

## **ALLEGATO A**

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Procedura di selezione per la chiamata a professore di II fascia da ricoprire ai sensi dell'art. 18, comma 1, della Legge n. 240/2010 per il settore concorsuale 01/B1 - INFORMATICA, (settore scientifico-disciplinare INF/01- INFORMATICA) presso il Dipartimento di INFORMATICA "GIOVANNI DEGLI ANTONI" Codice concorso 5045

## **LAURA ANNA RIPAMONTI** **CURRICULUM VITAE**

### **INFORMAZIONI PERSONALI**

COGNOME	RIPAMONTI
NOME	LAURA ANNA
DATA DI NASCITA	03/06/1967

### **TITOLI**

#### **TITOLO DI STUDIO**

Laurea (quinquennale) in Ingegneria delle Tecnologie Industriali ad Indirizzo Economico-Organizzativo (ora Ingegneria Gestionale), conseguita nell'anno 1999 presso il Politecnico di Milano

#### **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**

Dottore di Ricerca in Informatica, conseguito nell'anno 2004, presso il Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Milano

#### **ALTRI TITOLI CONSEGUITI**

- Abilitazione alla professione di ingegnere (con il superamento dell'Esame di Stato effettuato presso il Politecnico di Milano nell'anno 1999)
- Attestato di frequenza nell'ambito del programma interuniversitario BEST, corso "New Telecommunication Technologies", conseguito presso ENSAM - École Nationale Supérieure des Arts et Métiers - Lille (Francia), 1999 - <https://artsetmetiers.fr>

---

#### **NOTE**

- Interruzione delle attività scientifiche per congedo obbligatorio per maternità dal 15/09/2008 al 24/02/2009
- Passaggio a tempo definito dal 01/11/2021 al 31/10/2022, e rientro a tempo pieno dal 01/11/2022, come da decreti rettorali del 24/09/2021 e del 05/04/2022.

## **ATTIVITÀ DIDATTICA**

### **INSEGNAMENTI E MODULI**

#### **ANNO ACCADEMICO 2021-22** (NOTA: attività lavorativa svolta a **tempo parziale**, come da allegati)

- ONLINE GAME DESIGN - Lezioni (24 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-133, Cod. Edizione: F94-133.22.1 - Edizione unica
- Data Management for Intellectual Property Rights - Lezioni (30 ore)  
Compito didattico Cod. AF: B75-9, Cod. Edizione: B75-9.22.1 - Edizione unica

#### **ANNO ACCADEMICO 2020-21**

- ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR VIDEO GAMES - Lezioni (8 + 4 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-112, Cod. Edizione: F94-112.21.1 - Edizione unica
- GAME DESIGN AND PROTOTYPING - Lezioni (24 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-159, Cod. Edizione: F94-159.21.1 - Edizione unica
- ONLINE GAME DESIGN - Lezioni (28 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-133, Cod. Edizione: F94-133.21.1 - Edizione unica
- DATA MANAGEMENT FOR INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS - Lezioni (20 ore)  
Compito didattico Cod. AF: B75-9, Cod. Edizione: B75-9.21.1 - Edizione unica
- INTELLECTUAL PROPERTY FOR BUSINESS: STRATEGY AND ANALYSIS - Lezioni (10 ore)  
Compito didattico Cod. AF: B74-49, Cod. Edizione: B74-49.21.1 - Edizione unica

#### **ANNO ACCADEMICO 2019-20**

- ONLINE GAME DESIGN - Lezioni (28 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-133, Cod. Edizione: F94-133.20.1 - Edizione unica
- GAME AND LEVEL DESIGN - Lezioni (24 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-113, Cod. Edizione: F94-113.20.1 - Edizione unica
- ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR VIDEO GAMES - Lezioni (4 + 8 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-112, Cod. Edizione: F94-112.20.1 - Edizione unica

#### **ANNO ACCADEMICO 2018-19**

- MATEMATICA E INFORMATICA - Lezioni (18 ore)  
Compito didattico Cod. AF: K04-47, Cod. Edizione: K04-47.19.1 - Edizione unica
- GAME AND LEVEL DESIGN - Lezioni (24 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-113, Cod. Edizione: F94-113.19.1 - Linea Milano
- ONLINE GAME DESIGN - Lezioni (28 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-133, Cod. Edizione: F94-133.19.1 - Linea Milano
- ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR VIDEO GAMES - Lezioni (4 + 8 ore) Compito didattico Cod. AF: F94-112, Cod. Edizione: F94-112.19.1 - Linea Milano

#### **ANNO ACCADEMICO 2017-18**

- MATEMATICA E INFORMATICA - Lezioni (18 ore - 3cfu)  
Compito didattico Cod. AF: K04-47, Cod. Edizione: K04-47.17.1 - Edizione unica Modulo: Informatica
- ONLINE GAME DESIGN - Lezioni (28 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-133, Cod. Edizione: F94-133.18.1 - Edizione unica
- GAME AND LEVEL DESIGN - Lezioni (24 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-113, Cod. Edizione: F94-113.18.1 - Edizione unica
- ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR VIDEO GAMES - Lezioni (4 + 8 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-112, Cod. Edizione: F94-112.18.1 - Edizione unica

#### **ANNO ACCADEMICO 2016-17**

- MATEMATICA E INFORMATICA - Lezioni (18 ore - 3cfu)  
Compito didattico Cod. AF: K04-47, Cod. Edizione: K04-47.17.1 - Edizione unica Modulo: Informatica
- GAME AND LEVEL DESIGN - Lezioni (24 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-113, Cod. Edizione: F94-113.17.1 - Edizione unica
- ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR VIDEO GAMES - Lezioni (24 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-112, Cod. Edizione: F94-112.17.1 - Edizione unica
- ONLINE GAME DESIGN - Lezioni (32 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-133, Cod. Edizione: F94-133.17.1 - Edizione unica

#### **ANNO ACCADEMICO 2015-16**

- MATEMATICA E INFORMATICA - Lezioni (18 ore - 3cfu)  
Affidamento con assegnazione diretta Cod. AF: K04-47, Cod. Edizione: K04-47.16.1 Modulo: Informatica
- ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR VIDEO GAMES - Lezioni (16 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-112, Cod. Edizione: F94-112.16.1 - Edizione unica
- ONLINE GAME DESIGN - Lezioni (32 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-133, Cod. Edizione: F94-133.16.1 - Edizione unica
- GAME AND LEVEL DESIGN - Lezioni (24 ore)  
Compito didattico Cod. AF: F94-113, Cod. Edizione: F94-113.16.1 - Edizione unica

#### **ANNO ACCADEMICO 2014-15**

- ORGANIZZAZIONE E INFRASTRUTTURE PER GIOCHI ONLINE - ONLINE GAME DESIGN (erogato in lingua inglese) cdl. magistrale in Informatica
- ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR VIDEO GAMES cdl. magistrale in Informatica

#### **ANNO ACCADEMICO 2013-14**

- ORGANIZZAZIONE E INFRASTRUTTURE PER GIOCHI ONLINE - ONLINE GAME DESIGN (erogato in lingua inglese) cdl. magistrale in Informatica
- ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR VIDEO GAMES cdl. magistrale in Informatica
- INFORMATICA GENERALE (modulo 12 ore) cdl. in Scienze e tecnologie per lo studio e la conservazione dei beni culturali e dei supporti della informazione - Responsabile insegnamento Prof. Mario Ornaghi

#### **ANNO ACCADEMICO 2012-13**

- ORGANIZZAZIONE E INFRASTRUTTURE PER GIOCHI ONLINE - ONLINE GAME DESIGN (erogato in lingua inglese) cdl. magistrale in Informatica
- ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR VIDEO GAMES cdl. magistrale in Informatica
- EQANIE (European Quality Assurance Network for Informatics Education): corso "ECONOMIC & MANAGEMENT ASPECTS (with elements of project management)" per gli studenti triennali dei cdl di area informatica dell'Università degli Studi di Milano
- INFORMATICA GENERALE (modulo 12 ore) cdl. in Scienze e tecnologie per lo studio e la conservazione dei beni culturali e dei supporti della informazione - Responsabile insegnamento Prof. Mario Ornaghi

#### **ANNO ACCADEMICO 2011-12**

- ORGANIZZAZIONE E INFRASTRUTTURE PER GIOCHI ONLINE - ONLINE GAME DESIGN (erogato in lingua inglese) cdl. magistrale in Informatica

#### **ANNO ACCADEMICO 2010-11**

- ORGANIZZAZIONE E INFRASTRUTTURE PER GIOCHI ONLINE - ONLINE GAME DESIGN (erogato in lingua inglese) cdl. magistrale in Informatica

- Corso "SOCIAL COMPUTING: PROCESSES AND CASE STUDIES" presso il dottorato di ricerca in Informatica, Dipartimento di Informatica "Giovanni degli Antoni", Università degli Studi di Milano

#### **ANNO ACCADEMICO 2009-10**

- LABORATORIO DI INFORMATICA - Sez. A cdl. Scienze Biologiche (triennale)
- ECONOMIA E GESTIONE DELLE IMPRESE - (6 cfu) Cdl. Informatica, Comunicazione Digitale, Informatica Musicale e Informatica per le Telecomunicazioni

#### **ANNO ACCADEMICO 2008-09**

- LABORATORIO DI INFORMATICA - Sez. A cdl. Scienze Biologiche (triennale)
- ECONOMIA E GESTIONE DELLE IMPRESE - (6 cfu) Cdl. Informatica, Comunicazione Digitale, Informatica Musicale e Informatica per le Telecomunicazioni

#### **ANNO ACCADEMICO 2007-08**

- LABORATORIO DI INFORMATICA - Sez. A cdl. Scienze Biologiche (triennale)
- ECONOMIA E GESTIONE DELLE IMPRESE - (6 cfu) Cdl. Informatica, Informatica Musicale e Informatica per le Telecomunicazioni - Ed. Serale

#### **ANNO ACCADEMICO 2006-07**

- LABORATORIO DI INFORMATICA - Sez. A cdl. Scienze Biologiche (triennale)

## **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**

#### **Elenco tesi effettuate come Relatore (tot. 75 tesi) - Università di Milano**

##### **Aa 21-22: Lauree Specialistiche F94 INFORMATICA (CLASSE LM-18) tot 6 tesi**

- S. BRAMBILLA. *STRESS RECOGNITION IN VIDEO GAMES USING PHYSIOLOGICAL DATA COMBINED WITH PLAYERS' INPUT.*
- M. MALORGIO. *KNOB FOG: KNOWLEDGE BALANCER FOR COMPETITIVE GAMES.*
- F. DETTORI. *AGENTE INTELLIGENTE ADDESTRATO CON ALGORITMI DI APPRENDIMENTO PER COMBATTERE IN VIDEOGIOCHI ACTION-RPG.*
- R. DAVANZO. *ADAPTING PUZZLE TYPES TO PLAYER PREFERENCES IN VIDEO GAMES.*
- B. PAGANO. *'INTO THE SOUND - A SATURDAY NIGHT IN A BLIND WORLD' GIOCO MOBILE PER UTENTI CON DISABILITA' VISIVE*
- D. VALLAURI. *PROGETTAZIONE PROCEDURALE, ADATTIVA E GUIDATA DAL GIOCATORE DI UN DUNGEON.*

##### **Aa 20-21: Lauree Specialistiche F94 INFORMATICA (CLASSE LM-18) tot 4 tesi**

- F. DETTORI. *AGENTE INTELLIGENTE ADDESTRATO CON ALGORITMI DI APPRENDIMENTO PER COMBATTERE IN VIDEOGIOCHI ACTION-RPG.*
- R. DAVANZO. *ADAPTING PUZZLE TYPES TO PLAYER PREFERENCES IN VIDEO GAMES.*
- B. PAGANO. *'INTO THE SOUND - A SATURDAY NIGHT IN A BLIND WORLD' GIOCO MOBILE PER UTENTI CON DISABILITA' VISIVE*
- D. VALLAURI. *PROGETTAZIONE PROCEDURALE, ADATTIVA E GUIDATA DAL GIOCATORE DI UN DUNGEON.*

##### **Aa 19-20: Lauree Specialistiche F94 INFORMATICA (CLASSE LM-18) tot 6 tesi**

- F. GHINELLI. *PROXIMAL POLICY OPTIMIZATION PER ADDESTRARE AGENTI IN RPGS.*
- A.G. FARO. *GHOST 3.0: A GHOST STORY WRITER.*
- F. GARAVAGLIA. *MOODY5: AGENTI PER VIDEOGIOCHI CON BIAS SULLA PERSONALITA' IN UN CONTESTO NARRATIVO.*
- M. LINGUERRI. *PROGETTAZIONE E SVILUPPO DI UN VIDEOGIOCO PER IL RECUPERO DI FUNZIONI COGNITIVE IN PAZIENTI CON LESIONI CEREBRALI.*
- F. PRINCIPE. *VIDEOGIOCHI PER IL POTENZIAMENTO DELLA FLESSIBILITA' COGNITIVA IN SOGGETTI ASPERGER.*
- D. VALENTINI. *WORLD MASTER AI - UN APPROCCIO FLESSIBILE PER GENERARE GLI ELEMENTI DINAMICI NEI GIOCHI A MONDO APERTO.*

##### **Aa 18-19: Lauree Specialistiche F94 INFORMATICA (CLASSE LM-18) tot 8 tesi**

- D.A. CIADAMIDARO. *GOAP CON BIAS DINAMICO BASATO SU AGENTI PER VIDEOGIOCHI E LE LORO INTERAZIONI CON IL MONDO.*
- E. LATTANZIO. *PROGRAMMARE GIOCANDO: IL GAME DESIGN A SUPPORTO DELLA DIDATTICA DELL'INFORMATICA.*
- M. FALERI. *DESIGN OF MEDIUM-DEPENDANT GAME MECHANICS IN VR.*
- D.M. IELPO. *TECNICHE DI APPRENDIMENTO PER RINFORZO APPLICATO AD UN RACING GAME CON MOLTEPLICI AGENTI.*
- S. PALMA. *USE OF PLAYER BEHAVIOUR METRICS FOR GENERATING ELEMENTS IN VR GAME.*
- G. RAVAIOLI. *VIDEOGIOCHI PER LO SVILUPPO DI SKILL SOCIALI IN SOGGETTI ASPERGER.*
- M. RUSCIANO. *FAC.EX: FACIAL EXPRESSIONS PER PERSONAGGI DI VIDEOGIOCHI.*
- F. SCARLATA. *GENERAZIONE PROCEDURALE DI VIDEOGIOCHI BASATA SU PARAMETRI BIOMETRICI.*

##### **Aa 18-19: Lauree Triennali F9X INFORMATICA PER LA COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) tot. 1 tesi**

- S. TRISTANO. *REINFORCEMENT LEARNING PER UN VIDEOGIOCO DI RACING.*

##### **Aa 17-18: Lauree Specialistiche F94 INFORMATICA (CLASSE LM-18) tot 6 tesi**

- L. DE SIMONE. *VIRTUS: PROGETTAZIONE DI UN SISTEMA DI RACCOMANDAZIONE DI ATTIVITA' PER VIDEOGIOCHI.*
- F. DISTEFANO. *EVOLUZIONE PROGRESSIVA DI UNA POPOLAZIONE DI MOSTRI IN UN VIDEOGIOCO TRAMITE ALGORITMI GENETICI.*
- S. LIOTTA. *MACA: MODULAR AUTOMATIC CORE AFFECT.*
- D. PIERGIGLI. *DEEP REINFORCEMENT LEARNING APPLICATO ALL'ADDESTRAMENTO DEI MEMBRI DI UNO SPARATUTTO MULTI-GIOCATORE.*
- F. ALIPRANDI. *FIND, FUSE, FIGHT: AN AR GAME BASED ON GENETIC ALGORITHMS.*
- A. RONCHETTI. *IN TENEBRAS: SVILUPPO E INTEGRAZIONE DI UNA IA IN UN GIOCO DA TAVOLO IBRIDO.*

##### **Aa 16-17: Lauree Specialistiche F94 INFORMATICA (CLASSE LM-18) tot 6 tesi**

- T. CELATA. *GAME ENGINE REENGINEERING: DEVELOPMENT OF G.E.M.I.X.*
- A. DE FRANCESCO. A.T.L.A.S. - *AUTOMATIC TERRAIN AND LABELS ASSEMBLING SOFTWARE.*
- A. NOTARANGELO. *DESIGN OF G.E.M.I.X.: GAME ENGINE MOVIE INTERACTION EXPERIENCE.*
- F. AGLIATA. *G.E.N.I.E.: PROGETTAZIONE DI UNO STRUMENTO DI SUPPORTO AL GAME DESIGN.*
- M. BERTOLI. *G.E.N.I.E.: UNO STRUMENTO BASATO SU ALBERI DECISIONALI PER SIMULARE L'EMOTIVITA' DEGLI NPC.*
- L. UCCELLATORI. *GHOST 2.0: A GHOST STORY WRITER.*

**Aa 16-17: Lauree Triennali F9X INFORMATICA PER LA COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) tot. 1 tesi**

- D. CRESPELLANI PORCELLA. *PROGETTAZIONE E SVILUPPO DI UN GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI CON UNITY 3D.*

**Aa 15-16: Lauree Specialistiche F94 INFORMATICA (CLASSE LM-18) tot 2 tesi**

- A. GUARNERI. *GHOST: A GHOST STORY WRITER.*
- C. MAZZA. *FUN PLEDGE 2.0 (FUNNY PLATFORMERS LEVELS GENERATOR, RHYTHM BASED).*

**Aa 14-15: Lauree Specialistiche F94 INFORMATICA (CLASSE LM-18) tot 2 tesi**

- D. DE FELICE. *SIMULAZIONE DELL'EFFETTO DEI LOOTING SYSTEM SULLA FIDELIZZAZIONE DEI GIOCATORI IN WOW.*
- F. GIORGIO. *'ARDUWARS': USO DI HARDWARE COME GAME AGENT ALL'INTERNO DI UN VIDEOGIOCO DI STRATEGIA.*

**Aa 14-15: Lauree Triennali F49 INFORMATICA tot 1 tesi**

- S. GRATANI. *COMPORTAMENTI REALISTICI PER GRUPPI DI AGENTI ALLEATI E AVVERSARI IN VIDEOGIOCHI FPS.*

**Aa 13-14: Lauree Specialistiche F1Y INFORMATICA PER LA COMUNICAZIONE (CLASSE LM-18) tot 2 tesi**

- P. MARRONE. *COMPORTAMENTI REALISTICI PER GRUPPI DI AGENTI IN GIOCHI REAL-TIME STRATEGY.*
- D. NORTON. *MOD, THE MONSTER OF DARWIN: UN GIOCO STRATEGICO BASATO SU AI E ALGORITMI GENETICI.*

**Aa 13-14: Lauree Triennali F49 INFORMATICA tot 1 tesi**

- A. RICCADONNA. *TRAINING SONORO PER SOGGETTI DOTATI DI IMPIANTO COCLEARE.*

**Aa 12-13: Lauree Specialistiche F94 INFORMATICA (CLASSE LM-18) tot 1 tesi**

- D. PUOPOLO. *GAME ENGINE PER DISPOSITIVI MOBILI CON SISTEMA OPERATIVO ANDROID.*

**Aa 12-13: Lauree Specialistiche F75 TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE tot 1 tesi**

- F. FOZZATO. *IMPLEMENTAZIONE DI UN AMBIENTE VIRTUALE PER L'APPRENDIMENTO DELL'EDUCAZIONE STRADALE.*

**Aa 12-13: Lauree Triennali F49 INFORMATICA tot 1 tesi**

- R. MISSAGLIA. *SVILUPPO DI UN VIDEOGAME PER TERMINALI MOBILI.*

**Aa 12-13: Lauree Triennali F47 COMUNICAZIONE DIGITALE tot 2 tesi**

- M. PENNELLI. *PROGETTAZIONE DI UN SISTEMA VIDEOLUDICO IMMERSIVO PER IL RECUPERO FUNZIONALE IN ETA' SENILE.*
- L. PISTONE. *PROTOTIPAZIONE E SVILUPPO DI UN SERIOUS GAME PER DISPOSITIVI MOBILI.*

**Aa 12-13: Lauree Triennali F2X COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) tot 2 tesi**

- M. MANNALA'. *REALIZZAZIONE DI UN TOOL SEMI-AUTOMATICO PER LA GENERAZIONE DI LIVELLI NEI GIOCHI PLATFORM.*
- A. MERCURI. *PROBLEMATICHE DI DESIGN PER VIDEOGAME STRUTTURATI AD EPISODI.*

**Aa 11-12: Lauree Specialistiche F1Y INFORMATICA PER LA COMUNICAZIONE (CLASSE LM-18) tot 1 tesi**

- G. CALVARUSO. *SIMULAZIONE DI COMPORTAMENTI STRATEGICI PER PNG IN VIDEOGAME.*

**Aa 11-12: Lauree Triennali F49 INFORMATICA tot 2 tesi**

- A. GUARNERI. *ALGORITMI GENETICI PER LA GENERAZIONE DI MOSTRI IN UN VIDEOGAME.*
- E. VILLA. *MUSIC GUESS: PROGETTAZIONE E SVILUPPO DI UN GIOCO MULTIMEDIALE MULTIPIATTAFORMA.*

**Aa 11-12: Lauree Triennali F47 COMUNICAZIONE DIGITALE tot 3 tesi**

- L. PINATO. *SERIOUS GAME PER L'EDUCAZIONE CIVICA: IL CASO DEL COMUNE DI CREMA.*
- G. VINCI. *L' IMPORTANZA DELLA COMUNICAZIONE NELLA REALIZZAZIONE DI UN VIDEOGIOCO.*
- A. PETTINAROLI. *KOSMOS - THE SOCIAL MEDIA RELATION MANAGER.*

**Aa 10-11: Lauree Specialistiche F1Y INFORMATICA PER LA COMUNICAZIONE (CLASSE LM-18) tot 1 tesi**

- G. CAPPELLINI. *BEHAVIOUR TREE PER LA PROGETTAZIONE DI VIDEOGIOCHI IN AMBIENTE COLLABORATIVO.*

**Aa 10-11: Lauree Triennali F49 INFORMATICA tot 1 tesi**

- A. NIGRO. *LOOTING SYSTEM PER MMO.*

**Aa 10-11: Lauree Triennali F47 COMUNICAZIONE DIGITALE tot 1 tesi**

- A. SCAMBIA. *AMBIENT INTELLIGENCE PER LA RIABILITAZIONE FISIOTERAPICA IN REMOTO.*

**Aa 10-11: Lauree Triennali F58 INFORMATICA PER LE TELECOMUNICAZIONI tot 1 tesi**

- A.A. SPOSITO. *PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI UNO STRUMENTO ONLINE PER IL LABORATORIO PONG.*

**Aa 09-10: Lauree Specialistiche F75 TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE tot 1 tesi**

- M. RIPANTI. *LE CONSOLE DI GIOCO COME AUSILIO PER BAMBINI CON DISAGIO COMUNICATIVO.*

**Aa 09-10: Lauree Triennali F47 COMUNICAZIONE DIGITALE tot 2 tesi**

- D. COLOMBO. *PROGETTAZIONE E SVILUPPO DI SERVIZI PER GLI STUDENTI BASATI SU REALTA' AUMENTATA.*
- G. MANCUSO. *UN'INFRASTRUTTURA TECNOLOGICA INNOVATIVA A SUPPORTO DELL'ASSISTENZA FISIOTERAPICA DOMICILIARE.*

**Aa 09-10: Lauree Triennali F58 INFORMATICA PER LE TELECOMUNICAZIONI tot 1 tesi**

- L. LA TORRE. *SVILUPPO DI UN SISTEMA DI REWARDING PER UNA PIATTAFORMA DI GIOCO ON-LINE.*

**Aa 08-09: Lauree Specialistiche F75 TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE tot 1 tesi**

- S. FOIS. *STIMOLAZIONE DEI NEURONI SPECCHIO IN INDIVIDUI DOWN ATTRAVERSO I MUVE.*

**Aa 08-09: Lauree Triennali F47 COMUNICAZIONE DIGITALE tot 2 tesi**

- F. CICOLA. *REALIZZAZIONE DI UN SISTEMA UBIQUO PER L'ACQUISTO DI BENI DI LARGO CONSUMO.*
- A. MAIDA. *INTEGRAZIONE TRA WEB E DISPOSITIVI MOBILI PER LA DISTRIBUZIONE ONLINE.*

**Aa 08-09: Lauree Triennali F61 SCIENZE E TECNOLOGIE DELLA COMUNICAZIONE MUSICALE tot 1 tesi**

- F. PIAZZA. *MUSICAGORÀ E LA NAVE DI HARLOCK: STREAMING AUDIO REAL TIME IN AMBIENTI 3D.*

**Aa 07-08: Lauree Triennali F49 INFORMATICA tot 1 tesi**

- A. MUSELLA. *TRAFFICO TELEFONICO SU INTERNET: I NUOVI REALTIME BROKER.*

**Aa 07-08: Lauree Triennali F47 COMUNICAZIONE DIGITALE tot 1 tesi**

- P.M. MARIOTTO. *MUVE PER LA COMUNICAZIONE AZIENDALE*.

**Aa 06-07: Lauree Specialistiche F75 TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE tot 1 tesi**

- A.G. SPIROLAZZI. *UNA RETE DI CITTADINI IN SECOND LIFE*.

**Aa 05-06: Lauree Triennali F58 INFORMATICA PER LE TELECOMUNICAZIONI tot 1 tesi**

- F. FOZZATO. *MODELLAZIONE DI UN AGGREGATORE DI CONTENUTI DINAMICI*.

**Elenco tesi effettuate come Correlatore (tot. 30 tesi) - Università di Milano**

**Aa 20-21 tot 2 tesi:** 1 Lauree specialistiche in F94 INFORMATICA (CLASSE LM-18) e 1 Lauree specialistiche in B74 DATA SCIENCE AND ECONOMICS (CLASS LM-91)

**Aa 19-20 tot 2 tesi:** Lauree specialistiche in F94 INFORMATICA (CLASSE LM-18)

**Aa 18-19 tot 2 tesi:** Lauree specialistiche in F94 INFORMATICA (CLASSE LM-18)

**Aa 17-18 tot 1 tesi:** Lauree specialistiche in F94 INFORMATICA (CLASSE LM-18)

**Aa 16-17 tot 2 tesi:** 1 Lauree specialistiche in F94 INFORMATICA (CLASSE LM-18) e 1 Lauree Triennali F1X INFORMATICA (CLASSE L-31)

**Aa 15-16 tot 6 tesi:** 2 Lauree Specialistiche F1Y INFORMATICA PER LA COMUNICAZIONE (CLASSE LM-18), 3 Lauree Triennali F2X COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) e 1 Lauree Triennali F49 INFORMATICA

**Aa 14-15 tot 1 tesi:** Lauree Triennali F2X COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31)

**Aa 13-14 tot 2 tesi:** 1 Lauree Triennali F2X COMUNICAZIONE DIGITALE (CLASSE L-31) e 1 Lauree Triennali F47 COMUNICAZIONE DIGITALE

**Aa 12-13 tot 1 tesi:** Lauree Specialistiche F94 INFORMATICA (CLASSE LM-18)

**Aa 11-12 tot 2 tesi:** 1 Lauree Specialistiche F1Y INFORMATICA PER LA COMUNICAZIONE (CLASSE LM-18) e 1 Lauree Triennali F49 INFORMATICA

**Aa 10-11 tot 3 tesi:** 2 Lauree Triennali F49 INFORMATICA e 1 Lauree Triennali F47 COMUNICAZIONE DIGITALE

**Aa 09-10 tot 3 tesi:** 1 Lauree Specialistiche F74 INFORMATICA e 2 Lauree Triennali F47 COMUNICAZIONE DIGITALE

**Aa 08-09 tot 2 tesi:** 1 Lauree Triennali F47 COMUNICAZIONE DIGITALE e 1 Lauree Specialistiche a ciclo unico E14 FARMACIA

**Aa 07-08 tot 1 tesi:** Corsi di Laurea F28 INFORMATICA

NOTA: sono stata correlatrice di alcune tesi del Prof. Francesco Tissoni - Dip. Beni Culturali e Ambientali dell'Università di Milano, che non sono state tracciate dalla banca dati di Ateneo



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

- REVISORE DELLA TESI DI PhD in COMPUTER AND CONTROL ENGINEERING, presso il Politecnico di Torino, intitolata "Exploring the potentialities of learning through Augmented Reality Serious Games", del candidato: FRANCESCO STRADA (supervisore Dr.Andrea Giuseppe Bottino) aa 2020-21
- MEMBRO DEL COLLEGIO DEI DOCENTI della Scuola di Dottorato in Informatica del Dipartimento di Informatica "Giovanni degli Antoni", via Celoria 18, Milano - presso l'Università degli Studi di Milano, Italia. (01/04/2018 -01/05/2019)
- MEMBRO (E PRESIDENTE) DELLA COMMISSIONE GIUDICATRICE PER L'ESAME FINALE - DOTTORATO DI RICERCA (XXX CICLO) DI DOTTORATO IN "INGEGNERIA INFORMATICA E DEI SISTEMI" del Dr. Alysson Diniz dos Santos, Politecnico di Torino (supervisore Dr.Andrea Giuseppe Bottino) 18/07/2018. Decreto Rettorale n.687 del 06/07/2018 - Politecnico di Torino
- TUTOR PER IL CDL MAGISTRALE IN INFORMATICA (LM-18) - Dipartimento di Informatica "Giovanni degli Antoni" - Università degli Studi di Milano

## SEMINARI

- 13 novembre 2020: Seminario "Building a virtual environment: hints from game and level design" nell'ambito del Progetto ERC An-Icons (<https://an-icon.unimi.it/>), P.I. Prof. A. Pinotti Università di Milano.
- 16 giugno 2017: Seminario "Games and gamification" nell'ambito del corso di perfezionamento in Digital Media Marketing - Resp. Prof.Ganzaroli - Università degli studi di Milano.
- Incarico didattico (20 ore) nell'ambito del master di I livello "Sistemi intelligenti per la comunicazione digitale", responsabile Prof. Antonino Pennisi, presso l'Università degli Studi di Messina - Italia (dal 28/04/2008 al 30/04/2008).
- Aa 07-88: Lezione dal titolo "Communities and Technologies" (5 ore) Master universitario MSD - Master in Design Strategico, Politecnico di Milano.

## ATTIVITÀ DI RICERCA SCIENTIFICA

### PUBBLICAZIONI SCIENTIFICHE

1. S. Brambilla, G. Boccignone, N.A. Borghese, L.A. Ripamonti (2022 - forthcoming). Between the Buttons: Stress Assessment in Video Games Using Players' Behavioural Data. International Conference on Computer-Human Interaction Research and Applications (CHIRA), Valletta, Malta, 2022.
2. F. Garavaglia, R. Avellar Nobre, L.A. Ripamonti, D. Maggiorini, D. Gadia (2022 - forthcoming). Moody5: Personality-biased agents to enhance interactive storytelling in video games. 2022 IEEE Conference On Games (COG), August 21-24, CASIA, Beijing (China). <https://ieeegog.org/2022/index.html>
3. G. Parolini, D. Maggiorini, D. Gadia, L. A. Ripamonti (2022 - forthcoming). Distributed Rendering for Video Games via Object Streaming. International Workshop on Networked Entertainment Systems (NES 2022), Bologna, Italy, July 10, 2022
4. F. Aliprandi, R. Avellar Nobre, L.A. Ripamonti, D. Gadia, D. Maggiorini (2022). Find, Fuse, Fight: genetic algorithms to provide engaging content for multiplayer augmented reality games. 1st International Conference on eXtended Reality (XR SALENTO 2022), July 7-8, Lecce (Italy). DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-031-15553-6\\_14](https://doi.org/10.1007/978-3-031-15553-6_14)
5. G. Boccignone, D. Gadia, D. Maggiorini, L.A. Ripamonti (2022 - epub ahead of print). Wuthering heights: gauging fear at altitude in virtual reality. MULTIMEDIA TOOLS AND APPLICATIONS. <https://dx.doi.org/10.1007/s11042-022-13366-1>, Print ISSN: 1089-7801, Electronic ISSN: 1941-0131.
6. L. De Giovanni, D. Gadia, P. Giaccone, D. Maggiorini, C.E. Palazzi, L.A. Ripamonti, G. Sviridov (2022 - early access). Revamping Cloud Gaming with Distributed Engines. IEEE Internet Computing. DOI: 10.1109/MIC.2022.3172105.
7. L.A. Ripamonti, F. Distefano, M. Trubian, D. Maggiorini, D. Gadia (2021). DRAGON: diversity regulated adaptive generator online. MULTIMEDIA TOOLS AND APPLICATIONS, ISSN: 1380-7501, doi: 10.1007/s11042-021-10620-w.
8. A. Bernardi, D. Gadia, D. Maggiorini, C.E. Palazzi, L.A. Ripamonti (2021). Procedural generation of materials for real-time rendering. MULTIMEDIA TOOLS AND APPLICATIONS, vol. 80, p. 12969-12990, ISSN: 1380-7501, doi: 10.1007/s11042-020-09141-9.
9. L.A. Ripamonti, D. Gadia, D. Maggiorini, I. Mariani, M. De Marsico, M. Mancini, F. Pellacini, G. Varni, D. Murphy, L. Maye, P. O'Toole (2021). Joint workshop on Games-Human Interaction (GHItaly21) and Multi-party Interaction in eXtended Reality (MIXR). In: (a cura di): A. De Angeli; L. Chittaro; R. Gennari; M. De Marsico; A. Melonio; C. Gena; L. De Russis; L. D. Spano, CHItaly '21: CHItaly 2021. p. 1-2, ACM, ISBN: 9781450389778, Bolzano, 2021, doi: 10.1145/3464385.3467689.
10. G. Boccignone, D. Gadia, D. Maggiorini, L.A. Ripamonti, V. Tosto (2021). Predicting Real Fear of Heights Using Virtual Reality. In: GoodIT '21: Proceedings. p. 103-108, ACM, ISBN: 9781450384780, Roma, 2021, doi: 10.1145/3462203.3475882.
11. L. De Simone, D. Gadia, D. Maggiorini, L.A. Ripamonti (2021). Design of a Recommender System for Video Games based on In-Game Player Profiling and Activities. In: (a cura di): A. De Angeli; L. Chittaro; R. Gennari; M. De Marsico; A. Melonio; C. Gena; L. De Russis; L. D. Spano, CHItaly '21: CHItaly 2021. p. 1-8, ACM, ISBN: 9781450389778, Bolzano, 2021, doi: 10.1145/3464385.3464742.
12. S. Palma, L.A. Ripamonti, N.A. Borghese, D. Maggiorini, D. Gadia (2021). Player behaviour metrics for adjusting content in VR games: the case of fear. In: (a cura di): A. De Angeli; L. Chittaro; R. Gennari; M. De Marsico; A. Melonio; C. Gena; L. De Russis; L. D. Spano, CHItaly '21: CHItaly 2021. p. 1-6, ACM, ISBN: 9781450389778, Bolzano, 2021, doi: 10.1145/3464385.3464705.
13. M. Granato, D. Gadia, D. Maggiorini, L.A. Ripamonti (2020). An empirical study of players' emotions in VR racing games based on a dataset of physiological data. MULTIMEDIA TOOLS AND APPLICATIONS, vol. 79, p. 33657-33686, ISSN: 1380-7501, doi: 10.1007/s11042-019-08585-y.
14. C. Ardito, M. De Marsico, D. Gadia, D. Maggiorini, I. Mariani, L.A. Ripamonti, C. Santoro (2019). Special Issue on Advances in Human-Computer Interaction. MULTIMEDIA TOOLS AND APPLICATIONS, ISSN: 1380-7501, doi: 10.1007/s11042-019-7690-5.
15. D. Maggiorini, M. Granato, L.A. Ripamonti, M. Marras, D. Gadia (2019). Evolution of Game Controllers: Toward the Support of Gamers with Physical Disabilities. In: (a cura di): A. Holzinger; H.P. Silva; M. Helfert, Computer-Human Interaction Research and Applications. COMMUNICATIONS IN COMPUTER AND INFORMATION SCIENCE, vol. 654, p. 66-89, Springer, ISBN: 9783030329648, ISSN: 1865-0929, Madeira, 2017, doi: 10.1007/978-3-030-32965-5\_4.
16. A. De Francesco, L.A. Ripamonti, D. Gadia, D. Maggiorini (2019). A.T.L.A.S.: Automatic Terrain and Labels Assembling Software. In: (a cura di): M. De Marsico; D. Gadia; L.A. Ripamonti; D. Maggiorini; I.

- Mariani, Games-Human Interaction 2019. CEUR WORKSHOP PROCEEDINGS, vol. 2480, p. 1-6, CEUR Workshop Proceedings, ISSN: 1613-0073, Padova, 2019.
17. D. Piergigli, L.A. Ripamonti, D. Maggiorini, D. Gadia (2019). Deep reinforcement learning to train agents in a multiplayer first person shooter: Some preliminary results. In: 2019 IEEE Conference on Games (CoG). IEEE CONFERENCE ON COMPUTATIONAL INTELLIGENCE AND GAMES, p. 1-8, IEEE, ISBN: 9781728118840, ISSN: 2325-4270, London, 2019, doi: 10.1109/CIG.2019.8848061.
  18. M. De Marsico, D. Gadia, D. Maggiorini, I. Mariani, L.A. Ripamonti (2019). GHItaly19: Research Perspectives on Game Human Interaction. In: GHItaly19 : Games-Human Interaction 2019. CEUR WORKSHOP PROCEEDINGS, vol. 2480, p. 1-4, CEUR, ISSN: 1613-0073, Padova, 2019.
  19. M. Granato, D. Gadia, D. Maggiorini, L.A. Ripamonti (2019). Feature Extraction and Selection for Real-Time Emotion Recognition in Video Games Players. In: 2018 14th International Conference on Signal-Image Technology & Internet-Based Systems (SITIS). p. 717-724, IEEE, ISBN: 9781538693858, Las Palmas de Gran Canaria, 2018, doi: 10.1109/SITIS.2018.00115.
  20. A. Bernardi, D. Gadia, D. Maggiorini, L.A. Ripamonti (2019). Using a genetic algorithm for the procedural generation of layered materials for real-time rendering. In: 20th International Conference on Intelligent Games and Simulation, GAME-ON 2019. p. 29-36, Eurosis, ISBN: 9789492859082, Breda, 2019.
  21. M. De Marsico, D. Gadia, D. Maggiorini, I. Mariani, L.A. Ripamonti (2019). Presenting GHItaly19: 3rd workshop on games-human interaction. In: (a cura di): L. Gamberini; F. Pittarello; A. Spagnoli, CHItaly '19: Proceedings. p. 1-4, ACM, ISBN: 9781450371902, Padova, 2019, doi: 10.1145/3351995.3352057.
  22. F. Agliata, M. Bertoli, L.A. Ripamonti, D. Maggiorini, D. Gadia (2019). Adding variety in NPCs behaviour using emotional states and genetic algorithms: The GENIE project. In: 20th International Conference on Intelligent Games and Simulation, GAME-ON 2019. p. 45-49, Eurosis, ISBN: 9789492859082, Breda, 2019.
  23. D. Gadia, M. Granato, D. Maggiorini, L.A. Ripamonti, C. Vismara (2018). Consumer-oriented head mounted displays : analysis and evaluation of stereoscopic characteristics and user preferences. MOBILE NETWORKS AND APPLICATIONS, vol. 23, p. 136-146, ISSN: 1383-469X, doi: 10.1007/s11036-017-0834-9.
  24. L.A. Ripamonti, M. Trubian, D. Maggiorini, S. Previti (2018). Video games and operations research : two synergic partners?. COMPUTERS IN ENTERTAINMENT, vol. 16, p. 1-12, ISSN: 1544-3574, doi: 10.1145/2767136.
  25. L.A. Ripamonti, M. Granato, M. Trubian, Knutas, Antti, D. Gadia, D. Maggiorini (2018). Multi-agent simulations for the evaluation of Looting Systems design in MMOG and MOBA games. SIMULATION MODELLING PRACTICE AND THEORY, vol. 83, p. 124-148, ISSN: 1569-190X, doi: 10.1016/j.simpat.2017.12.002.
  26. F. Bassi, D. Maggiorini, M. Granato, L.A. Ripamonti, D. Gadia (2018). Improving Performances in League of Legends by Exploiting Inter-Operator Peering. In: 2018 IEEE 29th Annual International Symposium on Personal, Indoor and Mobile Radio Communications (PIMRC). IEEE INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON PERSONAL, INDOOR, AND MOBILE RADIO COMMUNICATIONS WORKSHOPS, p. 1-5, IEEE, ISBN: 9781538660096, ISSN: 2166-9570, Bologna, 2018, doi: 10.1109/PIMRC.2018.8580696.
  27. M. De Marsico, D. Davide, D. Maggiorini, I. Mariani, L.A. Ripamonti (2018). GHItaly18 - 2nd international workshop on games-human interaction. In: AVI '18: Proceedings. p. 1-3, ACM, ISBN: 9781450356169, Riva del Sole, 2018, doi: 10.1145/3206505.3206598.
  28. M. De Marsico, L.A. Ripamonti, D. Gadia, D. Maggiorini, I. Mariani (2018). GHItaly18: Game-Computer Interaction in research. In: (a cura di): M. De Marsico; L.A. Ripamonti; D. Gadia; D. Maggiorini; I. Mariani, Games-Human Interaction. CEUR WORKSHOP PROCEEDINGS, vol. 2246, p. 1-4, CEUR, ISSN: 1613-0073, Castiglione della Pescaia, 2018.
  29. M. Granato, D. Gadia, D. Maggiorini, L.A. Ripamonti (2018). Software and Hardware Setup for Emotion Recognition During Video Game Fruition. In: Goodtechs '18: Proceedings. p. 19-24, ACM, ISBN: 9781450365819, Bologna, 2018, doi: 10.1145/3284869.3284895.
  30. D. Maggiorini, L.A. Ripamonti, D. Gadia (2018). Creation of Physiatriic Exercises for Remote Use in Rehabilitation Exergames. In: (a cura di): M. De Marsico; L.A. Ripamonti; D. Gadia; D. Maggiorini; I. Mariani, Games-Human Interaction. vol. 2246, p. 1-6, CEUR, Castiglione della Pescaia, 2018 <http://ceur-ws.org/Vol-2246/> ISSN: 1613-0073.
  31. T. Celata, A. Notarangelo, L.A. Ripamonti, D. Gadia, D. Maggiorini (2018). G.E.M.I.X.: Game Engine Movie Interaction eXperience. In: (a cura di): M. De Marsico; L.A. Ripamonti; D. Gadia; D. Maggiorini; I. Mariani, Games-Human Interaction. vol. 2246, p. 1-6, CEUR, Castiglione della Pescaia, 2018 <http://ceur-ws.org/Vol-2246/> ISSN: 1613-0073.

32. G. Cappellini, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti (2017). Supporting team work in game design: BETTER - BETter TEAm Relationships. *COMPUTERS IN ENTERTAINMENT*, vol. 15, p. 1-19, ISSN: 1544-3574, doi: 10.1145/2644829.
33. L.A. Ripamonti, M. Manna, D. Gadia, D. Maggiorini (2017). Procedural content generation for platformers: designing and testing FUN PLEdGE. *MULTIMEDIA TOOLS AND APPLICATIONS*, vol. 76, p. 5001-5050, ISSN: 1380-7501, doi: 10.1007/s11042-016-3636-3.
34. A. Bujari, L. De Giovanni, D. Maggiorini, C.E. Palazzi, M. Pozza, C. Quadri, L.A. Ripamonti (2017). Opportunistic communication for delay tolerant data delivery in Milan. *JOURNAL OF AMBIENT INTELLIGENCE AND SMART ENVIRONMENTS*, vol. 9, p. 521-533, ISSN: 1876-1364, doi: 10.3233/AIS-170443.
35. A. Guarneri, L.A. Ripamonti, F. Tisconi, M. Trubian, D. Maggiorini, D. Gadia (2017). GHOST: a GHOST Story-writer. In: *CHIItaly '17 : Proceedings*. p. 1-9, New York:ACM, ISBN: 9781450352376, Cagliari, 2017, doi: 10.1145/3125571.3125580.
36. M. De Marsico, L.A. Ripamonti, D. Gadia, D. Maggiorini, I. Mariani (2017). GHItaly 2017: game-computer interaction in research. In: *Games-Human Interaction. CEUR WORKSHOP PROCEEDINGS*, vol. 1956, p. 1-6, CEUR-WS, ISSN: 1613-0073, Cagliari, 2017.
37. A. Bujari, G. Quadri, C.E. Palazzi, D. Ronzani, D. Maggiorini, L.A. Ripamonti (2017). Network traffic analysis of the steam game system. In: *Consumer Communications & Networking Conference (CCNC)*, 2017 14th IEEE Annual. p. 716-719, IEEE, ISBN: 9781509061969, Las Vegas, 2017, doi: 10.1109/CCNC.2017.7983221.
38. D. Festa, D. Maggiorini, L.A. Ripamonti, A. Bujari (2017). Supporting distributed real-time debugging in online games. In: *Consumer Communications & Networking Conference (CCNC)*, 2017 14th IEEE Annual. p. 737-740, IEEE, ISBN: 9781509061969, Las Vegas, 2017, doi: 10.1109/CCNC.2017.7983226.
39. D. Gadia, D. Maggiorini, D. Puopolo, L.A. Ripamonti, L. Ziliani (2017). A Distributed Game Engine for Mobile Games on the Android Platform. In: (a cura di): A. Holzinger;H.P. da Silva;M. Helfert, *Proceedings of the International Conference on Computer-Human Interaction Research and Applications*. 1. p. 142-149, SciTePress, ISBN: 9789897582677, Madeira, 2017, doi: 10.5220/0006508601420149.
40. M. De Marsico, L.A. Ripamonti, D. Gadia, D. Maggiorini, I. Mariani (2017). GHItaly'17: 1st workshop on games-human interaction. In: *CHIItaly '17: proceedings*. p. 1-2, ACM, ISBN: 9781450352376, Cagliari, 2017, doi: 10.1145/3125571.3125578.
41. L.A. Ripamonti, S. Gratani, D. Maggiorini, D. Gadia, A. Bujari (2017). Believable group behaviours for NPCs in FPS games. In: *Computers and Communications (ISCC)*, 2017 IEEE Symposium on. p. 12-17, IEEE, ISBN: 9781538616291, grc, 2017, doi: 10.1109/ISCC.2017.8024497.
42. D. Norton, L.A. Ripamonti, M. Ornaghi, D. Gadia, D. Maggiorini (2017). Monsters of Darwin: a strategic game based on Artificial Intelligence and Genetic Algorithms. In: (a cura di): M. De Marsico; L.A. Ripamonti; D. Gadia; D. Maggiorini; I. Mariani, *Games-Human Interaction. CEUR WORKSHOP PROCEEDINGS*, vol. 1956, CEUR-WS, ISSN: 1613-0073, Cagliari, 2017.
43. M. Granato, D. Gadia, D. Maggiorini, L.A. Ripamonti (2017). Emotions Detection Through the Analysis of Physiological Information During Video Games Fruition. In: (a cura di): J. Dias; P.A. Santos; R.C. Veltkamp, *Games and Learning Alliance. LECTURE NOTES IN COMPUTER SCIENCE*, vol. 10653, p. 197-207, Springer, ISBN: 9783319719399, ISSN: 1611-3349, Lisbon, 2017, doi: 10.1007/978-3-319-71940-5\_18.
44. D. Gadia, M. Granato, D. Maggiorini, M. Marras, L.A. Ripamonti (2017). A Touch-based Configurable Gamepad for Gamers with Physical Disabilities. In: (a cura di): A. Holzinger;H.P. da Silva;M. Helfert, *Proceedings of the International Conference on Computer-Human Interaction Research and Applications*. 1. p. 67-74, SciTePress, ISBN: 9789897582677, Madeira, 2017, doi: 10.5220/0006508800670074.
45. C. Vismara, M. Granato, L.A. Ripamonti, D. Maggiorini, D. Gadia (2017). Analysis of stereoscopic visualization in a consumer-oriented head mounted display. In: (a cura di): O. Gaggi; P. Manzoni; C. Palazzi; A. Bujari; J.M. Marquez-Barja, *Smart Objects and Technologies for Social Good. LECTURE NOTES OF THE INSTITUTE FOR COMPUTER SCIENCES, SOCIAL INFORMATICS AND TELECOMMUNICATIONS ENGINEERING*, vol. 195, p. 274-283, Springer Verlag, ISBN: 9783319619484, ISSN: 1867-8211, Venezia, 2016, doi: 10.1007/978-3-319-61949-1\_29.
46. C. Mazza, L.A. Ripamonti, D. Maggiorini, D. Gadia (2017). FUN PLEdGE 2.0: a FUNny Platformers LLevels GEnerator (Rhythm Based). In: *CHIItaly '17: Proceedings*. p. 1-9, New York: ACM, ISBN: 9781450352376, Cagliari, 2017, doi: 10.1145/3125571.3125592.
47. A. Knutas, J. Ikonen, L.A. Ripamonti, D. Maggiorini, J. Porras (2017). Discovering indicators of commitment in computer-supported collaborative student teams. In: *ITiCSE '17: proceedings*. p. 374, ACM, ISBN: 9781450347044, Bologna, 2017, doi: 10.1145/3059009.3072995.

48. A. Knutas, J. Ikonen, D. Maggiorini, L. Ripamonti, J. Porras (2016). Creating Student Interaction Profiles for Adaptive Collaboration Gamification Design. *INTERNATIONAL JOURNAL OF HUMAN CAPITAL AND INFORMATION TECHNOLOGY PROFESSIONALS*, ISSN: 1947-3478, doi: 10.4018/IJHCITP.2016070104.
49. C. Quadrio, A. Bujari, C.E. Palazzi, D. Ronzani, D. Maggiorini, L.A. Ripamonti (2016). Network analysis of the Sony Remote Play system. In: *Computers and Communication (ISCC)*, 2016 IEEE Symposium on. p. 10-13, IEEE, ISBN: 9781509006793, Messina, 2016, doi: 10.1109/ISCC.2016.7543706.
50. M. Scalabrin, L.A. Ripamonti, D. Maggiorini, D. Gadia (2016). Stereoscopy-based procedural generation of virtual environments. In: *Electronic Imaging, Stereoscopic Displays and Applications XXVII*. vol. 2016, p. 1-7, Society for Imaging Sciences and Technology (IS&T), San Francisco, doi: 10.2352/ISSN.2470-1173.2016.5.SDA-042.
51. D. Maggiorini, L.A. Ripamonti, G. Cappellini (2016). About game engines and their future. In: (a cura di): B. Mandler; J. Marquez-Barja; M.E. Mitre Campista; D. Cagáñová; H. Chaouchi; S. Zeadally; M. Badra; S. Giordano; M. Fazio; A. Somov; R.-L. Vieriu, *Internet of Things: IoT Infrastructures. LECTURE NOTES OF THE INSTITUTE FOR COMPUTER SCIENCES, SOCIAL INFORMATICS AND TELECOMMUNICATIONS ENGINEERING*, vol. 169, p. 276-283, Springer Verlag, ISBN: 9783319470627, ISSN: 1867-8211, Roma, 2015, doi: 10.1007/978-3-319-47063-4\_28.
52. D. De Felice, M. Granato, L.A. Ripamonti, M. Trubian, D. Gadia, D. Maggiorini (2016). Effect of different looting systems on the behavior of players in a MMOG: simulation with real data. In: (a cura di): K. Giokas; L. Bokor; F. Hopfgartner, *eHealth 360°*. *LECTURE NOTES OF THE INSTITUTE FOR COMPUTER SCIENCES, SOCIAL INFORMATICS AND TELECOMMUNICATIONS ENGINEERING*, vol. 181, p. 110-118, Springer, ISBN: 9783319496542, ISSN: 1867-8211, Budapest, 2016, doi: 10.1007/978-3-319-49655-9\_15.
53. A. Riccadonna, D. Gadia, D. Maggiorini, L.A. Ripamonti (2016). N.O.T.E.: note over the Edge. In: (a cura di): A. De Gloria; R. Veltkamp, *Games and learning alliance. LECTURE NOTES IN COMPUTER SCIENCE*, vol. 9599, p. 348-353, Springer, ISBN: 9783319402154, ISSN: 1611-3349, Roma, 2015, doi: 10.1007/978-3-319-40216-1\_38.
54. D. Maggiorini, M. Mannelà, M. Ornaghi, L.A. Ripamonti (2015). FUN PLEdGE: a FUNny platformers LEvels GEnerator. In: *Proceedings of the 11. Biannual conference on Italian SIGCHI Chapter 2015*, Rome, Italy, September 28-30, 2015 : ChItaly 2015. *ACM INTERNATIONAL CONFERENCE PROCEEDINGS SERIES*, p. 138-145, NEW YORK: Association for Computing Machinery, ISBN: 9781450336840, Roma, 2015, doi: 10.1145/2808435.2808451.
55. D. Maggiorini, L.A. Ripamonti, F. Sauro (2014). Unifying rigid and soft bodies representation : the sulfur physics engine. *INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER GAMES TECHNOLOGY*, vol. 2014, p. 1-12, ISSN: 1687-7047, doi: 10.1155/2014/485019.
56. D. Maggiorini, C. Quadri, L.A. Ripamonti (2014). Opportunistic mobile games using public transportation systems : a deployability study. *MULTIMEDIA SYSTEMS*, vol. 20, p. 545-562, ISSN: 0942-4962, doi: 10.1007/s00530-013-0353-x.
57. C. Bernava, G. Fiumara, D. Maggiorini, A. Proveti, L. Ripamonti (2014). RDF annotation of second life objects: knowledge representation meets social virtual reality. *COMPUTATIONAL AND MATHEMATICAL ORGANIZATION THEORY*, vol. 20, p. 20-35, ISSN: 1381-298X, doi: 10.1007/s10588-012-9148-4.
58. A. Knutas, J. Ikonen, L. Ripamonti, D. Maggiorini, J. Porras (2014). A study of collaborative tool use in collaborative learning processes. In: *Proceedings [of the] 14. Koli Calling International conference on computing education research : Koli Calling '14* : Koli, Finland, November 20-23, 2014. *ACM INTERNATIONAL CONFERENCE PROCEEDINGS SERIES*, vol. 2014, p. 175-176, NEW YORK: Association for Computing Machinery, ISBN: 9781450330657, Koli (Finland), 2014, doi: 10.1145/2674683.2674706.
59. A. Knutas, J. Ikonen, D. Maggiorini, L.A. Ripamonti, J. Porras (2014). Creating Software Engineering Student Interaction Profiles for Discovering Gamification Approaches to Improve Collaboration. In: *CompSysTech '14: Proceedings*. p. 378-385, ACM, ISBN: 9781450327534, Ruse, 2014, doi: 10.1145/2659532.2659612.
60. A. Bujari, D. Maggiorini, C.E. Palazzi, L.A. Ripamonti, H. Sadushi (2013). Geo-anchored floating data for mobile users. In: *Electronic proceedings of the 2013 IEEE international conference on multimedia and expo Workshops (ICMEW 2013)*. p. 1-5, Piscataway: Institute of electrical and electronics engineers, ISBN: 9781479916047, San Jose, USA, 2013, doi: 10.1109/ICMEW.2013.6618366.
61. D. Maggiorini, S. Previti, L.A. Ripamonti, M. Trubian (2013). Resources optimization in (video) games: a novel approach to teach applied mathematics? In: *Learning and intelligent optimization: 7th international conference, LION 7: Catania, Italy, January 7-11, 2013: revised selected papers*.

- vol. 7997, p. 189-195, Berlin:Springer, ISBN: 9783642449727, Catania, 2013, doi: 10.1007/978-3-642-44973-4\_20.
62. D. Maggiorini, L.A. Ripamonti, A. Bujari, C.E. Palazzi (2013). Evaluating design constraints for proximity-based games in a real urban topology. In: Electronic proceedings of the 2013 IEEE international conference on multimedia and expo workshops (ICMEW 2013). p. 1-6, Piscataway: Institute of electrical and electronics engineers, ISBN: 9781479916047, San Jose, USA, 2013, doi: 10.1109/ICMEW.2013.6618359.
  63. D. Maggiorini, L.A. Ripamonti, E. Zanon (2012). Supporting seniors rehabilitation through videogame technology: a distributed approach. In: 2012 second International workshop on games and software engineering: realizing user engagement with game engineering techniques: june 9, 2012 Zurich, Switzerland: proceedings. p. 16-22, Piscataway: Institute of electrical and electronics engineers, ISBN: 9781467317689, Zurich, 2012, doi: 10.1109/GAS.2012.6225920.
  64. D. Maggiorini, A. Nigro, L.A. Ripamonti, M. Trubian (2012). Loot distribution in massive online games: foreseeing impacts on the players base. In: 2012 21st International conference on computer communications and networks: ICCCN 2012: 30 july - 2 august 2012, Munich, Germany: proceedings. p. 1-5, Piscataway: Institute of electrical and electronics engineers, ISBN: 9781467315449, Munich, 2012, doi: 10.1109/ICCCN.2012.6289262.
  65. D. Maggiorini, C. Quadri, L.A. Ripamonti (2012). On the feasibility of opportunistic collaborative mixed reality games in a real urban scenario. In: Computer Communications and Networks (ICCCN), 2012 21st International Conference on. PROCEEDINGS - INTERNATIONAL CONFERENCE ON COMPUTER COMMUNICATIONS AND NETWORKS, p. 1-5, Piscataway: Institute of electrical and electronics engineers, ISBN: 9781467315432, ISSN: 1095-2055, Munich, 2012, doi: 10.1109/ICCCN.2012.6289237
  66. D. Maggiorini, C. Quadri, L.A. Ripamonti (2012). Scaling online collaborative games to urban level. In: Wireless Days 2012 IFIP. p. 1-6, Piscataway: IEEE, ISBN: 9781467344029, Dublin, Ireland, 2012, doi: 10.1109/WD.2012.6402837.
  67. D. Maggiorini, S. Panzeri, L.A. Ripamonti, J. Ikonen (2012). Follow the mob: an innovative approach for roaming characters in MMO games. In: 2012 11th Annual workshop on network and systems support for games, NetGames 2012: Venice, Italy, november 22-23, 2012: proceedings. p. 1-2, Piscataway: Institute of electrical and electronics engineers, ISBN: 9781467345781, Venezia, 2012, doi: 10.1109/NetGames.2012.6404017.
  68. D. Maggiorini, A. Nigro, L.A. Ripamonti, M. Trubian (2012). The perfect looting system: looking for a Phoenix? In: Computational Intelligence and Games (CIG), 2012 IEEE Conference on. p. 371-378, Piscataway: Institute of electrical and electronics engineers, ISBN: 9781467311939, Granada, 2012, doi: 10.1109/CIG.2012.6374179.
  69. D. Maggiorini, L. A. Ripamonti (2011). Cloud computing to support the evolution of massive multiplayer online games. In: ENTERprise information systems: international conference, CENTERIS 2011, Vilamoura, Portugal, october 5-7, 2011: proceedings, Part II. p. 101-110, Berlin: Springer, ISBN: 9783642243547, Vilamoura, Portugal, 2011, doi: 10.1007/978-3-642-24355-4\_11.
  70. N. D'Aquaro, D. Maggiorini, G. Mancuso, L.A. Ripamonti (2011). Videogames and elders: a new path in LTC? In: Digital human modeling: third international conference, ICDHM 2011, held as part of HCI International 2011, Orlando, FL, USA, July 2011: proceedings. p. 245-254, Berlin: Springer, ISBN: 9783642217982, Orlando, FL, USA, 2011, doi: 10.1007/978-3-642-21799-9\_28.
  71. L.A. Ripamonti, D. Maggiorini (2011). Learning in virtual worlds: a new path for supporting cognitive impaired children. In: Foundations of augmented cognition: directing the future of adaptive systems: 6th international conference, FAC 2011, held as part of HCI International 2011, Orlando, FL, USA, July 9-14, 2011: proceedings. p. 462-471, Berlin: Springer, ISBN: 9783642218514, Orlando, Florida, USA, 2011, doi: 10.1007/978-3-642-21852-1\_53.
  72. L.A. Ripamonti, C. Peraboni (2010). Managing the design-manufacturing interface in VEs through MUVES: a perspective approach. INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER INTEGRATED MANUFACTURING, vol. 23, p. 758-776, ISSN: 0951-192X, doi: 10.1080/09511921003682630.
  73. F. De Cindio, L.A. Ripamonti (2010). Natures and roles for community networks in the information society. AI & SOCIETY, vol. 25, p. 265-278, ISSN: 0951-5666, doi: 10.1007/s00146-009-0261-y.
  74. L.A. Ripamonti (2010). 'The Second Life Herald: the virtual tabloid that witnessed the dawn of the metaverse'. INFORMATION, COMMUNICATION & SOCIETY, vol. 13, p. 282-283, ISSN: 1369-118X, doi: 10.1080/13691180903277645.
  75. G. Fiumara, D. Maggiorini, A. Provetti, L.A. Ripamonti (2010). Knowledge representation in virtual teams: a perspective approach for synthetic worlds. In: (a cura di): L. M. Camarinha-Matos; X. Boucher; H. Afsarmanesh, Collaborative network for a sustainable world: 11 IFIP W5.5. working conference on virtual enterprise, PRO-VE 2010, St. Etienne, France, October 11-13, 2010: proceedings. vol. 336, p. 619-625, Berlin: SPRINGER, ISBN: 9783642159602, Saint-Etienne, France, 2010, doi: 10.1007/978-3-642-15961-9\_74.

76. L.A. Ripamonti, I. Di Loreto, D. Maggiorini (2009). Augmenting actual life through MUVes. In: (a cura di): B. Whitworth; A. de Moor, Handbook of research on socio-technical design and social networking systems. Hershey, USA: IGI Global, ISBN: 9781605662640.
77. L.A. Ripamonti, A. Cirrincione (2008). From online communities to immersive advertising: post-modern tribes as a marketing tool. In: Encyclopedia of Networked and Virtual Organizations. HERSHEY: INFORMATION SCIENCE REFERENCE (IGI Global), ISBN: 978-1-59904-885-7.
78. F. De Cindio, L.A. Ripamonti, I. Di Loreto (2008). Interplay between the Actual and the Virtual in the Milan Community Network Experience. In: (a cura di): A. Aurigi; F. De Cindio, Augmented Urban Spaces: Articulating the Physical and Electronic City. Aldershot: Ashgate, ISBN: 0754671496.
79. F. De Cindio, L.A. Ripamonti, I. Di Loreto (2008). Interplay between the Actual and the Virtual in the Milan Community Network Experience. In: Augmented Urban Spaces: Articulating the Physical and Electronic City. ASHGATE, ISBN: 0754671496.
80. L.A. Ripamonti, A. Cirrincione (2008). Post-modern tribes as a marketing tool. In: (a cura di): G.D. Putnik; M.M. Cunha, Encyclopedia of Networked and Virtual Organizations. HERSHEY: IGI Global, ISBN: 9781599048857.
81. C. Peraboni, L.A. Ripamonti (2008). Socio-Semantic Web to Represent and Share Knowledge. In: (a cura di): G.D. Putnik; M.M. Cunha, Encyclopedia of Networked and Virtual Organizations. HERSHEY: IGI Global, ISBN: 9781599048857.
82. L.A. Ripamonti, C. Peraboni (2008). Socio-Semantic Web to Represent and Share Knowledge. In: Encyclopedia of Networked and Virtual Organizations. HERSHEY- NEW YORK: Information Science Reference, ISBN: 978-1-59904-885-7.
83. L.A. Ripamonti, D. Maggiorini, I. Di Loreto (2008). MUVes: a new opportunity to bridge (global) digital divide?. In: (a cura di): L. Stillman; G. Johanson, 5th Prato Community Informatics & Development Informatics Conference 2008 : ICTs for Social Inclusion : What is the Reality?. p. 1-20, Caulfield East: Centre for Community Networking Research, Monash University, ISBN: 9780958105842, Prato, 2008.
84. F. De Cindio, L.A. Ripamonti, C. Peraboni (2007). Community Networks as lead users in online public services design. THE JOURNAL OF COMMUNITY INFORMATICS, vol. 3, ISSN: 1712-4441.
85. F. De Cindio, A. De Marco, L.A. Ripamonti (2007). Enriching Community Networks by supporting deliberation. In: (a cura di): C. Steinfield; B.T. Pentland; M. Ackerman; N. Contractor, Communities and technologies 2007: proceedings of the Third Communities and Technologies Conference, Michigan State University 2007. p. 395-418, LONDON: Springer, ISBN: 978-1-84628-904-0, Lansing, Michigan, USA, 2007, doi: 10.1007/978-1-84628-905-7\_20.
86. F. De Cindio, A. De Marco, L.A. Ripamonti (2007). Enriching Community Networks by supporting deliberation. In: (a cura di): Steinfield, B.T. Pentland, M. Ackerman, N. Contractor, Communities and Technologies 2007 Proceedings of the Third Communities and Technologies Conference, Michigan State University 2007. LONDON: SPRINGER-VERLAG, ISBN: 978-1-84628-904-0, doi: 10.1007/978-1-84628-905-7\_20.
87. D. Maggiorini, A. Provetti, L. A. Ripamonti (a cura di) (2007). BOF'07 Between Ontologies and Folksonomies 2007. <http://CEUR-WS.org/Vol-312/>; CEUR ISSN: 1613-0073.
88. F. De Cindio, G. Fiumara, M. Marchi, A. Provetti, L.A. Ripamonti, L. Sonnante (2006). Aggregating Information and Enforcing Awareness Across Communities with the Dynamo RSS Feeds Creation Engine: Preliminary Report. In: (a cura di): R. Meersman; Z. Tari; P. Herrero, On the Move to Meaningful Internet Systems 2006: OTM 2006 Workshops. vol. 4277, p. 227-236, BERLIN: Springer-Verlag, ISBN: 978-3-540-48269-7, doi: 10.1007/11915034.
89. F. De Cindio, G. Fiumara, M. Marchi, A. Provetti, L.A. Ripamonti, L. Sonnante (2006). Aggregating information and enforcing awareness across communities with the Dynamo RSS feeds creation engine: preliminary report. In: Meersman, Tari, Herrero et al. (eds.) On the Move to Meaningful Internet Systems 2006: OTM 2006 workshops. LNCS 4277. LECTURE NOTES IN COMPUTER SCIENCE, p. 227-236, Berlin: © Springer-Verlag Berlin Heidelberg, ISBN: 978-3-540-48269-7, ISSN: 0302-9743, Montpellier, France, Oct 29 - Nov 3, 2006.
90. F. De Cindio, A. Mileo, L.A. Ripamonti (2006). An agent-based approach for automatically adapting interfaces to human diversities and gender specificities. In: Proc. of International workshop "Gender and Interaction: real and virtual Women in a Male world." AVI 2006 - Advanced Visual Interfaces, International Working Conference in cooperation with ACM-SIGCHI. Venice, Italy, May 23-26, 2006.
91. L.A. Ripamonti, F. De Cindio, M. Benassi (2005). Online communities sustainability: some economic issue. THE JOURNAL OF COMMUNITY INFORMATICS, vol. 1, p. 63-78, ISSN: 1712-444 DOI: 10.15353/joci.v1i2.2044.
92. L.A. Ripamonti (2005). Supporting Online Communities with Technological Infrastructure. In: Margherita Pagani. Encyclopedia of Multimedia Technology and Networking. Padova: Idea Book, ISBN: 1-591-40561-0.



93. F. De Cindio, L. A. Ripamonti (2005). Communities of sovereign people as "everyman" in online public service design. In: HCI International 2005: 11th International Conference on Human-Computer Interaction; July 22 - 27, 2005, Caesars Palace, Las Vegas, Nevada, USA. [Mahwah, NJ]: Lawrence Erlbaum Associates, ISBN: 0805858075, Las Vegas, 2005.
94. L.A. Ripamonti, C. Peraboni (2005). Hyperkrep Academic Communities: an ontology-based approach to content portability. In: Open Culture: accessing and sharing knowledge: scholarly production and education in the digital age. June 27-29 2005.
95. L.A. Ripamonti (2004). Strategie e information technology. In: M. Benassi. Economia e gestione di impresa. p. 103-117, PADOVA: CEDAM ISBN-10: 8813255896 ISBN-13: 978-8813255893
96. P. Grew, I. Longhi, E. Pagani, F. De Cindio, L.A. Ripamonti (2004). An Open-Source LMS Evolves as Learning/Teaching/Testing Environment. In: Proc. of Technology Enhanced Learning International Conference, Tel'04. Milano, Italy.
97. P. Grew, I. Longhi, F. De Cindio, L.A. Ripamonti (2004). Applying an LMS to Large Language Classes. In: (a cura di): V. Uskov, Proceedings of the IASTED international conference on Web-based education. ANAHEIM: ACTA PRESS, ISBN: 0-88986-406-3, Innsbruck, Austria, 2004.
98. F. De Cindio, L.A. Ripamonti, A. Ferrara, C. Peraboni (2004). Combining SCORM metadata and ACM Computer Curricula to Create an Ontology for Cataloguing Learning Objects. In: Proceedings of the International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age (CELDA 2004). ISBN: 972-98947-7-9, Lisbon, Portugal, 15-17 December 2004.
99. M. Benassi, F. De Cindio, L.A. Ripamonti (2004). Online communities sustainability: some economic issue. In: proc. of CIRN 2004, "Sustainability and Community Technology". ISBN: 0-9581058-3-9, Prato, Italy, September 29 - October 1, 2004.
100. F. De Cindio, I. Longhi, L.A. Ripamonti (2003). Design issues in developing a learning environment for small-sized enterprises communities. IS INFORMATICA & SCUOLA, ISSN: 1721-9477
101. G. Casapulla, F. De Cindio, L.A. Ripamonti (2001). Community Networks and Access for All in the era of the free Internet: "discover the treasure" of the community. In: (a cura di): B. Loader; L. Keeble, Community Informatics: shaping computer-mediated social relations. New York: Routledge, ISBN: 0415231116

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

Co-fondatore (2011) e Responsabile scientifico del laboratorio di ricerca **PONG - Playlab fOr inNovation in Games** (<https://pong.di.unimi.it/>) del Dip. di Informatica dell'Università 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. Data la multidisciplinarietà intrinseca dello specifico ambito di ricerca, l'approccio metodologico fondante cerca di includere differenti prospettive (ad esempio unendo l'analisi teorica a quella qualitativa e quantitativa, all'action research e alle metodologie di ricerca proprie dell'HCI) in modo da garantire una chiara percezione delle inter-relazioni tra aspetti tecnici e player experience, prestando anche la dovuta attenzione ai differenti aspetti culturali, sociali e psicologici che sono di vitale importanza per il più ampio contesto applicativo dei videogiochi.

Il laboratorio collabora (e/o ha collaborato), sia a scopo scientifico che didattico, con:

- LUT Lappeenranta University of Technology, Finlandia (Profs. J Ikonen, J Porras and A Knutas)
- Birkbeck, University of London, UK (Prof. A Provetti)
- Milano School of Management, Università degli Studi di Milano (Profs. M Benassi, D Vandone, L Zollo, Dr. R Rialti)
- Politecnico di Milano, Scuola di Design (Drs. I Mariani e M Bertolo)
- Politecnico di Milano, Dipartimento di Elettronica, Informazione e Bioingegneria (Profs. P Lanzi e D Loiacono)
- Politecnico di Torino - Dip. di Telecomunicazioni (Prof. P Giaccone)
- Politecnico di Torino - DAUIN Department of Control and Computer Engineering (Prof. A Bottino)
- La Sapienza Università di Roma (Prof. M De Marsico)
- Università degli Studi di Padova (Profs. C Palazzi, O Gaggi e L De Giovanni)
- VII Commissione Cultura, scienza e istruzione. Camera dei Deputati
- Paris VII - France (Profs. A Taly, S Pasquali)
- Paris XIII, France (Profs. K Boussetta, N Achir )



- UCLA University of California Los Angeles, USA (Prof. M Gerla)
- Università Telematica Internazionale UNINETTUNO (Prof. M Paciello)
- Università Tor Vergata/Roma 3 (Prof. F D'Errico)
- Università Cattolica del Sacro Cuore - Milano (Prof. D Villani).

Il laboratorio ha attive collaborazioni anche con realtà industriali, sia nazionali che internazionali, tra cui le principali sono:

- Ubisoft Milan
- Milestone
- Nintendo
- EDI Effetti Digitali Italiani
- AESVI - Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani (ora IIDEA), affiliata a Confindustria
- Forge Reply
- Digital Tales.

-----

2013: Responsabilità scientifica unità di lavoro - progetto Care@home, Bando "Impresa Digitale" 2012 CCIAA di Milano. Il bando prevedeva una graduatoria dei progetti ammessi al finanziamento, basata sulla valutazione dei progetti stessi. Cfr. <http://www.milomb.camcom.it/bando-impresa-digitale>

2011-12: Responsabilità scientifica del progetto: Progettazione e prototipazione di un "serious game" nell'ambito dell'iniziativa "E' tempo di..." giovani sicuri nel tempo libero" promossa dal Comune di Crema. Il progetto "E' tempo di ..." si situa nel contesto del Piano Territoriale degli Orari sulla conciliazione dei tempi di vita individuale con quella professionale, che gode di finanziamenti di Regione Lombardia in base alla l.8/2004.

2011: Responsabilità scientifica unità di lavoro per progetto finanziato sul Bando "Nuove Tecnologie Digitali per la Competitività delle Imprese Milanesi" - Misura 2 (<http://www.milomb.camcom.it/bando-ict>): studio per la realizzazione di una infrastruttura virtuale di supporto alle PMI.

2001-03: Responsabilità scientifica del progetto: "Verso il web semantico", svolto presso il Dipartimento di Informatica e Comunicazione, Università degli Studi di Milano, e finanziato sul PROGRAMMA DI RICERCA "GIOVANI RICERCATORI", esercizio 2000.

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

- GUEST EDITOR per Multimedia Tools and Applications an International Journal (Springer)  
<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s11042-019-7690-5.pdf>  
*Special Issue on Advances in Human-Computer Interaction* - 1085: Advances in Multimedia: HCI.  
See Editorial note: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11042-019-7491-x>  
Guest Editors:  
M De Marsico (Sapienza University of Rome) [demarsico@di.uniroma1.it](mailto:demarsico@di.uniroma1.it)  
LA Ripamonti (PONG - Playlab fOr inNovation in Games, University of Milano)  
D Gadia (PONG - Playlab fOr inNovation in Games, University of Milano)  
D Maggiorini (PONG - Playlab fOr inNovation in Games, University of Milano)  
I Mariani (Dipartimento di Design - Design Department, Politecnico di Milano)  
C Ardito (University of Bari)  
C Santoro (HIIS Human Interfaces in Information Systems) Laboratory of ISTI-CNR in Pisa (Italy)
- Special Issue on "Artificial Intelligence in Video Games" of MDPI Applied Sciences journal  
[https://www.mdpi.com/journal/applsci/special\\_issues/7YA17K8CNQ](https://www.mdpi.com/journal/applsci/special_issues/7YA17K8CNQ)  
Guest editors:  
D Gadia (PONG - Playlab fOr inNovation in Games, University of Milano)  
D Maggiorini (PONG - Playlab fOr inNovation in Games, University of Milano)  
LA Ripamonti (PONG - Playlab fOr inNovation in Games, University of Milano)

## PREMI E RICONOSCIMENTI NAZIONALI E INTERNAZIONALI PER ATTIVITÀ DI RICERCA

### BEST PAPER AWARD:

- A Knutas, J Ikonen, D Maggiorini, LA Ripamonti, J Porras (2014). *Creating Software Engineering Student Interaction Profiles for Discovering Gamification Approaches to Improve Collaboration*. In: CompSysTech '14: Proceedings. p. 378-385, ACM, ISBN: 9781450327534, Ruse, 2014, doi: 10.1145/2659532.2659612.
- D Maggiorini, C Quadri, LA Ripamonti (2012). *On the feasibility of opportunistic collaborative mixed reality games in a real urban scenario*. In: Computer Communications and Networks (ICCCN), 2012 21st International Conference on. PROCEEDINGS - INTERNATIONAL CONFERENCE ON COMPUTER COMMUNICATIONS AND NETWORKS, p. 1-5, Piscataway: Institute of electrical and electronics engineers, ISBN: 9781467315432, ISSN: 1095-2055, Munich, 2012, doi: 10.1109/ICCCN.2012.6289237.

### ALTRI RICONOSCIMENTI:

PREMIO OPEROSITA' nell'ambito del progetto "La coprogettazione di servizi telematici: fattibilità nell'ambito della Regione Lombardia" (Lombardia informatica su bando regionale 21/2000 e 36/99).

## PARTECIPAZIONE IN QUALITÀ DI ORGANIZZATORE O RELATORE A CONGRESSI E CONVEGNI DI INTERESSE INTERNAZIONALE

### ORGANIZZAZIONE:

- ORGANIZING COMMITTEE: GHITALY21 - 4th Workshop on Games-Human Interaction (<http://ghi.di.unimi.it/>), nell'ambito di CHITALY 2021 - 14th Edition of the Biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter, 11-13 July, Bolzano (Italy). (<https://chitaly2021.inf.unibz.it/>).
- ORGANIZING COMMITTEE: GHITALY19 - 3rd Workshop on Games-Human Interaction, nell'ambito di CHITALY 2019 - DESIGNING THE NEXT INTERACTION - The Biannual Conference of the Italian ACM SIGCHI Chapter, 23- 25 September 2019, Padova, Italy. <http://ghi.di.unimi.it/> Proc.: <https://dblp.org/db/conf/chitaly/ghitaly2019.html>.
- ORGANIZING COMMITTEE: GHITALY18 - 2nd Workshop on Games-Human Interaction, in Conjunction AVI 2018 - International Conference on Advanced Visual Interfaces, Resort Riva del Sole, Castiglione della Pescaia, Grosseto (Italy), 29 May - 1 June 2018. <https://sites.google.com/dis.uniroma1.it/avi2018/co-located-events/workshops> <http://ghi.di.unimi.it/>.
- ORGANIZING COMMITTEE: GHITALY17 - 1st Workshop on Games-Human Interaction, nell'ambito di CHITALY 2017 - 12TH BIENNIAL CONFERENCE OF THE ITALIAN SIGCHI CHAPTER. Sito del workshop: <http://sites.unica.it/chitaly2017/ghitaly/> link ai proceedings: <http://ceur-ws.org/Vol-1956/>
- GENERAL CO-CHAIR EAI International Conference on Games for WELL-being - GOWELL Conference co-located with eHealth360° Summit JUNE 14-15, 2016 BUDAPEST, HUNGARY.
- ORGANIZING COMMITTEE: Games for health, workshop nell'ambito di: Games and Learning Alliance - 4th International Conference, GALA 2015, Rome, Italy, December 9-11, 2015 Proceedings: <http://www.springer.com/gp/book/978331940215>.
- INDUSTRY LIASON CHAIR: NetGames 2012 - The 11th Annual Workshop on Network and Systems Support for Games, Venice, Italy, November 22-23, 2012 In co-operation with ACM SIGCOMM and ACM SIGMM, Technically sponsored by IEEE Communications Society.
- ORGANIZING COMMITTEE: workshop Between Ontologies and Folksonomies, Michigan State University-Mi, US, June 28, 2007 in conjunction with C&T 2007, 3rd international conference on Communities and Technologies Proc.: <http://ceur-ws.org/Vol-312/bof07-proceedings.pdf>.

### KEYNOTE SPEAKER:

Second EAI- European Alliance for Innovation - International Conference on "Smart Objects and Technologies for Social Good", NOVEMBER 30-DECEMBER 1, 2016, Venezia, ITALY

### RELATORE:

- 2022 IEEE Conference On Games (COG), August 21-24, CASIA, Beijing (China). <https://iee-cog.org/2022/index.html>  
Paper:  
F Garavaglia, R Avellar Nobre, LA Ripamonti, D Maggiorini, D Gadia (to appear). *Moody5: Personality-biased agents to enhance interactive storytelling in video games.*
- 1st International Conference on eXtended Reality (XR SALENTO 2022), July 7-8, Lecce (Italy).  
Paper:  
F Aliprandi, R Avellar Nobre, LA Ripamonti, D Gadia, D Maggiorini (2022 - to appear). *Find, Fuse, Fight: genetic algorithms to provide engaging content for multiplayer augmented reality games.*  
<http://www.xrsalento.it/wp-content/uploads/2022/06/Program-XR-Salento-2022.pdf>
- CHITALY 2021 - 14th Edition of the Biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter, 11-13 July, Bolzano (Italy).  
Paper: S Palma, LA Ripamonti, NA Borghese, D Maggiorini, D Gadia (2021). *Player behaviour metrics for adjusting content in VR games: the case of fear.* In: (a cura di): A De Angeli; L Chittaro; R Gennari; M De Marsico; A Melonio; C Gena; L De Russis; LD Spano, CHItaly '21: CHItaly 2021. p. 1-6, ACM, ISBN: 9781450389778, Bolzano, 2021, doi: 10.1145/3464385.3464705.  
<https://chitaly2021.inf.unibz.it/index.html>
- CHITALY 2017 - 12TH BIENNIAL CONFERENCE OF THE ITALIAN SIGCHI CHAPTER, 18th -20th September 2017, Cagliari (Italy)  
Paper:  
1) C Mazza, LA Ripamonti, D Maggiorini, D Gadia (2017). *FUN PLEdGE 2.0: a FUNny Platformers LEvels GEnerator (Rhythm Based)* In: CHItaly '17: Proceedings. p. 1-9, New York:ACM, ISBN: 9781450352376, Cagliari, 2017, doi: 10.1145/3125571.3125592  
2) A Guarneri, LA Ripamonti, F Tisconi, M Trubian, D Maggiorini, D Gadia (2017). *GHOST: a GHOst STory-writer.* In: CHItaly '17 : Proceedings. p. 1-9, New York:ACM, ISBN: 9781450352376, Cagliari, 2017, doi: 10.1145/3125571.3125580  
CHItaly 2015 - 11th biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter, September 28 - 30, 2015, Rome, Italy
- CHItaly 2015 - 11th biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter, September 28 - 30, 2015, Rome (Italy)  
Paper:  
D Maggiorini, M Mannelà, M Ornaghi, LA Ripamonti (2015). *FUN PLEdGE : a FUNny platformers LEvels GEnerator.* ACM INTERNATIONAL CONFERENCE PROCEEDINGS SERIES, p. 138-145, NEW YORK: Association for Computing Machinery, ISBN: 9781450336840, Roma, 2015, doi: 10.1145/2808435.2808451
- 12th European Conference on Artificial Life (ECAL 2013), September 2-6 2013, Taormina, Italy  
Paper:  
1) A Guarneri, D Maggiorini, LA Ripamonti, M Trubian (2013). *GOLEM : generator of life embedded into MMOs.* In: Advances in artificial life : ECAL 2013 : proceedings of the twelfth European conference on the synthesis and simulation of living systems : 2-6 september 2013, Taormina, Italy. p. 585-592, MIT Press, ISBN: 9780262317092, Taormina, 2013, doi: 10.7551/978-0-262-31709-2-ch084  
2) D Maggiorini, LA Ripamonti, S Panzeri (2013). *Follow the leader : a scalable approach for realistic group behavior of roaming NPCs in MMO games.* In: Advances in artificial life : ECAL 2013 : proceedings of the twelfth European conference on the synthesis and simulation of living systems : 2-6 september 2013, Taormina, Italy. p. 706-712, MIT press, ISBN: 9780262317092, Taormina, 2013, doi: 10.7551/978-0-262-31709-2-ch101
- Learning and Intelligent OptimizatioN Conference (LION 7), Catania - Italy, Jan 7-11, 2013  
Paper:  
D Maggiorini, S Previti, LA Ripamonti, M Trubian (2013). *Resources optimization in (video) games: a novel approach to teach applied mathematics?.* In: (a cura di): G Nicosia; P Pardalos, Learning and intelligent optimization: 7th international conference, LION 7: Catania, Italy, January 7-11, 2013: revised selected papers. vol. 7997, p. 189-195, Berlin: SPRINGER, ISBN: 9783642449727, Catania, 2013, doi: 10.1007/978-3-642-44973-4\_20
- IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, 11-14 September 2012, Granada (Spain)  
Paper:  
D Maggiorini, A Nigro, LA Ripamonti, M Trubian (2012). *The perfect looting system: looking for a Phoenix?.* In: Computational Intelligence and Games (CIG), 2012 IEEE Conference on. p. 371-378, Piscataway: Institute of electrical and electronics engineers, ISBN: 9781467311939, Granada, 2012, doi: 10.1109/CIG.2012.6374179. PROGRAM: <http://geneura.ugr.es/cig2012/program.html>

- PRO-VE'10 11th IFIP Working Conference on VIRTUAL ENTERPRISES, Saint-Etienne, France, 11-13 October 2010

Paper:

G Fiumara, D Maggiorini, A Provetti, LA Ripamonti (2010). *Knowledge representation in virtual teams: a perspective approach for synthetic worlds*. In: (a cura di): LM Camarinha-Matos; X Boucher; H Afsarmanesh, Collaborative network for a sustainable world : 11 IFIP W5.5. working conference on virtual enterprise, PRO-VE 2010, St. Etienne, France, october 11-13, 2010 : proceedings. vol. 336, p. 619-625, Berlin:SPRINGER, ISBN: 9783642159602, Saint-Etienne, France, 2010, doi: 10.1007/978-3-642-15961-9\_74

## 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'ATENE O ALTRI ATENEI

- Membro del Consiglio di Amministrazione di Fondazione UNIMI (<https://www.fondazioneunimi.com/>) per il triennio 2021-2024, come da delibera del CdA di Ateneo del 21/12/21.
- Collaborazione didattica (da luglio 2021) con Milano School of Management <https://misom.unimi.it/> per la progettazione del corso executive METAVERSO, VIDEO GAMES & INTERACTIVE COMMUNICATION.
- Membro (corrente) della giunta di Dipartimento, dipartimento di Informatica "Gianni degli Antoni", Università degli Studi di Milano <http://www.di.unimi.it/ecm/home/organizzazione/organ-di-governo/giunta-di-dipartimento>.
- Delegato (corrente) alla Comunicazione del Direttore di Dipartimento, Dipartimento di Informatica "Gianni degli Antoni", Università degli Studi di Milano <http://www.di.unimi.it/ecm/home/organizzazione/organ-di-governo/giunta-di-dipartimento>.
- Responsabile dell'orientamento in uscita per il collegio didattico di Informatica e coordinatore della relativa commissione, Dipartimento di Informatica "Gianni degli Antoni", Università degli Studi di Milano (2013 - 2015).
- Il laboratorio PONG ha contribuito alla partecipazione dell'Ateneo al convegno "A proposito di videogiochi" Camera dei Deputati, VII Commissione Cultura, scienza e istruzione. Roma, 1 ottobre 2015, Sala del Mappamondo (programma disponibile su: [https://webtv.camera.it/ckeditor\\_assets/attachments/195/videogiochi.pdf](https://webtv.camera.it/ckeditor_assets/attachments/195/videogiochi.pdf)).
- Co-creatore e co-responsabile del PERCORSO DI SPECIALIZZAZIONE "Video game" (nato nel 2014 e tutt'ora attivo) per la laurea magistrale in Informatica, Università di Milano - Dip. di Informatica "Gianni degli Antoni". Il percorso ha contribuito allo sviluppo e al consolidamento di numerose collaborazioni con aziende di settore. Il percorso è stato progettato in parziale collaborazione con AESVI - Associazione Editori e Sviluppatori Videogiochi Italiani (ora ILDEA), affiliata a Confindustria, e con le aziende di settore, ciò ha consentito tra l'altro di ottenere il PATROCINIO del percorso stesso da parte di Ubisoft Milan e di DigitalTales oltre a numerose collaborazioni didattiche e per tesi con le aziende del settore.
- Co-organizzazione di NEW GAME DESIGNER, momento di incontro tra accademia, studenti e imprese del settore videoludico, orientato a favorire lo scambio culturale tra le tre componenti e a promuovere l'inserimento lavorativo (per maggiori informazioni, vedi ad esempio: <http://www.unimi.it/lastatalenews/new-game-designer-2017> , <http://www.unimi.it/ateneo/comunicati/77795.htm>).
- Co-organizzatore, nell'ambito di NEW GAME DESIGNER, e con il supporto del COSP di ateneo, di attività di Speed Dating for Job con le aziende di settore.
- REVIEWER per numerose riviste e conferenze scientifiche, tra cui ad esempio:  
IEEE Transaction on Affective Computing  
Entertainment Computing, Elsevier  
Multimedia Tools and Applications, An International Journal. Springer ISSN: 1380-7501 (printversion), 1573-7721 (electronic version)  
Information, Communication & Society. Taylor & Francis, 1369-118X (Print), 1468-4462 (Online).  
Computers in Entertainment. ACM, EISSN:1544-3574.  
Journal of Visual Communication and Image Representation. Elsevier, ISSN: 1047-3203  
The Journal of Community Informatics. ISSN: 1712-4441.  
International Journal of Technology, Policy and Management. ISSN online: 1741-5292 - ISSN print: 1468-4322.  
AI & SOCIETY. Springer, ISSN: 0951-5666 (Print) 1435-5655 (Online).  
International Journal on Computers and Electrical Engineering. ISSN: 1793-8163.  
International Journal of E-adoption. SSN: 1937-9633 EISSN: 1937-9641 DOI: 10.4018/IJEA.  
Electronic Commerce Research Journal. Springer, ISSN: 1389-5753 (print version), ISSN: 1572-9362 (electronic version).  
Handbook of Research on Socio-Technical Design and Social Networking Systems. ISBN: 978-1-60566-264-0.  
Supply Chain Management: An International Journal. ISSN: 1359-8546.  
CHIItaly - BIENNIAL CONFERENCE OF THE ITALIAN SIGCHI CHAPTER: 2017, 2019, 2021.  
CIG - IEEE Symposium on Computational Intelligence & Games: 2009, 2010, 2011, 2012, 2013,

2014, 2015.  
 CHIRA - International Conference on Computer-Human Interaction Research and Applications: 2022, 2021, 2020, 2019, 2018.  
 eLEOT - International Conference on e-Learning e-Education and Online Training: 2014, 2015.  
 CENTERIS - Conference on Enterprise Information Systems: 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022. <http://centeris.scika.org/>  
 CCNC - IEEE Consumer Communications & Networking Conference: 2014.  
 ECAL - European Conference on Artificial Life: 2013.  
 GALA - Games and Learning Alliance conference  
 ICWSM - International Conference on Weblogs and Social Media: 2007, 2008, 2009, 2012.  
 IEEE COG - Conference on Games 2021, 2020, 2019.  
 LOD International Conference on Machine Learning, Optimization, and Data Science: 2022, 2021, 2020, 2019, 2018.  
 MOD International Conference on Machine Learning, Optimization, and Big Data: 2017, 2016, 2015.  
 ViNOrg - Int. Conference on Virtual and Networked Organizations Emergent Technologies and Tools: 2011.  
 UBITERAGAMES - International Workshop on Therapeutic Serious Games and Pervasive Computing: 2011.  
 SocInfo - International Conference on Social Informatics: 2010.  
 MSN-DS - Mining Social Networks for Decision Support: 2009.  
 CIRN - Community Informatics Conference: 2007, 2008.  
 IBIMA Conference: 2007, 2008.  
 C&T - Communities & Technologies: 2007.  
 ECIS - European Conference on Information Systems: 2006.  
 AMCISS - Americas Conference on Information Systems: 2006.  
 AVI - International Working Conference on Advanced Visual Interfaces, ACM SIGCHI: 2006.  
 PDC - Participatory Design Conference: 2006.  
 AAAI - Spring Symposium on "Computational Approaches to Analyzing Weblogs": 2006

Data

30 agosto 2022

Luogo

Milano