

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 docente in Industrial Design e industrial designer con background in interaction design, human-computer interaction and ergonomia cognitiva.

Da Maggio 2024 è Professore Associato - 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. Presso la stessa Università, da Luglio 2024 è incaricato come docente di Alta Qualifica per la disciplina del Design.

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). 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

2025, Gennaio - In corso, Esperto nominato nella commissione 3 – Digital Inclusion and Accessibility dell' International Telecommunication Union (ITU) delle Nazioni Unite.

2024, Maggio - In corso, Professore Associato - ICAR/13 (Industrial Design) con attività di ricerca in Interaction Design, Experience Design e HCI alle Facoltà di Psicologia, Università Internazionale Telematica Uninettuno, Roma.

2024, Maggio - In corso, Membro del Presidio di Qualità di Ateneo, Università Internazionale Telematica Uninettuno, Roma.

2024, Marzo - In corso, Membro del Gruppo per il Riesame Ciclico del Corso di Studi in Processi Cognitivi e Tecnologie n Processi Cognitivi e Tecnologie, Facoltà di Psicologia, Università Internazionale Telematica Uninettuno, Roma.

2023, Gennaio - In corso, Responsabile dell'Ufficio Erasmus per la Facoltà di Psicologia all'Ufficio Mobilità Internazionale di Ateneo.

2023, Gennaio - In corso, Referente Processi di Internazionalizzazione di Facoltà di Psicologia, Università Internazionale Telematica Uninettuno, Roma.

2022, Gennaio - In corso, Membro del Gruppo per la redazione e l'aggiornamento della Scheda SUA della Laurea Magistrale in Processi Cognitivi e Tecnologie, Facoltà di Psicologia, Università Internazionale Telematica Uninettuno, Roma.

2022, Gennaio - In corso, Rappresentante della Facoltà di Psicologia nella Commissione Paritetica Studenti-Docenti, Università Internazionale Telematica Uninettuno, Roma.

2021, Maggio - 2024, Maggio - 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.

L4ALL - Learning for all - Call PNRR Fondo per la Crescita Sostenibile - Accordi per l'innovazione KET – Key Enabling Technology: 5. Intelligenza artificiale Area di intervento: 5. Intelligenza artificiale e robotica Linee generali: Utilizzo dell'IA e della robotica per sostenere le persone con disabilità e l'inclusione delle persone emarginate.

2023-2026

Il progetto Learning for ALL (L4ALL), ha l'obiettivo di sviluppare una piattaforma software SaaS dedicata agli utenti (principalmente studenti, ma anche docenti, e fruitori di contenuti in generale) con disabilità sensoriali (visive e uditive). La piattaforma avrà lo scopo di fornire un accesso completo ed una ricca interazione dell'utente con i contenuti formativi. Gli studenti avranno accesso ad ambienti di formazione disponibili sulle principali piattaforme di video on demand e/o quelle specializzate per la didattica e saranno guidati da specifiche ontologie, da tecnologie semantiche e da strumenti di Intelligenza Artificiale brevettati dai partner.

Ruolo: Researcher e Design Lead

TITAN - Call: CL4-2021-HUMAN-01. - Fighting Disinformation with Critical Thinking & AI - (<https://www.titanthinking.eu/>).

2022-2025

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

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/>).

2022-2024

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

DIGITELPRO - Professional Development for Digital Teaching and Learning - Erasmus Plus - KA226 - Partnerships for Digital Education Readiness - Project Number: KA226-DE8D92E6.

2021-2023

DigiTeL Pro è un progetto di ricerca e l'innovazione sul tema dell'educazione digitale con particolare riferimento alle buone pratiche nelle soluzioni digitali durante la crisi COVID19 nell'esperienza di apprendimento degli studenti. Gli obiettivi sono l'esplorazione e previsione delle esigenze educative del personale docente e degli studenti all'interno e dopo l'era COVID; lo scambio di competenze tra ricercatori e innovatori sull'apprendimento a distanza sincro ibrido, misto e online, ottimizzando modelli e linee guida per lo sviluppo professionale continuo a breve termine e futuro; e la progettazione, pianificazione e sviluppo di corsi di formazione continua che consentano a chiunque sia coinvolto nello sviluppo di corsi e programmi di studio di adattarsi all'apprendimento a distanza ibrido, misto e online.

Ruolo: Researcher - PI di Unità

ActivAge - Call: ERASMUS+ 2020 Round 1 KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices Project Number:2020-1-IT02-KA204-080018 - 2020-2022

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

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>)

2019-2022

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

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.

Proxima - Proximity Machinery through Distributed Augmented Reality HMI Layers
for Empowering Industrial operators in Low Resources Scenarios.
2024

PROXIMA pone i fattori psicologici al centro della formazione nel contesto industriale. I sentimenti, le convinzioni e le attitudini degli operatori infatti, influenzano la motivazione, l'autoregolamentazione e le prestazioni generali di apprendimento. PROXIMA si pone lo scopo di progettare un kit di formazione in Realtà Aumentata (AR) per supportare il training on-the-job - e site-specific - attraverso tecnologia, metodi e materiali pensati per i formatori che operano nel contesto industriale. Il kit permetterà di focalizzare l'attenzione sulle esigenze di formazione specifiche e sulla personalizzazione dei contenuti per i singoli contesti. Il training di PROXIMA terrà conto inoltre dello spazio, dei limiti fisici e di ciò che è confortevole per il corpo umano. In particolare, poiché la Realtà Aumentata si sovrappone allo spazio fisico, è pensata per non appesantire la cognizione umana, aggiungendosi alle distrazioni esistenti del mondo reale.
Ruolo: Principal Investigator (PI) e Coordinatore Scientifico

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

BinTraWine 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.
Ruolo: Researcher e Lead Designer

RESILIEN-T - AAL-Call-2018 - Smart Solutions for Ageing well (<https://resilien-t.eu>).

2019-2022

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 (<http://www.food-net.it/>).

2018-2020

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.

EU HORIZON 2020 - 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://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 (<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.

2014 – 2015

Ruolo: Researcher, Designer e Project Manager

NETT – Networked Entrepreneurship Training of Teachers (<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.

2013-2014

Ruolo: Researcher

Da Maggio 2010 a 2018 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

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

2012 – 2014

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

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

2009 – 2012

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

VirtualLife (<http://www.ict-virtuallife.eu/blog/?cat=8>) FP7 – Networked Media - STREP Project.

2008 – 2011

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

Open Educational Resource in Higher Education (<http://www.eadtu.nl/oerhe/>).

2009 – 2011

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

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.

2009 – 2012

Ruolo: Researcher

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

EPICS - European Portal For International Courses And Services For Virtual Erasmus (<http://www.eadtu.nl/epics/>).

2009 – 2010

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

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 – 2009.

Obiettivo 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

ITSME (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.

2008 – 2009

Ruolo: Interaction designer - concept evaluation.

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

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

2008 - 2009

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

IROMECC – Interactive robotic social mediators as companions (www.iomec.org) – Progetto di ricerca europeo (EU STREP) finanziato all'interno del Sesto programma quadro FET Future Emerging Technologies, Disappearing Computer Program.

2006 - 2009

Progettazione e sperimentazione di tecnologia robotica modulare in ambito educativo e riabilitativo con soggetti diversamente abili.

Ruolo: Researcher e Interaction designer

PalCom – Palpable Computing

PalCom – Palpable Computing (www.ist-palcom.org) – Progetto di ricerca europeo (EU IP) finanziato all'interno del Sesto programma quadro FET Future Emerging Technologies, Disappearing Computer Program.

2004-2007

Progettazione e sperimentazione di un'architettura middleware per tecnologie di Ambient Computing per il settore medico ospedaliero.

Ruolo: Researcher e Interaction designer

Robot Therapy

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).

2004

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

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. 2021-2022, 2022-2023, 2022-2023, Docente in Experience Design (ICAR/13) nel corso di Laurea Magistrale in Processi Cognitivi e Tecnologie – Università Telematica Internazionale Uninettuno

a.a. 2022-2023, 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.

INVITED SPEAKER

Pollini, A. (2024) Proximity Machinery through Distributed Mixed Reality: Designing for Training the Resilient Operator 5.0. Intervento al TC13 Open Symposium on HCI organizzato dal Technical Committee TC13 on Human-Computer Interaction of the International Federation for Information Processing (IFIP) - Università degli Studi di Milano. 2 Settembre 2024

Pollini, A. (2024) Interaction Design For Complex Ecosystems. Intervento di presentazione e discussione di un caso studio relativo al design di un Decision Support Tool per Smart Airport solution e empowerment di Airport Operators in managing passenger flow within the terminal efficiency. Ambiti: Interaction Design, Research and Design scoping, Minimum Viable Product (MVP) design, Agile Development. ROCHE Diagnostics. 26 Febbraio 2024

Pollini, A., (2021) Discussant at the Processing Citizenship Project Seminar Digitizing Peoples In Uncertain Times. 13 May 2021 - 14 May 2021

Per la presentazione delle attività di ricerca presentate nel libro Pollini, A. (2022) Design in the Margins. Design Research for Regeneration and Care. Design Experiences. Trento-Barcelona:ListLab, ISBN:9788832080803,:

Pollini, A. (2024) Designing Interactions in the Margins. Participation, Empowerment and Regeneration. Seminario nell'ambito del Dottorato Associato in Service Design for Public Sector (SDPS) si pone come obiettivo la formazione di quadri e profili altamente qualificati, per rispondere al processo di innovazione del settore pubblico e in particolare delle Pubbliche Amministrazioni (PA), in particolare sugli assi tematici della transizione digitale, della transizione ecologica, del public engagement e della health society, che investono tutti i servizi al cittadino secondo processi di partecipazione, consapevolezza e condivisione, per il miglioramento della qualità dei contesti sociali. Il Dottorato si incardina nella produzione scientifica del Service Design, alla convergenza interdisciplinare tra i saperi del design, della psicologia, del management e delle ingegnerie gestionali, dell'informatica, delle scienze sociali e del policy making.

Pollini, A. (2023) Designing Interactions In The Margins. ComplExplore Uninettuno Seminar. Il progetto ComplExplore è un laboratorio interdisciplinare articolato in seminari ed incontri interattivi, nel quale studiosi esperti, giovani ricercatori e studenti possono confrontarsi sui temi della complessità. L'ambizione di ComplExplore è quella di esplorare e condividere gli avanzamenti più recenti nello studio delle dinamiche macroscopiche e di dettaglio dei sistemi complessi di cui siamo costituiti e nei quali viviamo immersi.

Pollini, A. (2023) Designing Interaction In the margins. Nel Seminario Design x Human&Planet Care, Culture, Creativity and Wellbeing, Organizzato

dall'Università di Bologna. 12 ottobre 2023 FRONTIER PROJECT e European Culture & Creativity Days Bologna. La giornata sarà dedicata alla cultura e alla creatività lette attraverso la lente del wellbeing, con la partecipazione di studenti di design e sociologia nonché stakeholder del territorio, alternando lectures nazionali e internazionali a sessioni di co-design.

Pollini, A., (2023) Designing Interactions in the Margins, Invited talk in Open seminar of The Technical University of Copenhagen (ITU). Discussione di un approccio multidisciplinare alla design research in grado di integrare social sciences, cognitive sciences, e machine automation per il design delle interazione con tecnologie distributed, embedded e intelligent, in un'ottica di design rigenerativo e orientato all'empowerment della persona, dei gruppi e delle comunità.

COLLABORAZIONI SCIENTIFICHE

Referente per la collaborazione con l'Osservatorio Human-Body Interaction attivo presso l'Advanced Design Unit del Dipartimento di Architettura dell'Università di Bologna coordinato dal Prof. Michele Zannoni.

La collaborazione scientifica è finalizzata a sviluppare un programma di ricerca di interaction design delle tecnologie a servizio del lavoro in vari ambiti industriali, agevolando i processi dal design alla produzione, nonché l'apprendimento e/o la manutenzione dei macchinari. Le tecnologie emergenti possono infatti contribuire a nuovi paradigmi di produzione e progettazione, ma richiedono un'attenzione particolare considerando sia i possibili vantaggi in termini di produttività che i rischi potenziali. Queste tecnologie quindi possono contribuire a nuovi paradigmi di produzione ma si vuole riflettere altresì sulla qualità della vita lavorativa in ambito industriale, indagando come definire l'adeguato carico cognitivo e garantire un ambiente stimolante e gratificante, in una fabbrica più sicura, efficiente, intelligente e sempre più automatizzata. In particolare il programma di ricerca si propone di sviluppare progetti di innovazione delle interfacce uomo-macchina seguendo un approccio di progettazione delle tecnologie digitali e delle logiche di intelligenza artificiale industriale incentrato sulle esigenze degli operatori. Nel progetto vorremmo partire dagli stili di interazione degli operatori per progettare e sperimentare interfacce macchina distribuite, di natura adattiva e predittiva. Gli obiettivi della ricerca sono:

- comprendere come il Design contribuisce alle tecnologie interattive in industria;
- progettare strumenti a supporto della fabbrica intelligente e di una automazione centrata sulla persona;
- supportare le industrie nell'adozione human-centred delle tecnologie abilitanti.

Referente per la collaborazione con la IT University of Copenhagen per lo sviluppo di una collaborazione scientifica sui temi dell'Interaction Design e Co-design presso la sezione Design Research.

Le attività principali oggetto della collaborazione sono le seguenti:

- Sviluppo della didattica su Interaction Design e Co-design presso la sezione Design Research;
- Presentazione e discussione dei risultati della ricerca nel campo del design partecipativo, del design per gruppi vulnerabili e della ricerca sul design;
- Presentazione e discussioni le attuali attività di ricerca nel campo del Design dell'interazione sostenibile, compresa la discussione del progetto H2020 GreenScent (<https://www.green-scent.eu/>);
- Scambi nell'ambito dell'ITU Center for Climate IT (<https://ccit.itu.dk/>)
- Definizione e pianificazione di possibili attività di scambio di studenti e progetti di ricerca finanziati dall'UE.

Altre attività di collaborazione sono state ipotizzate presso un'altra struttura partner di ricerca della IT University of Copenhagen, il R&D Centre for Health, Care and Social Work della Municipalità di Linköping, Sweden.

ORGANIZZAZIONE SEMINARI

Organizzazione Local Seminar (Limits Hub) del Workshop Computing within Limits

(<https://computingwithinlimits.org/2023/>)

Il Workshop ha come oggetto lo studio della tecnologia in un contesto di 'limiti': limiti e vincoli nelle interazioni e nell'uso delle tecnologie, limiti nell'implementazione delle soluzioni tecnologiche, limiti nel ciclo di vita dei prodotti. Il Seminario ha avuto carattere di un Meeting locale di conferenza internazionale di settore con obiettivi:

- invitare ricercatori impegnati su questo tema, sia colleghi delle altre Facoltà sia esterni, per un confronto sul tema,
- presentare le nostre progettualità che hanno a che fare con i limiti tecnologici, umani e di interazione, tra i quali Rebuild, Activage e Greenscent,
- networking per futuri progetti.

Il seminario si è tenuto il giorno Giugno 14-15, 2023.

Organizzazione del Seminario del Prof. Erik, IT University of Copenhagen (ITU) dal titolo "Designing and Experimenting with Tangible Interfaces for Inclusive Music Experiences".

Il tema del Seminario è sintetizzato di seguito:

MusicalAid is a tangible music system that allows people with different musical literacy and gross/fine motoric skills to play and create music together, either guided by a predefined rhythm or in a 'free play' mode. The system is composed by a main unit and a set of 'instruments', for example joysticks, a board with large buttons or soft interfaces like pillows with areas that act as switches. MusicalAid is designed so all instruments can be synchronized to play to the same rhythm or beat, so they all sound at the same time. MusicalAid was originally developed for adults on the autistic spectrum with gross/fine-motoric limitations but the 'instruments' can also allow people in general with different musical and motoric capabilities to play together. Therefore, MusicalAid enables a fun music experience for older adults, people that find handling traditional musical instruments challenging, or simply someone who just likes to jam. MusicalAid is one result from a collaboration with a group of Swedish municipalities on social care innovations.

INTERVENTI A CONVEGNI E WORKSHOP

Pollini, A., Giacobone, G.A., (2024) Interaction Design of Educational Socio-Technical Systems: Scalability and Value for Low Resources Scenarios. 3rd Green Digital Accessibility (GDA) Conference. 2-3 December 2024. Barcelona.

Pollini, A., Giacobone, G.A., Zannoni, M., Pucci, D., Vignali, V., Falegnami A., Tomassi A., Romano, E. (2024) Human-Machine Interaction Design in Adaptive Automation. Accepted to 6th International Conference on Industry 4.0 and Smart Manufacturing - ISM 2024.

Pollini, A. (2024) Extended Reality nella formazione in industria: progettare per il Resilient Operator 5.0. Invited Talk al Learning More Festival, Modena, Modena 8-10 novembre 2024.

Pollini, A., Zannoni, M., Peruzzini, M., Pucci, D., (2024) Proximity Machinery through Distributed Augmented Reality: Design for Training the Resilient Operator 5.0. Conferenza annuale della Società Italiana di Design. Milano: Società Italiana di Design.

Pollini, A., Ciccone, A. (2024) The Hidden Potential of an Incident. Designing for Cybersecurity Incident Reporting. Proceedings of First International Workshop on Detection And Mitigation Of Cyber Attacks that Exploit Human vulnerabilities (DAMOCLES), AVI '24, Arenzano (Genoa), Italy, 4 June 2024.

Pollini, A., Giacobone, G.A., (2024) Designers' commitment towards sustainability: Climate Care as a challenge for design education. Proceedings of CUMULUS Conference, Moholy-Nagy University of Art and Design, Budapest 15-17 May 2024.

Pollini, A., Sabatini, T., Astell, A.J., Bernick, A., Saney, D., Bevilacqua, R., Rossi, L. (2024) Exploring interaction and creative practices for reconfiguring Active Living in ageing communities. Proceedings of CUMULUS Conference, Moholy-Nagy University of Art and Design, Budapest 15-17 May 2024.

Pollini, A., Giacobone, G.A., Caforio, A., Terenzi, A. (2023) The Sustainability Education Explore Design Concept Validation: A Case Analysis of the Know-Cure Method for Digital Sustainability. 2nd Green Digital Accessibility Conference. Barcelona.

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. In. Di Bucchianico, G., Marano, A., (2024) (a cura di), *Design per la Diversità*, Atti della Conferenza Nazionale SID, Pescara 12-13 Giugno 2023. Società Italiana di Design, societaitaliansdesign.it. ISBN 978-88-943380-1-0

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.

Giacobone, G.A., Pollini, A., (2022) GreenScent project and Sustainable Interaction Design: exploring inclusive sustainability education. *1st Green Digital Accessibility (GDA) Conference*. 2022. Barcelona.

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., Napoletano, 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., Zannoni, M. (2025) Il progetto delle transizioni dagli ambienti fisici a quelli virtuali per il training in XR // Designing Transitions from Physical to Virtual Environments in XR Training. Abstract submitted to Officina Rivista - Call for Papers TRACES: <https://www.officinajournal.it/officina/index.php/journal/announcement/view/11>

Falegnami, A., Tomassi, A., Gunella, C., Amalfitano, S., Corbelli, G., Armonaite, K., Fornaro, C., Giorgi, L., Pollini, A., Caforio, A., Romano, E. (2024) Defining Conceptual Artefacts to Manage and Design Simplicities in Complex Adaptive Systems'. *Heliyon* 10, no. 24 (30 December 2024). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e41033>.

Tomassi, A., Caforio, A., Romano, E., Lamponi, E., Pollini, A. (2024) The development of a Competence Framework for Environmental Education complying with the European Qualifications Framework and the European Green Deal, *The Journal of Environmental Education*, 55:2, 153-179, DOI: 10.1080/00958964.2023.2259846

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. *Rivista OFFICINA** 44.

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., Thuran, 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., Di Massa, A., Mesenzani, M. (2025) Design per l'industria manifatturiera. Il progetto dell'interazione con le macchine di produzione per una automazione centrata sulla persona. Anteferma Edizioni. In corso di pubblicazione.

Pollini, A., Giacobone, G.A. (2024) Design research for regeneration and care. In McDonagh, S. A., Caforio, A., & Pollini, A. (Eds.). (2024). *The European Green Deal in Education*. Taylor & Francis.

Giacobone, G.A., Pollini, A., Caforio, A. (2024) User Stories, motivation for behavioural change and educational challenges. In McDonagh, S. A., Caforio, A., & Pollini, A. (Eds.). (2024). *The European Green Deal in Education*. Taylor & Francis.

McDonagh, S. A., Caforio, A., & Pollini, A. (Eds.). (2024). *The European Green Deal in Education*. Taylor & Francis.

Pollini, A., Sabatini, T., Traversari, S. (2024) Proximity Machinery through Distributed Augmented Reality: Design for Training the Resilient Operator 5.0. In ERCIM News 137, May 2024, Special theme: Extended Reality.

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).

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.

Zannoni, M., Di Massa, A., & Pollini, A. (2022). Progettare l'interazione con le macchine assecondando i bisogni delle persone. SISTEMI & IMPRESA, 3, 24-26.

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., Napoletano, 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), 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:

LOCCIONI, 2025 per progetti di design delle interfacce di sistemi per la supervisione e la programmazione dell'automazione industriale.

RPC Piegatrici, 2024 per progetti di design delle interfacce di celle robotiche per sistemi di piegatura dei metalli.

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 13/01/25_____

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.