

# **Alessandro Pollini, PhD**

## **CURRICULUM VITAE**

### **Cenni biografici**

#### **1. Formazione**

#### **2. Incarichi universitari**

#### **3. Attività di ricerca**

3.1. Attività di ricerca e iniziative scientifiche in ambito universitario e in altri ambiti

#### **4. Attività didattica**

4.1. Attività didattica universitaria

4.2. Attività didattica parauniversitaria

#### **5. Interventi a convegni e seminari nazionali e internazionali**

#### **6. Pubblicazioni**

6.1. Pubblicazioni su riviste - peer review

6.2. Pubblicazioni scientifiche

6.3. Pubblicazioni online

#### **7. Attività professionale**

## CENNI BIOGRAFICI

---

Alessandro Pollini nasce a Grosseto nel 1979.

E' ricercatore e designer con **background in interaction design, human-computer interaction and ergonomia cognitiva.**

Da Maggio 2021 è Ricercatore RTD B - ICAR/13 (Industrial Design) presso la Facoltà di Psicologia dell'Università Telematica Internazionale Uninettuno dove è titolare del corso di **Experience Design** (ICAR/13) nel corso di Laurea Magistrale in Processi Cognitivi e Tecnologie, indirizzo Cyberpsicologia.

Ha sviluppato in carriera una prassi interdisciplinare strutturando l'attività progettuale in molteplici ambiti, dalla ricerca utente in ergonomia e scienze cognitive; alle teorie e i metodi del design del prodotto digitale nei piani tecnologico-implementativi, funzionali, formali e d'uso e nelle relazioni con il contesto nel quale è inserito. La sua attività di ricerca e progettazione è prevalentemente rivolta agli artefatti cognitivi, relazionali, interattivi, produttivi e alle strutture relazionali e di servizio.

Dopo aver conseguito la laurea quinquennale (V.O.) cum laude in Scienze della Comunicazione con indirizzo Interazione Uomo-Macchina, Multimedia Design e Ergonomia presso l'Università di Siena (2004) nel corso di Laurea fondato dal Prof. Sebastiano Bagnara, ha proseguito gli studi assecondando la sua passione per la ricerca.

Nel 2008 ha conseguito il dottorato di ricerca in Telematica e Società dell'Informazione con indirizzo **Interaction Design** presso l'Università degli Studi di Firenze, concentrando la ricerca su progettazione delle interazioni, del prodotto e dei servizi per l'Ubiquitous Computing applicato alla terapia psicomotoria in acqua.

Oggetto della tesi l'integrazione di molteplici direttive in un'unica prospettiva progettuale user-centred e partecipativa: l'analisi delle attività di terapia in acqua; i bisogni, le aspettative e i limiti delle persone coinvolte; le specifiche funzionali del software embedded e il design e la sperimentazione della soluzione progettuale.

Dal 2004 al 2009 è stato dapprima contrattista di ricerca, poi Dottorando di Ricerca e in seguito Assegnista di Ricerca presso l'Interaction Design Unit dell'Università degli Studi di Siena come membro del team di ricerca supervisionato dai Prof. Antonio Rizzo, Prof. Patrizia Marti, Prof. Oronzo Parlangeli. Ha seguito progetti di ricerca EU in framework legati alle Future and Emerging Technologies e all'ICT.

Dal 2009 al 2013 è stato Ricercatore RTD A - PED/04 (Pedagogia Sperimentale e Tecnologie per l'apprendimento) presso la Facoltà di Psicologia dell'Università Telematica Internazionale Uninettuno con il Prof. Sebastiano Bagnara. In tale ambito, oltre alla didattica nelle aree delle Tecnologie dell'apprendimento (*Psicotecnologie*), della Psicologia Cognitiva e delle Interfacce Cognitive, ha seguito progetti di ricerca EU in

framework legati all'apprendimento a distanza e alla progettazione di strumenti digitali per la formazione.

Dal 2017 è docente in università tradizionali e università a distanza nei corsi di design: dal 2017 Design dei Processi (ING-INF05) – Laurea Magistrale in Advanced Design all'Università di Bologna; dal 2019 è docente in Human Factors (M-PSI01) – Laurea Magistrale in Interaction and Experience Design all'Università degli Studi della Repubblica di San Marino; dal 2022 è docente di **Smart Objects Laboratory** (ICAR/13) - Laurea di Product and Service Design Master Degree all'Università di Roma - La Sapienza.

Ha tenuto, inoltre, lezioni e seminari in Scuole come quella della TAG Talent Garden Innovation School, dello IED Firenze e della Fondazione ITS a Milano e Roma. Dal 2005 scrive su riviste scientifiche di settore e partecipa a conferenze nazionali e internazionali.

Dal 2010 al 2014 esercita l'attività di interaction designer e cognitive ergonomist freelance, in particolar modo in settori quali il digital design, il manufacturing e l'HMI, il service design, la sicurezza.

Dal 2013 è partner in BSD design, studio di ricerca e progettazione nel campo dell'HCI, dei Fattori umani e dell'Interaction Design, fondato da Sebastiano Bagnara con Donald Norman come Advisor. In questa veste ha seguito progetti di ricerca regionali, nazionali e EU in framework legati all'innovazione ICT, alla cybersecurity, alla mobilità e trasporti, alla Smart City e all'Ambient Assisted Living

Le sue aree di ricerca rappresentano la varietà di competenze consolidate che può sperimentare in progetti di ricerca applicata e sviluppo sperimentale di artefatti interattivi:

- Human machine interaction design
- Human-centred automation
- Conversational Agents and Artificial Human design
- Participatory design with vulnerable people
- Sustainable Interaction Design

## FORMAZIONE

---

2008, Aprile, Dottorato di Ricerca in Telematica e Società dell'Informazione, curriculum Interazione-Uomo Macchina e Interaction Design, presso il Dipartimento di Elettronica e Telecomunicazioni, Facoltà di Ingegneria, Università degli Studi di Firenze, con una Tesi dal titolo: "Experimenting with an Ubiquitous Computing Open Architecture".

La tesi di dottorato si fonda sull'esperienza di ricerca europea nel progetto PalCom – Palpable Computing 2004-2007, PalCom – Palpable Computing ([www.ist-palcom.org](http://www.ist-palcom.org)). La ricerca ha avuto come oggetto la progettazione e la sperimentazione di un'architettura middleware per tecnologie di Ambient Computing applicata alla pratica di riabilitazione psicomotoria in acqua. Il setting scelto ha permesso la sperimentazione di dinamiche legate alla terapia cognitiva, comportamentale e corporea, grazie al supporto all'autonomia di movimento e all'esperienza di propiocezione consentita dall'acqua. Lo scenario ha fornito i requisiti dettati dall'attività, dalla persona e dal contesto sui quali è stato sviluppato il progetto di interazione e di esperienza sia per il terapeuta-caregiver che per la persona con disabilità. Nella tesi è stato sviluppato un approccio integrato di user research e contextual research, interaction design, user-centred e participatory design, horizontal e vertical prototyping per il testing di software qualities e la valutazione di performance della soluzione progettuale.

2004, Aprile, Laurea quinquennale in Scienze della Comunicazione, indirizzo Gestione delle Tecnologie per la Comunicazione conseguita (Human-Computer Interaction HCI, Interaction Design e Scienze Cognitive) presso l'Università degli Studi di Siena, con Tesi dal titolo "La robotica nella riabilitazione cognitiva: ricerca sulla Teoria della Mente", Magna cum laude.

La tesi di laurea di natura sperimentale studia e approfondisce il costrutto della Teoria della Mente nello scenario della pratica riabilitativa psicomotoria. Nella tesi è stata progettata e sperimentata un'applicazione di Robotica Educativa con utilizzo della piattaforma LEGO MINDSTORMS in un setting di terapia con bambini disabili.

1998, Diploma di Maturità scientifica – Liceo Scientifico Statale "G. Marconi", Grosseto

## INCARICHI UNIVERSITARI

---

2021, Maggio - In corso, Ricercatore RTD-B - ICAR/13 (Industrial Design) con attività di ricerca in Interaction Design, Experience Design e HCI alle Facoltà di Psicologia, Università Internazionale Telematica UNINETTUNO, Roma.

2020, Aprile - 2021 Aprile, Contratto di ricerca nel progetto di Ricerca Horizon 2020 REBUILD - ICT- enabled integration facilitator and life rebuilding guidance (Call: DT-MIGRATION-06-2018-2019 Project Number: 822215 - Università Telematica Internazionale Uninettuno

2009, Maggio – 2013, Febbraio Ricercatore RTD-A - M-PED/04 (Pedagogia sperimentale e Tecnologie dell'apprendimento) con attività di ricerca in Interaction Design, HCI e Tecnologie dell'apprendimento, alle Facoltà di Psicologia e Scienze della Comunicazione, Università Internazionale Telematica UNINETTUNO, Roma.

2008 Febbraio - 2009 Maggio Assegnista di Ricerca (ING/INF 05) in Interaction Design e HCI presso il Dipartimento di Scienze della Comunicazione, Università di Siena.

2007, Da Ottobre a Dicembre, Assistente alla ricerca presso il Centro di Riabilitazione Istituto D.Chiossone (GE) e collaborazione per il progetto PalCom

2006 - 2007, Human-Computer Interaction, Assistente alla didattica, Dipartimento di Scienze della Comunicazione, Università di Sassari.

2004, da Maggio a Dicembre, contratto di ricerca per attività di analisi e ricerca su interaction design e tecnologie cognitive, Dipartimento di Scienze della Comunicazione, Università di Siena.

2003, Da Giugno a Novembre, Assistente alla ricerca presso il Centro di Riabilitazione A.I.A.S Onlus di Angri (SA) e collaborazione per il progetto “La robotica come sussidio nelle terapie di riabilitazione cognitiva”

2003, Da Giugno a Novembre, Collaborazione con il CT Lab, Laboratorio di Tecnologie Cognitive, Dipartimento di Psicologia, Seconda Università di Napoli, Caserta

## ATTIVITA' DI RICERCA

---

Da Aprile 2020 a oggi collabora con il Dipartimento di Ricerca e Innovazione dell'Università Telematica Internazionale UNINETTUNO, Roma come Interaction Designer e Ricercatore con obiettivo lo studio, la progettazione, la sperimentazione e la valutazione di servizi digitali, interfacce e interazione con tecnologie digitali.

GREENSCENT - Call: LC-GD-10-3-2020 - Enabling citizens to act on climate change, for sustainable development and environmental protection through education, citizen science, observation initiatives, and civic engagement - Smart Citizen Education for a green future (<https://www.green-scent.eu/>). Il Progetto GreenScent ha come focus il Green Deal europeo e si propone di migliorare il benessere e la salute dei cittadini e delle generazioni future. Attingendo da ricercatori ed esperti nonché da iniziative di partecipazione dei cittadini e coinvolgimento delle parti interessate, il progetto GreenSCENT, finanziato dall'UE, elaborerà un quadro di competenze che abbraccia tutti gli ambiti di interesse del Green Deal, quali il trasporto sostenibile, un'Europa a inquinamento zero e la transizione verso un'economia circolare. Il quadro adotterà un approccio basato sulla partecipazione, sull'esperienza e sull'apprendimento attraverso la pratica e sarà verificato in diverse regioni europee e a tutti i livelli di istruzione, dalla scuola primaria all'istruzione superiore e all'apprendimento permanente.  
Ruolo: Researcher e Design Lead

TITAN - Call: CL4-2021-HUMAN-01. - Fighting Disinformation with Critical Thinking & AI - (<https://www.titanthinking.eu/>). Il Progetto TITAN ha come obiettivo la definizione del nuovo approccio di Citizen Coaching di TITAN, co-progettato e basato sull'intelligenza artificiale, in grado di consentire alle persone di giungere alle proprie conclusioni sulla correttezza o l'affidabilità di una dichiarazione online in modo paragonabile a un investigatore esperto. I risultati aiutano a fermare la condivisione e la diffusione involontaria di informazioni false o fuorvianti.  
Ruolo: Researcher e Design Lead

REBUILD - Call: DT-MIGRATION-06-2018-2019 Project Number: 822215 - Horizon 2020 - ICT-enabled integration facilitator and life rebuilding guidance (<https://www.rebuildeurope.eu/en/default.aspx>) - Il progetto REBUILD affronta l'integrazione degli immigrati attraverso la fornitura di una serie di soluzioni basate sull'ICT che miglioreranno sia le procedure di gestione delle autorità locali sia la qualità della vita dei migranti. L'approccio alla progettazione è incentrato sull'utente e sulla sua partecipazione: entrambi i target group (immigrati / rifugiati e fornitori di servizi pubblici locali) faranno parte dell'analisi dei requisiti dell'utente e parteciperanno a tre workshop di co-creazione di 2 giorni organizzati nei 3 Paesi pilota: Italia, Spagna e Grecia, scelti anche per essere le "porte di accesso" all'Europa nelle principali rotte migratorie.  
Ruolo: Researcher e Design Lead

DigiTel Pro - Call  
Distance Learning Methodology  
XR Learning Course

ActivAge - Call: ERASMUS+ 2020 Round 1 KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices Project Number:2020-1-IT02-KA204-080018 - Supporting ageing adults to stay active (<https://www.activage-project.eu/>). Il progetto è rivolto agli over 65 ancora attivi ed in buona salute, e propone un approccio proattivo volto a prevenire il deperimento psico-fisico e l'esclusione sociale, e a preservare il benessere generale. Le tecnologie digitali saranno il tramite per accedere ad una piattaforma globale che non fungerà solo da strumento di offerta dei contenuti di apprendimento, ma da guida personalizzata ed orientamento, e che offrirà raccomandazioni specifiche e percorsi di attività e apprendimento. Il lavoro di ricerca sarà utilizzato come quadro di riferimento per lo sviluppo di uno strumento online di autovalutazione, coaching, empowerment e orientamento per l'invecchiamento attivo che permetterà di suggerire percorsi personalizzati per uno stile di vita attivo sia dal punto fisico che cognitivo.  
Ruolo: Researcher e Design Lead

Da Gennaio 2013 per BSD design partecipa a progetti di ricerca nazionali e internazionali con obiettivo lo studio, la progettazione, la sperimentazione e la valutazione di servizi digitali, interfacce e interazione con tecnologie digitali.

BinTraWine - BinTraWine: Blockchain, Tracking and Solutions for Wine - Bando Ricerca & Innovazione Cyber 4.0  
2022-2023

BinTraWine - Tracking and Tracing solutions for Wine - è un progetto di ricerca e innovazione che utilizza la tecnologia blockchain per garantire la tracciabilità e la certificazione dei dati lungo l'intera filiera vitivinicola. La piattaforma BinTraWine mira a fornire trasparenza, affidabilità, tracciabilità, verificabilità, privacy e certificazione dei dati a tutti gli operatori coinvolti nella filiera vitivinicola. L'obiettivo finale del progetto è di utilizzare la blockchain per garantire la tracciabilità lungo tutta la filiera del vino, dalla coltivazione delle uve al consumatore finale, ovvero: coltivazione e raccolta dell'uva, trasferimento al centro di vinificazione per la produzione del vino, trasporto al centro di condizionamento e trasferimento del prodotto confezionato ed etichettato al centro di distribuzione per la vendita ai clienti.

RESILIEN-T - AAL-Call-2018 - Smart Solutions for Ageing well, RESILIEN-T project, 2019 - 2022

(<https://resilien-t.eu>). Il progetto RESILIEN-T si rivolge a persone affette da deterioramento cognitivo lieve (Mild Cognitive Impairment - MCI) e si concentra sullo sviluppo di una soluzione ICT, modulare ed innovativa al fine di fornire uno strumento utile per questo target specifico. In particolare questo progetto di ricerca si pone l'obiettivo di favorire l'autogestione e il mantenimento

dell'indipendenza nelle attività quotidiane dei pazienti con diagnosi. Attraverso uno "SMART AGENT", il sistema offre un servizio di coaching che stimola quotidianamente l'attività cognitiva della persona. RESILIEN-T si concentra su molteplici domini di misure preventive: guida nutrizionale; promozione dell'attività fisica; pratica cognitiva; attività sociale e pianificazione dell'assistenza positiva.  
Ruolo: Researcher, Designer e Project Manager

FOODNET - Call Smart Cities and Communities - Regione Lombardia 2018-2020 (<http://www.food-net.it/>), Food Net è un progetto che mira a identificare e interpretare i bisogni di specifici gruppi di consumatori, per facilitare l'innovazione del prodotto e della filiera nelle imprese agroalimentari attraverso la realizzazione di infrastrutture che permettano di produrre alimenti funzionali efficienti e di implementare la qualità della vita e l'alimentazione dei cittadini attraverso alimenti funzionali, modelli nutrizionali e processi educativi che si concentrano sul miglioramento dello stile di vita.  
Ruolo: Designer

SIBILLA - Sistema di Business Intelligence per Aziende Industria 4.0.  
Progetto finanziato nel quadro del POR FESR 2014-2020 ASSE 1 AZIONE 1.1.5 -, 2017-2019. Sibilla è un sistema con funzionalità di collaboration, automatic interaction, Big Data Analytics e machine learning per estrarre conoscenza realizzando analisi predittive integrando Big Data acquisiti dal Web e da architetture Internet of Things. SIBILLA si pone l'obiettivo di superare le criticità degli attuali sistemi di CPM/BI realizzando il prototipo di un sistema di BI che implementi tecnologie tipiche di industria 4.0 e sia in grado di estrarre, da Big Data provenienti da fonti eterogenee, se pur esogene, informazioni utili a realizzare analisi predittive e ad ottimizzare la gestione dei processi aziendali, con funzionalità di web crawling, data pre-processing, text analysis e Big Data mining, in grado di realizzare sentiment analysis e opinion mining su dati raccolti dal web.  
Ruolo: Researcher, Designer e Project Manager

W\_SCUOLA - Team per la Trasformazione Digitale su richiesta del Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca (Miur) - 2018, nell'ambito di un percorso di attivazione degli ecosistemi previsto dal Piano triennale per l'informatica nella pubblica amministrazione, in coerenza con gli obiettivi strategici e le linee di azione dell'ecosistema scuola. Il progetto siti web delle scuole ha l'obiettivo di definire un modello standard di sito web che esprima l'insieme dei servizi digitali offerti dalle scuole italiane a genitori, studenti e all'intera comunità scolastica. Questo modello è messo a disposizione gratuitamente sulla piattaforma di Designers Italia. Tutti gli istituti scolastici e, più in generale, le comunità open source, le istituzioni e le software house che realizzano soluzioni per la scuola, potranno usarlo per sviluppare la propria offerta digitale secondo standard definiti partendo dai bisogni della comunità scolastica, e quindi efficaci e inclusivi.

Ruolo: Researcher, Designer e Project Co-Coordinator

HERMENEUT – Enterprises intangible Risks Management via Economic models based on simulation of modern cyber-attacks.

EUROPEAN COMMISSION UNDER THE HORIZON 2020 WORK

PROGRAMME, WITHIN THE H2020-DS-SC7-2016 - 2017-2019. Il progetto di ricerca applicata H2020 Hermeneut, partecipato dal team BSD-DeepBlue, è centrato sulla valorizzazione dei fattori umani nella cybersecurity e sullo sviluppo di modelli economici per la gestione dei rischi intangibili per le imprese e l'analisi dei fattori umani, di tipo psicologico, comportamentale, sociale, organizzativo, nell'identificazione dei cyber-risks, del loro impatto economico. Hermeneut si concentra su gli asset intangibili, come la reputazione, l'IPR, le competenze e il saper fare.

Ruolo: Researcher

NINJA RIDERS – Building a Road Safety Culture for Young People (<https://ninjariders.eu>)

EIT DIGITAL 2017. Ninja Riders è un progetto co-finanziato da EIT Digital all'interno della Digital Cities Action Line. L'obiettivo del progetto è identificare gli atteggiamenti e i comportamenti dei giovani tra i 15 e i 25 anni alla guida e in mobilità per promuovere una nuova cultura di sicurezza stradale. Il risultato finale è la realizzazione di un prodotto digitale, nello specifico un agente conversazionale (chatbot) capace di raccogliere dati qualitativi e quantitativi relativi al processo decisionale in scenari diversi di mobilità. Il ruolo di BSD nelle attività di progetto consiste nella realizzazione del framework di decision-making per la logica di prodotto, nel design delle interfacce e dell'interazione e nel coinvolgimento dei ragazzi in specifiche attività quali: l'ingaggio della popolazione target tramite strategia social e in presenza, la realizzazione di focus group, la facilitazione di workshop di co-design per la generazione di idee di prodotto e l'analisi delle storie di mobilità, la sperimentazione sul campo e la validazione del prodotto.

Ruolo: Researcher, Designer e Project Manager

OPEN INNOVATION – Regione Lombardia ([http://](http://www.openinnovation.regione.lombardia.it)

[www.openinnovation.regione.lombardia.it](http://www.openinnovation.regione.lombardia.it)). 2015-2017. Nell'ambito del progetto Open Innovation promosso da Regione Lombardia, BSD ha giocato un ruolo attivo nella gestione delle community Smart Healthcare, Smart and Social Living e Social Inclusion in smart cities. In questo quadro BSD si è posta come un attore di rete in grado di accelerare l'incontro tra soggetti pubblici, soggetti privati e enti di ricerca per promuovere iniziative di Open Innovation.

Ruolo: Researcher

SPAC3 – Servizi Smart della nuova Pubblica Amministrazione per la citizens-centricity in cloud

2014 – 2015 (<http://www.spac3.it>). Progetto finanziato da Regione Lombardia - DGR n. 2373 del 20/03/2014 - POR 2007-2013, Obiettivo 'Competitività

Regionale e Occupazione', Asse 1, Linea di intervento 1.1.1.1, Azione E  
'Sostegno alla realizzazione di progetti di ricerca industriale e sviluppo  
sperimentale nel settore delle smart cities and communities', avviso n. 2760 del  
29/03/2013.

Ruolo: Researcher, Designer e Project Manager

NETT – Networked Entrepreneurship Training of Teachers

2013-2014, (<http://www.nett-project.eu>). Finanziato dalla European Commission,  
Enterprise & Industries DG con lo scopo di progettare, sviluppare e lanciare un  
Social Network finalizzato allo sviluppo dell'insegnamento all'imprenditorialità nel  
sistema educativo europeo.

Ruolo: Researcher

Da Maggio 2010 a oggi collabora con DeepBlue Consulting and Research, Roma come  
Interaction Designer e Ricercatore.

Partecipa a progetti di ricerca internazionali con obiettivo lo studio, la progettazione, la  
sperimentazione e la valutazione di tecnologie digitali per l'istruzione e l'apprendimento,  
con particolare attenzione agli Human Factors in contesti safety critical e nella  
progettazione di Training.

SECONOMICS - Socio-economics meets Security

2012 – 2014, Socio-economics meets Security (<http://seconomicsproject.eu/>),  
FP7 - ICT & SECURITY – STREP – Grant Agreement: 285223).

Progetto con lo scopo di indagare e analizzare i modelli di presa di decisione per  
lo sviluppo di policy e misure di sicurezza nello scenario aeroportuale. Il Progetto  
ha l'obiettivo di sviluppare modelli e strumenti a supporto della presa di decisione  
nei sistemi complessi per l'ottimizzazione dei sistemi e dei processi di sicurezza.

Ruolo: Researcher

BEMOSA - Behaviour Modelling for Security in Airports

2009 – 2012, Behaviour Modelling for Security in Airports ([http://  
bemosa.technion.ac.il/index.php](http://bemosa.technion.ac.il/index.php)), FP7 - Transport – STREP - AAT .2009.5.2.3 –  
Grant Agreement: 234049).

Progetto con lo scopo di indagare e analizzare i processi di presa di decisione  
collaborativa durante emergenze nello scenario della sicurezza aeroportuale. Il  
Progetto ha l'obiettivo di sviluppare modelli di simulazione del comportamento  
degli operatori della sicurezza e di progettare un training evidence-based per  
supportare lo sviluppo di abilità legate alla presa di decisione.

Ruolo: Researcher and designer

VirtualLife

2008 – 2011, VirtualLife (<http://www.ict-virtuallife.eu/blog/?cat=8>) FP7 –  
Networked Media - STREP Project. Progetto con lo scopo di sviluppare e validare  
una piattaforma di realtà virtuale concentrandosi principalmente sugli aspetti di  
sicurezza, democrazia e collaborazione. Tramite la combinazione di un sistema

virtuale di legal framework con una infrastruttura di sicurezza e un'architettura peer-to-peer, VirtualLife offre un ambiente digitale 3D adatto per l'istruzione, la formazione, l'e-commerce, oltre che per scenari di business e entertainment.

Ruolo: Researcher

Da Maggio 2009 a Febbraio 2013 collabora con la Facoltà di Psicologia dell'Università Telematica Internazionale UNINETTUNO, Roma come Interaction Designer e Ricercatore.

Partecipa a progetti di ricerca internazionali con obiettivo lo studio, la progettazione, la sperimentazione e la valutazione di tecnologie digitali per l'istruzione e l'apprendimento, con particolare attenzione alla didattica telematica e l'apprendimento a distanza.

OER-HE - Open Educational Resource in Higher Education

2009 – 2011, Open Educational Resource in Higher Education (<http://www.eadtu.nl/oerhe/>) - Progetto di ricerca europeo del Programma Lifelong Learning, EAC/31/08, Erasmus Multilateral Projects, Virtual Campuses, EAC/61/2006 con lo scopo di studiare e valorizzare le best practices riguardanti lo sviluppo di Open Educational Resources: studi pilota saranno condotti in aree congeniali alle potenzialità delle Open Educational Resources. Il progetto ha lo scopo di generare un handbook sulle Open Educational Resources.

Ruolo: WP Leader e Researcher

ViCes - Video Conferencing Services for Education

2009 – 2012, Video Conferencing Services for Education (<http://vices.marnet.net.mk>) Joint Project Governance Reform in TEMPUS - 948 Open and Distance Learning Life - Long Learning Activities. Progetto con l'obiettivo principale di sviluppare servizi di conferenza video educativi come parte di Distance Learning (DL) del sistema tra le Università della Repubblica di Macedonia.

Ruolo: Researcher

EPICS - European Portal For International Courses And Services For Virtual Erasmus

2009 – 2010, EPICS - European Portal For International Courses And Services For Virtual Erasmus (<http://www.eadtu.nl/epics/>) - Progetto di ricerca europeo del Programma Lifelong Learning, EAC/61/2006 con lo scopo di analizzare, valutare i Progetti di Mobilità Virtuale attualmente esistenti verso la fornitura di livello generale della mobilità virtuale, un programma Erasmus virtuale. Le opportunità e le barriere della mobilità virtuale vengono studiate con particolare attenzione ai fattori che limitano l'accessibilità come ad esempio l'ammissione degli studenti, delle strutture a pagamento e la modalità di valutazione.

Ruolo: Researcher

Re.ViCa. - Reviewing (Traces of) Virtual Campus

2009, Re.ViCa - Reviewing (Traces of) Virtual Campus (<http://revica.europace.org>) - Progetto di ricerca europeo del Programma Lifelong

Learning EAC/61/2006 (Multilateral projects, Networks, Accompanying Measures, Studies and Comparative Research, ERASMUS, Virtual Campuses) 2007 – 2013, con lo scopo di studiare i campus virtuali e, in particolare, i Critical Success Factors relativi all'apprendimento on-line e ai virtual campus. Obiettivo del progetto è la redazione di un Handbook su Virtual Campus e apprendimento a distanza.

Ruolo: Researcher

Da Maggio 2003 a Maggio 2009 ha collaborato con il Dipartimento di Scienze della Comunicazione dell'Università degli Studi di Siena come Interaction Designer e Assistente alla Ricerca.

Ha partecipato a progetti di ricerca nazionali e internazionali con obiettivo la progettazione, la sperimentazione e la valutazione di tecnologie digitali in contesti medico - riabilitativi.

L'attività di ricerca si è concentrata sulla progettazione di tecnologie modulari e distribuite nell'ambiente (Ubiquitous Computing) e sulla progettazione di artefatti robotici e robotica modulare a supporto degli interventi terapeutici rivolti a bambini diversamente abili.

L'attività di ricerca è stata svolta anche nel campo della progettazione e valutazione di architetture software, analisi dei requisiti e software evaluation.

#### ITSME

2008 – 2009, ITSME ([www.itsme.it](http://www.itsme.it)) - Progetto che mira a creare una forte innovazione nelle aree workstation, email e productivity tools, attraverso l'utilizzo di strumenti open source. Lo scopo è quello di progettare e sviluppare una workstation di nuova concezione che superi la metafora del desktop.

Ruolo: Interaction designer - concept evaluation.

#### ROLLING PINS – Rolling Pins a sostegno degli interventi terapeutici nell'Autismo

2008 - 2009 ROLLING PINS - Progetto di ricerca nazionale in collaborazione con l'Unità di Neuropsichiatria Infantile, Dipartimento di Psicologia, Università di Tor Vergata, Roma.

Il Progetto ha lo scopo di indagare le potenzialità della tecnologia Rolling Pins nel contesto degli interventi terapeutici con bambini autistici. I RPs sono progettati per supportare le relazioni sociali tra il terapeuta e il paziente, in particolare per comportamenti come l'imitazione, la presa di turno, l'attenzione condivisa e la generazione di nuovi pattern senso-motori.

Ruolo: Researcher e Interaction designer

#### IROMECC – Interactive robotic social mediators as companions

2006 - 2009 IROMECC – Interactive robotic social mediators as companions ([www.iromec.org](http://www.iromec.org)) – Progetto di ricerca europeo (EU STREP) finanziato all'interno del Sesto programma quadro FET Future Emerging Technologies, Disappearing Computer Program. Progettazione e sperimentazione di tecnologia robotica modulare in ambito educativo e riabilitativo con soggetti diversamente abili.

Ruolo: Researcher e Interaction designer

#### PalCom – Palpable Computing

2004-2007, PalCom – Palpable Computing ([www.ist-palcom.org](http://www.ist-palcom.org)) – Progetto di ricerca europeo (EU IP) finanziato all'interno del Sesto programma quadro FET Future Emerging Technologies, Disappearing Computer Program. Progettazione e sperimentazione di un'architettura middleware per tecnologie di Ambient Computing per il settore medico ospedaliero.

Ruolo: Researcher e Interaction designer

#### Robot Therapy

2004, Da Maggio a Novembre, Robot Therapy Progetto di sperimentazione del robot PARO come strumento di supporto nelle terapie di riabilitazione cognitiva e senso-motoria di bambini affetti da gravi deficit cognitivi (tra cui Sindrome di Angelman, Autismo, Sindrome di Hanart, Sindrome di Down). Progetto in collaborazione con l'AIST (Intelligent System Institute, Tsukuba, Japan), e con l'Unità di Riabilitazione Funzionale dell'Azienda Ospedaliera-Universitaria 'Le Scotte' di Siena.

Ruolo: Researcher e Interaction designer

#### La robotica come sussidio nelle terapie di riabilitazione cognitiva

2003, Da Giugno a Novembre, La robotica come sussidio nelle terapie di riabilitazione cognitiva – Progetto di sperimentazione e esplorazione sull'utilizzo di artefatti robotici come sussidi nelle terapie di riabilitazione psicomotoria con bambini affetti da deficit cognitivi (Autismo, Sindrome di Down, Sindrome di Rett). Progetto in collaborazione con il Centro di Riabilitazione A.I.A.S Onlus di Angri (SA).

Ruolo: Research assistant

## ATTIVITA' DIDATTICA UNIVERSITARIA

---

a.a. 2022-2023, Docente in Smart Objects Laboratory (ICAR/13) nel corso di Laurea Magistrale in Product & Service Design – Università degli Studi di Roma La Sapienza

a.a. 2019-2020, 2020-2021, 2021-2022, Docente in Human Factors (M/PSI-01) – Laurea Magistrale in Interaction Design – Università degli Studi della Repubblica di San Marino

a.a. 2017-2018, 2018-2019, 2019-2020, 2020-2021 Docente Modulo Laboratorio di Design dei Processi B C.I. [Cod. 81915] - Servizi Multimediali per l'Interazione [Cod. 81917] - [Modulo 2] (ING/INF-05)– Laurea Magistrale in Advanced Design – Università degli Studi di Bologna

a.a. 2009-2010, 2010-2011, 2011-2012 Docente/ Tutor, Psicologia Cognitiva (M/PSI-01), Corso di Laurea Triennale in Discipline Psicosociali, Facoltà di Psicologia, Università Telematica Internazionale UNINETTUNO, Roma. (DM 270)

a.a. 2011-2012, Docente/ Tutor, Psicologia della Comunicazione e interfacce cognitive (M/PSI-06) Corso di Laurea Triennale in Comunicazione, Media e Pubblicità, Facoltà di Scienze della Comunicazione, Università Telematica Internazionale UNINETTUNO, Roma. (DM 270)

a.a. 2009-2010, 2010-2011, 2011-2012 Docente/ Tutor, Psicotecnologie e Processi Formativi (M/PED-04), Corso di Laurea Triennale in Comunicazione, Media e Pubblicità, Facoltà di Scienze della Comunicazione, Università Telematica Internazionale UNINETTUNO, Roma. (DM 270)

a.a. 2008-2009, 2009-2010, 2010-2011, Docente/ Tutor, Psicotecnologie e Processi Formativi (M/PED-04), Corso di Laurea Triennale in Discipline Psicosociali, Facoltà di Psicologia, Università Telematica Internazionale UNINETTUNO, Roma. (DM 509, DM 270)

a.a. 2008-2009, 2009-2010, Docente/ Tutor, Percezione (M/PSI-01), Corso di Laurea Triennale in Discipline Psicosociali, Facoltà di Psicologia, Università Telematica Internazionale UNINETTUNO, Roma. (DM 509)

a.a. 2009-2010, Docente/ Tutor, Psicologia della Memoria e dell'Apprendimento (M/PSI-01), Corso di Laurea Triennale in Discipline Psicosociali, Facoltà di Psicologia, Università Telematica Internazionale UNINETTUNO, Roma. (DM 509)

a.a. 2009-2010, Docente/ Tutor, Origini e storia della psicologia (M-FIL/06), Corso di Laurea Triennale in Discipline Psicosociali, Facoltà di Psicologia, Università Telematica Internazionale UNINETTUNO, Roma. (DM 270)

a.a. 2009-2010, Docente/ Tutor, Psicologia della Formazione e dell'Orientamento (M/PSI-06), Corso di Laurea Triennale in Discipline Psicosociali, Facoltà di Psicologia, Università Telematica Internazionale UNINETTUNO, Roma. (DM 509)

a.a. 2008-2009, Lettore, Physical Computing (ING/INF-05), Corso di Laurea Specialistica in Design degli Ambienti per la Comunicazione, Dipartimento di Scienze della Comunicazione, Università degli Studi di Siena.

## ATTIVITA' DIDATTICA IN AMBITO PARAUNIVERSITARIO

---

2018-2022, Docente in User-centred design, Human-machine Interaction e Design Thinking per la Fondazione ITS Milano - Angelo Rizzoli nei corsi:

- Omnichannel Communication
- Smart Manufacturing

E per la Fondazione ITS Roma nei corsi Nuove tecnologie per il Made in Italy:

- Logistica
- Agroalimentare
- Servizi alle Imprese

2018, Docente in User Experience & User Interface Design – Corso di Web Design – IED Firenze

2016-2018, Docente Modulo Fattori Umani e Ergonomia, Master UX design, TAG Innovation School - Milano

2011, Laboratorio di supporto alla creatività: strumenti e tecniche per la creazione di idee innovative. "Corso sul mercato globale - Nuove strategie di marketing per il commercio estero - Glomark". FSE OB CREO 2007 – 2013. Asse II Occupabilità

2011, Laboratorio di supporto alla creatività: strumenti e tecniche per la creazione di idee innovative. "Tutti i Mercati: Strategie innovative di marketing per il commercio internazionale – InnoMark". FSE OB CREO 2007 – 2013. Asse II Occupabilità

2008-2009, Docente in Modelli di Interazione - Progetto INDEX – Interaction Design Experience

Corso di specializzazione in Interaction Design - Produzione e gestione di contenuti culturali e ambientali digitali. Il Progetto INDEX sviluppa competenze professionali coerenti con le iniziative della Regione Sardegna, soprattutto nei settori della cultura e dell'ambiente, e in particolare con la realizzazione di "Sardegna Digital Library" con cui è strettamente coordinato.

Il corso ha lo scopo di fornire fondamenti teorici e approfondimenti su casi studio e applicazioni su temi di Interaction Design, Experience Design e Interazione Uomo-Robot.

Pollini, A., Giacobone, G.A., (2023) Turning Design Research to Care. DesignIntorno. Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design. Milano: Società Italiana di Design, ISBN: 9788894338072

Astell, A.J., Bernick, A., Acenas, M., Saney, D., Swaminathan, S., Casaccia, S., Scalise, L., Pollini, A., Oberholzer, P., van Megen, X., Hermanns, J., Krijger, R., Felici, E., Sabatini, T. and Rossi, L. (2023), RESILIEN-T: Field testing a lifestyle coaching app for subjective cognitive decline. *Alzheimer's Dement.*, 19: e080549. <https://doi.org/10.1002/alz.080549>

Pollini, A., Gilio, L. (2023) Active Ageing: designing for coaching elderly people Research on older people, interaction and service design and user experience evaluation of a digital service platform for empowerment. Società Italiana di Design - SID Conference, University of Chieti-Pescara.

Agostinelli, S., De Luzi, F., Manglaviti, M., Mecella, M., Monti, M., Petriccione, F. M., Mesenzani, M., Pollini, A., Verioli, A. (2023) BinTraWine - Blockchain, Tracking and Tracing solutions for Wine. CAiSE '23, 35th International Conference on Advanced Information Systems Engineering, 12/06/2023 – 16/06/2023, Zaragoza.

Pollini, A., Pozzi, S. (2023) Everyday Automation Lab: Critical Discussion On Human Factors Students Research Projects. In AutomationXP 2023 Intervening, Teaming, Delegating - Creating Engaging Automation Experiences. Proceedings of the Workshop on Intervening, Teaming, Delegating co-located with the ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI 2023) Hamburg, Germany, April 23, 2023. CEUR Workshop Proceedings - CEUR-WS.org, ISSN 1613-0073

Peruzzini, M., Pollini, A., Prati, E., (2023) Exploring HMI concepts for human-line interaction design: the ceramics case study. The Human Factors and Ergonomics Society, Europe Chapter, Annual Conference. University of Liverpool.

Pollini, A., Gasparotto, S., Bosco, A. M. L. (2023) Self-explaining Objects: Design Research on Tactile Experiences with Analogue, Virtual, and Hybrid Surfaces. Seventeenth International Conference on Design Principles & Practices, at Polytechnic Institute of Lisbon March 29 - 31, 2023.

Pollini, A., Giacobone, G. (2022) Turning Design Research to Care. Ricerca sperimentale per la progettazione di una educazione sostenibile e inclusiva Società Italiana di Design - SID Conference, University of Sassari, Alghero.

Pollini, A., Orero, P., Caforio, A. (2022) Intersectional design in practice: a critical perspective on sustainability for all. *Disrupting Geographies in the Design World*, 8th International Forum of Design as a Process. University of Bologna

Pollini, A., (2021) Discussant at the Processing Citizenship project seminar *Digitizing Peoples in Uncertain Times*. 13 May 2021 - 14 May 2021

Pollini, A. (2020) Human-centred automation as cornerstone for mature factories of the future. ADMA Learning Network event on “HUMANS IN THE FACTORY- Smart technologies and solutions to ensure employees well being and work quality”. 24 November 2020

Pollini, A., Napolitano, L. (2019) *Beyond Interaction. Towards Human-Machine Integration*. Technical Workshop PROGETTARE l'interazione UOMO-MACCHINA per l'industria 4.0 21 NOVEMBRE 2019, Tecnopolo di Modena, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, Modena

Pollini, A. (2019) *Interaction Design per il Manufacturing. Il design delle interfacce macchina per l'interazione con sistemi complessi*. MECSPE 2019

Pollini, A., Sinni, G. (2019) *Service Design for Italian Schools: fostering changes in the organisational life of schools community*, Researching Digitization in Education, First International Conference of «Scuola Democratica», Cagliari, Italy, June 6 through 8, 2019.

Pollini, A. (2018) *Human-machine Interaction*. IT Day 2018 - Italia 4.0 CREATIVITÀ DIGITALE E COMPETITIVITÀ: PONTI VERSO IL FUTURO! Giovedì 31 maggio. Torino, Teatro Regio

Parlangeli, O., Pollini, A., (2017) *Progettare per il meglio di noi*. World Usability Day, Milano

Pollini, A. (2016) *Design dei servizi per l'engagement in sanità. Trends in the design of Healthcare Services and Technologies*. Villa La Quiete - Firenze - 7 Ottobre 2016

Pollini, A. (2016) *Smart & Sostenibile. Un unico attributo per il Service Design nella Smart City*, World Usability Day, Milano

Pollini, A. (2015) *Open Innovation come framework per progettare la mobilità sui bisogni della persona*. SMART MOBILITY TRA TERRA E MARE: L'ECONOMIA DEL TURISMO ACCESSIBILE - LuBec 8 Ottobre 2015

Pollini, A., Meghini, G. (2015) *When complexity challenges user interaction: the PCUBE case-study*. BetterSoftware 2015 - November 17 Florence

Pollini, A., Mesenzani, M. (2014) *Knowledge Management Solution Design In Call Centers*. 5th STS Italia conference 2014, Milan

Pollini, A., Tedeschi, A., Falciani, L. (2014) *Airports as critical transportation infrastructures increasingly impacted by cyberattacks: a case study*. CSP forum Post proceedings "Cyber Security and Privacy", n. 4.  
DOI:10.1007/978-3-319-12574-9\_4

Pollini, A., Tedeschi, A., (2014) *Socio-economics meets security for enhancing Airport protection*. Cyber Security and Privacy Forum CSP Forum Conference 2014, Athens

Pollini, A., Tedeschi, A., Cano, J., (2013) *Modeling an Emerging Terrorist Threat against Airport Security Scenario*. EUROInform Conference, Rome, July 2013

Pollini, A., Giusti, L., Napoletano, L. (2011) *Emerging Informal Learning 2.0 Practices: a preliminary exploration*. CHI Italy 11, Alghero, 13-16 Settembre 2011

Pollini A., (2008) *Users' Practices and Software Qualities: a Dialectical Stance*. International Workshop on the Interplay between Usability Evaluation and Software Development (I-USED 2008), Pisa, Italy, September 24th, 2008.

Pollini A., (2007) *Why agency might contribute to social intelligence design*, The International Workshop on Social Intelligence Design, SID 2007, July 2-4, 2007, Trento, Italy.

Marti P., Grönvall E., Pollini A., Rullo A., (2007) *Supporting inspection strategies through palpable assemblies*. International workshop on Ethnographies of Diagnostic Work, 17-18 April, 2007, Lancaster, UK

Pollini A., Grönvall E., Marti P., Rullo A., (2006) *Constructing assemblies in the health care domain: two case studies*. Proceedings of Guide Mobili Virtuali 06, Virtuality 2006, October 18 2006, Torino, Italy.

Grönvall, E., Pollini A., Rullo A., Svensson, D., (2006) *Designing game logics in dynamic Active Surfaces*, MUIA06 at MobileChi 2006, September 12 2006, Espoo, Finland.

Pollini A., Grönvall E., (2006) *Constructing assemblies for purposeful interactions*. MIRW 2006, 12 September 2006, Espoo, Finland.

Marti, P., Giusti, L., Pollini, A., Rullo, A., (2005) *Experiencing the flow: design issues in human-robot interaction*. In: Bailly, G., Crowley J.L., and Privat G., Proceedings of SoC-EUSAI 2005, Joint conference on Smart Objects & Ambient

Intelligence. October 12-14 2005, Grenoble, France.

Marti, P., Palma, V., Pollini, A., Rullo, A., Shibata, T., (2005) *My gym robot*. Proceedings of AISB 05 International Symposium on Robot Companions: hard problems and open challenges in human robot interaction, April 2005, Hatfield, UK.

D'ambrosio, M., Miglino, O., Mirabile C., Pollini, A., (2003) *La robotica come sussidio nella riabilitazione*. Sessione poster, Congresso Nazionale dell'Associazione Italiana di Psicologia, 22 - 25 Settembre 2003, Bari, Italy.

2008, Luglio - Advanced Summer Course "Tangibile Electronics 2.0", Progettazione di Consumer Electronics per l'elaborazione di immagini, presso Domus Academy, Milano

2007, Luglio - Workshop TouchDown, progettazione e sviluppo di physical game controllers, presso BIP Building Interactive Playgrounds, Elettrowave, Firenze

2006, Seminario su Teorie della cultura del Prof. Dan Sperber (CNRS, Paris)

2006, Febbraio, Workshop "Intersoggettività e Autismo", Università degli studi di Siena, Scuola di Dottorato in Scienze Cognitive, Divisione NPI Policlinico Universitario Siena, Associazione scientifico-culturale ALTRementi

2005, Luglio, Summer School "Sense to Sound, Sound to Sense", progettazione e sviluppo di sistemi per l'elaborazione dei suoni, Università di Genova, Genova

2004, Aprile, Transforming knowledge Symposium, Università di Siena, Certosa di Pontignano (Siena)

2004, Dicembre, Robotica e Neuroscienze, Università degli Studi di Siena

2003, Settembre, 1° Workshop Italiano di Vita Artificiale presso il Centro Interdipartimentale della Comunicazione dell'Università della Calabria – Arcavacata di Rende (CS)

2003, Novembre, Area "Robotica e Vita artificiale", "Futuro Remoto" presso Città della Scienza, in collaborazione con il CT Lab, Laboratorio di Tecnologie Cognitive, Dipartimento di Psicologia della Seconda Università di Napoli

Pollini, A., Gilio, L., Giacobone, G.A., (2024) Experience design per l'invecchiamento attivo: Studio sperimentale di una piattaforma di servizi per l'empowerment della popolazione anziana. Accepted for publication. Rivista OFFICINA\*.

Giacobone, G.A., Pollini, A., Urquiza, D., Chouta, K. (2024) Design methods for Sustainable Interaction Design: sustainability education as a scope. Submitted to Green Digital Accessibility Special Issue. International Journal Universal Access in the Information Society (UAIS). Springer.

Pollini, A., Paciello, M., Saleri, G., & Corbelli, G. (2023) Designing for Decision-Making: the Assessment of Road Safety Compliance Through Conversational Storytelling. International Journal on Interaction Design & Architecture(s) - IxD&A. IxD&A Journal, issue N. 58. 10.55612/s-5002-058-008

Pollini, A., Orero, P., Caforio, A., (2023) Intersectional design in practice: a critical perspective on sustainability for all. DIID Digital Special Issue 1 . Disruptive Geographies in the Design World. 366-373

Tomassi, A., Caforio, A., Lamponi, E., Pollini, A., (2023) Environmental education on the European Green Deal through a Competence Framework. Insights from Zero Pollution and Clean Energy focus areas by unraveling connections between knowledge, skills and attitudes. Submitted to the The praxis and imaginary of Environmental and Sustainability Education in the Capitalocene special issue of Journal of Environmental Education.

Zannoni, M., Pollini, A. (2023) Are Memories an interaction design problem?. PAD. Pages on Arts and Design, Issue 23.

Pollini, A., Cucchi, M., Verioli, A. (2022) L'importante è lavorare: ricerca contestuale sulla trasformazione del workplace in industria nel post-COVID" n. 24 ERGONOMIA.

Pollini, A., Callari, T.C., Tedeschi, A., Ruscio, D., Save, L., Chiarugi, F., Guerri, D. (2022) Leveraging human factors in cybersecurity: an integrated methodological approach. Cognition, Technology & Work. <https://doi.org/10.1007/s10111-021-00683-y>

Pollini, A., Giusti, L. (2021) At the interface: opening a debate on the future of interfaces. N. 74 (2021) DIID. DISEGNO INDUSTRIALE INDUSTRIAL DESIGN, ISSN:1594-8528

Pollini, A., Caforio, A. (2021) Participation and Iterative Experiments: designing alternative futures with migrants and service providers. *Soc. Sci.* 2021, 10(10), 363; doi:10.3390/socsci10100363

Pollini, A., De Donatis, F., Iacono, I. (2021) Agenti Intelligenti con Voice User Interfaces in Control Room: uno Studio Esplorativo. *ERGONOMIA* n. 22.

Pollini, A., Caforio, A. (2020) Design for Social Integration. Progettare un Digital Companion per migranti e rifugiati. *MD Journal* V. 10 N. 2 (2020): DESIGN FOR CITIZENSHIP.

Opromolla A., Volpi V., Pollini A., Verioli A., Mesenzani M., Medaglia C.M., (2017) Citizen involvement in public services design. The SPAC3 case study. *International Journal of Public Administration in the Digital Age*. Volume 4. Issue 4. October-December 2017. DOI: 10.4018/IJPADA.2017100103.

Giusti, L., Pollini, A., L., Casalegno, F., (2015) Rethinking Education for Sustainability: A Mobile Learning Approach. In *Emerging Perspectives on the Design, Use, and Evaluation of Mobile and Handheld Devices*. Edited by Joanna Lumsden, IGI Publishing.

Cano, J., Pollini, A., Falciani L., Thurán, U. (2015) Modeling Security Threats in the Airport domain through Adversarial Risk Analysis. *Journal of Risk Research*, 2015. DOI: 10.1080/13669877.2015.1057201

Pollini, A., Tedeschi, A., Falciani, L. (2014) Airports as critical transportation infrastructures increasingly impacted by cyberattacks: a case study. *Springer CSP forum Post proceedings "Cyber Security and Privacy"*, n. 4. DOI:10.1007/978-3-319-12574-9\_4

Pollini, A. (2013) Supporting intense physical interaction in technology-enhanced therapeutic play. Special Issue on: "Whole Body Interaction: Applications, Case Studies, Evaluations and Critical Theory", *International Journal of Art and Technology*, 2013 Vol.6, No.4, pp.320 – 338. DOI: 10.1504/IJART.2013.058282

Giusti, L., Pollini, A., Brunnberg, L., Casalegno, F., (2012) En Plein Air: a mobile learning approach for sustainability education in the wild. *International Journal of Mobile Human-Computer Interaction*. Volume 4, Issue 2. 2012. Best paper for the 2011 Exploring Design Methods for Mobile Learning workshop at MobileHCI'2011.

Pollini, A., (2010) Understanding Water Therapy. Designing interactive technologies for children with special needs. *International Journal of Child and Adolescent Health*, 2010, 3(1).

Cimino C., Paciello, M., Cersosimo, M., Pollini, A. (2010) Psychological Profile of Students Attending Counseling Services at Distance Teaching University. *Procedia Social and Behavioral Sciences Journal*

Marti, P., Giusti, L., Pollini, A., Rullo, A. (2009) Expressiveness in human-robot interaction. Proceedings of the CHIItaly conference, June 17-19 2009, Rome, Italy. Published on *IxD&A - Interaction Design & Architecture(s)*, "Design for the Future Experience" N. 5&6, 2009, pp93-98, ISSN 1826-9745, ISBN 978-88-88044-14-9 In: *IxD&A - Interaction Design & Architecture(s)*, Design for the Future Experience, vol. 5/6 pp. 23 - 30. Special issue: Computer Human Interaction Italy 2009 - CHIItaly'09 (Roma, 17-19 June 2009). ACM SIGCHI Italy (ed.). *IxD&A*, 2009.

Pollini A., (2009) A Theoretical Perspective on Social Agency, *Journal of AI & Society*: Volume 24, Issue 2, Pages 165 - 171

Pollini A., (2006) Robots come object-to-develop-with. Studio esplorativo sull'impiego di artefatti robotici nella pratica psicomotoria, in *Tecnologie Didattiche*, n°.38 Settembre 2006, ITD-CNR, Genova, Italy.

Pollini, A., Giacobone, G.A. (2024) Rely on Available Resources. Designing Sustainability Education Technologies for Low Resources Scenarios. For Nature / With Nature: new sustainable design scenarios. Springer Series in Design and Innovation (SSDI).

Giacobone, G.A., Pollini, A., Caforio, A. (2024) User Stories, motivation for behavioural change and educational challenges. Submitted to Caforio, A., Pollini, A. MacDonagh, S. A., (2023) European Green Deal in practice: research perspectives on environmental education and sustainability. Open Book Publishers.

Pollini, A., Casaccia, S., Morresi, N., Scalise, L. (2023) Data Uncertainty and mHealth Interaction Design for Ageing People. Submitted to Marques, G., Scataglini, S., Imbesi, S., (2023) mHealth and Human-Centred Design: towards enhanced health, care and well-being. Springer.

Pollini, A., Di Massa, A., Bagnara, S. (2022) The evolution of the HMI design. From the current landscape towards industrial machine interface design innovation framework. Human-Body Interaction, Bologna University Press

Pollini, A. (2022) Design in the Margins. Design Research for Regeneration and Care. DESIGN EXPERIENCES, Trento-Barcelona:ListLab, ISBN:9788832080803

Pollini, A., Bagnara, S. (2022) Towards human-machine partnership: ergonomics and design for a fruit sorting system. In: (a cura di): Duffy VG, Lehto MR, YihY, Proctor RW, Human-Automation Interaction: Manufacturing, Services and UX Volume. Basilea:Springer, Cham, ISBN: 978-3-031-10779-5

Pollini, A., Giacobone, G., Zannoni, M. (2022) Aging and Interaction: Designing for Active Living Experiences. In: Scataglini, S., Imbesi, S., Marques, G. Ed. (2022) Internet of Things for Human-Centered Design: application to elderly healthcare. STUDIES IN COMPUTATIONAL INTELLIGENCE, SpringerLink, ISBN: 978-981-16-8487-6, ISSN: 1860-949X

Garito, M.A., Pollini, A., Caforio, A., (2022) Equity, Diversity and Inclusion in designing AI-based solutions for migrants integration: REBUILD project. In: (a cura di): Babak A, Hough KL, Samad YA, Bayerl PS, Karakostas A, Information and Communications Technology in Support of Migration.Springer, ISBN: 978-3-030-93266-4

Foresti G, Lauricella A, Demertzis D, Kalliopi K, Pollini A, Caforio A (2022). Beyond emergency housing and social exclusion. The integration of territorial actions and

good practices into ICT Tools: Greece and Italy. In: (a cura di):Bergamaschi M, The Multidimensional housing deprivation. Local dynamics of inequality, policies and challenges for the future. SOCIOLOGIA DEL TERRITORIO, MILANO:FrancoAngeli, ISBN: 978-88-351-2727-7

Pollini, A. (2021) Meaningful Control Loops in Tomorrow Human-Centred Automation. In: (a cura di): Bruyns G, Wei H, [ ] With Design: Reinventing Design Modes, 1st ed. 2022. Proceedings of the 9th Congress of the International Association of Societies of Design Research (IASDR 2021). Singapore:Springer-Verlag (Singapore), ISBN: 9811944717

Caforio, A., Pollini, A., Filograna, A.S., Passani, A., (2021) Design issues in Human-centered AI for Marginalized People. In: (a cura di): Braccini AM, Za S, ItAIS2021 Conference Proceedings. AIS Electronic Library. ISBN: 978-88-87173-06-2

Garito, M.A., Pollini, A., Caforio, A., (2020) Design-driven co-creation for migrants integration in European Cities. In Van Praag, L. (2020) Co-creation in migration research and policy making. LEUVEN:Leuven University Press, ISBN: 9789462702882

Suijkerbuijk, S., Abdel Alim, L., Bevilacqua, R., Felici., E., Rossi, L., Casaccia, S., Scalise., L., Pollini, A., Swaminathan, S., & Astell A. (2020) How do people living with subjective cognitive impairments want to get support in resilience? Gerontechnology 2020;19.

Pollini, A., Mesenzani, M., Verioli, A., a cura di. (2019) Design-driven User-centred Innovation. Effigi, C&P Adver.

Bagnara, S., Pollini, A., Sinni, G. (2018) W\_SCUOLA: DESIGN PER LA SCUOLA ITALIANA. Il contatto con la comunità scolastica: ricerca e analisi. Tuttoscuola. N. 586

Galatioto, F., Salvadori, C., Petracca, M., Pollini, A., Herrero, J., Santofimia, M. (2017) Smart cyber systems incorporating human-in-the-loop towards ergonomic and sustainable transport systems. In Transport Infrastructure and Systems: Proceedings of the AIIT International Congress on Transport Infrastructure and Systems (Rome, Italy, 10-12 April 2017). CRC Press, Taylor & Francis Group.

Shim, W., de Gramatica, M., Tedeschi, A., Pollini, A. (2015) Beliefs on quality and value of security measures in air transport. Guasti, P., Mansfeldova, Z., (2015) Price of Security: Interdisciplinary Approaches to the Interplay between Security, Economy and Society. Barbara Budrich Publishers, Leverkusen, Germany, ISBN 978-2-8474-0684-6

Pollini, A., Tedeschi, A., (2014) Socio-economics meets security for enhancing Airport protection. Cyber Security and Privacy Forum CSP Forum Conference 2014, Athens

Thuran, U., Tedeschi, A., Pollini, A., (2014) Modeling Security Threats in the Airport domain through Adversarial Risk Analysis. 23rd Society for Risk Analysis SRA-Europe Conference 2014, Istanbul, June 16-18

Shim, W., Massacci, F., M., Tedeschi, A., Pollini, A. (2013) A Relative Cost-Benefit Approach for Evaluating Alternative Airport Security Policies. International Workshop on Security in Air Traffic Management and other Critical Infrastructures (SecATM 2014 )

Shim, W., Massacci, F., M., Tedeschi, A., Pollini, A. (2013) A Relative Cost-Benefit Approach for Evaluating Alternative Airport Security Policies. Poster presented at SESAR Innovation Days 2013

Pollini, A., (2013) Modeling water therapy for children with cognitive impairments. In Merrick, J., Aspler, S., and Morad, M., (Ed.) Disability and Chronic Disease. Nova Publishers, New York 2013

Pollini, A., Tedeschi, A., Cano, J., (2013) Modeling an Emerging Terrorist Threat against Airport Security Scenario. EUROInform Conference, Rome, July 2013

Shim, W., Massacci, F., de Gramatica, M., Tedeschi, A., Pollini, A. (2013) Evaluation of Airport Security Training Programs: Perspectives and Issues. SecATM 2013

Pollini, A., Giusti, L., Napolitano, L. (2011) Emerging Informal Learning 2.0 Practices: a preliminary exploration. CHI Italy 11, Alghero, 13-16 Settembre 2011

Deimann, M., Van D'Orp, K.J., Pollini, A. (2011) The Pervading Notion of OER as a Networked Concept to Facilitate Cooperation and Team-Based Development. EDULEARN11, The 3rd annual International Conference on Education and New Learning Technologies, Barcelona, 4-5-6 July, 2011.

Paciello, M., Pollini, A., Del Carlo R., Cersosimo, M., (2011) Investigating personality traits of Facebook users: the case of Italian young people. The 12th European Congress of Psychology, Istanbul, Turkey from July 4-8, 2011.

Cimino, S., Paciello, M., Cersosimo, M., Pollini, A., (2010) The Psychological Counseling Center at the International Telematic University Uninettuno: a preliminary study. World Conference on Psychology, Counselling and Guidance 2010, April 21 -25 2010, Antalya, Turkey

Marti P., Pollini A., (2010) Spazi di Gioco e Spazi di Cura: il Ruolo delle Tecnologie Interattive nel Trattamento delle Disabilità Motorie e Cognitive, In Besio, S., a cura di, "Gioco e giocattoli per la disabilità motoria", UNICOPLI, Milano

Marti, P., Giusti, L., Pollini, A., (2009) Exploring play styles with a robot companion. 18th IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication (RO-MAN2009) Toyama, Japan, Sep. 27 - Oct. 2, 2009.

Marti, P., Pollini, A., Rullo, A., Giusti, L., Grönvall, E. (2009) Creative interactive play for disabled children. In Proceedings of ACM IDC09 Interaction Design and Children 2009. pp. 313-316.

Marti, P., Moderini, C., Giusti, L., Pollini, A., (2009) A Robotic Toy for Children with special needs: From requirements to Design. Proceedings of ICORR 2009. IEEE International Conference on Rehabilitation Robotics, 2009. 23-26 June 2009 Page(s):918 - 923

Pollini A., (2008) Users' Practices and Software Qualities: a Dialectical Stance, International Workshop on the Interplay between Usability Evaluation and Software Development (I-USED 2008), Pisa, Italy, September 24th, 2008.

Pollini A., (2007) Why agency might contribute to social intelligence design, The International Workshop on Social Intelligence Design, SID 2007, July 2-4, 2007, Trento, Italy.

Grönvall E., Piccini L., Pollini A., Rullo A., Andreoni G., (2007) Assemblies of heterogeneous technologies at the Neonatal Intensive Care Unit , Proceedings of the European Conference on Ambient Intelligence (Aml 2007), November 7-10 2007, Darmstadt, Germany.

Marti P., Grönvall E., Pollini A., Rullo A., (2007) Supporting inspection strategies through palpable assemblies. Designing for Palpability, Workshop at Pervasive 2007, May 13-17 2007, Toronto, Canada.

Rullo A., Marti P., Grönvall E., Pollini A., (2006) End-user composition and re-use of technologies in the Neonatal Intensive Care Unit, in Proceedings of Pervasive Health Conference 2006, 1st International Conference on Pervasive Computing Technologies for Healthcare. November 29 – December 1st, 2006. Innsbruck, Austria.

Grönvall, E., Marti, P., Pollini, A., Rullo, A., (2006) Active Surfaces: a novel concept for end-user composition, in G. Ghosh, D. Svanæs, "Changing Roles".

Proceedings of NorCHI 2006, the Fourth Nordic Conference on Human Computer Interaction. October 16-18, 2006, Oslo, Norway.

Grönvall, E., Marti, P., Pollini, A., Rullo, A., Bertelsen, O. W., (2005) Palpable Time for Heterogeneous Care Communities, proceedings of Critical Computing: Between Sense and Sensibility, The Fourth Decennial Aarhus Conference, 21-25 August 2005, Aarhus, Denmark.

Marti, P., Giusti, L., Pollini, A., Rullo, A., (2005) Experiencing the flow: design issues in human-robot interaction, In: Bailly, G., Crowley J.L., and Privat G., Proceedings of SoC-EUSAI 2005, Joint conference on Smart Objects & Ambient Intelligence. October 12-14 2005, Grenoble, France.

Marti, P., Pollini, A., Rullo, A., Shibata, T., (2005) Engaging with artificial pets, Proceedings of The annual conference of the European association of cognitive ergonomics, September 28- October 1 2005, Creta, Greece.

Marti, P., Palma, V., Pollini, A., Rullo, A., Shibata, T., (2005) My gym robot, Proceedings of AISB 05 International Symposium on Robot Companions: hard problems and open challenges in human robot interaction, April 2005, Hatfield, UK.

D'ambrosio, M., Miglino, O., Mirabile C., Pollini, A., (2003) La robotica come sussidio nella riabilitazione, Sessione poster, Congresso Nazionale dell'Associazione Italiana di Psicologia, 22 - 25 Settembre 2003, Bari, Italy.

## PUBBLICAZIONI ONLINE

---

Pollini, A., Di Massa, A., Riccucci, C., Manieri, A., Mazzarini, M. (2016) UX Design for a Data Passionate Community. In EGI Conference 19/02/2016.

Pollini, A. (2015) L'approccio partecipativo nell'Healthcare: una introduzione a patient empowerment e al choosing wisely. Smart Innovation - FORUM PA - <http://smartinnovation.forumpa.it/story/125456/l-approccio-partecipativo-nell-healthcare-una-introduzione-patient-empowerment-e-al>

## ATTIVITA' PROFESSIONALE

---

2013, da Gennaio, Design Lead, Managing Director e Partner in BSD design ([www.bsdesign.eu](http://www.bsdesign.eu)), studio di ricerca e progettazione fondato da Sebastiano Bagnara con competenze in Human-Computer Interaction, ergonomia cognitiva e interaction design.

Attività di Management, sviluppo di business e coordinamento team di designers con responsabilità dei progetti:

- R&I in digital design e service design a livello regionale, nazionale e internazionale,
- Design HMI in ambito industriale, Smart Manufacturing e Industrial IoT,
- Digital design per sistemi complessi

Tra i principali clienti:

**BIESSE, 2022-2023** per progetti di design delle interfacce di centri di calcolo a controllo numerico per le macchine di taglio del legno, della pietra, del vetro.

**Stulz, 2021-2022** per progetti di definizione di un design system in ambito industriale su interfacce macchine automatiche per il raffreddamento degli impianti produttivi,

**SDI Automazione Industriale, 2017-2022** per progetti di design su interfacce software di telecontrollo in ambito industriale,

**Thales, 2017-2020**, per progetti di design su interfacce software previsionale per gestione flussi di passeggeri in aeroporto

**Promau, 2019-2020** per progetti di design su interfacce macchine automatiche per la calandratura,

**Kering, 2016-2019** per progetti di design su interfacce software per la gestione dei processi finance a livello corporate,

**SAMP, 2018-2019** per progetti di design su interfacce macchine automatiche per la rettifica componenti automotive,

**Bain Capital, 2019** per consulenza di innovazione di prodotto,

**Siemens, 2018** per progetti di analisi e valutazione interfacce per cabina di guida vetture treno,

**Cefriel, 2018** per progetti di design su conversational agents,

**Italian Digital Transformation Team, 2018** per progetti di design su modello di portale web per la scuola Italiana,

**Avanade, 2014-2018** per progetti di design su interfacce applicativi gestionali e mobile consumer,

**Engineering Ingegneria Informatica, 2014-2019** per progetti di design R&D e definizione linee guida progettuali per interfacce software per la PA,

**FCA, 2017** per progetti di valutazione human factors, usabilità e user experience su interfacce auto hybrid,

**Stulz, 2017** per progetti di definizione di un design system in ambito industriale su interfacce macchine automatiche per il raffreddamento degli impianti produttivi,

**UNITEC, 2016-2017** per progetti di design su interfacce macchine automatiche per la calibrazione e classificazione dell'ortofrutta,  
**Loccioni, 2016** per progetti di definizione di un design system in ambito industriale su interfacce macchine automatiche per la misura,  
**Sogei, 2015** per progetti di definizione linee guida progettuali per interfacce software per la PA,

2010, da Maggio, a 2015, Gennaio, Consulente e ricercatore freelance in Human Factors, HCI e Tecnologie dell'apprendimento  
Clienti: Deep Blue

2010, da Maggio, a 2013, Gennaio, Consulente e ricercatore freelance in Human Factors, Interaction Design, HCI e Tecnologie dell'apprendimento  
Clienti: Engineering Ingegneria Informatica (Laboratorio R&S e Divisione Fonderie Multimediali), Avanade (Design)

Il sottoscritto dichiara inoltre di essere informato, ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 20 del D.Lgs 30.6.2003 n. 196, che il trattamento dei dati sensibili e giudiziari forniti dai candidati è strettamente strumentale all'esecuzione del rapporto contrattuale e deriva anche da obblighi di legge di natura fiscale e previdenziale.

Quanto dichiarato nel presente curriculum vitae corrisponde al vero ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. 445/2000.

Luogo e data \_\_\_\_\_ Grosseto 29/02/24\_\_\_\_\_



Il dichiarante \_\_\_\_\_

\* N.B.: le norme indicate sono applicabili ai cittadini italiani e ai cittadini dell'Unione Europea. Per l'utilizzo delle norme stesse da parte dei cittadini non appartenenti all'Unione, regolarmente soggiornanti in Italia o autorizzati a soggiornarvi, si veda l'art. 4 del bando.