUPPO DI UNA APPLICAZIONE DI REALTA' AUMENTATA PER L'ESPLORAZIONE VIRTUALE DI EDIFICI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2016/17
- studente BREDICE ANDREA, matricola 841945, titolo tesi "ANALISI DI TECNICHE BASATE SU PHYSICALLY BASED RENDERING PER L'OTTIMIZZAZIONE DI MODELLI 3D PER GAME ENGINE", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2016/17
- studente GAZZARDI LUCA, matricola 829126, titolo tesi "SVILUPPO DI UNA APPLICAZIONE DI REALTA' AUMENTATA PER LA VISUALIZZAZIONE SU DISPOSITIVO MICROSOFT HOLOLENS DI AUTO COINVOLTE IN INCIDENTI STRADALI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2016/17
- studente PETRINI STEFANIA, matricola 819557, titolo tesi "ANALISI COMPARATIVA DI STRUMENTI PER LA CREAZIONE DI ANIMAZIONI PROCEDURALI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2016/17
- studente DE GIROLAMO ALICE, matricola 828375, titolo tesi "TECNICHE DI MODELLAZIONE PROCEDURALE E METAMORFICA DI AMBIENTI VIRTUALI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2015/16
- studente LOMBARDO DANIELE, matricola 811581, titolo tesi "IMPLEMENTAZIONE DI UN VISUALIZZATORE STEREO PER IMMAGINI AEREE.", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2015/16
- studente PITTALIS STEFANO, matricola 818532, titolo tesi "ANALISI E IMPLEMENTAZIONE DI TECNICHE DI SCHELETRIZZAZIONE AUTOMATICA DI MODELLI TRIDIMENSIONALI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2015/16
- studente SALVADORI MANUEL, matricola 828706, titolo tesi "IMPLEMENTAZIONE DI FANTOGRAMMI PER DISPOSITIVI MOBILI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2015/16
- studente BARBIERI ALBA, matricola 815438, titolo tesi "ANALISI COMPARATIVA DI MOTORI DI RENDERING FOTOREALISTICO", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2015/16
- studente SILLETTI MARIA ELENA, matricola 830122, titolo tesi "MAPPING INTERATTIVO SU TECNOLOGIA HTC VIVE", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2015/16
- studente LILOIA DARIO, matricola 596096, titolo tesi "IMPLEMENTAZIONE TEST INTERATTIVO PER LA VALUTAZIONE DELLA PERCEZIONE DELLA PROFONDITA' IN MONITOR 3D", Laurea Triennale in INFORMATICA (F49), Università degli Studi di Milano, a.a. 2014/15
- studente SCALABRIN MANLIO, matricola 706483, titolo tesi "ANALISI DI TECNICHE DI COMPUTER GRAPHICS PER LA CREAZIONE PROCEDURALE DI ANIMAZIONI STEREOSCOPICHE", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2014/15
- studente ERRIGO STEFANIA, matricola 720154, titolo tesi "CARATTERIZZAZIONE FISICA E PERCETTIVA DI UN MONITOR ADALTA DINAMICA", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2014/15
- studente VISMARA CINZIA, matricola 818617, titolo tesi "ANALISI DEI PARAMETRI STEREOSCOPICI NELL'OCULUS RIFT", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2014/15
- studente VOLTAN ENRICO, matricola 810271, titolo tesi "WORKFLOW PER INTEGRARE REALTA' VIRTUALE E VISUAL EFFECTS", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2014/15
- studente DALPOZZO ANDREA, matricola 695627, titolo tesi "KINECT PROGRAMMING FOR INTERACTIVE DANCING PERFORMANCE", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2013/14
- studente LITTINI MARIANGELA, matricola 739513, titolo tesi "ACQUISIZIONE DI DATI EEG PER BCI IN AMBIENTE OPENVIBE", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) (F2X), Università degli Studi di Milano, a.a. 2012/13
- studente VILLAVICENCIO LEONARDO, matricola 723511, titolo tesi "STUDIO E SVILUPPO DI APPLICAZIONI MULTIMEDIALI A SUPPORTO DELL'E-LEARNING", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2012/13
- studente CIARAVOLO SILVA, matricola 740942, titolo tesi "ESPERIMENTI PERCETTIVI SULLA PERCEZIONE DELLA DISTANZA IN REALTA' VIRTUALE", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2011/12
- studente FORGES ANTONELLA ALESSANDRA, matricola 740812, titolo tesi "RICOSTRUZIONI VIRTUALI INTERATTIVE DI SITI ARCHEOLOGICI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2011/12
- studente ARDEMANI IRIS, matricola 723765, titolo tesi "ESPERIMENTI PER L'ANALISI DELL'ATTIVITA' CEREBRALE DURANTE LA VISIONE MONOSCOPICA E STEREOSCOPICA", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli

Studi di Milano, a.a. 2011/12

- studente SICILIANO ADALGISA STELLA, matricola 683066, titolo tesi "DESIGN E CREAZIONE DI UNO SCENARIO 3D PER SFILATE VIRTUALI.", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2011/12
- studente CIVIELLO GIANLUCA, matricola 716447, titolo tesi "STUDIO DI FENOMENI PERCETTIVI IN AMBITO STEREOSCOPICO", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2010/11
- studente NOVELLO JESSICA, matricola 697417, titolo tesi "REALIZZAZIONE DI EFFETTI IN COMPUTER GRAFICA PER PERFORMANCE TEATRALI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2010/11
- studente TARGETTI ENRICO LUDOVICO STEFANO, matricola 725144, titolo tesi "UTILIZZO DI INFORMAZIONI DI PROFONDITA' NELL'AMBITO DEL COMPOSITING 2D/3D", Laurea Triennale in INFORMATICA (F49), Università degli Studi di Milano, a.a. 2010/11
- studente BONADEO MANUEL, matricola 694985, titolo tesi "GENERAZIONE AUTOMATICA DI ANIMAZIONI PER PERSONAGGI VIRTUALI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2009/10
- studente CARBONI PAOLO, matricola 689555, titolo tesi "ANALISI SPERIMENTALE DELLA MAPPATURA DELLA DINAMICA DI LUMINANZA NEI SISTEMI DI ACQUISIZIONE E NELLA PERCEZIONE VISIVA", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2009/10
- studente CORTINOVIS STEVEN, matricola 714230, titolo tesi "ESPERIMENTI IN REALTA' VIRTUALE PER LA RICOSTRUZIONE DI PROFONDITA' E RILIEVI IN AMBIENTI URBANI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2009/10
- studente FUGAZZOTTO CLAUDIA, matricola 714682, titolo tesi "DESIGN CONCETTUALE E PROGETTAZIONE DI UN VIDEOGAME MULTIPIATTAFORMA", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2009/10
- studente GUSMINI MARCO, matricola 700842, titolo tesi "ANALISI APPLICATIVA DI MODELLI DI APPARENZA CROMATICA", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2009/10
- studente MERONI MATTEO, matricola 723320, titolo tesi "CREAZIONE DI UN VISUAL STORYBOARD PER PHOTO/VIDEO ALBUM", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2009/10
- studente MORETTI MIRKO, matricola 721673, titolo tesi "IMMAGINI RAW: ANALISI FORMATI E DINAMICA", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2009/10
- studente ALESSANDRINI FRANCESCO, matricola 700697, titolo tesi "SOFTWARE PER L'ANIMAZIONE 3D DI PROCESSI DI CORREZIONE ORTODONTICA", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2009/10
- studente BARONE FEDERICA, matricola 695335, titolo tesi "SVILUPPO E TEST DI UNA SEQUENZA OPERATIVA PER IL RESTAURO PERCETTIVO DEL COLORE DIGITALE IN VECCHIE PELLICOLE", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2009/10
- studente GREPPI NICCOLO', matricola 723817, titolo tesi "STEREOSCOPIA NEI VIDEOGIOCHI: ANALISI E STUDIO DI FATTIBILITA'", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2009/10
- studente GRIZZI DANIELE, matricola 723858, titolo tesi "PROBLEMATICHE DI REALIZZAZIONE DI EFFETTI STEREOSCOPICI IN FILM DI ANIMAZIONE IN COMPUTER GRAFICA", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2009/10
- studente RAO MIRKO, matricola 726416, titolo tesi "VISUALIZZAZIONE STEREOSCOPICA DI RICOSTRUZIONI DIGITALI DI SITI ARCHEOLOGICI", Laurea Triennale in INFORMATICA (F49), Università degli Studi di Milano, a.a. 2009/10
- studente SILVESTRI ANDREA, matricola 725890, titolo tesi "PROGETTAZIONE E SVILUPPO DI UN GIOCO DI SOCIETA' ONLINE", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2009/10
- studente STRANO MARCO, matricola 713686, titolo tesi "TECNICHE PER LA GENERAZIONE DI MAPPE DI RILIEVO A PARTIRE DA IMMAGINI 2D", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2009/10
- studente ACCORNERO LUANA, matricola 676883, titolo tesi "ANALISI DELLE PROBLEMATICHE RELATIVE ALL'AUDIO SPAZIALIZZATO IN UN CONTESTO DI REALTA' VIRTUALE", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2008/09
- studente ASSENZA MARGHERITA, matricola 634473, titolo tesi "PERCEZIONE VISIVA DEI BAMBINI: APPLICAZIONE NELL'IMMAGINE DIGITALE", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2008/09
- studente BABBINI IRENE, matricola 673329, titolo tesi "ESPERIMENTI DI PERCEZIONE CROMATICA IN AMBIENTI DI REALTA' VIRTUALE", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2008/09
- studente DE MAURO ALICE, matricola 680584, titolo tesi "VALUTAZIONE DI METODOLOGIE DI COLORAZIONE E AGGIUSTAMENTO DEL CONTRASTO PER LA PRODUZIONE DI DISEGNI ANIMATI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2008/09
- studente PAVONI FRANCESCA, matricola 752261, titolo tesi "PERCEZIONE DELLA DISTANZA IN AMBIENTI DI REALTA' VIRTUALE IMMERSIVA", Laurea Triennale in INFORMATICA (F49), Università degli Studi di Milano, a.a. 2008/09
- studente PUOPOLO DAVIDE, matricola 682142, titolo tesi "TECNICHE AVANZATE DI ANIMAZIONE IN REAL TIME", Laurea Triennale in INFORMATICA (F49), Università degli Studi di Milano, a.a. 2008/09
- studente BUSETTO FEDERICO, matricola 674394, titolo tesi "STRUMENTI PER LA MODELLAZIONE PROCEDURALE DI SCENARI VIRTUALI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2008/09
- studente GUGIATTI MATTEO, matricola 672298, titolo tesi "IMPLEMENTAZIONE DI UN MOTORE DI RENDERING SPETTRALE AD ALTA DINAMICA CON LINGUAGGIO CUDA", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2008/09
- studente MONNO LUCA, matricola 631175, titolo tesi "DALLO STOP MOTION ALL'ANIMAZIONE PROCEDURALE - L'EVOLUZIONE DEL CINEMA ANIMATO", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2008/09
- studente CONTRIO VALENTINA, matricola 681355, titolo tesi "GESTIONE DELL' INFORMAZIONE CROMATICA NELLA FOTOGRAFIA DIGITALE", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2007/08
- studente LASCO GIANLUIGI, matricola 721291, titolo tesi "ANALISI DELLA RELAZIONE TRA SENSIBILITA' DEI CONI E PERCEZIONE LOCALE DEL COLORE PER UNA RETINA ARTIFICIALE BASATA SU MATERIALI ORGANICI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2007/08
- studente BARBATTI RICCARDO, matricola 672126, titolo tesi "ANALISI E SPERIMENTAZIONE DI METODOLOGIE PROCEDURALI NELLA VISUALIZZAZIONE DI DATI, MODELLI E ANIMAZIONI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE

- (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2007/08
- studente GUASTAMACCHIA GIUSEPPE, matricola 684459, titolo tesi "CREAZIONE E REALIZZAZIONE EFFETTI VISIVI DIGITALI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2007/08
- studente OLIVARES DIEGO MATHIAS, matricola 688414, titolo tesi "SIMULAZIONE 3D DI NETWORK PLANNING PER SISTEMI DI TRACCIAMENTO", Laurea Triennale in INFORMATICA (F49), Università degli Studi di Milano, a.a. 2007/08
- studente SPARACINO ILENIA, matricola 696112, titolo tesi "ANALISI E SVILUPPO DI TECNICHE REAL TIME PER IL CALCOLO DI SHADING COMPLESSI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2007/08
- studente CALAFIORE ADRIANO, matricola 677535, titolo tesi "TECNOLOGIE E TECNICHE PER IL COMPOSITING VIDEO. ANALISI ED APPROFONDIMENTI", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2006/07
- studente DI FLORIO DEBORA, matricola 649370, titolo tesi "SPERIMENTAZIONE DI TECNICHE ALTERNATIVE DI INTERAZIONE SU MATERIALE AUDIOVISIVO", Laurea Triennale in COMUNICAZIONE DIGITALE (F47), Università degli Studi di Milano, a.a. 2005/06

ATTIVITÀ DI TUTORATO DEGLI STUDENTI DI CORSI DI LAUREA E DI LAUREA MAGISTRALE E DI TUTORATO DI DOTTORANDI DI RICERCA

- dal 01-04-2016 al 18-03-2019
 - Partecipazione al Collegio Docenti della Scuola di Dottorato in Informatica dell'Università degli Studi di Milano
 - a.a. 2016-2017, 2017-2018 e 2018-2019

SEMINARI (in ordine cronologico inverso)

- *"Introduzione alla programmazione grafica per il tempo reale"*, durante le attività di orientamento in ingresso *"Studiare Informatica per entrare nel mondo dei videogiochi"* dell'evento *New Game Designer 2015*, Università degli Studi di Milano, 02-07-2015.
- *"Introduzione alla programmazione grafica per il tempo reale"*, durante le attività di orientamento in ingresso *"Studiare Informatica per entrare nel mondo dei videogiochi"* dell'evento *New Game Designer 2014*, Università degli Studi di Milano, 01-07-2014.
- *"Introduzione alla Realtà Virtuale"*, durante *Open Day Scienze MM.FF.NN. 2011*, Università degli Studi di Milano, 12-02-2011
- *"Technologies for virtual reality and scientific visualization"*, per la *Summer School 2009 on Advanced microscopy*, presso il Dipartimento di Informatica e Comunicazione, Università degli Studi di Milano, 08-07-2010.
- *"Metodologie di Teatro Virtuale"*, presso Mini Mu, Trieste, 20-05-2009.
- *"Spectral and colorimetric characterization of INFITEC™ technology for stereoscopic visualization"*, presso AISLab (Prof. Alberto Borghese), Dip. di Informatica e Comunicazione, Università degli Studi di Milano, 28-02-2008.
- *"Color in context and spatial color computation"*, presso Gjøvik University College, Norway, 8-10-2007.

ATTIVITÀ DI RICERCA SCIENTIFICA

PUBBLICAZIONI SCIENTIFICHE (in ordine cronologico inverso)

- **Articoli su rivista:**
 - G. Boccignone, D. Gadia, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, V. Tosto, "Wuthering Heights: Gauging Fear at Altitude in Virtual Reality", *Springer Multimedia Tools and Applications* 82, pp. 5207-5228, 2023, ISSN: 1380-7501, doi: 10.1007/s11042-022-13366-1.
 - L. De Giovanni, D. Gadia, P. Giaccone, D. Maggiorini, C. E. Palazzi, L. A. Ripamonti, G. Sviridov, "Revamping Cloud Gaming with Distributed Engines", *IEEE Internet Computing* 26(6), pp. 88-95, 2022, ISSN: 1089-7801, doi: 10.1109/MIC.2022.3172105.
 - L. A. Ripamonti, F. Distefano, M. Trubian, D. Maggiorini, D. Gadia, "DRAGON: diversity regulated adaptive generator online", *Springer Multimedia Tools and Applications* 80, pp. 34933-34969, 2021, ISSN: 1380-7501, doi: 10.1007/s11042-021-10620-w.
 - A. Bernardi, D. Gadia, D. Maggiorini, C. E. Palazzi, L. A. Ripamonti, "Procedural Generation of Materials for Real-Time Rendering", *Springer Multimedia Tools and Applications* 80, pp. 12969-12990, 2021, ISSN: 1380-7501, doi: 10.1007/s11042-020-09141-9.
 - M. Granato, D. Gadia, L. A. Ripamonti, D. Maggiorini, "An Empirical Study of Players' Emotions in VR Racing Games Based on a Dataset of Physiological Data", *Springer Multimedia Tools and Applications* 79, pp. 33657-33686, 2020, ISSN: 1380-7501, doi: 10.1007/s11042-019-08585-y.
 - L. A. Ripamonti, M. Granato, M. Trubian, A. Knutas, D. Gadia, D. Maggiorini, "Multi-Agent Simulations for the Evaluation of Looting Systems Design in MMOG and MOBA Games", *Elsevier Simulation Modelling Practice and Theory* 83, pp. 124-148, 2018, ISSN: 1569-190X, doi: 10.1016/j.simpat.2017.12.002.
 - D. Gadia, M. Granato, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, C. Vismara, "Consumer-oriented Head Mounted Displays: analysis and evaluation of stereoscopic characteristics and user preferences", *Springer Mobile Networks and Applications* 23(1), pp. 136-146, 2018, ISSN: 1383-469X, doi: 10.1007/s11036-017-0834-9.

- L. A. Ripamonti, M. Mannalà, D. Gadia, D. Maggiorini, "Procedural Content Generation for Platformers: designing and testing FUN PLEDGE", Springer Multimedia Tools and Applications 76(4), pp. 5001-5050, 2017, ISSN: 1380-7501, doi: 10.1007/s11042-016-3636-3.
 - B. R. Barricelli, D. Gadia, A. Rizzi, D. Marini, "Semiotics of Virtual Reality as a Communication Process", Taylor & Francis Behaviour & Information Technology 35(11), pp. 879-896, 2016, ISSN: 0144-929X, doi: 10.1080/0144929X.2016.1212092.
 - D. Gadia, C. Bonanomi, M. Marzullo, A. Rizzi, "Perceptual enhancement of degraded Etruscan wall paintings", Elsevier Journal of Cultural Heritage 21, pp. 904-909, 2016, ISSN: 1296-2074, doi: 10.1016/j.culher.2016.04.009.
 - A. Rizzi, A. J. Berolo, C. Bonanomi, D. Gadia, "Unsupervised Digital Movie Restoration with Spatial Models of Color", Springer Multimedia Tools and Applications 75(7), pp. 3747-3765, 2016, ISSN: 1380-7501, doi: 10.1007/s11042-014-2064-5.
 - M. Gargano, D. Bertani, M. Greco, J. Cupitt, D. Gadia, A. Rizzi, "A Perceptual Approach to the Fusion of Visible and NIR Images in the Examination of Ancient Documents", Elsevier Journal of Cultural Heritage 16(4), pp. 518-525, 2015, ISSN: 1296-2074, doi: 10.1016/j.culher.2014.09.006.
 - D. Gadia, G. Garipoli, C. Bonanomi, L. Albani, A. Rizzi, "Assessing Stereo Blindness and Stereo Acuity on Digital Displays", Elsevier Displays 35(4), pp. 206-212, 2014, ISSN: 0141-9382, doi: 10.1016/j.displa.2014.05.010.
 - D. Marini, R. Folgieri, D. Gadia, A. Rizzi, "Virtual Reality as a communication process", Springer Virtual Reality, 16(3), pp. 233-241, 2012, ISSN: 1359-4338, doi: 10.1007/s10055-011-0200-3.
 - E. Provenzi, M. Fierro, A. Rizzi, L. De Carli, D. Gadia, D. Marini, "Random Spray Retinex: a new Retinex implementation to investigate the local properties of the model", IEEE Transactions on Image Processing, 16(1), pp. 162-171, 2007, ISSN: 1057-7149, doi: 10.1109/TIP.2006.884946.
 - A. Rizzi, D. Gadia, D. Marini, "Analysis of tristimulus interdependence and contextual color correction", SPIE Journal of Electronic Imaging, 15(4), 041202, 2006, doi: 10.1117/1.2372799.
- **Contributi in volume:**
 - D. Maggiorini, M. Granato, L. A. Ripamonti, M. Marras, D. Gadia, "Evolution of Game Controllers: Toward the Support of Gamers with Physical Disabilities", Springer Communications in Computer and Information Science (CHIRA 2017: Computer-Human Interaction Research and Applications) 654, pp. 66-89, 2019, ISBN: 9783030329648, ISSN: 1865-0929, doi: 10.1007/978-3-030-32965-5_4.
 - G. Simone, D. Gadia, I. Farup, A. Rizzi, "Ant Colony for Locality Foraging in Image Enhancement", Springer Studies in Computational Intelligence (Multi-objective Swarm Intelligence) 592, pp. 123-142, 2015, ISBN: 9783662463086, ISSN: 1860-949X, doi: 10.1007/978-3-662-46309-3_5.
 - D. Marini, D. Gadia, "Technologies for virtual reality and scientific visualization", in "Electron and Ion Microscopy and Micromanipulation: common principles and advanced methods in applied sciences", Società Editrice Esculapio, pp. 251-262, 2010, ISBN: 9788874883684.
- **Articoli in atti di conferenze internazionali:**
 - F. Garavaglia, R. Avellar Nobre, L. A. Ripamonti, D. Maggiorini, D. Gadia, "Moody5: Personality-biased agents to enhance interactive storytelling in video games", Proceedings of IEEE Conference on Games (CoG 2022), pp. 175-182, Beijing, China, August 21-24, 2022, doi: 10.1109/CoG51982.2022.9893689.
 - G. Parolini, D. Maggiorini, D. Gadia, L. A. Ripamonti, "Distributed Rendering for Video Games via Object Streaming", Proceedings of IEEE 42nd International Conference on Distributed Computing Systems Workshops (ICDCSW 2022), presented at International Workshop on Networked Entertainment Systems (NES 2022), pp. 209-214, Bologna, Italy, July 10, 2022, doi: 10.1109/ICDCSW56584.2022.00047.
 - F. Aliprandi, R. Avellar Nobre, L. A. Ripamonti, D. Gadia, D. Maggiorini, "Find, Fuse, Fight: genetic algorithms to provide engaging content for multiplayer augmented reality games", Springer Lecture Notes in Computer Science (Proceedings of 1st International Conference on eXtended Reality - XR Salento 2022) 13446, pp. 178-197, Lecce, Italy, July 6-8, 2022, ISBN: 978-3-031-15552-9, ISSN: 0302-9743, Lecce, 2022, doi: 10.1007/978-3-031-15553-6_14.
 - G. Boccignone, D. Gadia, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, V. Tosto, "Predicting Real Fear of Heights Using Virtual Reality", Proceedings of the ACM International Conference on Information Technology for Social Good (GoodIT '21), Roma, Italy, September 9-11, 2021, ISBN: 9781450384780, doi: 10.1145/3462203.3475882.
 - L. De Simone, D. Gadia, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, "Design of a Recommender System for Video Games based on In-Game Player Profiling and Activities", Proceedings of the 14th Biannual Conference of the Italian ACM SIGCHI Chapter (CHIItaly '21), Bolzano, Italy, July 11-13, 2021, ISBN: 9781450389778, doi: 10.1145/3464385.3464742.
 - S. Palma, L. A. Ripamonti, A. N. Borghese, D. Gadia, D. Maggiorini, "Player behaviour metrics for adjusting content in VR games: the case of fear", Proceedings of the 14th Biannual Conference of the Italian ACM SIGCHI Chapter (CHIItaly '21), Bolzano, Italy, July 11-13, 2021, ISBN: 9781450389778, doi: 10.1145/3464385.3464705.
 - A. De Francesco, L. A. Ripamonti, D. Gadia, D. Maggiorini, "A.T.L.A.S.: Automatic Terrain and Labels Assembling Software", Proceedings of the 3rd Workshop on Games-Human Interaction (GHIItaly19), Padova, Italy, September 2019. CEUR Workshop Proceedings 2480, ISSN: 1613-0073.
 - A. Bernardi, D. Gadia, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, "Using a Genetic Algorithm for the Procedural Generation of Layered Materials for Real-Time Rendering", Proceedings of GAME-ON 2019 conference, pp. 29-36, 2019, ISBN: 9789492859082.
 - F. Agliata, M. Bertoli, L. A. Ripamonti, D. Maggiorini, D. Gadia, "Adding Variety in NPC Behaviour using Emotional States and Genetic Algorithms: The Genie Project", Proceedings of GAME-ON 2019 conference, pp. 45-50, 2019, ISBN: 9789492859082.
 - D. Piergigli, L. A. Ripamonti, D. Maggiorini, D. Gadia, "Deep Reinforcement Learning to train agents to survive in a multiplayer First Person Shooter: some preliminary results", Proceedings of IEEE Conference on Games (CoG), pp. 1-8, 2019, ISBN: 9781728118840, ISSN: 2325-4270, doi: 10.1109/CIG.2019.8848061.
 - M. Granato, D. Gadia, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, "Feature Extraction and Selection for Real-Time Emotion Recognition in Video Games Players", Proceedings of the 14th International Conference on Signal-Image Technology & Internet-Based Systems (SITIS) - International Workshop on Ubiquitous implicit BIOMetrics and health signals monitoring for person-centric applications (UBIO 2018), pp. 717-724, 2018, ISBN: 9781538693858, doi: 10.1109/SITIS.2018.00115.
 - M. Granato, D. Gadia, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, "Software and Hardware Setup for Emotion Recognition During Video Game Fruition", Proceedings of EAI 4th International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GOODTECHS 2018), pp. 19-24, 2018, ISBN: 9781450365819, doi: 10.1145/3284869.3284895.

- F. Bassi, D. Maggiorini, M. Granato, L. A. Ripamonti, D. Gadia, "Improving Performances in League of Legends by Exploiting Inter-Operator Peering", Proceedings of IEEE 29th Annual International Symposium on Personal, Indoor and Mobile Radio Communications (PIMRC 2018), Bologna, Italy, September 2018, ISBN: 9781538660096, ISSN: 2166-9570, doi: 10.1109/PIMRC.2018.8580696.
- T. Celata, A. Notarangelo, L. A. Ripamonti, D. Gadia, D. Maggiorini, "G.E.M.I.X.: Game Engine Movie Interaction eXperience", Proceedings of the 2nd Workshop on Games-Human Interaction (GHITALY 2018), Castiglione della Pescaia, Italy, May 2018, CEUR Workshop Proceedings 2246, ISSN: 1613-0073.
- D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, D. Gadia, "Creation of Physiatriic Exercises for Remote Use in Rehabilitation Exergames", Proceedings of the 2nd Workshop on Games-Human Interaction (GHItaly18), Castiglione della Pescaia, Italy, May 2018, CEUR Workshop Proceedings 2246, ISSN: 1613-0073.
- M. Granato, D. Gadia, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, "Emotions Detection Through the Analysis of Physiological Information During Video Games Fruition", Springer Lecture Notes in Computer Science (Proceedings of 6th International Conference of Games and Learning Alliance - GALA 2017) 10653, pp. 197-207, Lisbon, Portugal, December 2017, ISBN: 9783319719399, ISSN: 1611-3349, doi: 10.1007/978-3-319-71940-5_18.
- D. Gadia, M. Granato, D. Maggiorini, M. Marras, L. A. Ripamonti, "A Touch-based Configurable Gamepad for Gamers with Physical Disabilities", Proceedings of CHIRA 2017: International Conference on Computer-Human Interaction Research and Applications, pp. 67-74, Madeira, Portugal, October 2017, ISBN: 9789897582677, doi: 10.5220/0006508800670074.
- D. Gadia, D. Maggiorini, D. Puopolo, L. A. Ripamonti, L. Ziliani, "A Distributed Game Engine for Mobile Games on the Android Platform", Proceedings of CHIRA 2017: International Conference on Computer-Human Interaction Research and Applications, pp. 142-149, Madeira, Portugal, October 2017, ISBN: 9789897582677, doi: 10.5220/0006508601420149.
- C. Mazza, L. A. Ripamonti, D. Maggiorini, D. Gadia, "FUN PLEdGE 2.0: a FUNny Platformers LEvels GEnerator (Rhythm Based)", Proceedings of the 12th Biannual Conference of the Italian ACM SIGCHI Chapter (CHIItaly '17), Cagliari, Italy, September 2017, ISBN: 9781450352376, doi: 10.1145/3125571.3125592.
- A. Guarneri, L. A. Ripamonti, F. Tissoni, M. Trubian, D. Maggiorini, D. Gadia, "GHOST: a GHost STory-writer", Proceedings of the 12th Biannual Conference of the Italian ACM SIGCHI Chapter (CHIItaly '17), Cagliari, Italy, September 2017, ISBN: 9781450352376, doi: 10.1145/3125571.3125580.
- D. Norton, L. A. Ripamonti, M. Ornaghi, D. Gadia, D. Maggiorini, "Monsters of Darwin: a strategic game based on Artificial Intelligence and Genetic Algorithms", Proceedings of the 1st Workshop on Games-Human Interaction (GHItaly 2017), Cagliari, Italy, September 2017, CEUR Workshop Proceedings 1956, ISSN: 1613-0073..
- L. A. Ripamonti, S. Gratani, D. Maggiorini, D. Gadia, A. Bujari, "Believable group behaviours for NPCs in FPS games", Proceedings of IEEE Digital Entertainment, Networked Virtual Environments, and Creative Technology Workshop (DENVECT 2017), pp. 12-17, Heraklion, Greece, July 2017, ISBN: 9781538616291, doi: 10.1109/ISCC.2017.8024497.
- C. Vismara, M. Granato, L. A. Ripamonti, D. Maggiorini, D. Gadia, "Analysis of Stereoscopic Visualization in a consumer-oriented Head Mounted Display", Springer Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering (Proceedings of EAI 2nd International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good - GOODTECHS 2016) 195, pp. 274-283, 2017, ISBN: 9783319619484, ISSN: 1867-8211, doi: 10.1007/978-3-319-61949-1_29.
- D. De Felice, M. Granato, L. A. Ripamonti, M. Trubian, D. Gadia, D. Maggiorini, "Effect of different Looting Systems on the behavior of players in a MMOG: simulation with real data", Springer Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering (Proceedings of EAI International Conference on Games for WELL-being - GOWELL 2016 - Revised Selected Papers) 181, pp. 110-118, 2017, ISBN: 9783319496542, doi: 10.1007/978-3-319-49655-9_15.
- M. Scalabrin, L. A. Ripamonti, D. Maggiorini, D. Gadia, "Stereoscopy-based procedural generation of virtual environments", Proceedings of IS&T's Stereoscopic Displays and Applications XXVII (28th Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology), pp. 1-7, San Francisco, California, February 2016, doi: 10.2352/ISSN.2470-1173.2016.5.SDA-042.
- A. Riccadonna, D. Gadia, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, "N.O.T.E.: Note Over The Edge", Springer Lecture Notes in Computer Science (Proceedings of 4th International Conference of Games and Learning Alliance - GALA 2015 - Revised Selected Papers) 9599, pp. 348-353, Rome, Italy, December 2015, ISBN: 9783319402154, ISSN: 1611- 3349, doi: 10.1007/978-3-319-40216-1_38.
- B. R. Barricelli, S. Valtolina, D. Gadia, M. Marzullo, C. Piazzzi, A. Garzulino, "Participatory Action Design Research in Archaeological Context", Springer IFIP Advances in Information and Communication Technology (Human Work Interaction Design. Work Analysis and Interaction Design Methods for Pervasive and Smart Workplaces) 468, pp. 192-211, 2015, ISBN: 9783319270470, ISSN: 1868-4238, doi: 10.1007/978-3-319-27048-7_14.
- E. Calore, D. Gadia, D. Marini, "Eliciting steady-state visual evoked potentials by means of stereoscopic displays", Proceedings of IS&T/SPIE's 26th Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology (Proc. SPIE), San Francisco, California, February 2014, ISBN: 9780819499288, doi: 10.1117/12.2036936.
- G. Garipoli, C. Bonanomi, D. Gadia, A. Rizzi, L. Albani, "Tuning a computer based stereo blindness assessment", Proceedings of 8th International Symposium on Image and Signal Processing and Analysis (ISPA 2013), pp. 482-485, Trieste, Italy, September 2013, doi: 10.1109/ISPA.2013.6703790.
- E. Calore, C. Bonanomi, D. Gadia, A. Rizzi, "Test of an Open Hardware Colorimeter", Proceedings of CIE Centenary Conference "Towards a New Century of Light", pp. 620-627, Paris, France, April 2013, ISBN: 9783902842442.
- A. Rizzi, C. Bonanomi, D. Gadia, G. Riopi, "YACCD2: Yet Another Color Constancy Database Updated", Proceedings of IS&T/SPIE's 25th Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology (Proc. SPIE), Burlingame, California, February 2013, ISBN: 9780819494412, ISSN: 0277- 786X, doi: 10.1117/12.2010466.
- M. Rao, D. Gadia, S. Valtolina, G. Bagnasco, M. Marzullo, "Designing Virtual Reality reconstructions of etruscan painted tombs", Springer Communications in Computer and Information Science (Proceedings of First International Workshop on Multimedia for Cultural Heritage - revised selected papers) 247, pp. 154-165, 2012, ISBN: 9783642279775, ISSN: 1865-0929, doi: 10.1007/978-3-642-27978-2_14.
- E. Calore, R. Folgieri, D. Gadia, D. Marini, "Analysis of brain activity and response during monoscopic and stereoscopic visualization", Proceedings of IS&T/SPIE's 24th Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology (Proc. SPIE), pp. 82880M, Burlingame, California, January 2012, ISBN: 9780819489548, doi: 10.1117/12.906708.
- D. Gadia, A. Rizzi, C. Bonanomi, D. Marini, A. Galmonte, T. Agostini, "Color appearance in stereoscopy", Proceedings of IS&T/SPIE's 23rd Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology, Burlingame, California, January 2011, doi: 10.1117/12.872229.

- D. Gadia, G. Lasco, A. Rizzi, D. Marini, M. R. Antognazza, S. Perissinotto, G. Lanzani, "New experiments on color in context and organic-based artificial photoreceptors", Proceedings of IS&T CGIV 2010: Fifth European Conference on Colour in Graphics, Imaging, and Vision, Joensuu, Finland, 2010, doi: 10.2352/CGIV.2010.5.1.art00022.
- D. Gadia, D. Villa, C. Bonanomi, A. Rizzi, D. Marini, "Local color correction of stereo pairs", Proceedings of IS&T/SPIE's 22nd Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology, San José, California, January 2010, doi: 10.1117/12.838578.
- D. Gadia, A. Galmonte, T. Agostini, D. Marini, "Depth and distance perception in a curved, large screen virtual reality installation", Proceedings of IS&T/SPIE's 21st Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology, San José, California, January 2009, doi: 10.1117/12.805809.
- D. Gadia, C. Bonanomi, M. Rossi, A. Rizzi, D. Marini, "Color Management and Color Perception Issues in a Virtual Reality Theater", Proceedings of IS&T/SPIE's 20th Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology, San José, California, January 2008, doi: 10.1117/12.766118.
- A. Rizzi, D. Gadia, D. Marini, M. R. Antognazza, S. Perissinotto, G. Lanzani, "Investigation on the relationship between cone sensitivities and color in context for an organic-based artificial retina", Proceedings of IS&T/SPIE's 20th Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology, San José, California, January 2008, doi: 10.1117/12.765432.
- A. Rizzi, D. Gadia, D. Marini, "Spectral information and spatial color computation", Proceedings of IS&T/SPIE's 17th Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology, San José, California, January 2005, doi: 10.1117/12.585896.
- D. Marini, D. Gadia, A. Rizzi, C. Gatta, "Color and contrast adaptation issues in VR interfaces for security training", Proceedings of PSAM7, International Conference on Probabilistic Safety Assessment and Management, Berlin, Germany, June 2004, doi: 10.1007/978-0-85729-410-4_580.
- D. Gadia, D. Marini, A. Rizzi, "Tuning Retinex for HDR Images Visualization", Proceedings of CGIV04, IS&T Second European Conference on Color in Graphics, Imaging and Vision, Aachen (Germany), April 2004, doi: 10.2352/CGIV.2004.2.1.art00065.

ORGANIZZAZIONE, DIREZIONE E COORDINAMENTO DI CENTRI O GRUPPI DI RICERCA NAZIONALI E INTERNAZIONALI O PARTECIPAZIONE AGLI STESSI

- **dal 01-07-2015 a oggi**
 - Partecipazione alle attività di ricerca del laboratorio *PONG - Playlab fOr inNovation in Games* (<https://pong.di.unimi.it/>) del Dipartimento di Informatica "Giovanni Degli Antoni" dell'Università degli Studi di Milano. Le attività del laboratorio vertono sulla ricerca - sia di base che applicata - inerente la progettazione e lo sviluppo di videogiochi. Tali artefatti possono essere finalizzati sia all'intrattenimento che alle applicazioni di carattere sociale o industriale. Le attività di ricerca del laboratorio hanno beneficiato di attive collaborazioni con università (Politecnico di Milano, Politecnico di Torino, Università di Padova, Università La Sapienza di Roma, Lappeenranta University of Technology) e realtà industriali (Ubisoft Milan, Digital Tales, Milestone, Forge Reply, Nintendo, EDI - Effetti Digitali Italiani, AESVI - Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani, ora IIDEA, affiliata a Confindustria) sia nazionali che internazionali.
 - In particolare, le attività di ricerca svolte dal candidato hanno riguardato:
 - le applicazioni di tecniche di Procedural Content Generation per la creazione automatica o semi-automatica di elementi di Computer Graphics legati agli scenari o alla struttura di un video game.
 - la progettazione di una architettura cloud-oriented per game engine, che permetta di sfruttare in maniera efficiente l'eterogeneità di risorse presenti nei cloud data center
 - l'analisi delle caratteristiche di visualizzazione stereoscopica dei recenti visori Head Mounted Display per il gaming, con particolare attenzione a eventuali limiti percettivi
 - l'analisi della rilevanza di diversi segnali biofisici (sudorazione, respirazione, battito cardiaco, ecc.) al fine di determinare lo stato emotivo di un giocatore durante sessioni di gioco in contesti di Virtual Reality.
- **dal 01-07-2015 al 31-05-2019**
 - Responsabile Scientifico del Laboratorio *PONG - Playlab fOr inNovation in Games* (<https://pong.di.unimi.it/>) del Dipartimento di Informatica "Giovanni Degli Antoni" dell'Università degli Studi di Milano
 - N.B.: i membri del laboratorio hanno adottato come prassi la turnazione nel ruolo di Responsabile Scientifico.
- **dal 01-06-2003 al 30-06-2015**
 - Partecipazione alle attività di ricerca del laboratorio di *Eidomatica* del Dipartimento di Informatica e Comunicazione dell'Università degli Studi di Milano. Le attività di ricerca svolte dal candidato hanno riguardato:
 - l'implementazione di modelli computazionali del sistema visivo
 - lo studio di aspetti percettivi (percezione del colore, della profondità e della distanza) in ambienti di Realtà Virtuale immersiva, avvalendosi anche delle attrezzature del Teatro Virtuale, un sistema avanzato di Realtà Virtuale immersiva in dotazione al Dipartimento.
 - l'implementazione di tecniche avanzate per il rendering fotorealistico in ambienti di Realtà Virtuale immersiva

RESPONSABILITA' SCIENTIFICA PER PROGETTI DI RICERCA INTERNAZIONALI E NAZIONALI, AMMESSI AL FINANZIAMENTO SULLA BASE DI BANDI COMPETITIVI CHE PREVEDANO LA REVISIONE TRA PARI

- **dal 01-03-2010 al 30-09-2012**
 - Responsabilità scientifica per l'Unità di Ricerca UniMi per il progetto PRIN 2008 "*Percepire e agire in ambienti virtuali immersivi*" (prot 200858XMF8_002). Cofinanziamento assegnato all'Unità di Ricerca: **30.000 euro**. Il contributo dell'Unità Operativa è stata la progettazione e l'implementazione di esperimenti psicofisici riguardanti la percezione di spazio, distanza, profondità e movimento nel Teatro Virtuale dell'Università degli Studi di Milano.

L'approccio considerato è stato focalizzato sulla considerazione contemporanea e sull'unione di due paradigmi noti in letteratura come "Fedeltà Fisica", e "Fedeltà Psicologica" nella modellazione, visualizzazione e interazione con scenari immersivi di Realtà Virtuale. Con "Fedeltà Fisica" si intende la più accurata e fisicamente corretta rappresentazione possibile degli oggetti e del comportamento dello scenario virtuale; mentre con "Fedeltà Psicologica" è inteso il livello di realismo percepito dall'utente nel compiere azioni simulate in contesti di Realtà Virtuale. Il progetto è stato svolto in collaborazione con l'Università degli Studi di Verona e l'Università degli Studi di Milano-Bicocca.

RESPONSABILITA' DI STUDI E RICERCHE SCIENTIFICHE AFFIDATI DA QUALIFICATE ISTITUZIONI PUBBLICHE O PRIVATE

- **dal 01-12-2009 al 01-12-2010**
 - Responsabilità progetto "*Visualizzazione in ambienti di Realtà Virtuale di scenari fotorealistici basati su dati e calcoli illuminotecnici. Applicazione agli Esterni Urbani*", finanziato da ENEA (Ente per le Nuove tecnologie, l'Energia e l'Ambiente). Entità del finanziamento: **16.000 euro**.
L'attività di ricerca ha riguardato la progettazione e implementazione di un modulo software per la gestione e importazione di dati illuminotecnici, e l'implementazione di un applicativo software per il caricamento e visualizzazione interattiva in modalità stereoscopica di simulazioni di illuminazione pubblica del caso di studio considerato, presso il Teatro Virtuale dell'Università degli Studi di Milano.
- **dal 01-04-2008 al 01-04-2009**
 - Responsabilità progetto "*Visualizzazione in ambienti di Realtà Virtuale di scenari fotorealistici basati su dati e calcoli illuminotecnici*" finanziato da ENEA (Ente per le Nuove tecnologie, l'Energia e l'Ambiente). Entità del finanziamento: **15.000 euro**.
L'attività di ricerca ha riguardato l'analisi e determinazione dei requisiti necessari al fine dell'utilizzo di dati e calcoli illuminotecnici in ambienti di Realtà Virtuale immersiva. Inoltre, sono stati effettuati esperimenti preliminari finalizzati alla considerazione di meccanismi percettivi nella visualizzazione di scenari virtuali immersivi e la loro integrazione nel processo di progettazione.

ATTIVITÀ QUALI LA DIREZIONE O LA PARTECIPAZIONE A COMITATI EDITORIALI DI RIVISTE SCIENTIFICHE

- **dal 22-03-2022 a oggi**
 - Academic Editor del journal *Hindawi International Journal of Computer Games Technology* (ISSN 1687-7055)
 - homepage journal: <https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/>
 - classificazione Scimago Q2: <https://www.scimagojr.com/journalsearch.php?q=19700186865&tip=sid>
- **dal 16-06-2022 al 10-06-2023**
 - Lead Guest Editor della Special Issue "*Artificial Intelligence in Video Games*" sul journal *MDPI Applied Sciences* (ISSN 2076-3417)
 - homepage Special Issue: https://www.mdpi.com/journal/applsci/special_issues/7YA17K8CNQ
 - classificazione Scimago Q2: <https://www.scimagojr.com/journalsearch.php?q=21100829268&tip=sid>
- **dal 03-10-2017 al 03-04-2019**
 - Guest Editor della Special Issue "*Advances in Multimedia for Human-Computer Interaction*" sul journal *Springer Multimedia Tools and Applications* (ISSN 1573-7721)
 - homepage Special Issue: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11042-019-7690-5>
 - classificazione Scimago Q1: <https://www.scimagojr.com/journalsearch.php?q=25627&tip=sid>
- **dal 01-06-2014 al 31-12-2017**
 - Deputy Editor del journal "*Cultura e Scienza del Colore - Color Culture and Science*" (ISSN 2384-9568)
 - homepage journal: <https://jcolore.gruppodelcolore.it/ojs/index.php/CCSJ>

ATTIVITÀ DI REVISORE PER RIVISTE SCIENTIFICHE

- **Attività di revisore per i seguenti journal:**
 - IEEE Transactions on Games
 - IEEE Transactions on Multimedia
 - Springer Multimedia Tools and Applications
 - Springer Journal Signal Image and Video Processing
 - Springer Journal of Real-Time Image Processing
 - Elsevier Displays
 - Elsevier Signal Processing: Image Communication
 - Elsevier Journal of Cultural Heritage
 - Elsevier International Journal of Human-Computer Studies
 - IS&T Journal of Image Science and Technology
 - SPIE Optical Engineering
 - SPIE Journal of Electronic Imaging
 - Journal of Virtual Reality and Broadcasting

PARTECIPAZIONE IN QUALITÀ DI RELATORE A CONGRESSI E CONVEGNI DI INTERESSE INTERNAZIONALE (in ordine cronologico inverso)

- **Partecipazione a 3 conferenze in qualità di Keynote o Invited Speaker:**
 - **Keynote speaker** per EUROSIS GAME-ON conference on Simulation and AI in Computer Games 2021, Aveiro, Portugal, September 2021, titolo intervento: *"An(other) overview of Procedural Content Generation Techniques applied to Game Design and Development"*.
 - **Keynote speaker** per EUROSIS GAME-ON conference on Simulation and AI in Computer Games 2020, Aveiro, Portugal, September 2020, titolo intervento: *"Procedural Content Generation Techniques applied to Game Design and Development"*.
 - **Invited speaker** per RFMI'15 Workshop (Shape and motion representation from images - Représentation de Formes et de Mouvements à partir des données Images), Hammamet, Tunisia, November 10th-13th, 2015, titolo intervento: *"Applications of Computer Graphics, Imaging and Virtual Reality for Cultural Heritage"*.
- **Partecipazione a 21 conferenze in qualità di relatore (presentazione orale o poster):**
 - 14th Biannual Conference of the Italian ACM SIGCHI Chapter (CHIItaly '21), Bolzano, Italy, July 11-13, 2021, per la pubblicazione: L. De Simone, D. Gadia, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, *"Design of a Recommender System for Video Games based on In-Game Player Profiling and Activities"*.
 - 3rd Workshop on Games-Human Interaction (GHItaly19), Padova, Italy, September 23, 2019, per la pubblicazione: A. De Francesco, L. A. Ripamonti, D. Gadia, D. Maggiorini, *"A.T.L.A.S.: Automatic Terrain and Labels Assembling Software"*.
 - 20th annual European Conference on Simulation and AI in Computer Games (GAME-ON 2019), Breda, The Netherlands, September 18-20, 2019, per la pubblicazione: A. Bernardi, D. Gadia, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, *"Using a Genetic Algorithm for the Procedural Generation of Layered Materials for Real-Time Rendering"*.
 - 20th annual European Conference on Simulation and AI in Computer Games (GAME-ON 2019), Breda, The Netherlands, September 18-20, 2019, per la pubblicazione: F. Agliata, M. Bertoli, L. A. Ripamonti, D. Maggiorini, D. Gadia, *"Adding Variety in NPC's Behaviour using Emotional States and Genetic Algorithms: The Genie Project"*.
 - 2nd Workshop on Games-Human Interaction (GHITALY 2018), Castiglione della Pescaia, Italy, May 29, 2018, per la pubblicazione: T. Celata, A. Notarangelo, L. A. Ripamonti, D. Gadia, D. Maggiorini, *"G.E.M.I.X.: Game Engine Movie Interaction eXperience"*.
 - 1st Workshop on Games-Human Interaction (GHITALY 2017), Cagliari, Italy, September 18, 2017, per la pubblicazione: D. Norton, L. A. Ripamonti, M. Ornaghi, D. Gadia, D. Maggiorini, *"Monsters of Darwin: a strategic game based on Artificial Intelligence and Genetic Algorithms"*.
 - EAI International Conference on Games for WELL-being (GOWELL 2016), Budapest, Hungary, June 14, 2016, per la pubblicazione: D. De Felice, M. Granato, L. A. Ripamonti, M. Trubian, D. Gadia, D. Maggiorini, *"Effect of different Looting Systems on the behavior of players in a MMOG: simulation with real data"*.
 - IS&T's Stereoscopic Displays and Applications XXVII (28th Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology), San Francisco, California, February 15-17, 2016, per la pubblicazione: M. Scalabrin, L. A. Ripamonti, D. Maggiorini, D. Gadia, *"Stereoscopy-based procedural generation of virtual environments"*.
 - IS&T's Stereoscopic Displays and Applications XXV (26th Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology), San Francisco, California, February 3-6, 2014, per la pubblicazione: E. Calore, D. Gadia, D. Marini, *"Eliciting steady-state visual evoked potentials by means of stereoscopic displays"*.
 - 8th International Symposium on Image and Signal Processing and Analysis (ISPA 2013), Trieste, Italy, September 4-6, 2013, per la pubblicazione: G. Garipoli, C. Bonanomi, D. Gadia, A. Rizzi, L. Albani, *"Tuning a computer based stereo blindness assessment"*.
 - IS&T/SPIE's 25th Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology, Burlingame, California, February 3-7, 2013, per la pubblicazione: Rizzi, C. Bonanomi, D. Gadia, G. Riopi, *"YACCD2: Yet Another Color Constancy Database Updated"*.
 - IS&T/SPIE's 24th Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology, Burlingame, California, January 22-26, 2012, per la pubblicazione: E. Calore, R. Folgieri, D. Gadia, D. Marini, *"Analysis of brain activity and response during monoscopic and stereoscopic visualization"*.
 - IS&T/SPIE's 23rd Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology, Burlingame, California, January 23-27, 2011, per la pubblicazione: D. Gadia, A. Rizzi, C. Bonanomi, D. Marini, A. Galmonte, T. Agostini, *"Color appearance in stereoscopy"*.
 - IS&T 5th European Conference on Colour in Graphics, Imaging, and Vision (CGIV 2010), Joensuu, Finland, June 14-17, 2010, per la pubblicazione: D. Gadia, G. Lasco, A. Rizzi, D. Marini, M. R. Antognazza, S. Perissinotto, G. Lanzani, *"New experiments on color in context and organic-based artificial photoreceptors"*.
 - IS&T/SPIE's 22nd Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology, San José, California, January 17-21, 2010, per la pubblicazione: D. Gadia, D. Villa, C. Bonanomi, A. Rizzi, D. Marini, *"Local color correction of stereo pairs"*.
 - IS&T/SPIE's 21st Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology, San José, California, January 18-22, 2009, per la pubblicazione: D. Gadia, A. Galmonte, T. Agostini, D. Marini, *"Depth and distance perception in a curved, large screen virtual reality installation"*.
 - IS&T/SPIE's 20th Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology, San José, California, January 28-February 1, 2008, per la pubblicazione: D. Gadia, C. Bonanomi, M. Rossi, A. Rizzi, D. Marini, *"Color Management and Color Perception Issues in a Virtual Reality Theater"*.
 - IS&T/SPIE's 20th Symposium on Electronic Imaging: Science and Technology, San José, California, January 28-February 1, 2008, per la pubblicazione: Rizzi, D. Gadia, D. Marini, M. R. Antognazza, S. Perissinotto, G. Lanzani, *"Investigation on the relationship between cone sensitivities and color in context for an organic-based artificial retina"*.
 - 6th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage (VAST 2005), Pisa, Italy, November 8-11, 2005, per la pubblicazione: M. Rossi, D. Gadia, A. Rizzi, D. Marini, *"Towards Image-Based Measurement of Perceived Lightness applied to Paintings Lighting"*.
 - 7th International Conference on Probabilistic Safety Assessment and Management (PSAM7), Berlin, Germany, June 14-18, 2004, per la pubblicazione: D. Marini, D. Gadia, A. Rizzi, C. Gatta, *"Color and contrast adaptation issues in VR interfaces for security training"*.
 - IS&T 2nd European Conference on Colour in Graphics, Imaging and Vision (CGIV04), Aachen, Germany, April 5-8, 2004, per la pubblicazione: D. Gadia, D. Marini, A. Rizzi, *"Tuning Retinex for HDR Images Visualization"*.

PARTECIPAZIONE A COMITATI ORGANIZZATIVI DI CONGRESSI E CONVEGNI DI INTERESSE INTERNAZIONALE (in ordine cronologico inverso)

- **dal 28-04-2023 a oggi**
 - Membro del Comitato Organizzatore di *IEEE Conference on Games (CoG) 2024*
- **dal 01-01-2021 al 12-07-2021**
 - Membro del Comitato Organizzatore di *GHIItaly 2021: 4th Workshop on Games-Human Interaction*
 - homepage workshop: <http://ghi.di.unimi.it/>
 - homepage proceedings: <http://ceur-ws.org/Vol-2934/>
- **dal 01-01-2019 al 24-10-2019**
 - Membro del Comitato Organizzatore di *GHIItaly 2019: 3rd Workshop on Games-Human Interaction*
 - homepage workshop: <http://ghi.di.unimi.it/2019/>
 - homepage proceedings <http://ceur-ws.org/Vol-2480/>
- **dal 21-02-2018 al 12-11-2018**
 - Membro del Comitato Organizzatore di *GHIItaly 2018: 2nd Workshop on Games-Human Interaction*
 - homepage workshop: <http://ghi.di.unimi.it/2018/>
 - homepage proceedings <http://ceur-ws.org/Vol-2246/>
- **dal 21-02-2018 al 12-11-2018**
 - Membro del Comitato Organizzatore di *GHIItaly 2017: 1st Workshop on Games-Human Interaction*
 - homepage workshop: <http://sites.unica.it/chitaly2017/ghitaly/>
 - homepage proceedings <http://ceur-ws.org/Vol-1956/>
- **dal 01-01-2016 al 15-06-2016**
 - Membro del Comitato Organizzatore di *GOWELL 2016: EAI International Conference on Games fOr WELL-being*
- **dal 01-01-2016 al 15-06-2016**
 - Membro del Comitato Organizzatore della XII Conferenza del Colore
 - homepage conferenza: <https://gruppodelcolore.org/portfolio-articoli/torino-2016/>

PARTECIPAZIONE A COMITATI DI PROGRAMMA DI CONGRESSI E CONVEGNI DI INTERESSE INTERNAZIONALE (in ordine cronologico inverso)

- **dal 07-03-2022 a oggi**
 - Membro del Comitato di Programma di *International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG)*
 - edizioni 2022 e 2023
- **dal 01-04-2020 a oggi**
 - Membro del Comitato di Programma di *IEEE Conference on Games (CoG)*
 - edizioni 2020, 2021, 2022 e 2023
- **dal 06-12-2019 a oggi**
 - Membro del Comitato di Programma di *EUROSIS Conference on Simulation and AI in Computer Games (GAME-ON)*
 - edizioni 2020, 2021, 2022 e 2023
- **dal 27-16-2016 a oggi**
 - Membro del Comitato di Programma di *International Conference on Computer Graphics Theory and Applications (GRAPP)*
 - edizioni 2017, 2018, 2020, 2021, 2022 e 2023
- **dal 01-06-2010 a oggi**
 - Membro del Comitato di Programma della *Conferenza del Gruppo del Colore - Associazione Italiana Colore (Italian Color)*

Group)

- edizioni 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2020, 2021, 2022 e 2023

- **dal 01-04-2014 a 31-01-2020**
 - Membro del Comitato di Programma di *IS&T Stereoscopic Displays and Applications*
 - Edizioni 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020
- **dal 03-06-2020 a 03-09-2021**
 - Membro del Comitato di Programma di *14th Congress of International Colour Association (AIC) 2021*
- **dal 06-07-2019 a 10-07-2019**
 - Membro del Local Scientific Committee della Graduate School del *Symposium on Geometry Processing 2019*
- **dal 04-02-2019 a 22-02-2019**
 - Reviewer per l'Educational Panel della conferenza *Eurographics 2019*
- **dal 17-04-2015 a 26-01-2016**
 - Membro del Comitato di Programma di *IEEE International Conference on CG, Vision and Information Security (CGVIS) 2015*
- **dal 24-11-2014 a 08-04-2015**
 - Membro del Comitato di Programma di *International Colour Association (AIC) Meeting 2015*
- **dal 20-09-2012 a 25-07-2013**
 - Membro del Comitato di Programma di *IEEE International Conference on Image Information Processing (ICIIP) 2013*

ATTIVITÀ GESTIONALI, ORGANIZZATIVE E DI SERVIZIO

INCARICHI DI GESTIONE E AD IMPEGNI ASSUNTI IN ORGANI COLLEGIALI E COMMISSIONI, PRESSO RILEVANTI ENTI PUBBLICI E PRIVATI E ORGANIZZAZIONI SCIENTIFICHE E CULTURALI, OVVERO PRESSO L'ATENEO O ALTRI ATENEI

- **INCARICHI PRESSO L'UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI MILANO (in ordine cronologico inverso):**
 - **dal 12-09-2022 a oggi**
 - Membro della Giunta del Dipartimento di Informatica "Giovanni Degli Antoni" dell'Università Degli Studi di Milano, in qualità di Rappresentante dei Ricercatori.
 - **dal 01-01-2019 a oggi**
 - Membro della Commissione Erasmus del Dipartimento di Informatica "Giovanni Degli Antoni" dell'Università Degli Studi di Milano.
 - **dal 01-06-2017 a oggi**
 - Membro del Gruppo di Lavoro sulla Comunicazione del Dipartimento di Informatica "Giovanni Degli Antoni" dell'Università Degli Studi di Milano.
 - **dal 13-02-2013 al 31-12-2018**
 - Membro della Commissione Paritetica Docenti-Studenti del Dipartimento di Informatica "Giovanni Degli Antoni" dell'Università Degli Studi di Milano.
 - **dal 01-01-2011 al 31-12-2013**
 - Membro della Commissione di Valutazione per l'Ammissione alla Laurea Magistrale in Informatica per la Comunicazione (classe LM-18)(F1Y)
 - a.a. 2011-2012, 2012-2013 e 2013-2014
- **INCARICHI PRESSO ORGANIZZAZIONI SCIENTIFICHE E CULTURALI (in ordine cronologico inverso):**
 - **dal 24-10-2014 al 01-04-2015**
 - Membro del Honors and Awards Committee per l'associazione scientifica Imaging Science & Technology (IS&T)
 - **dal 28-05-2014 al 31-12-2014**
 - Official Division Member della Divisione 8: Image technology per la sezione italiana della International Commission

on Illumination (CIE)

- **dal 27-03-2012 a oggi**
 - Membro del Consiglio di Presidenza del Gruppo del Colore - Associazione Italiana Colore (Italian Color Group)
- **dal 27-03-2015 al 01-03-2017**
 - Vice-presidente del Gruppo del Colore - Associazione Italiana Colore (Italian Color Group)
- **dal 27-03-2012 al 26-03-2015**
 - Tesoriere del Gruppo del Colore - Associazione Italiana Colore (Italian Color Group)

Data

17/07/2023

Luogo

Milano