

INFORMAZIONI PERSONALI

Giovanni Andrea Parente



✉ g.parente@unilink.it

💬 Skype g.andreaparente

DICHIARAZIONI PERSONALI

Senior Ux Researcher presso l'agency Conflux - User Experience Research & Design, dove svolgo tutta una serie di attività di ricerca volte alla creazione e al miglioramento di servizi digitali interattivi. In team o individualmente, mi occupo della preparazione, la realizzazione e l'analisi di tali attività di ricerca, che spaziano dall'analisi esperta al test d'usabilità, dall'intervista qualitativa al first-click-test. Sono inoltre titolare di un **insegnamento in "Service & Innovation design"** presso la Link Campus University. Il corso è inquadrato all'interno della laurea magistrale in "Tecnologie e linguaggi della comunicazione", e approfondisce teorie e metodologie legate all'ambito del service design.

ESPERIENZA PROFESSIONALE

12/11/2020 - attuale

UX Researcher

Attività di ricerca per progetti legati a diversi ambiti (scommesse sportive, servizi di energia elettrica, sistemi gestionali in ambito assicurativo, editoria digitale, etc.), per i quali sono stati preparate e realizzate tutta una serie di attività di ricerca volte a ideare, testare o ridisegnare idee, interfacce e prototipi di servizi digitali. Tra le attività condotte: analisi di benchmark, analisi esperta, tree testing, first-click testing, test d'usabilità, interviste qualitative, survey online, workshop, osservazioni sul campo, etc.

Alcuni progetti sui quali ho lavorato in questi anni:

- **Sisal UX & Service Design team:** per due anni ho assunto il ruolo di ricercatore e service design per la costruzione del nuovo team Sisal, che si è costituito al mio arrivo. Nel tempo mi sono occupato di formare le figure interne all'azienda e di realizzare diverse attività di ricerca e service design dedicate ai vari comparti Lotterie, Betting, Casinò. Per l'azienda ho seguito tutte le fasi delle attività: pianificazione, supporto al reclutamento (sia esterno che interno), conduzione dell'attività, analisi, report. Tra le principali attività di ricerca: interviste qualitative, tree test, first-click, test di usabilità, survey, workshop di co-design, ricerche etnografiche, customer journey map e personas dei vari comparti di gioco, etc.
- **ENEL:** ho svolto attività di consulenza in ambito di UX Research, effettuando test di usabilità, survey online esplorative e di prioritizzazione, analisi etnografiche sul campo. Nelle attività di ricerca ho avuto modo di applicare diversi modelli e metriche standardizzate quali: Kano Model, Umux-Lite, UEQ-S, etc.
- **EDRA:** per supportare la creazione di una strategia editoriale digitale di una rivista dedicata al mondo dell'enogastronomia, ho avuto modo di condurre delle interviste a utenti finali della rivista e un'analisi netnografica dedicata all'osservazione dei target all'interno delle piattaforme digitali. A conclusione del progetto sono state sviluppate delle linee guida contenenti anche dei Value Proposition Canvas e dei Business Model Canvas.
- **Italo:** per questo cliente ho avuto modo di realizzare un'analisi di accessibilità, seguendo la normativa corrente UNI CEI EN 301549, e un'analisi degli analytics del sito web per individuare i momenti della Customer Journey Map nei quali gli utenti riscontravano delle difficoltà.

Conflux – User Experience Research & Design – Via C. Beccaria, 11 – 00196 Roma

A.A. 2020/2021 - attuale

Insegnamento di “Service & Innovation design” (SPS/08) all’interno del corso di laurea magistrale in “Tecnologie e linguaggi della comunicazione” (LM-59)

L’insegnamento, al quale sono attribuiti 9 CFU, approfondisce le tematiche legate al service design, analizzandone metodologie e ambiti di applicazione. In particolare, approfondisce il ruolo del service designer, i suoi obiettivi e le attività che è chiamato ad effettuare all’interno dei diversi contesti nei quali opera. Il corso prevede anche delle attività laboratoriali, all’interno delle quali vengono analizzate le principali metodologie e i principali strumenti propri del service design: customer journey map, euristiche di usabilità, analisi esperta, analisi di benchmark, user test, scale di valutazione, workshop, etc.

Link Campus University – Via del Casale di San Pio V, 44 - 00165 Roma

01/01/2015 – 26/11/2020

Assegnista di ricerca (S.S.D. SPS/08)

DASIC – Digital Administration and Social Innovation Center – Link Campus University - Via del Casale di San Pio V, 44 - 00165 Roma

Ricerca sulla User Experience applicata agli ambiti della smart city, della mobilità multimodale e sostenibile, dell’innovazione sociale, dell’e-health e dei beni culturali. Attività di ricerca e comunicazione all’interno del LIS (Laboratorio di Innovazione Sociale) Margherita Hack, interno al DASIC.

Attività di UX Researcher e UX Designer, con progettazione e design di servizi ed interfacce mobile e Web su progetti finanziati nazionali e internazionali realizzati in collaborazione con imprese.

Analisi dei bisogni dell’utente: ricerche quantitative e qualitative, test di usabilità.

Preparazione e realizzazione di workshop che adottino la metodologia del co-design/design thinking.

Analisi esperta.

Social Media Strategist.

Scrittura di articoli scientifici nel campo degli Internet Studies e della Human Computer Interaction.

Scrittura di progetti per bandi europei, regionali e locali.

Organizzazione di eventi in ambito universitario e attività di comunicazione per gli stessi.

Progetti a cui ho preso parte nel dettaglio, con relative attività:

- **O-City:** Progetto finanziato nell’ambito del programma di finanziamento europeo Erasmus+; il progetto ha l’obiettivo di creare una piattaforma Web che operi nei campi dell’Orange economy e dei beni culturali, al fine di facilitare le attività formative e di promozione dei professionisti e dei beni culturali e paesaggistici.

Attività realizzate nel progetto: Stato dell’arte sull’economia creativa in Italia; Definizione dei contenuti e dei servizi da inserire all’interno della piattaforma; Identificazione degli strumenti educativi; Identificazione delle *soft* e delle *technical skills* riguardanti i processi culturali e creativi; Catalogazione dei contenuti da inserire nella piattaforma; Dissemination del progetto;

- **LINKS:** Progetto finanziato nell’ambito del programma di finanziamento europeo Horizon 2020; il progetto mira alla realizzazione di un *framework* che possa migliorare la prevenzione e la gestione delle situazioni di crisi e emergenza (disastri ambientali, terremoti, etc.), grazie al supporto delle tecnologie e del crowdsourcing.

Attività realizzate nel progetto: Redazione del piano editoriale di comunicazione, *dissemination* e *exploitation* del progetto. Social media Strategist per il progetto.

- **EMA CONTROL:** Progetto finanziato MISE, nell’ambito del PON I&C 2014-2020; il progetto vuole sviluppare una piattaforma che possa assistere i lavoratori degli impianti industriali nel controllo e la manutenzione degli impianti e dei macchinari, attraverso l’uso di tecnologie come machine learning e Internet of Things.

Attività realizzate nel progetto: Definizione dell’esperienza utente (analisi dei bisogni degli utenti e dei requisiti della piattaforma; Casi d’uso; Architettura dell’informazione; Interfacce grafiche dell’interfaccia web; Analisi d’usabilità delle interfacce).

- **MUSA:** Progetto finanziato nell’ambito del programma di finanziamento europeo Erasmus+; il progetto ha l’obiettivo di promuovere lo sviluppo delle competenze digitali e trasversali tra i

professionisti già impiegati nel settore museale e tutti coloro che vogliono lavorare nel settore (studenti e professionisti con una formazione non legata alla storia dell'arte) attraverso un corso formativo.

Attività realizzate nel progetto: Ideazione e redazione dei MOOC

- **MUV:** Progetto finanziato nell'ambito del programma di finanziamento europeo Horizon 2020; il progetto incentiva la mobilità sostenibile grazie all'utilizzo di un app mobile che integri le meccaniche della gamification.
Attività realizzate nel progetto: Attività di comunicazione e disseminazione; realizzazione di workshop per comprendere bisogni degli utenti e contribuire al miglioramento dei requisiti dell'app mobile.
- **Mobility Operation Platform:** Progetto finanziato dal MISE; l'obiettivo del progetto è quello di sviluppare una piattaforma ICT che integri in un unico sistema tutti i processi relativi al servizio di trasporto di persone e merci.
Attività realizzate nel progetto: Stato dell'arte nell'ambito della mobilità sostenibile. Analisi dei modelli comportamentali, dei bisogni delle classi di viaggiatori e delle tecnologie utilizzando diverse metodologie di ricerca sociale quali Personas, Scenari, Customer Journey Map, Focus Group, Intervista qualitativa, Value proposition canvas, etc.). Progettazione e design di prototipi ad alta fedeltà dell'applicazione mobile Android.
- **HomeCare4All:** Progetto finanziato dalla Regione Lazio nell'ambito del POR FESR 2007/2013 Valore Aggiunto Lazio; il progetto si pone come principale obiettivo quello di realizzare una soluzione innovativa che faccia da intermediazione tra domanda/offerta di servizi di assistenza a domicilio, attraverso la realizzazione di una piattaforma tecnologica che includa interfacce utente realizzate ad hoc per utenti anziani e disabili.
Attività realizzate nel progetto: Stato dell'arte delle piattaforme di intermediazione; Preparazione, somministrazione e analisi di interviste quantitative a un campione di 150 persone; Report di analisi sul service rating e il social networking nelle applicazioni di e-health; Studio architeturale dell'infrastruttura e dell'applicazione, con realizzazione di scenari e casi d'uso; Progettazione e design di wireframes e mockup Android per il servizio di intermediazione proposto dal progetto; Preparazione e realizzazione di test di usabilità, con successiva fase di analisi dei risultati.
- **DHome:** Progetto finanziato dalla Regione Lazio nell'ambito del POR FESR 2007/2013 Valore Aggiunto Lazio; il progetto ha l'obiettivo di creare una soluzione di Ambient Assisted Living che possa aumentare il livello di indipendenza in casa di soggetti anziani o non autosufficienti, elevando il comfort abitativo e la sicurezza.
Attività realizzate nel progetto: Stato dell'arte delle soluzioni tecnologiche nell'ambito dell'Ambient Assisted Living; Analisi delle problematiche per la prototipazione del sistema e la successiva sperimentazione; Stesura, costruzione e gestione del Piano di Marketing.
- **Logicos:** Progetto finanziato dalla Regione Lazio nell'ambito del POR FESR 2007/2013 Valore Aggiunto Lazio; Il progetto mira alla realizzazione di una piattaforma che fornisca una suite di servizi in grado di mettere in comunicazione, integrare e coordinare differenti componenti HW/SW che concorrono alla gestione di processi logistici complessi orientati alla gestione e manutenzione degli asset tecnologici
Attività realizzate nel progetto: Stato dell'arte degli applicativi di Realtà Aumentata; Studio degli scenari applicativi; Realizzazione di scenari, casi d'uso e requisiti utente; Progettazione e design di wireframes e mockup dell'applicazione Android di Realtà Aumentata del progetto.
- **EXHI+:** Progetto finanziato dalla Regione Lazio nell'ambito del POR FESR 2007/2013 Valore Aggiunto Lazio; il progetto prevede la creazione di un'infrastruttura tecnologica innovativa capace di immagazzinare e distribuire, attraverso diversi canali, contenuti e servizi legati alle piccole realtà del settore beni culturali per migliorare la loro offerta verso i visitatori e aumentare la competitività del settore.
Attività realizzate nel progetto: Studio architeturale dell'infrastruttura web; Realizzazione di scenari e casi d'uso; Progettazione e design di wireframes e mockup per l'interfaccia web; Preparazione e realizzazione di test di usabilità, con successiva fase di analisi dei risultati.
- **My Smart Care Tv:** Progetto finanziato dalla Regione Lazio nell'ambito del POR FESR Lazio – Filas (Co-Research) 2007/2013; il progetto vuole realizzare un sistema modulare per abilitare i pazienti affetti da patologie rare alla fruizione di servizi sanitari personalizzabili, tramite Smart Tv.
Attività realizzate nel progetto: Stato dell'arte riguardante le principali soluzioni tecnologiche utilizzate nel campo della telemedicina; Analisi preliminare sull'impatto delle differenti soluzioni di UX

nell'ambito dell'e-health.

- **Smartunnel:** Progetto finanziato nell'ambito del PON Ricerca e Competitività 2007/2013; il progetto riguarda lo sviluppo di tecnologie per il controllo e la razionalizzazione del traffico di navi mercantili e passeggeri in area portuale, la movimentazione e la gestione dei container, la movimentazione e gestione degli automezzi.
- **Attività realizzate nel progetto:** Studio riguardante la potenzialità e la completezza dei framework e le librerie esistenti, con riferimento particolare all'impiego della tecnologia Javascript e alle tecnologie Web, delle librerie WebGL per le rappresentazioni 3D e la visualizzazione di sistemi GIS.
- **LIS (Laboratorio di Innovazione Sociale Margherita Hack):**
 - Workshop "Soluzioni per la mobilità sostenibile e la cittadinanza attiva" all'interno dell'evento "Isole della sostenibilità" organizzato da
 - Convegno "Sharing city: dalla visione alla realtà" all'interno di ForumPA 2016: attività di facilitazione visuale e di social media manager per il convegno. (maggio 2016)
 - Seminario "L'impresa scende in campo: nuove organizzazioni per forme di produzione sostenibili": attività organizzativa del seminario, attività di comunicazione sui social media. (aprile 2016)
 - Seminario "Le istituzioni e i cittadini: co-design di politiche e nuove forme di governo": attività organizzativa del seminario, attività di comunicazione sui social media. (aprile 2016)
 - Convegno "Città in movimento: pensare e progettare nuovi spazi di interazione urbana", all'interno del programma di Festambiente Mondì Possibile di Legambiente: attività organizzativa del convegno e attività di Design Thinking nelle fase laboratoriale del convegno stesso. (dicembre 2015)
- **Attività didattica presso Corsi di Laurea:**
 - Collaborazione con la cattedra di "Trattamento digitale dei contenuti" (S.S.D. INF/01), A.A. 2017/2018 e A.A. 2018/2019 (all'interno del corso di laurea triennale in "Tecnologie innovative per la comunicazione digitale, L-20).
 - Collaborazione con la cattedra di "ICT for Multimedia" (S.S.D. INF/01), A.A. 2019/2020 (all'interno del corso di laurea triennale in "Tecnologie innovative per la comunicazione digitale, L-20).

Attività o settore Ricerca scientifica

A.A. 2019/2020

Culture della materia per la disciplina "Network Society" (S.S.D. SPS/07, Prof.ssa Lorenza Parisi), all'interno del corso di Laurea Magistrale LM-59 "Technologies, Codes and Communication"

Link Campus University - Via del Casale di San Pio V, 44 - 00165 Roma

Attività o settore Ricerca scientifica

A.A. 2019/2020

Culture della materia per la disciplina "Internet Studies" (S.S.D. SPS/08, Prof.ssa Lorenza Parisi), all'interno del corso di Laurea Triennale L-20 "Innovative Technologies for Digital Communication"

Link Campus University - Via del Casale di San Pio V, 44 - 00165 Roma

Attività o settore Ricerca scientifica

A.A. 2018/2019

Culture della materia per la disciplina "Internet Studies e Social Media Management" (S.S.D. SPS/08, Prof.ssa Lorenza Parisi), all'interno del corso di Laurea Triennale L-20 "Comunicazione digitale"

Link Campus University - Via del Casale di San Pio V, 44 - 00165 Roma

Attività o settore Ricerca scientifica

19/07/2013 – 13/09/2013

Tirocinante

Sapienza Innovazione, viale Regina Elena 291 - Roma

- Stato dell'arte della telemedicina. Studio di scenari e casi d'uso relativi all'utilizzo dell'applicazione mobile. Progettazione e design di wireframes per un prototipo relativo a un'applicazione mobile

Android nel campo della telemedicina.

Attività o settore Ricerca scientifica

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

01/11/2017– 26/02/2021 **Dottorato di ricerca in Comunicazione, Ricerca Sociale e Marketing** Livello 8 QEQ

Sapienza – Università di Roma – CORIS (Dipartimento di Sociologia e Comunicazione) – Via Salaria, 113, 00198, Roma (Italia)

- Ricerca di dottorato dal titolo “Algoritmi, piattaforme e utenti: un’analisi critica del ruolo delle applicazioni location-based nella mobilità turistica”. La ricerca è stata condotta con l’obiettivo di indagare la percezione che hanno gli utenti delle piattaforme geolocalizzate riguardo la trasparenza algoritmica, inquadrandola nel più ampio contesto della Platform society e del Capitalismo delle piattaforme. Tutor: Prof. Alberto Marinelli; Co-tutor: Prof.ssa Lorenza Parisi

01/01/2011– 17/03/2014 **Dottore in Industria culturale e comunicazione digitale – Valutazione 110/110 con Lode** Livello 7 QEQ

Sapienza – Università di Roma – CORIS (Dipartimento di Sociologia e Comunicazione) – Via Salaria, 113, 00198, Roma (Italia)

- Media e studi culturali, Culture e industrie della televisione, Teoria e analisi dell’audience, Internet Studies, Interazione Uomo-Macchina e Usabilità, Sistemi tecnologici e contenuti per la tv digitale e i dispositivi mobili, Teoria del cinema e dell’audiovisivo, Interfacce, contenuti e servizi per le tecnologie digitali interattive, Gestione e marketing delle imprese televisive.
- Titolo di tesi: Brain training per giovani anziani: progettazione di un’app per mantenere attive le funzionalità del cervello (Relatore Professore Carlo Maria Medaglia, Correlatore Professore Alberto Marinelli).

Maggio 2013 – Ottobre 2013 **Realizzazione di osservazioni partecipanti e interviste qualitative nell’ambito della ricerca condotta dalla Cattedra di “Teoria e analisi delle audience – Laboratorio di ricerca etnografica applicata ai media” (Professori R. Andò, M. Antenore, G. Gianturco)**

Sapienza – Università di Roma – CORIS (Dipartimento di Sociologia e Comunicazione) – Via Salaria, 113, 00198, Roma (Italia)

- Studio delle teorie relative alle audience. Preparazione e realizzazione di osservazioni partecipanti e interviste qualitative (con relativa trascrittura). Stesura di un rapporto sulle osservazioni/interviste effettuate.

Aprile 2012 – Luglio 2012 **Elaborazione di un progetto per Nespresso per la Cattedra di “Interfacce, contenuti e servizi per le tecnologie interattive – Laboratorio di interazione uomo-macchina e usabilità” (Professori: Francesca Comunello, Carlo Maria Medaglia, Alessandra Poggiani)**

Sapienza – Università di Roma – CORIS (Dipartimento di Sociologia e Comunicazione) – Via Salaria, 113, 00198, Roma (Italia)

- 01/01/2011 – 17/03/2014
Settembre 2011 – Dicembre 2011
- Area di Marketing: sviluppare un piano di marketing digitale finalizzato all’incremento delle vendite online;
 - Area di Progettazione: realizzazione all’interno del piano di marketing della ristrutturazione del sito Web Nespresso, con il fine di aumentare i clienti Nespresso registrati ai servizi online e la spesa mensile di ciascun utente.
 - Progettazione di wireframes e mockup dell’applicazione e-commerce mobile di Nespresso.

01/01/2011 – 17/03/2014
Settembre 2011 – Dicembre 2011 **Progetto di strategia di comunicazione digitale per il servizio Mediaset Net tv svolto con la Cattedra di Sistemi tecnologici e contenuti per la tv digitale e dispositivi mobili (Professori: Francesca Comunello, Alberto Marinelli)**

Sapienza – Università di Roma – CORIS (Dipartimento di Sociologia e Comunicazione) – Via Salaria, 113, 00198, Roma (Italia)

- Evoluzione degli approcci al web di Mediaset (storia, strategie di mercato e tecnologiche)
- Analisi dettagliata dell’offerta di Mediaset Net tv
- SWOT Analysis,
- Benchmarking,
- Proposte operative di integrazione e miglioramento del servizio

Maggio 2011 – Giugno 2011

Analisi di approfondimento sul tema Ustica: ricostruzione di un frammento di memoria nazionale”, svolto con la Cattedra di “Media e studi culturali” (Professori: Silvia Leonzi, Gianni Ciofalo)

Sapienza – Università di Roma – CORIS (Dipartimento di Sociologia e Comunicazione) – Via Salaria, 113, 00198, Roma (Italia)

- Analisi del rapporto tra immaginario collettivo e memoria, approfondendo il caso della strage di Ustica attraverso tre prodotti culturali che sono stati ideati con il fine di ricostruire un’identità forte e una memoria nazionale sull’accaduto.

01/09/2006 – 14/12/2010

Dottore in Scienze e Tecnologie della Comunicazione – Valutazione di 106/110

Livello 6 QEQ

Sapienza – Università di Roma – CORIS (Dipartimento di Sociologia e Comunicazione) – Via Salaria, 113, 00198, Roma (Italia)

- Processi culturali e comunicativi, Storia contemporanea, Fondamenti di scienze sociali, Psicologia sociale e cognitiva, Diritto della comunicazione, Informatica, Teoria delle comunicazioni di massa, Metodologia della ricerca sociale, Scienze della politica, Industria culturale e media studies, Teorie e tecniche della televisione.
- Titolo di tesi: “Neuroscienze e cinema. Nuovi orizzonti per la teoria del film” (Relatore Professore Elio Girlanda, Correlatore Professore Roberto Faenza)

2001 - 2006

Maturità scientifica – Valutazione di 80/100

Livello 4 QEQ

Liceo Scientifico Statale “Innocenzo XII” di Anzio – Via Ardeatina, 87, 00042, Anzio (Rm), Italia

- Lingua e letteratura italiana, matematica, chimica, biologia, scienze della terra, storia, geografia, filosofia, fisica, lingua e letteratura inglese, diritto, storia dell’arte, religione, educazione fisica

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre Italiano

Altre lingue

	COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
Inglese	B2	B2	B2	B2	B2

Livelli: A1/A2: Utente base - B1/B2: Utente intermedio - C1/C2: Utente avanzato
 Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue

Competenze comunicative

- Competenze relazionali e in gruppi di lavoro, acquisite nelle varie situazioni lavorative richiedenti coordinamento di orari e mansioni tra colleghi, esami universitari comprendenti ricerche e progettazioni di soluzioni da parte di un team di lavoro.

Competenze organizzative e gestionali

Capacità di gestire le relazioni in pubblico acquisita attraverso le attività lavorative svolte negli anni e attraverso l’attività di volontariato in associazioni e comitati di livello locale e regionale.

Competenze professionali

- Conoscenza dei principali Tools per la progettazione e l'analisi (in particolare Miro, Optimal Workshop, Dovetail, Maze, Trymata, Useberry, User zoom, UX Tweak, Lookback, Toluna, Survey Monkey, XMind, Umlet, etc.).
- Conoscenza dell'ambiente Microsoft Windows e Mac OS e del pacchetto Office.
- Conoscenza dell'ambiente Android e iOS per dispositivi mobili.
- Conoscenza dei principali Internet browser (in particolare Google Chrome, Safari, Firefox Mozilla, Microsoft Explorer).
- Conoscenza di programmi per il video editing (in particolare Sony Vegas, Adobe Premiere, Pinnacle Studio, Clipchamp), con esperienza in attività di divulgazione delle stesse in progetti realizzati in scuole medie e superiori nella provincia di Roma.
- Conoscenza di programmi e applicativi per la comunicazione (in particolare Microsoft Teams, Google Suite).
- Ottima capacità di navigazione in Internet e conoscenza delle caratteristiche dei principali social network.

Competenza digitale

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente avanzato	Utente avanzato	Utente autonomo	Utente avanzato	Utente autonomo

Livelli: [Utente base](#) - [Utente intermedio](#) - [Utente avanzato](#)
[Competenze digitali](#) - [Scheda per l'autovalutazione](#)

Altre competenze

- Hobby: letteratura di viaggio, bibliofilia, teatro. Sommelier AIS professionista.

Patente di guida

B

ULTERIORI INFORMAZIONI

Pubblicazioni scientifiche

- Grimaldi R., Opromolla A., Parente G.A., Sciarretta E., Volpi V. (2016), *Rethinking Public Transport Services for the Elderly through a Transgenerational Design Approach*. International Conference on Human Aspects of IT for the Aged Population (pp. 395-406). Springer, Cham. In: ITAP 2016, Part II, LNCS 9755 proceedings, HCI International 2016.
- Volpi V., Parente G.A., Pifferi G., Opromolla A., Medaglia C.M.M. (2018), *Improving Quality of Interaction with the Mobility Services Through the Gamification Approach*. In: Kurosu M. (eds) Human-Computer Interaction. Interaction Technologies. HCI 2018. LNCS, vol 10903, pp. 488-502.
- Parente G.A., Opromolla A., Volpi V. (2018). *Data-driven Journalism come punto di contatto tra cittadini, professionisti dell'informazione e Istituzioni*, Comunicazioneepuntodoc n.20, Lupetti Editore, Bologna.
- Volpi, V., Opromolla, A., Parente, G. A., & Medaglia, C. M. (2019), *Towards a Multi-modal Transportation Scenario: An Analysis About Elderly Needs*. In International Conference on Human-Computer Interaction (pp. 118-129). Springer, Cham.
- Opromolla A., Volpi V., Parente G.A. (2019), *Co-Designing Game Solutions for Hybrid Urban Spaces. How Game Elements Can Improve Experience with the Mobility Services*, INTERACTION DESIGN & ARCHITECTURE(S).
- G.A. Parente (2019), *App geolocalizzate e algoritmi: tra pseudo-trasparenza e sfruttamento dei dati per generare profitto*, Comunicazioneepuntodoc, n. 22, Lupetti Editore, Bologna
- A. Opromolla, G.A. Parente (2020), *Virtuali e reali: il significato delle "connessioni" per i giovani*. In N. Ferrigni (a cura di), "Libro bianco Generazione Proteo", Eurilink, 2020.
- R. Grimaldi, E. Sciarretta, G.A. Parente (2020), *Defining User Requirements of a eHealth Mobile App for Elderly: the HomeCare4All Project Case Study*. In: International Conference on Human-Computer Interaction 2020. Springer, Cham.
- R. Grimaldi, E. Sciarretta, G.A. Parente, C.M. Medaglia (2020), *Designing and testing HomeCare4All: a eHealth mobile app for elderly*. In: International Conference on Human-Computer Interaction 2020. Springer, Cham.
- L. Parisi, G.A. Parente (2020), *Questioning algorithms' transparency: the case of location-based platforms in the context of touristic mobility*, Special Issue of Journal of Sociocybernetics (in corso di pubblicazione)

- Conferenze** Speaker alle seguenti conferenze per la presentazione di articoli scientifici:
- Dark Age 2.0 – 15th International Conference of Sociocybernetics, giugno 2019 (presentazione della ricerca intitolata “Questioning the algorithmic transparency of location-based platforms”)
 - HCI International 2020 – Human Computer Interaction, Copenaghen, luglio 2020 (presentazione dell’articolo intitolato “Defining User Requirements of a eHealth Mobile App for Elderly: the HomeCare4All Project Case Study”)
 - Medcom 2020+1 - “6th World Conference on Media and Mass Communication”, giugno 2021 (presentazione della ricerca intitolata “How users perceive the algorithmic transparency of location-based platforms”)
- Seminari e corsi**
- Corso di formazione in “Mobility Management per la società” - Legambiente “Mondi possibili” – A.P.S. Tavola Rotonda: Acquisizione di abilità e competenze riguardanti la figura del Mobility manager aziendale. (maggio - luglio 2016)
- Futurisers – Percorso per costruire di futuri desiderabili – Tixe Academy: Percorso di approfondimento sulle tematiche legate al cambiamento all’interno delle organizzazioni e nelle vite professionali, per riflettere sulle competenze per essere, apprendere, lavorare ai tempi della digital transformation. (maggio 2017 – attuale)
- The British Institute of Rome: Corso di livello C1 (CEFR) E.A.P. English for Academic Purposes “Paper Congressuali”, giugno-luglio 2018 (valutazione globale: ottimo)
- Altra attività didattica**
- Docenza per il corso “Digitale 2 - responsabile gestore delle comunità online”, erogato dalla Scuola di formazione “Progetti Comuni Soc. Coop. a R.L.”, all’interno dei seguenti moduli formativi: Internet, World Wide Web, Social network; Introduzione al Web e al social media marketing; Comunicazione politica e civic engagement (per un totale di 40 ore).
- Dati personali**
- Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel curriculum vitae ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 e del GDPR (Regolamento UE 2016/679).