

# Curriculum Vitae et Studiorum

Attività scientifica e didattica

Claudio Enrico Palazzi, Ph.D.

Professore Associato in Informatica – INF/01  
Dipartimento di Matematica - Università degli Studi di Padova

## DATI PERSONALI

- **Nome e Cognome:** Claudio Enrico Palazzi
- **Luogo e data di nascita:** Thalwil (Svizzera), 19 ottobre 1974
- **Cittadinanza:** Italiana
- **Codice fiscale:** PLZ CDN 74R19 Z133P
- **Residenza:** Via Po, 61 – 36040 – Torri di Quartesolo (VI)
- **Obblighi Militari:** Assolti
- **Lingue straniere:** Inglese
- **Indirizzo di ufficio:** Università degli Studi di Padova, Dipartimento di Matematica, Via Trieste 63 – 35131 – Padova.
- **Telefono ufficio:** 049 - 827 1426
- **Fax:** 049 - 827 1499
- **E-mail:** [cpalazzi@math.unipd.it](mailto:cpalazzi@math.unipd.it).
- **Home-page:** <http://www.math.unipd.it/~cpalazzi/>

## ATTUALE POSIZIONE

- Dal 22 dicembre 2010, è **Professore Associato** (settore scientifico-disciplinare INF/01-Informatica) presso il Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.

## TITOLI

- Dal **2015** è **Key Member** del Multimedia Cloud Computing Interest Group Interest Group (MCCIG) del IEEE Technical Committee on Multimedia Communications (MMTC).
- Nel 2013 ha ricevuto la **conferma a Professore Associato**.
- 2011 è stato **Visiting Scholar** presso il Computer Science Department della University of California, Los Angeles, USA.
- 2011 è stato **Visiting Scholar** presso Institut Galilée, Univ. Paris 13, Francia.
- Il 22 dicembre 2010 ha preso servizio come **Professore Associato** nel settore disciplinare INF/01-Informatica presso il Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova, **dicembre 2010**. Nel 2010 ha ricevuto la **conferma a Ricercatore Universitario**.
- Il 10 ottobre 2010 è stato dichiarato **idoneo** nella valutazione comparativa per **Professore Associato** nel settore disciplinare INF/01-Informatica bandito dall'Università degli Studi di Milano, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, **ottobre 2010**.
- 2008 è stato **Visiting Scholar** presso il Computer Science Department della University of California, Los Angeles, USA.
- Il 1 ottobre 2007 ha preso servizio come **Ricercatore Universitario** nel settore disciplinare INF/01-Informatica presso la Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali dall'Università degli Studi di Padova, Dipartimento di Matematica Pura e Applicata, **ottobre 2007**.
- Vincitore di un posto da **Ricercatore Universitario** nel settore disciplinare INF/01-Informatica, Dipartimento di Matematica Pura e Applicata, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Padova, **luglio 2007**.
- **Contratto triennale** di collaborazione coordinata e continuativa per attività relative al progetto FIRB DAMASCO, Dipartimento di Scienze dell'Informazione, Università di Bologna, **aprile 2007**.
- **Ph.D. in COMPUTER SCIENCE**, presso il Computer Science Department della University of California, Los Angeles il **23/03/2007**.
- **DOTTORATO di RICERCA in INFORMATICA ciclo XVIII**, conseguito presso il Dipartimento di Scienze dell'Informazione dell'Università degli Studi di Bologna il **27/04/2006**.
- **MASTER in COMPUTER SCIENCE**, conseguito presso il Computer Science Department della University of California, Los Angeles, il **18/06/2005**.
- **LAUREA in SCIENZE dell'INFORMAZIONE**, con voto 110/110 e lode conseguita il **18/07/2002** presso il CdL in Scienze dell'Informazione di Cesena, Facoltà di SS MM FF NN, Università degli Studi di Bologna.

• **DIPLOMA di RAGIONIERE, PERITO COMMERCIALE E PROGRAMMATORE**, con voto 43/60 conseguito il **19/07/1993**, presso l'Istituto Tecnico Commerciale "D. Bramante" di Pesaro.

## TESI DI DOTTORATO

- **C. E. Palazzi**, "Fast Online Gaming over Wireless Networks", Ph.D. Thesis in Computer Science, University of California, Los Angeles, marzo 2007.
- **C. E. Palazzi**, "Fast and Fair Event Delivery in Large Scale Online Games over Heterogeneous Networks", Ph.D. Thesis in Computer Science, Università degli Studi di Bologna, 26 aprile 2006.

## PREMI E RICONOSCIMENTI

- 2016 Coautore di un articolo **vincitore secondo premio Student Research Award** ad ACM Mobicom 2016 – A. Bujari, C. E. Palazzi, D. Ronzani, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, "Network Analysis of the Steam In-Home Streaming Game System".
- 2015 Coautore di un articolo **vincitore primo premio Student Research Award** ad ACM Mobicom 2015 – M. Pozza; C. E. Palazzi; A. Bujari, "Mobile Data Offloading Testbed".
- 2014 **Massimo punteggio VQR** ricevuto per la Valutazione della Qualità della Ricerca 2011-2014: 1-1-1.
- 2011 è stato **Visiting Scholar** presso il Computer Science Department della University of California, Los Angeles, USA.
- 2011 è stato **Visiting Scholar** presso Institut Galilée, Univ. Paris 13, Francia.
- 2010 – Vincitore di idoneità nella valutazione comparativa per **Professore Associato** nel settore disciplinare INF/01-Informatica bandito dall'Università degli Studi di Milano, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, settembre 2010.
- dal 2010 ad oggi – Selezionato per far parte di Who's Who in Science.
- dal 2010 ad oggi – Selezionato per far parte di Who's Who in the World.
- 2008 e 2009 – Selezionato per far parte di Who's Who in America.
- 2008 è stato **Visiting Scholar** presso il Computer Science Department della University of California, Los Angeles, USA.
- 2007 – Vincitore **Best Paper Award** per l'articolo "The Anatomy of an Inter-Vehicular Gaming Communication Subsystem with Experiments", pubblicato negli Atti di GAMEON'2007 International Conference, Eurosis, Bologna, Italia, novembre 2007.
- 2007 – Vincitore di valutazione comparativa per la copertura di un posto da **Ricercatore Universitario** nel settore disciplinare INF/01-Informatica bandito dal Dipartimento di Matematica Pura e Applicata, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Padova, luglio 2007.
- 2007 – Vincitore di concorso per l'assegnazione di un **contratto triennale** di collaborazione coordinata e continuativa per attività relative al progetto FIRB DAMASCO, Dipartimento di Scienze dell'Informazione, Università di Bologna, aprile 2007.
- 2007 – Finalista per il **Departmental Outstanding Ph.D. Award**, Computer Science Department, UCLA, aprile 2007.
- 2007 – Finalista per il **Best Student Paper Award** per l'articolo "How Do You Quickly Choreograph Inter-Vehicular Communications? A Fast Vehicle-to-Vehicle Multi-Hop Broadcast Algorithm, Explained", pubblicato negli Atti della 3rd IEEE CCNC International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (CCNC/NIME 2007), Las Vegas, NV, USA, gennaio 2007.
- 2006 – Finalista per il **Edward K. Rice Outstanding Doctoral Student Award** della Henry Samueli School of Engineering and Applied Science, della University of California, Los Angeles, novembre 2006.
- 2005 – Vincitore **Best Paper Award** per l'articolo "FILA, a Holistic Approach to Massive Online Gaming: Algorithm Comparison and Performance Analysis", pubblicato negli Atti della 3rd ACM Annual International Conference in Computer Game Design and Technology (GDTW 2005), Liverpool, UK, novembre 2005.
- 2005 – Vincitore **Borsa di studio per merito Marco Polo** per la mobilità dei giovani ricercatori, Università di Bologna.
- 2002 – Vincitore **Borsa di studio per merito Interlink** per un posto di Dottorato di Ricerca in Informatica in cooperazione tra il Computer Science Department della University of California, Los Angeles, e il Dipartimento di Scienze dell'Informazione della Università di Bologna (durata 4 anni).
- 2002 – Vincitore **Borsa di studio per merito M.I.U.R.** per il programma di Dottorato di Ricerca in Informatica, Università di Bologna (Rifiutato per incompatibilità con la borsa Interlink);
- 2002 – Vincitore **Borsa di studio per merito M.I.U.R.** per un posto di Dottorato di Ricerca in Informatica presso il Dipartimento di Informatica della Università di Pisa (Rifiutato per incompatibilità con la borsa Interlink);
- 2001 – Riconoscimento **Sigillum Magnum Alma Mater Studiorum** dell'Università di Bologna.

## **PERIODI DI STUDIO E RICERCA TRASCORSI ALL'ESTERO**

Claudio Enrico Palazzi ha fatto parte del progetto INTERLINK come primo partecipante al dottorato in cooperazione tra il Computer Science Department della University of California, Los Angeles, e il Dipartimento di Scienze dell'Informazione dell'Università di Bologna. Grazie a questo doppio ruolo, Claudio Enrico Palazzi ha trascorso consistenti periodi all'estero presso il Network Research Laboratory del Computer Science Department della University of California, Los Angeles. In particolare i periodi:

- gennaio 2003 – marzo 2004
- ottobre 2004 – febbraio 2006
- gennaio 2007 – marzo 2007

Claudio Enrico Palazzi ha inoltre trascorso i seguenti periodi all'estero nelle istituzioni indicate:

- settembre e ottobre 2008 – Network Research Lab del Computer Science Department della University of California, Los Angeles (Faculty Exchange Program tra la University of California, Los Angeles e la Università degli Studi di Padova – Visiting Scholar)
- gennaio 2011 - Network Research Lab del Computer Science Department della University of California, Los Angeles (Invited Visiting Professor – Visiting Scholar).
- da febbraio a giugno 2011 – L2TI - Institut Galilée, Univ. Paris 13 (Invited Visiting Professor – Visiting Scholar).

## **SOMMARIO DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA ALL'ESTERO**

- **A.A. 2005/2006** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di “CS218 Advanced Computer Networks” per il Computer Science Department, University of California, Los Angeles (Titolare del Corso: Prof. Mario Gerla).
- **A.A. 2004/2005** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di “CS215 Computer Communication Networks” per il Computer Science Department, University of California, Los Angeles (Titolare del Corso: Prof. Medy Sanadidi).
- **A.A. 2004/2005** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di “CS194 Research Group” per il Computer Science Department, University of California, Los Angeles (Titolare del Corso: Prof. Mario Gerla).
- **A.A. 2003/2004** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di “CS194 Research Group” per il Computer Science Department, University of California, Los Angeles (Titolare del Corso: Prof. Mario Gerla).

## **SOMMARIO DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA IN ITALIA**

### **(Corsi di Laurea, Laurea Magistrale e Dottorato)**

- **A.A. 2016/2017** – Titolare dell'insegnamento “Online Games” (10 ore totali), in inglese, per la Scuola di Dottorato in Brain, Mind and Computer Science, Area Informatica, Dipartimento di Psicologia Generale e Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2016/2017** - Titolare dell'insegnamento di “Sistemi Operativi” (9 CFU), per il Corso di Laurea in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2016/2017** – Titolare dell'insegnamento di “Wireless Networks” (6 CFU), in inglese, per il Corso di Laurea Magistrale in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2015/2016** - Titolare dell'insegnamento di “Sistemi Operativi” (9 CFU), per il Corso di Laurea in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2015/2016** – Titolare dell'insegnamento di “Reti Wireless” (6 CFU), in inglese, per il Corso di Laurea Magistrale in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2014/2015** Seminario di 2 ore all'interno dell'insegnamento di Serious Games della Scuola di Dottorato in Brain, Mind and Computer Science dell'Università degli Studi di Padova?
- **A.A. 2014/2015** – Titolare dell'insegnamento “Sistemi Operativi e Reti” (6 CFU) per i Tirocini Formativi Attivi (TFA) Classe A042 Informatica del Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Verona, in collaborazione col Dipartimento di Matematica dell'Università degli Studi di Padova. Responsabile del Modulo di Sistemi Operativi (3 CFU) all'interno di tale insegnamento.
- **A.A. 2014/2015** – Titolare dell'insegnamento “Networking Issues and Solutions in Online Games” (12 ore totali), in inglese, per la Scuola di Dottorato in Scienze Matematiche, Area Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2014/2015** - Titolare dell'insegnamento di “Sistemi Operativi” (9 CFU), per il Corso di Laurea in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2014/2015** – Titolare dell'insegnamento di “Reti Wireless” (6 CFU), in inglese, per il Corso di Laurea Magistrale in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.

- **A.A. 2014/2015** – Titolare di 3 CFU per l'insegnamento di “Sistemi Multimediali” (6 CFU totali), per il Corso di Laurea Magistrale in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2013/2014** – Titolare dell'insegnamento “Sistemi Operativi e Reti” (6 CFU) per i Percorsi Abilitanti Speciali (PAS) classi A042 Informatica e C300 Laboratorio di Informatica Gestionale del Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Verona, in collaborazione col Dipartimento di Matematica dell'Università degli Studi di Padova. Responsabile del Modulo di Sistemi Operativi (3 CFU) all'interno di tale insegnamento.
- **A.A. 2013/2014** – Titolare dell'insegnamento “Networking Issues and Solutions in Online Games” (12 ore totali), per la Scuola di Dottorato in Scienze Matematiche, Area Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2013/2014** - Titolare dell'insegnamento di “Sistemi Operativi” (8 CFU), per il Corso di Laurea in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2013/2014** – Titolare dell'insegnamento di “Reti Wireless” (6 CFU), per il Corso di Laurea Magistrale in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2013/2014** – Titolare di 3 CFU per l'insegnamento di “Sistemi Ipermediali” (6 CFU totali), per il Corso di Laurea Magistrale in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2012/2013** – Titolare dell'insegnamento “Networking Issues and Solutions in Online Games” (12 ore totali), per la Scuola di Dottorato in Scienze Matematiche, Area Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2012/2013** – Titolare dell'insegnamento “Sistemi Operativi e Reti” (6 CFU) per i Tirocini Formativi Attivi (TFA) Classe A042 Informatica del Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Verona, in collaborazione col Dipartimento di Matematica dell'Università degli Studi di Padova. Responsabile del Modulo di Sistemi Operativi (3 CFU) all'interno di tale insegnamento.
- **A.A. 2012/2013** – Titolare dell'insegnamento di “Reti Wireless” (6 CFU), per il Corso di Laurea Magistrale in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2012/2013** - Titolare dell'insegnamento di “Sistemi Operativi” (8 CFU), per il Corso di Laurea in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2012/2013** – Titolare di 3 CFU per l'insegnamento di “Sistemi Ipermediali” (6 CFU totali), per il Corso di Laurea Magistrale in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2012/2013** – Titolare dell'insegnamento di “Informatica Pediatrica” (1 CFU), per il Corso di Laurea in Medicina e Chirurgia, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2011/2012** – Titolare dell'insegnamento di “Reti Wireless” (6 CFU), per il Corso di Laurea Magistrale in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2011/2012** - Titolare dell'insegnamento di “Sistemi Operativi” (8 CFU), per il Corso di Laurea in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2011/2012** – Titolare di 2.5 CFU per l'insegnamento di “Sistemi Ipermediali” (6 CFU totali), per il Corso di Laurea Magistrale in Informatica, Dipartimento di Matematica, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2010/2011** – Titolare dell'insegnamento di “Reti Wireless” (6 CFU), per il Corso di Laurea Magistrale in Informatica, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2010/2011** - Titolare dell'insegnamento di “Sistemi Operativi” (8 CFU), per il Corso di Laurea in Informatica, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2009/2010** – Titolare dell'insegnamento di “Reti Wireless” (6 CFU), per il Corso di Laurea Magistrale in Informatica, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2009/2010** - Titolare dell'insegnamento di “Sistemi Operativi” (8 CFU), per il Corso di Laurea in Informatica, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2009/2010** - Titolare di un Modulo Didattico di 16 ore di “Programmazione 1”, per il Corso di Laurea in Informatica, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2008/2009** – Titolare dell'insegnamento di “Reti Wireless” (6 CFU), per il Corso di Laurea Magistrale in Informatica, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2008/2009** - Titolare dell'insegnamento di “Sistemi Operativi” (8 CFU), per il Corso di Laurea in Informatica, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Padova.
- **A.A. 2007/2008** - Titolare dell'insegnamento “Elementi di Informatica” (4 CFU), per il Corso di Laurea in Scienze Ambientali di Ravenna, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna.
- **A.A. 2007/2008** - Titolare dell'insegnamento “Laboratorio di Informatica” (2 CFU), per il Corso di Laurea in Scienze Ambientali di Ravenna, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna.

- **A.A. 2007/2008** - Titolare dell'insegnamento "Informatica" (4 CFU), per il Corso di Laurea in Tecnologie per la Conservazione e il Restauro dei Beni Culturali di Ravenna, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna.
- **A.A. 2007/2008** - Titolare dell'insegnamento di "Basi di Dati e Sistemi Informativi" (3 CFU), per il Corso di Laurea in Tecnologie per la Conservazione e il Restauro dei Beni Culturali di Ravenna, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna.
- **A.A. 2007/2008** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di "Sistemi Operativi" (18 ore di lezione frontale, ricevimento ed esami), per il Corso di Laurea in Informatica, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Padova (Titolare del Corso: Prof. Tullio Vardanega).
- **A.A. 2007/2008** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di "Programmazione 1" (42 ore di lezione frontale, ricevimento ed esami), per il Corso di Laurea in Informatica, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Padova (Titolare del Corso: Prof. Gilberto Filé).
- **A.A. 2006/2007** - Titolare di un Modulo Didattico di 16 ore per l'insegnamento di "Elementi di Informatica", per il Corso di Laurea in Scienze Ambientali di Ravenna, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna.
- **A.A. 2006/2007** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di "Elementi di Informatica" (8 ore di lezione frontale, 6 ore di esercitazione guidata in laboratorio, ricevimento ed esami), per il Corso di Laurea in Scienze Ambientali di Ravenna, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna (Titolare del Corso: Prof. Marco Rocchetti).
- **A.A. 2006/2007** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di "Laboratorio di Informatica" (12 ore di esercitazione guidata in laboratorio, ricevimento ed esami), per il Corso di Laurea in Scienze Ambientali di Ravenna, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna (Titolare del Corso: Prof. Marco Rocchetti).
- **A.A. 2006/2007** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di "Informatica" (18 ore di lezione frontale, 6 ore di esercitazione guidata in laboratorio, ricevimento ed esami), per il Corso di Laurea in Tecnologie per la Conservazione e il Restauro dei Beni Culturali di Ravenna, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna (Titolare del Corso: Prof. Marco Rocchetti).
- **A.A. 2006/2007** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di "Basi di Dati e Sistemi Informativi" (6 ore di lezione frontale 12 ore di esercitazione guidata in laboratorio, ricevimento ed esami), per il Corso di Laurea in Tecnologie per la Conservazione e il Restauro dei Beni Culturali di Ravenna, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna (Titolare del Corso: Prof. Marco Rocchetti).
- **A.A. 2006/2007** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di "Sistemi e Applicazioni Multimediali" (2 ore di lezione frontali), per il Corso di Laurea in Informatica, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna (Titolare del Corso: Prof. Marco Rocchetti).
- **A.A. 2006/2007** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di "Architettura di Internet" (27 ore di lezioni frontali, ricevimento ed esami), per il Corso di Laurea in Scienze di Internet, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna (Titolare del Corso: Prof. Marco Rocchetti).
- **A.A. 2005/2006** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di "Elementi di Informatica" (18 ore di lezione frontale, 6 ore di esercitazione guidata in laboratorio, ricevimento ed esami), per il Corso di Laurea in Scienze Ambientali di Ravenna, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna (Titolare del Corso: Prof. Marco Rocchetti).
- **A.A. 2005/2006** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di "Laboratorio di Informatica" (12 ore di esercitazione guidata in laboratorio, ricevimento ed esami), per il Corso di Laurea in Scienze Ambientali di Ravenna, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna (Titolare del Corso: Prof. Marco Rocchetti).
- **A.A. 2005/2006** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di "Informatica" (18 ore di lezione frontale, 6 ore di esercitazione guidata in laboratorio, ricevimento ed esami), per il Corso di Laurea in Tecnologie per la Conservazione e il Restauro dei Beni Culturali di Ravenna, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna (Titolare del Corso: Prof. Marco Rocchetti).
- **A.A. 2005/2006** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di "Basi di Dati e Sistemi Informativi" (6 ore di lezione frontale, 12 ore di esercitazione guidata in laboratorio, ricevimento ed esami), per il Corso di Laurea in Tecnologie per la Conservazione e il Restauro dei Beni Culturali di Ravenna, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna (Titolare del Corso: Prof. Marco Rocchetti).
- **A.A. 2005/2006** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di "Sistemi e Applicazioni Multimediali" (4 ore di lezione frontale), per il Corso di Laurea in Informatica, Facoltà di Scienze

Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna (Titolare del Corso: Prof. Marco Roccetti).

- **A.A. 2003/2004** - Attività di Supporto alla Didattica per l'insegnamento di "Sistemi e Applicazioni Multimediali" (4 ore di lezione frontale), per il Corso di Laurea in Informatica, Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali, Università degli Studi di Bologna (Titolare del Corso: Prof. Marco Roccetti).

### **Attività di Relatore per Tesisti Laurea Triennale e Laurea Specialistica/Magistrale**

Claudio E. Palazzi ha svolto (o sta svolgendo) il ruolo di tutor di stage di 134 studenti della Laurea Triennale in Informatica dell'Università degli Studi di Padova.

Ha svolto il ruolo di controrelatore per la tesi di Laurea Specialistica/Magistrale in Informatica dell'Università degli Studi di Padova di 48 studenti.

E' stato (o è) co-tutor di 4 studenti della Laurea Triennale in Informatica dell'Università degli Studi di Milano.

### **Attività relative a Dottorati di Ricerca in Informatica**

- Nel **2017** è stato **External examiner** per Miguel Baguena, "Delay Tolerant Networks for Efficient Information Harvesting and Distribution in Intelligent Transportation Systems", PhD Program in Computer Science, Università Politecnica di Valencia, Spagna.
- Nel **2016** è stato **External Examiner** per Janne Parkkila, "Connecting Video Games as a Solution for the Growing Video Game Markets", PhD Program in Computer Science, Lappeenranta University of Technology, Finlandia.
- Nel **2016** è stato **External examiner** per Sergio Martinez Tornell, "Delay Tolerant Networks for Efficient Information Harvesting and Distribution in Intelligent Transportation Systems", PhD Program in Computer Science, Università Politecnica di Valencia, Spagna.
- Nel **2016** è stato **External examiner** per Ali Balador, "On The Design and Evaluation of An Efficient Medium Access Control Solution for Vehicular Environments", PhD Program in Computer Science, Università Politecnica di Valencia, Spagna.
- Dal **2015**, Membro del **Collegio di Dottorato in Brain, Mind and Computer Science**, Università degli Studi di Padova.
- **2015 – 2018**, **Supervisore** e relatore di tesi di dottorato per lo studente di dottorato Daniele Ronzani (Dottorato in Brain, Mind and Computer Science).
- Nel **2015** è stato membro della **Commissione Esame Finale Dottorato in Informatica** dell'Università degli Studi di Roma "La Sapienza".
- **2014 -2017**, **Co-supervisione** del lavoro di dottorato e tesi di Ameur Bennaoui, University of Constantine 2, Algeria.
- **2012 – 2015** Membro del **Collegio di Dottorato in Scienze Matematiche, area Informatica**, Università degli Studi di Padova.
- **2011 – 2014**, **Supervisore** e relatore di tesi di dottorato per lo studente di dottorato Armir Bujari (Dottorato in Informatica in cooperazione tra l'Università degli Studi di Bologna e l'Università degli Studi di Padova).

### **Altre Attività di Servizio**

Dal **2016** è membro della **Commissione Progetti Speciali 1619** del Dipartimento di Matematica della Università degli Studi di Padova.

Dal **2015** è **Key Member** del Multimedia Cloud Computing Interest Group Interest Group (MCCIG) del IEEE Technical Committee on Multimedia Communications (MMTC).

- Nel **2015** ha partecipato alle giornate dell'orientamento del Corso di Laurea in Informatica e del Corso di Laurea Magistrale in Informatica dell'Università degli Studi di Padova, organizzate presso vari istituti superiori di Padova e Vicenza.
- Nel **2015** ha partecipato all'organizzazione del gazebo del Dipartimento di Matematica per la **Notte dei Ricercatori** organizzata dall'Università degli Studi di Padova.
- Nel **2014** ha partecipato alle giornate dell'orientamento dell'Università degli Studi di Padova, organizzate ad Agripolis per gli studenti delle scuole superiori.
- Nel **2013** ha partecipato all'organizzazione del gazebo del Dipartimento di Matematica per la **Notte dei Ricercatori** organizzata dall'Università degli Studi di Padova.
- Nel **2012** è stato nominato **Consulente Tecnico Unico (CTU)** dal Tribunale di Padova.
- Nel **2012** è stato membro della **Commissione Valutazione per i Tirocini Formativi Attivi (TFA)** della classe A/042 Informatica organizzati congiuntamente da Università degli Studi di Verona, Università degli Studi di Padova e Università Ca' Foscari Venezia.

- Nel **2012** è stato **referente comunicativo** del Corso di Laurea in Informatica dell'Università degli Studi di Padova per l'organizzazione della puntata sulla professione dell'Informatico all'interno della trasmissione JOBS di TV7 alle 7.
- **2010 - oggi** è **membro del Centro di Ateneo di Servizi e Ricerca per la Disabilità, la Riabilitazione e l'Integrazione**, Università degli Studi di Padova.
- **2009 - oggi** è membro della commissione valutatrice dei migliori stage di Laurea Triennale per il premio Stage-IT.
- **2009 - oggi** è membro della **Commissione Didattica dei Corsi di Studio in Informatica**, Dipartimento di Matematica (ex-Dipartimento di Matematica Pura e applicata, ex-Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali), Università degli Studi di Padova.
- **2009 - oggi** è il **responsabile per i piani di studio della Laurea Triennale in Informatica**, Dipartimento di Matematica (ex-Dipartimento di Matematica Pura e applicata, ex-Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali), Università degli Studi di Padova.
- Nel 2009, nel 2011 e nel 2014 ha partecipato alle **giornate per l'orientamento Universitario** rivolto agli studenti dell'ultimo anno delle scuole superiori.

## SOMMARIO DELL'ATTIVITÀ SCIENTIFICA

### Interessi di ricerca e classificazione per argomenti dell'attività scientifica e delle pubblicazioni:

- Protocolli di trasporto per reti wired e wireless: progettazione, implementazione e analisi delle prestazioni [T001], [C001], [C002], [C016], [C017], [C018], [C021], [C026], [C029], [C031], [C033], [C032], [C036], [C038], [C039], [C042], [C044], [C045], [C046], [B003], [R001], [R014], [R016], [R017], [S001].
- Intrattenimento digitale basato su reti di utenti statici e mobili: applicazioni, protocolli e algoritmi di sincronizzazione a supporto [T002], [C003], [C004], [C005], [C006], [C007], [C008], [C009], [C019], [C020], [C021], [C022], [C023], [C025], [C027], [C030], [C040], [C041], [C047], [B001], [B002], [M001], [R002], [R003], [R004], [R005], [R006], [R007], [R008], [R009], [R010], [R011], [R013].
- Reti di veicoli: protocolli di condivisione del mezzo trasmissivo, algoritmi di propagazione veloce, applicazioni [C010], [C011], [C012], [C013], [C015], [C020], [C022].
- Tecnologie informatiche applicate ai beni culturali [C014], [C034], [R012].
- Progettazione e analisi delle prestazioni di applicazioni e sistemi Web 2.0 e Web<sup>2</sup> [C024], [C028], [C035], [C037], [C043], [R015], [R018], [R019], [RN001].

Di seguito riportiamo un breve sommario per ciascuno dei succitati interessi di ricerca.

#### **Protocolli di trasporto per reti wired e wireless: progettazione, implementazione e analisi delle prestazioni**

Il protocollo di trasporto TCP supporta ancora oggi le trasmissioni di dati via Internet. Tuttavia, i limiti di un protocollo progettato decenni fa, quando le condizioni di Internet erano completamente diverse da quelle odierne, portano la comunità scientifica mondiale a considerarlo ancora oggi un settore molto vivo della ricerca scientifica. TCP viene analizzato e rivisitato ogni qual volta la tecnologia porta ad un avanzamento delle connessioni così come le conosciamo. Esempi eclatanti sono le trasmissioni wireless, i collegamenti via satellite, le reti ad hoc, le reti di veicoli, i collegamenti a distanze elevatissime, le reti a tolleranza di ritardo, la banda larghissima a 10Gbit/s.

In questo contesto mi sono focalizzato sui protocolli di trasporto in ambiente wireless anche includendo tratte satellitari e, in genere, i collegamenti fra nodi molto distanti tra loro. In particolare, è stato analizzato il caso di uno scenario urbano in cui un disastro ha distrutto la connettività. Ai fini di agevolare le operazioni di soccorso è stata proposta una architettura per il ripristino veloce dei collegamenti facente uso di velivoli senza pilota che fungono da raccordo tra i vari gruppi di soccorritori e un satellite geostazionario collegato con Internet. Varie combinazioni di proxy server e protocolli di trasporto, anche appositamente pensati per le tratte satellitari (TCP Westwood) sono state testate e comparate.

Un contributo importante in questo settore è stato apportato grazie a TCP Libra, un nuovo protocollo di trasporto che risolve due noti problemi di TCP: uno storico e uno più recente ma non per questo meno importante. In sintesi, i) la differenza di velocità di trasferimento tra flussi colleganti nodi a distanze diverse e, in particolare, la bassa efficienza di trasferimento dati ottenibile sui collegamenti a lunga distanza; ii) l'incapacità di scalare a velocità trasmissive molto elevate quali quelle disponibili oggi e in futuro.

TCP Libra riesce a risolvere questi problemi eliminando la dipendenza della velocità di trasferimento dal ritorno dei pacchetti di acknowledgment. La soluzione è stata provata partendo dalla costruzione di un modello matematico; si è poi derivata una equazione di trasferimento indipendente dal round trip time e da questa è stato ottenuto il nuovo algoritmo per il controllo della congestione; la bontà del nuovo algoritmo è stata quindi verificata tramite un ampio insieme di simulazioni rappresentanti condizioni differenti e realistiche, e da esperimenti reali.

Infine, è stato realizzato uno stimatore della capacità di canale detratto il traffico uniformemente distribuito. Tale stimatore presenta due vantaggi principali. Il primo di questi è rappresentato dallo sfruttamento dei pacchetti normalmente inviati dal TCP senza che siano necessari l'invio di ulteriori pacchetti di prova o di interferire con le normali operazioni di trasferimento dati presenti sul canale. Il secondo vantaggio riguarda l'implementazione di questo schema che lo rende facilmente utilizzabile. Le modifiche richieste, infatti, sono necessarie solo a lato mittente e non vi è incompatibilità con altri protocolli o stimatori in quanto non introducono alcun tipo di traffico sul canale. Il valore aggiunto di questo stimatore è quello di fornire un parametro in più alle applicazioni che lo utilizzano per comprendere meglio le condizioni reali del canale e ottimizzare, di conseguenza, le proprie azioni.

### **Intrattenimento digitale basato su reti di utenti statici e mobili: applicazioni, protocolli e algoritmi di sincronizzazione a supporto**

Le applicazioni multimediali distribuite su rete quali i videogiochi on-line richiedono il supporto di un sistema scalabile e in grado di consegnare i dati in tempo reale, garantendo comunque la consistenza della computazione e l'equità di trattamento dei vari giocatori. Tuttavia, la mancanza di garanzie di qualità di servizio nelle reti tipo Internet rende questi requisiti difficili da combinare in un ambiente ampiamente distribuito. Inoltre, i metodi noti per il soddisfacimento di questi requisiti sono spesso in contrasto l'uno con gli altri. Ad esempio, l'approccio più comune per fornire scalabilità ad un sistema in rete consiste nel fare ricorso ad architetture distribuite in cui lo stato condiviso è mantenuto ridondante e replicato geograficamente. D'altro canto, la distribuzione di diverse entità software atte al mantenimento dello stato della computazione impone l'uso di meccanismi che garantiscano la consistenza di tale stato; tutto ciò si traduce in perdita di interattività tra le entità partecipanti alla sessione di gioco. Inoltre, il meccanismo più comune per garantire la disponibilità di un certo dato a vari utenti nello stesso momento è quello di introdurre dei ritardi artificiali appositamente computati per ogni utente in modo da livellare i ritardi. Appare però evidente come questo meccanismo abbia l'effetto collaterale di rallentare ancora di più la distribuzione dei dati inviati, andando così ad infrangere il requisito fondamentale di interattività.

Al fine di superare questa situazione di impasse, si è utilizzato un approccio olistico che non va a privilegiare un requisito a scapito di altri, bensì riesce a sfruttare il raggiungimento di alcuni requisiti per soddisfare anche gli altri. Si è così dimostrato che i requisiti di interattività, scalabilità, equità, consistenza e correttezza nei giochi distribuiti multiutente non sono necessariamente e completamente incompatibili tra loro come precedentemente ritenuto dalla comunità scientifica.

In questo contesto, è stato progettato, formalizzato, implementato e valutato sperimentalmente un sottosistema di comunicazione per un servizio di event delivery che consegna eventi di gioco agli utenti distribuiti che è in grado di: i) valutare il grado di interattività fornito dal sistema sottostante, ii) attuare appropriate politiche per mantenere e riportare il grado di interattività fra le varie entità coinvolte ad un livello soddisfacente, iii) garantire equità di trattamento ai giocatori coinvolti a prescindere dalle condizioni di rete sperimentate iv) mantenere la consistenza della computazione distribuita.

Il sistema si compone di: un'architettura ibrida client-server e peer-to-peer, un meccanismo di scarto di eventi ridondanti, un equalizzatore di ritardi di consegna e un access point intelligente sull'ultimo tratto della connessione quando l'utente finale è collegato in modalità wireless.

L'architettura ibrida consiste in una serie di server replicati che si sincronizzano comunicando in modalità peer-to-peer nel modo più velocemente possibile. I giocatori sfruttano la presenza di più server collegandosi a quello a loro più vicino minimizzando le latenze di collegamento. Il collegamento di tipo client-server tra gli utenti e i server di gioco permette la semplificazione di procedure quali l'autenticazione degli utenti, l'implementazione di nuove strategie di consegna degli eventi di gioco, il pagamento di eventuali tariffe di gioco, e la verifica dell'equità delle condizioni di gioco.

Sui server di questa architettura ibrida è stato implementato un meccanismo di scarto di alcuni eventi che ha il fine di ripristinare l'interattività del sistema quando questa viene a mancare. In particolare, il sistema utilizza un originale concetto di obsolescenza che permette di rilassare il vincolo di affidabilità nella consegna degli eventi, in modo da guadagnare in interattività. Sfruttando la semantica degli eventi, si è in grado di determinare quali tra questi sono stati resi ridondanti dall'arrivo di nuovi. Questi eventi obsoleti possono quindi essere scartati anziché processati, inoltrati, e ritrasmessi evitando di sprecare risorse computazionali e di rete in condizioni critiche del sistema. Solo eventi influenti e necessari al mantenimento della consistenza vengono consegnati in maniera affidabile, richiedendo così un minor onere di sincronizzazione.

L'algoritmo impiegato per scartare gli eventi obsoleti dalle tecniche di gestione attiva delle code sui router di Internet quali il *Random Early Detection* (RED) e il *RED with In&Out* (RIO). Lo schema proposto cerca di prevenire la perdita di interattività invece che reagire ad essa dopo che si è già verificata. L'idea è quella di scartare preventivamente alcuni eventi obsoleti in maniera probabilistica e proporzionale alla vicinanza fra la media dei ritardi degli eventi di gioco e la soglia di interattività tollerabile. I risultati hanno confermato che questo approccio riesce a mantenere accettabile l'interattività del sistema con un limitato numero di eventi obsoleti scartati. In pratica, sporadiche eliminazioni preventive di eventi obsoleti permette di evitare la perdita di interattività o il dover ricorrere tardivamente ad approcci più aggressivi. Dal punto di vista del giocatore, tale approccio fornisce un'evoluzione più fluida dello stato di gioco.

Eventi di gioco con tempi di consegna inferiori permettono di applicare più tranquillamente meccanismi di introduzione di ritardi artificiali per rendere simultanea la visualizzazione degli eventi di gioco sugli schermi di tutti i giocatori. Minore è il tempo intercorso tra la generazione di un evento e la sua consegna a destinazione e maggiore è il valore massimo di ritardo artificiale che si può aggiungere senza superare la soglia di interattività.

Gli approcci fin qui discussi si occupano di mantenere una veloce consegna degli eventi di gioco da un server all'altro. Tuttavia, questi sforzi potrebbero risultare vani in presenza di ritardi eccessivi che possono scaturire sull'ultimo tratto della connessione, quello che va dal server al client. A questo scopo, abbiamo analizzato un contesto domestico dove vari dispositivi connessi in modalità wireless ad Internet attraverso un unico access point sono utilizzati a supporto di applicazioni per l'intrattenimento digitale. In particolare, si è valutato il caso in cui applicazioni in tempo reale (supportate da UDP), quali i videogiochi online o il video streaming, venivano impiegate contemporaneamente ad applicazioni elastiche (supportate da TCP) quali il download di una collezione di canzoni MP3.

In questo contesto è da decenni largamente diffusa nella comunità scientifica internazionale la convinzione che le applicazioni basate su UDP siano dannose verso le prestazioni delle applicazioni basate su TCP. In particolare, la mancanza di controllo della congestione da parte di UDP può portare ad un monopolio aggressivo del canale che non lascia posto ai flussi basati su TCP. Con il mio lavoro ho invece dimostrato come anche TCP sia a sua volta dannoso per le prestazioni dei flussi basati su UDP. Infatti TCP cerca di usare sempre più banda disponibile fino a riempire il buffer presente sull'AP del contesto domestico considerato e causare così un incremento dei ritardi nella trasmissione dei pacchetti. Ritardi che coinvolgono anche flussi di applicazioni in tempo reale degradandone le prestazioni percepite dall'utente (il flusso di immagini procederà a scatti).

Per affrontare questo problema abbiamo proposto l'utilizzo di un access point intelligente che monitora le trasmissioni sul canale ed utilizza caratteristiche standard di TCP per limitarne la velocità al di sotto dello spazio massimo disponibile sul canale. Come risultato, le due tipologie di flusso riescono a convivere massimizzando entrambi le proprie prestazioni. La finestra di invio di TCP ottiene infatti un andamento molto più uniforme, anziché il tipico "dente di sega", ottenendo alla fine lo stesso (o leggermente maggiore) throughput medio; allo stesso tempo però, non si formeranno code di pacchetti minimizzando così i tempi di consegna dei pacchetti di dati, compresi gli eventi di gioco e i frame video.

Il prossimo passo in questo contesto è quello di allargare lo scenario includendo anche giocatori all'interno di automobili per verificare l'utilizzabilità delle tecniche proposte anche in questo difficile scenario.

### **Reti di veicoli: protocolli di condivisione del mezzo trasmissivo, algoritmi di propagazione veloce, applicazioni**

Le reti di veicoli rappresentano la prossima frontiera dei collegamenti mobili. Allo stesso tempo, la velocità di movimento dei suoi nodi e la dimensione virtualmente infinita delle sue reti esasperano le problematiche note per gli scenari wireless.

Una rete comprendente veicoli può far uso di access point lungo la strada per collegarsi ad Internet o anche costituirsi come una rete ad hoc tra i veicoli stessi. In entrambi i casi è facile immaginare come qualsiasi applicazione supportata oggi nei contesti statici e mobili sarà desiderata anche in un contesto veicolare (Es., video streaming, video/audio chiamate, videogiochi online, file sharing, navigazione di Internet, email, ecc.). Inoltre, un'ampia schiera di applicazioni tipiche per questo scenario è attualmente in fase di studio e sviluppo (Es., assistenza alla guida sicura, pagamento di pedaggi, informazioni relative al viaggio, ecc.).

In questo contesto, ho sviluppato applicazioni e protocolli che possono fornire il loro contributo sia separatamente e sia in combinazione. In particolare, mi sono focalizzato sui problemi dell'assegnazione di indirizzi univoci a ciascun veicolo e dell'invio veloce di messaggi in broadcast da parte di un veicolo a quelli circostanti.

Riguardo al primo punto, è facile comprendere come qualsiasi applicazione di rete necessiti di indirizzi univoci dei nodi coinvolti per poter funzionare. Questo problema è stato adeguatamente trattato in reti statiche o wireless; purtroppo però, le condizioni di altissima mobilità ed estensione virtualmente infinita di una rete veicolare richiedono approcci nuovi appositamente pensati per questo scenario peculiare.

L'approccio da me presentato tiene invece conto dello scenario in cui opera e cerca di trarne, per quanto possibile, vantaggio. In particolare, viene sfruttata la topologia delle reti veicolari e un DHCP modificato per operare in maniera distribuita su veicoli *leader*, eletti dinamicamente, allo scopo di fornire identificativi univoci

ai veicoli. I leader posseggono un insieme di indirizzi che possono assegnare ai veicoli normali e sono inoltre in grado di cooperare con altri leader nelle vicinanze per formare reti allargate. La velocità relativa ridotta fra veicoli permette una maggiore longevità dell'indirizzo assegnato ad un veicolo rispetto al caso in cui a questo scopo fossero impiegati degli access point staticamente collocati lungo il bordo della strada. Gli esperimenti hanno dimostrato l'efficacia dello schema proposto nei termini di: i) velocità di configurazione dei nodi, ii) ridotto overhead di sistema richiesto, iii) minimizzazione del numero di ri-configurazioni necessarie e iv) scalabilità del sistema. I punti i) e iii) sono in particolare molto interessanti al fine di supportare anche applicazioni interattive in tempo reale su queste reti.

Spostandoci a livello applicazione, ho sviluppato un'architettura software che consente la trasmissione veloce di messaggi di broadcast tra autoveicoli. In particolare, il sistema si adatta all'applicazione in uso e alle caratteristiche del traffico di rete generato dalla stessa. Come risultato, l'architettura software proposta è in grado di supportare un'ampia gamma di possibili applicazioni: sicurezza stradale, gestione remota di una telecamera, videogiochi tra più utenti in viaggio.

Al fine di permettere una veloce propagazione dei messaggi, è necessario evitare l'esplosione generalizzata degli invii questi messaggi: un solo messaggio deve propagarsi velocemente percorrendo un tratto di strada prestabilito in maniera multihop ma allo stesso tempo minimizzando il numero di hop richiesti così da limitare i ritardi introdotti. Ho quindi ideato un meccanismo originale che già con pochi messaggi riesce a stimare la distanza massima di trasmissione di un messaggio. Questo parametro era stato precedentemente, ed erroneamente, considerato dalla letteratura scientifica solo come valore costante mentre nel mio schema riesco a tenerne conto in maniera dinamica e a sfruttarlo per massimizzare la probabilità che sia l'auto più lontana, tra quelle a ricevere il messaggio, a farsi carico della sua propagazione verso gli altri veicoli. Come risultato, il numero di hop necessari a coprire l'intera area di auto interessata dall'applicazione risulta ridotto, diminuendo quindi anche le risorse di banda utilizzate e i tempi di propagazione del messaggio.

La stessa soluzione riesce ad operare indistintamente a supporto di applicazioni di varia natura migliorando le prestazioni del sistema. Lo studio ha dimostrato come l'uso della soluzione proposta aumenti il numero di vite che si possono salvare in caso di uso a supporto di applicazioni di propagazione veloce di messaggi di allerta stradale; in caso di applicazioni di intrattenimento quali i videogiochi, il sistema riesce a fornire un'esperienza di gioco responsiva ad un numero maggiore di utenti.

### **Tecnologie informatiche applicate ai beni culturali**

I beni culturali rappresentano un patrimonio inestimabile per ogni Paese e, in generale, per l'umanità intera. Da essi deriva un accrescimento del livello di civiltà ma anche ricchezza materiale quale, ad esempio, il denaro proveniente dai turisti che visitano città e musei. Questo patrimonio va ovviamente valorizzato e preservato.

In questo contesto, nel mio lavoro di ricerca mi sono concentrato sull'applicazione di tecniche informatiche volte all'analisi automatica di quadri antichi e al supporto informatico a studiosi in questo campo. In particolare, ho progettato un sistema informatico per il supporto all'identificazione dei pigmenti. La tipologia di pigmento utilizzata per un'opera d'arte riveste particolare importanza sia al fine di consentire la precisa collocazione artistica di un'opera e sia per il restauro e la conservazione della stessa.

Il sistema progettato prevede l'acquisizione di immagini digitali in colore reale, ultravioletto e infrarosso, e genera da queste anche la versione in falso colore all'infrarosso; include inoltre un nuovo algoritmo che prende ispirazione dalle tecniche di mosaicatura delle immagini (*photomosaic*) e ne inverte il procedimento al fine di ottenere l'individuazione automatica di tutte le aree di interesse dell'opera. Queste aree vengono analizzate tramite confronto con i dati presenti in un database di campioni standard al fine di fornire una interpretazione della tipologia dei pigmenti utilizzati. Infine, un groupware viene generato sotto forma di ambiente virtuale condiviso dove gli operatori possono analizzare loro stessi l'opera, anche da remoto, verificare l'interpretazione automatica fornita dal sistema tramite il database di campioni, discutere delle varie opinioni, effettuare nuove analisi e tenerne traccia digitale.

### **Progettazione e analisi delle prestazioni di applicazioni e sistemi Web 2.0**

Per quanto diffusa, la visione di Internet (e del Web 2.0) quale strumento universalmente aggregante è profondamente distorta. Le principali critiche mosse da esperti del settore riguardano sia la chiusura esterna verso categorie sociali più svantaggiate e sia la chiusura interna tra gruppi di utenti. Nel primo caso si parla di digital divide, ovvero di impossibilità da parte di persone con limitazioni fisiche, economiche, culturali, o geografiche di usufruire delle risorse di Internet. Nel secondo caso, si fa riferimento alla cyber-balkanizzazione, che indica la divisione degli utenti in gruppi che interagiscono esclusivamente al loro interno.

Oltre a queste critiche note, occorre anche considerare un ulteriore motivo di delusione. Analizzando infatti l'uso che viene fatto del Web 2.0 e di Internet in generale, ci si accorge che quasi tutto l'enorme potenziale tecnologico a disposizione viene dissipato in sacche di egoismo senza utilità pratica per il resto della società. Si pensi alle applicazioni odierne di maggior popolarità quali YouTube, MySpace e SecondLife. Il motore portante del successo di tutte queste iniziative si trova sempre in motivazioni di carattere egocentrico, quali il guadagno monetario, l'autocelebrazione, o la fuga da una realtà deludente. E' dunque necessario riprogettare i paradigmi di

utilizzo di Web 2.0 e Internet in modo da restituirne le risorse, almeno parzialmente, ad un impiego pubblico e comune.

A questo proposito, ho sviluppato un'architettura software che estende i benefici di Internet a tutte le componenti della nostra società mediante il ri-uso di (parte) delle risorse computazionali e di comunicazione impiegate per scopi "egoistici". Si pensi ad esempio ad uno scenario di crisi in un contesto urbano: ai soccorritori può essere di vitale importanza il reperimento di immagini della zona in tempo reale. Un sistema in grado di individuare risorse quali webcam, videocamere/videofonini di persone che si trovano nella zona di crisi sarebbe di sicuro aiuto per la società. Per realizzare questo sistema si è dovuto studiare e progettare una infrastruttura di comunicazione in grado di integrare le piattaforme di comunicazione maggiormente usate (computer/Internet, ambiente mobile, ambiente domestico/televisivo) e dirigerle verso un uso altruistico. Sono attualmente in fase di sviluppo nuovi servizi/applicazioni in grado di sfruttare appieno il sistema progettato.

### **Partecipazione nell'Editorial Board di Riviste Internazionali**

- **Dal 2010**, Elsevier Computer Networks (ISSN: 1389-1286)
- **Dal 2010**, International Journal of Peer to Peer Networks (IJP2P) (ISSN: 2229 - 3930 [Online]; 2229 - 5240 [Print])
- **2011 - 2014**, Wiley Wireless Communications and Mobile Computing (ISSN: 1530-8677)
- 2010 – 2011**, International Journal of Research and Reviews in Computer Science (ISSN: 2079-2557)
- **2009 – 2011**, International Research Magazine of Computer Science
- **2008 – 2010**, Magazine of Wireless and Cellular Networks (ISSN: 2074-9570)

### **Partecipazione come Editor di Special Issue di Riviste Internazionali**

- International Journal of Distributed Sensor Networks (ISSN-Print: 1550-1329 – ISSN-Online: 1550-1477) – Special Issue on Smart Objects for the Internet of Things, 2017.
- EAI Transactions on Ambient Systems (ISSN: 2032-927X) – Special Issue on Ambient Systems for Social Good, 2017
- EAI Transactions on Internet of Things (ISSN: 2414-1399) – Special Issue on GOODTECHS 2016, 2017
- Springer Mobile Networks and Applications (ISSN: 1383-469X) – Special Issue on Smart Objects and Technologies for Social Good, 2016.
- Springer Mobile Networks and Applications (ISSN: 1383-469X) – Special Issue on Experiences with the Design and Implementation of Mobile Smart Objects, 2015.
- Wiley Wireless Communications and Mobile Computing (ISSN: 1530-8677) - Special Issue for selected papers from wireless days 2010 conference “Mobile communications and computing in challenged environments: Models, protocols, applications”

### **Partecipazione come membro dello Steering Committee di Convegni Internazionali**

- **Dal 2015** ACM SMARTOBJECTS
- **Dal 2015** ACM DroNet
- **Dal 2015**, IEEE Digital Entertainment, Networked Virtual Environments, and Creative Technology – DENVECT
- **Dal 2015** EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GOODTECHS)
- **Dal 2014**, IFIP/IEEE Wireless Days 2014

### **Partecipazione come General Chair a Conferenze Internazionali**

- IEEE CCNC 2017 – Miniconference
- ACM SMARTOBJECTS 2016
- ACM DroNet 2016
- IEEE DENVECT 2016
- GOODTECHS 2016: Smart Objects and Technologies for Social Good
- IEEE CCNC 2016 – 13<sup>th</sup> annual Consumer Communications and Networking Conference
- GOODTECHS 2015: Smart Objects and Technologies for Social Good – with EAI IOT360
- ACM SMARTOBJECTS 2015 – Workshop on experiences with the design and implementation of smart objects – with ACM Sigmobility MobiCom 2015
- ACM DroNet 2015 – Workshop on Micro Aerial Vehicle Networks, Systems, and Applications for Civilian Use – with ACM Sigmobility MobiSys 2015
- IFIP/IEEE Wireless Days 2010
- IEEE Ubiquitous and Multimedia System and Applications 2009
- Developments in E-Systems Engineering (DESE 2008)

### **Partecipazione come Program Chair a Conferenze Internazionali**

- IEEE Consumer Communications and Networking Conference (IEEE CCNC'16)
- IEEE Networking Issues in Multimedia Entertainment 2016 (IEEE NIME'16)
- IEEE Networking Issues in Multimedia Entertainment 2015 (IEEE NIME'15)
- IEEE Networking Issues in Multimedia Entertainment 2014 (IEEE NIME'14)
- IEEE Networking Issues in Multimedia Entertainment 2013 (IEEE NIME'13)
- IEEE International Workshop on Digital Entertainment, Networked Virtual Environments, and Creative Technology (IEEE CCNC/DENVECT 2013)
- IEEE Networking Issues in Multimedia Entertainment 2012 (IEEE NIME'12)
- IEEE International Workshop on Digital Entertainment, Networked Virtual Environments, and Creative Technology (IEEE CCNC/DENVECT 2012)
- IEEE Networking Issues in Multimedia Entertainment 2011 (IEEE NIME'11)

### **Partecipazione come Local Chair a Conferenze Internazionali**

- IEEE/ACM NETGAMES 2012
- ICST SecureComm 2012

### **Partecipazione come Track Chair a Conferenze Internazionali**

- 12th IEEE Consumer Communications and Networking Conference (IEEE CCNC'15) – Track: Social, P2P and Multimedia Networking, Services and Applications
- IFIP/IEEE Wireless Days 2011 – Track: Wireless Multimedia and Entertainment

### **Partecipazione come Demo/Poster Chair a Conferenze Internazionali**

- 11th IEEE Consumer Communications and Networking Conference (IEEE CCNC'14)
- ICST Mobicase 2011

### **Partecipazione come Keynote Session Chair a Conferenze Internazionali**

- IFIP/IEEE Wireless Days 2013

### **Partecipazione come Session Chair a Conferenze Internazionali**

- IEEE CCNC 2016
- ACM SMARTOBJECTS 2016
- EAI GOODTECHS 2016
- IEEE CCNC 2015
- ACM SMARTOBJECTS 2015
- ACM DroNet 2016
- IEEE CCNC 2014
- IEEE CCNC/NIME 2014
- IEEE ICCCN/NIME 2012
- IEEE CCNC/DENVECT 2012
- IEEE/IFIP Wireless Days 2011
- IEEE CCNC/DENVECT 2011
- IEEE/IFIP Wireless Days 2010
- IEEE/IFIP Wireless Days 2009
- IEEE Ubiquitous and Multimedia System and Applications 2009
- 2nd IEEE International Conference on Computer Science and Information Technology (IEEE ICCSIT 2009)
- IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME'08), CCNC 2008 Satellite Workshop
- ICICT 2007 ITI/IEEE 5th International Conference on Information and Communications Technologies.
- EUROSIS GAMEON 2007
- IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment, CCNC 2007 Satellite Workshop

### **Partecipazione come Web Chair a Conferenze Internazionali**

- MoVeNet 2007 IEEE International Workshop on Mobile Vehicular Networks - The Fourth IEEE International Conference on Mobile Ad-hoc and Sensor Systems.

## **Partecipazione come Publicity Chair a Conferenze Internazionali**

- Edutainment 2014 - 9th International Conference on E-Learning and Games
- IEEE NIME'10, 6th IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment, IEEE ICME 2010 Satellite Workshop
- IEEE NIME'09, 5th IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment, CCNC 2009 Satellite Workshop

## **Partecipazione a Comitati di Programma di Conferenze Internazionali**

- IEEE International Symposium on a World of Wireless, Mobile and Multimedia Networks (WOWMOM 2017)
- ACM NetGames 2017
- IEEE Consumer Communications and Networking Conference (CCNC'17)
- Edutainment 2017
- IEEE Global Communications Conference (GLOBECOM 2016)
- IEEE International Symposium on a World of Wireless, Mobile and Multimedia Networks (WOWMOM 2016)
- 7th International Conference on Ambient Systems, Networks and Technologies (ANT-2016)
- 10th International Conference on E-Learning and Games (Edutainment 2016)
- IFIP 15th Annual Mediterranean Ad Hoc Networking Workshop (Med-Hoc-Net 2016)
- IEEE Consumer Communications and Networking Conference (CCNC'16)
- IEEE/IFIP Network Operations and Management Symposium (NOMS 2016)
- ACM SMARTOBJECTS 2016
- ACM DroNet 2016
- ACM NetGames 2016
- EAI GOODTECHS 2016
- IEEE Online Conference on Green Communications (OnlineGreenComm'15)
- IEEE Global Communications Conference (GLOBECOM 2015)
- IEEE Vehicular Technology Conference – Fall (VTC 2015-Fall)
- IEEE International Conference on Multimedia and Expo (ICME 2015)
- ACM SMARTOBJECTS 2015
- ACM DroNet 2015
- IFIP/IEEE Wireless Days 2015
- International Symposium on Health and Medical Sciences (ISHAMS 2015)
- IEEE International Conference on Communications (ICC 2015)
- IEEE International Symposium on a World of Wireless, Mobile and Multimedia Networks (WOWMOM 2015)
- ACM 14th Network and System Support for Games (NetGames 2015)
- IFIP 14th Annual Mediterranean Ad Hoc Networking Workshop (Med-Hoc-Net 2015)
- IEEE 12th Consumer Communications and Networking Conference (CCNC 2015)
- 3rd International Workshop on inter-Clouds and Collective Intelligence (iCCI-2015)
- EAI GOODTECHS 2015
- ACM 13th Annual Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames 2014)
- IEEE 3rd International Conference on Cloud Networking (Cloudnet 2014)
- IEEE NIME'14, 10th IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment, CCNC 2014 Satellite Workshop
- ACM/IEEE 12th Network and Systems Support for Games (NetGames 2013)
- 3D-Multimedia for Mobile and Wireless Networ (3D-MMWN'2013)
- 2nd International Workshop on Vehicular Communications and Applications (VCA2013/ICNP2013)
- IEEE Vehicular Communication 2013 (VC 2013)
- IEEE 78th Vehicular Technology Conference (VTC2013-Fall)
- EAI 8th International Conference on Communications and Networking in China (Chinacom 2013)
- IEEE 2nd International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH 2013)
- IEEE 4th Global Information Infrastructure and Networking Symposium (GIIS 2012)
- ACM SIGGRAPH ASIA 2012 - WASA
- IEEE 76th Vehicular Technology Conference (VTC2012-Fall)
- IEEE 13th International Conference on Distributed Computing and Networking (IEEE ICDCN 2012)
- 4th International workshop on Grid Computing (GridCom-2012)
- International Workshop on Vehicular Communications and Applications (VCA 2012)
- IEEE 1st International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH 2011)
- IFIP/IEEE Wireless Days 2011
- IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games 2011 (IEEE CIG 2011)

- IEEE International Conference on Computational Science and Engineering (IEEE CSE 2011)
- Global Information Infrastructure Symposium (GIIS 2011)
- 2011 Int. Conf. on Wireless Communications, Networking and Mobile Computing (WiCOM 2011)
- IEEE International Conference on Networks (IEEE ICON 2011)
- IEEE International Health Informatics 2011 (IEEE IHI 2011)
- IADIS Telecommunications, Networks and Systems (TNS 2011)
- ACM MobiHoc Workshop on Pervasive Wireless Healthcare (ACM MobiHealth'2011)
- DIstributed SIMulation & Online gaming (DISIO 2011)
- International Conference on Wireless, Mobile Networks & Applications (WiMoA-2011)
- International Conference on Computer Science, Engineering and Applications (ICCSEA-2011)
- IEEE ISCE 2011, 15th IEEE International Symposium on Consumer Electronics
- IEEE Advanced Communications Technologies and Applications for Intelligent Transportation Systems 2011 (IEEE ACTAITS/ICC 2011)
- Digital Media and Digital Content Management 2011 (DMDCM 2011)
- IEEE Vehicular Networking Conference 2010 (IEEE VNC 2010)
- IEEE BWA 2010, 6th IEEE Workshop on Broadband Wireless Access (IEEE BWA/GLOBECOM 2010)
- IEEE Internet of Things 2010 (IEEE IOT 2010)
- IFIP/IEEE Wireless Days 2010
- IADIS Telecommunications, Networks and Systems (TNS 2010)
- First International Workshop on Trust Management in P2P Systems (IWTMP2PS 2010)
- International Conference on Web & Semantic Technology (WesT 2010)
- International Conference on Wireless & Mobile Networks (WiMoN 2010)
- International conference on Networks & Communications (NeCoM-2010)
- International Conference on Network Security & Applications (CNSA-2010)
- IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games 2010 (IEEE CIG 2010)
- IEEE NIME'10, 6th IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment, IEEE ICME 2010 Satellite Workshop
- IADIS International Conference Telecommunications, Networks and Systems 2010
- IEEE/IFIP Wireless Days 2009
- IADIS Telecommunications, Networks and Systems (TNS 2009)
- IEEE Vehicular Networking Conference 2009 (IEEE VNC 2009)
- IEEE Ubiquitous and Multimedia System and Applications 2009
- IEEE BWA 2009, 5th IEEE Workshop on Broadband Wireless Access (BWA/GLOBECOM 2009)
- IADIS International Conference Telecommunications, Networks and Systems 2009
- EuroIMSA 2009 IASTED International Conference on Internet and Multimedia Systems and Applications
- IEEE NIME'09, 5th IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment, CCNC 2009 Satellite Workshop
- IEEE BWA 2008, 4th IEEE Workshop on Broadband Wireless Access (BWA/ICC 2008)
- ISCIS 2008, 23rd of the International Symposium on Computer and Information Sciences
- IADIS International Conference Telecommunications, Networks and Systems 2008
- 3rd IEEE Broadband Wireless Access Workshop, ICC 2008 Satellite Workshop
- EuroIMSA 2008 IASTED International Conference on Internet and Multimedia Systems and Applications
- EUROSIS GAMEON 2007
- IADIS International Conference Telecommunications, Networks and Systems 2007
- EuroIMSA 2007 IASTED International Conference on Internet and Multimedia Systems and Applications
- IEEE NIME'07, 3rd IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment, CCNC 2007 Satellite Workshop
- ISM2006 IEEE International Symposium on Multimedia

### **Altre Attività Organizzative**

- IEEE Communication Society (ComSoc) representative all'interno del comitato di programma del 14th International Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames 2015).
- 2005 – Responsabile dell'organizzazione del Poster Presentation Session per il progetto DAMASCO presso il Centro di Cultura Italiana a Los Angeles, CA, USA.
- 2005 – Responsabile dell'organizzazione del Poster Presentation Session per la “Giornata del Ricercatore Italiano all'Estero” presso il Centro di Cultura Italiana a Los Angeles, CA, USA.
- 2005 – Partecipazione all'organizzazione per il conferimento della Laurea Honoris Causa al Prof. Leonar Kleinrock da parte dell'Università di Bologna.
- 2004 – Partecipazione all'organizzazione delle celebrazioni per il 35esimo anniversario di Internet presso la University of California, Los Angeles.

## **Attività di Revisore per Riviste Internazionali**

- IEEE Transactions on Circuits and Systems for Video Technology (TCSVT)
- ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMCAP)
- IEEE/ACM Transactions on Networking
- IEEE Communications Magazine
- IEEE Transactions on Computers
- IEEE Transactions on Multimedia
- IEEE Journal on Selected Areas in Communications
- IEEE Communications Letters
- IEEE Aerospace and Electronic Systems Magazine
- Elsevier Ad Hoc Networks
- Elsevier Computer Networks
- Elsevier Future Generation Computer Systems
- Elsevier Journal of Visual Image Communication and Representation
- Elsevier Performance Evaluation
- Elsevier Pervasive and Mobile Computing
- Elsevier Vehicular Communications
- ETRI Journal
- Springer Multimedia System
- Springer Wireless Networks
- Springer Wireless Personal Communications
- Springer Multimedia Tools and Applications
- Wiley International Journal of Communications Systems
- Wiley Journal of Wireless Communications and Mobile Computing
- Electronic Notes in Discrete Mathematics
- International Journal of Distributed Sensor Networks
- Journal of Communications and Networks
- IET Electronics Letters
- IET Intelligent Transportation Systems

## **Attività di Revisore per Conferenze**

- IEEE WOWMOM 2015
- IFIP Networking 2015
- IEEE International Conference on Communications (ICC 2015)
- IEEE 3rd International Conference on Cloud Networking (CloudNet 2014)
- IEEE 9th International Wireless Communications and Mobile Computing Conference (IWCMC 2013)
- IEEE 20th International Conference on Telecommunications (ICT 2013)
- International Network Optimization Conference (INOC 2013)
- IEEE GLOBECOM 2012
- IEEE Vehicular Technology Conference 2012-Fall (VTC-Fall 2012)
- International Workshop on Vehicular Communications and Applications (VCA 2012)
- IEEE GLOBECOM 2011
- ACM DIstributed SIMulation & Online gaming 2010 (DISIO 2011)
- IEEE CCNC/DENVECT 2011
- IEEE GLOBECOM 2010
- IEEE Wireless Vehicular Communications 2010 (WiVeC 2010)
- IEEE Vehicular Technology Conference 2010-Spring (VTC-Spring 2010)
- 15th IEEE Symposium on Computers and Communications (ISCC'10)
- ACM DIstributed SIMulation & Online gaming 2010 (DISIO 2010)
- IADIS International Conference Telecommunications, Networks and Systems 2010
- IEEE/IFIP Wireless Days 2008
- IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games 2009 (IEEE CIG 2009)
- IFIP Entertainment Computing Symposium (ECS-2008), World Computer Congress (WCC 2008)
- ACM 19th International workshop on Network and Operating Systems Support for Digital Audio and Video (NOSSDAV 2009)
- IADIS International Conference Telecommunications, Networks and Systems 2009
- 4th IEEE International Conference on Wireless and Mobile Computing, Networking and Communications (WiMob 2008)

- IEEE GLOBECOM 2008
- 4th Advanced Satellite Mobile Systems Conference (ASMS 2008)
- ACM 18th International workshop on Network and Operating Systems Support for Digital Audio and Video (NOSSDAV 2008)
- IEEE/IFIP Wireless Days 2008
- 16th International Workshop on Quality of Service (IWQoS 2008)
- IADIS International Conference Telecommunications, Networks and Systems 2008
- EuroIMSA 2008 IASTED International Conference on Internet and Multimedia Systems and Applications
- IEEE International Conference on Communications (ICC 2008)
- IEEE 16th International Packet Video Workshop (PV 2007)
- IEEE Wireless Rural and Emergency Communications Conference (WRECOM 2007)
- IEEE MobiCom 2007
- IEEE GLOBECOM 2007
- IEEE AccessNets 2007
- 7th International Conference on ITS Telecommunications (ITST 2007)
- ACM International Symposium on Mobile Ad Hoc Networking and Computing (MobiHoc 2007)
- IEEE International Conference on Communications (ICC 2007)
- IEEE Consumer Communications and Networking Conference (CCNC 2007)
- IASTED International Conference on Internet and Multimedia Systems and Applications (EuroIMSA 2007)
- IADIS International Conference Telecommunications, Networks and Systems 2007.
- IEEE International Symposium on Multimedia (ISM2006)
- IEEE GLOBECOM 2006
- The 4th ACM International Workshop on Mobility Management and Wireless Access (MOBIWAC 2006)
- The 12th IEEE International Conference on Parallel and Distributed Systems (ICPADS 2006)
- The 4th ACS/IEEE International Conference on Computer Systems and Applications (AICCSA-06)
- The 5th International Workshop on Peer-to-Peer Systems (IPTPS'06)
- IEEE INFOCOM 2006
- The 4th ACS/IEEE International Conference on Computer Systems and Applications (AICCSA-06)
- IEEE Consumer Communications and Networking Conference (CCNC 2006)
- 13th IEEE International Conference on Network Protocols, 2005
- 14th IEEE Workshop on Local and Metropolitan Area Networks (LANMAN 2005)
- 13th IEEE International Conference on Network Protocols (ICNP 2005)
- ACM SIGCOMM 2005 – Workshop on Experimental Approaches to Wireless Network Design and Analysis (E-WIND-05)
- ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE 2005)
- IEEE International Conference on Multimedia & Expo (ICME 2005)
- IEEE Consumer Communications and Networking Conference (CCNC 2004)
- IEEE International Conference on Communications (ICC 2004)
- IEEE GLOBECOM 2004
- IEEE International Conference on Communications (ICC 2003)
- International Conference on Simulation and Multimedia in Engineering Education (ICSEE'03).

## **Seminari, Relazioni e Presentazione di Poster**

- Relazione intitolata “Multimedia Transmissions over Vehicular Networks”, presso il 27th IEEE International Symposium on Personal, Indoor and Mobile Radio Communications (PIMRC), Valencia, Spain, Sep 2016.
- Relazione intitolata “Fostering Accessible Urban Mobility through Smart Mobile Applications” presso il 13th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2016), Las Vegas, NV, USA, Jan 2016.
- Relazione intitolata “Mobile Data Offloading: An Experimental Evaluation”, presso il 10th ACM Workshop on Mobility in the Evolving Internet Architecture (MobiArch 2015), ACM MobiCom 2015, Parigi, Francia, Sep 2015.
- Relazione intitolata “Mobile Data Offloading Testbed” presso il 21st ACM Annual International Conference on Mobile Computing and Networking (MobiCom 2015), Parigi, Francia, Sep 2015
- Relazione intitolata “Drone Indoor Self-Localization” presso il ACM DroNet 2015/MobiSys 2015, Florence, Italy, May 2015.
- Relazione intitolata “Exploiting TCP Vegas’ Algorithm to Improve Real-Time Multimedia Applications” presso il 12th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2015), Las Vegas, NV, USA, Jan 2015.

- Relazione intitolata “Ensuring Coexistence among Games and Downloads in Multihop Wireless Networks”, presso il 12th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2015), Las Vegas, NV, USA, Jan 2015
- Relazione intitolata “A Mobile Serious Game for Computer Science Learning”, presso il 12th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2015), Las Vegas, NV, USA, Jan 2015.
- Relazione intitolata “An Overview of Opportunistic Ad Hoc Communication in Urban Scenarios”, presso il 13th IEEE IFIP Annual Mediterranean Ad Hoc Networking (MedHocNet 2014), Piran, Slovenia, giugno 2014.
- Relazione intitolata “Multiplatform Games for Dyslexia Identification in Preschoolers”, presso il 11th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2014), Las Vegas, NV, USA, gennaio 2014.
- Relazione intitolata “Opportunistic Communication for the Internet of Everything”, presso il 11th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2014), Las Vegas, NV, USA, gennaio 2014.
- Relazione intitolata “Evaluating Outdoor Games with the NS-2 and NS-3 Simulation Frameworks” presso il 11th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2014), Las Vegas, NV, USA, gennaio 2014
- Relazione intitolata “Smartphone and Laptop Frameworks for Vehicular Networking Experimentation”, presso il IFIP/IEEE Wireless Days 2013, Valencia, Spain, Nov 2013.
- Relazione intitolata “A Naming Scheme to Represent Geographic Areas in NDN”, presso il IFIP/IEEE Wireless Days 2013, Valencia, Spain, Nov 2013.
- Relazione intitolata “Online Gaming and File Download Coexistence over Multihop Wireless Networks”, presso il 32nd IEEE International Conference on Computer Communications (IEEE INFOCOM 2013), Turin, Italy, Apr 2013.
- Relazione intitolata “Interactive Games over Wireless Networks”, presso il Network Research Workshop, Los Angeles, CA, USA, Feb 2013.
- Relazione intitolata “A Serious Game for Predicting the Risk of Developmental Dyslexia in Pre-readers Children”, presso il 21th IEEE International Conference on Computer Communications and Networks (ICCCN 2012), Munich, Germany, Jul 2012.
- Relazione intitolata “Ubiquitous Social Cams”, presso il 21th IEEE International Conference on Computer Communications and Networks (ICCCN 2012), Munich, Germany, Jul 2012.
- Relazione intitolata “Web Squared: Paradigms and Opportunities”, presso il ICST Distributed Simulation & Online gaming (DISIO 2012) - ICST SIMUTools 2012, Desenzano, Italy, Mar 2012.
- Relazione intitolata “Entertainment Technology Transfer toward Serious Use”, presso il ICST Distributed Simulation & Online gaming (DISIO 2012) - ICST SIMUTools 2012, Desenzano, Italy, Mar 2012.
- Relazione intitolata “Automatic Audio Routing for Home Entertainment”, presso il 9th IEEE Communications and Networking Conference (CCNC 2012), Las Vegas, NV, USA, Jan 2012.
- Relazione intitolata “Movement Pattern Recognition through Smartphone’s Accelerometer”, presso il 9th IEEE Communications and Networking Conference (CCNC 2012), Las Vegas, NV, USA, Jan 2012.
- Relazione intitolata “Performance Evaluation of a File Sharing DTN Protocol with Realistic Mobility”, presso il IFIP/IEEE Wireless Days 2011, Niagara Falls, ON, Canada, Oct 2011.
- Relazione intitolata “Road Crossing Recognition through Smartphone's Accelerometer”, presso il IFIP/IEEE Wireless Days 2011, Niagara Falls, ON, Canada, Oct 2011.
- Relazione intitolata “A Simulative Evaluation of V2V Algorithms for Road Safety and In-Car Entertainment”, presso il 20th IEEE International Conference on Computer Communications and Networks (ICCCN 2011), Maui, HI, USA, Aug 2011.
- Relazione intitolata “Video Games at the Library: A Historical Perspective”, presso il 20th IEEE International Conference on Computer Communications and Networks (ICCCN 2011), Maui, HI, USA, Aug 2011.
- Relazione intitolata “MDTN: Mobile Delay/Disruption Tolerant Network”, presso il 20th IEEE International Conference on Computer Communications and Networks (ICCCN 2011), Maui, HI, USA, Aug 2011.
- Relazione intitolata “From Playgrounds to Smartphones: Mobile Evolution of a Kids Game”, presso il 8th IEEE Communications and Networking Conference (CCNC 2011), Las Vegas, NV, USA, Jan 2011.
- Relazione intitolata “FTP4Android: A Local/Remote File Manager for Google Android Platform”, presso il 8th IEEE Communications and Networking Conference (CCNC 2011), Las Vegas, NV, USA, Jan 2011.
- Relazione intitolata “Mobile Lab Overview”, presso il L2TI - Institut Galilee, Université Paris 13, febbraio 2011.
- Relazione intitolata “From Playgrounds to Smartphones: Mobile Evolution of a Kids Game”, presso il IEEE Communications and Networking Conference (CCNC 2011), Las Vegas, NV, USA, gennaio 2011.
- Relazione intitolata “FTP4Android: A Local/Remote File Manager for Google Android Platform”, presso il IEEE Communications and Networking Conference (CCNC 2011), Las Vegas, NV, USA, Jan 2011.

- Relazione intitolata “A Delay/Disruption Tolerant Solution for Mobile-to-Mobile File Sharing”, presso il IFIP/IEEE Wireless Days 2010, Venezia, Italia, ottobre 2010.
- “A Preliminary Evaluation of Backup Servers for Longer Gaming Sessions in MANETs”, presso il International Workshop on Distributed Simulation & Online gaming (DISIO 2010) - ICST SIMUTools 2010, Torremolinos, Spagna, marzo 2010.
- Relazione intitolata “A Preliminary Evaluation of Backup Servers for Longer Gaming Sessions in MANETs”, presso il International Workshop on Distributed Simulation & Online gaming (DISIO 2010) - ICST SIMUTools 2010, Torremolinos, Spagna, marzo 2010.
- Relazione intitolata “Simon Says the Color: The Digital Evolution of an Outdoor Kids Game” presso il International Workshop on Distributed Simulation & Online gaming (DISIO 2010) - ICST SIMUTools 2010, Torremolinos, Spagna, marzo 2010.
- Relazione intitolata “The Game of Network Performances”, presso il Convegno Annuale dei Retisti Italiani, Bormio, Italia, gennaio, 2010.
- Relazione intitolata “Ensuring Fair Coexistence of Multimedia Applications in a Wireless Home”, presso il IEEE/IFIP Wireless Days 2009, Paris, France, dicembre 2009.
- Relazione intitolata “A Smart Access Point Solution for Heterogeneous Flows”, presso il IEEE International Workshop on Ubiquitous Multimedia Systems and Applications (UMSA'09)- International Conference on Ultramodern Telecommunications (ICUMT 2009), St. Petersburg, Russia, ottobre 2009.
- Relazione intitolata “DroidGlove: An Android-Based Application for Wrist Rehabilitation”, presso il IEEE International Workshop on Ubiquitous Multimedia Systems and Applications (UMSA'09)- International Conference on Ultramodern Telecommunications (ICUMT 2009), St. Petersburg, Russia, ottobre 2009.
- Relazione intitolata “RFID Emulation in Rifidi Environment”, presso il International Symposium on Ubiquitous Computing (UCS'09), Beijing, China, agosto 2009.
- Relazione intitolata “P2P File Sharing on Mobile Phones: Design and Implementation of a Prototype”, presso il 2nd IEEE International Conference on Computer Science and Information Technology (IEEE ICCSIT 2009), Beijing, China, agosto 2009.
- Relazione intitolata “A Groupware for Pigment Identification in Cultural Heritage: Design and Technical Analysis”, presso il 4th Workshop on Digital Media and its Application in Museum & Heritage (DMAMH 2009), Qingdao, China, luglio 2009.
- Relazione intitolata “Deployment and Evaluation of a Wireless Mesh Network”, presso il 2nd IARIA/IEEE International Conference on Advances in Mesh Networks (MESH 2009), Athens, Greece, Giugno 2009.
- Relazione intitolata “How to Let Gamers Play in Infrastructure-based Vehicular Networks”, presso il 5th ACM International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE 2008), ACM, Yokohama, Giappone, dicembre 2008.
- Seminario intitolato “First Responders’ Crystal Ball: How to Scry the Emergency from a Remote Vehicle” presso il Department of Computer Science, Columbia University, New York, NY, USA, ottobre 2008.
- Seminario intitolato “Solutions for Interactive Entertainment over Heterogeneous Wireless Networks” presso il Network Research Laboratory del Department of Computer Science, University of California, Los Angeles (UCLA), Los Angeles, CA, USA, settembre 2008.
- Relazione intitolata “Shareable Bandwidth Estimation on Satellite Links”, in Proc. of the 4th Advanced Satellite Mobile Systems Conference (ASMS2008), Bologna, Italy, agosto 2008.
- Seminario intitolato “Massive Mobile Games” presso il Department of Computer Science, University of California, Los Angeles (UCLA), Los Angeles, CA, USA, gennaio 2008.
- Relazione intitolata “Riding the Web Evolution: from Egoism to Altruism”, in Proc. of the 4th IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME'08) - 5th IEEE Communications and Networking Conference (CCNC 2008), Las Vegas, NV, gennaio 2008.
- Relazione intitolata “Interactive Mobile Gaming over Heterogeneous Networks”, in Proc. of the 5th IEEE/ITI International Conference on Information and Communications Technology (ICICT 2007), Cairo, Egypt, dicembre 2007.
- Relazione intitolata “Balancing Video on Demand Flows over Links with Heterogeneous Delays”, in Proc. of 3rd ACM/ICST International Mobile Multimedia Communications Conference (MobiMedia 2007), Nafpaktos, Greece, agosto 2007.
- Relazione intitolata “Online Games on Wheels: Fast Game Event Delivery in Vehicular Ad-hoc Networks”, al 3rd IEEE International Workshop on Vehicle-to-Vehicle Communications 2007 (V2VCOM 2007) - IEEE Intelligent Vehicles Symposium 2007, Istanbul, Turkey, giugno 2007.
- Presentazione del poster intitolato “Car-to-Car Internet Games: the next Frontier of Entertainment on the Move” all’Annual Research Review del Computer Science Department della University of California, Los Angeles, Los Angeles, CA, USA, marzo 2006.
- Relazione intitolata “On Maintaining Interactivity in Event Delivery Synchronization for Mirrored Game Architectures” al 2nd IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME'06), CCNC 2006, Las Vegas, NV, USA, gennaio 2006

Presentazione del poster intitolato “Car-to-Car Internet Games: the next Frontier of Entertainment on the Move” all’Istituto Italiano di Cultura, Los Angeles, CA, USA, dicembre 2005.

- Seminario intitolato “Large Scale Online Games Including Mobile Users and Vehicular Scenarios” presso l’Istituto Italiano di Cultura, Los Angeles, CA, USA, dicembre 2005.
- Relazione intitolata “In-Home Online Entertainment: Analyzing the Impact of the Wireless MAC-Transport Protocols Interference” alla IEEE 2005 International Conference on Wireless Networks, Communications and Mobile Computing (WIRELESSCOM 2005), Maui, HI, USA, giugno 2005.
- Relazione intitolata “Buddy-Finder: A Proposal for a Novel Entertainment Application for GSM” al 1st IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME’04), GLOBECOM 2004, Dallas, TX, USA, novembre 2004.
- Relazione intitolata “On Maintaining Interactivity in Event Delivery Synchronization for Mirrored Game Architectures” al 1st IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME’04), GLOBECOM 2004, Dallas, TX, USA, novembre 2004.
- Relazione intitolata “Residual Capacity Estimator for TCP on wired/wireless links” al WCC2004 Student Forum IFIP World Computer Congress 2004, Toulouse, Francia, agosto 2004.

### **Invited/keynote talk**

- “Wearable Computing, the Information Technology Perspective” presso Wearabil\_IT, Bologna, Italy, ottobre 2016.
- “Online Game Performance Engineering” presso Computer Performance Engineering - 10th European Workshop on Performance Engineering, EPEW 2013, Venice, Italy, settembre 2013

### **Presentazione di Tutorial**

- Tutorial intitolato “Mobile Game Development” presentato al 5th IEEE/ITI International Conference on Information and Communications Technology (ICICT 2007), Cairo, Egypt, dicembre 2007.
- Tutorial intitolato “Mobile Commerce Technologies” presentato al 5th IEEE/ITI International Conference on Information and Communications Technology (ICICT 2007), Cairo, Egypt, dicembre 2007.

### **Partecipazione a Conferenze Internazionali**

- 22nd Annual International Conference on Mobile Computing and Networking (ACM MobiCom 2016), New York, NY, USA, Oct 2016.
- 27th IEEE International Symposium on Personal, Indoor and Mobile Radio Communications (PIMRC), Valencia, Spain, Sep 2016
- 13th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2016), Las Vegas, NV, USA, Jan 2016.
- 21st ACM Annual International Conference on Mobile Computing and Networking (MobiCom 2015), Parigi, Francia, Sep 2015.
- ACM DroNet 2015/MobiSys 2015, Florence, Italy, May 2015.
- 12th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2015), Las Vegas, NV, USA, Jan 2015.
- 13th IEEE IFIP Annual Mediterranean Ad Hoc Networking (MedHocNet 2014), Piran, Slovenia, giugno 2014.
- 11th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2014), Las Vegas, NV, USA, gennaio 2014.
- IFIP/IEEE Wireless Days 2013, Valencia, Spain, novembre 2013.
- 9th IEEE International Conference on Wireless and Mobile Computing, Networking and Communications (WiMob 2013), Lyon, France, ottobre 2013.
- European Workshop on Performance Evaluation 2013 (EPEW 2013), Venice, Italy, settembre 2013.
- IEEE INFOCOM 2013, Turin, Italy, Apr 2013.
- Network Research Workshop, Los Angeles, CA, USA, Feb 2013.
- 21th IEEE International Conference on Computer Communications and Networks (ICCCN 2012), Munich, Germany, Jul 2012.
- ICST SIMUTools 2012, Desenzano, Italy, Mar 2012.
- 9th IEEE Communications and Networking Conference (CCNC 2012), Las Vegas, NV, USA, Jan 2012.
- IEEE/IFIP Wireless Days 2011, Niagara Falls, Canada, ottobre 2011.
- 4th IFIP/IEEE International Conference on New Technologies, Mobility and Security (NTMS 2011), Paris, France, febbraio 2011.

- 8th IEEE Communications and Networking Conference (CCNC 2011), Las Vegas, NV, USA, Jan 2011.
- IEEE/IFIP Wireless Days 2010, Venice, Italy, ottobre 2010.
- International Workshop on DIstributed SIMulation & Online gaming (DISIO 2010) - ICST SIMUTools 2010, Torremolinos, Spagna, marzo 2010.
- IEEE/IFIP Wireless Days 2009, Paris, France, dicembre 2009.
- IEEE International Workshop on Ubiquitous Multimedia Systems and Applications (UMSA'09)- International Conference on Ultramodern Telecommunications (ICUMT 2009), St. Petersburg, Russia, ottobre 2009.
- International Symposium on Ubiquitous Computing (UCS'09), Beijing, China, agosto 2009.
- 2nd IEEE International Conference on Computer Science and Information Technology (IEEE ICCSIT 2009), Beijing, China, agosto 2009.
- 4th Workshop on Digital Media and its Application in Museum & Heritage (DMAMH 2009), Qingdao, China, luglio 2009.
- 2nd IARIA/IEEE International Conference on Advances in Mesh Networks (MESH 2009), Athens, Greece, giugno 2009
- 5th ACM International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE 2008), ACM, Yokohama, Giappone, dicembre 2008.
- 4th Advanced Satellite Mobile Systems Conference (ASMS2008), Bologna, Italia, agosto 2008.
- 4th IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME'08), CCNC 2008, Las Vegas, NV, USA, gennaio 2008
- 5th IEEE/ITI International Conference on Information and Communications Technology (ICICT 2007), Cairo, Egypt, dicembre 2007.
- GAMEON'2007 International Conference, Eurosis, Bologna, Italia, novembre 2007.
- 2007 IEEE International Ultrasonics Symposium, ottobre 2007.
- 3rd ACM/ICST International Mobile Multimedia Communications Conference (MobiMedia 2007), Nafpaktos, Greece, agosto 2007.
- 3rd IEEE International Workshop on Vehicle-to-Vehicle Communications 2007 (V2VCOM 2007) - IEEE Intelligent Vehicles Symposium 2007, Istanbul, Turkey, giugno 2007.
- 3rd IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME'07), CCNC 2007, Las Vegas, NV, USA, gennaio 2007
- 2nd IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME'06), CCNC 2006, Las Vegas, NV, USA, gennaio 2006
- IEEE 2005 International Conference on Wireless Networks, Communications and Mobile Computing (WIRELESSCOM 2005), Maui, HI, USA, giugno 2005.
- 1st IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME'04), GLOBECOM 2004, Dallas, TX, USA, novembre 2004.
- WCC2004 Student Forum IFIP World Computer Congress 2004, Toulouse, Francia, agosto 2004.

### **Progetti di Ricerca: Direzione/Principal-Investigator**

- **2015-2017**, Progetto assegno di ricerca junior “*Urban-wide data harvesting and dissemination for the Internet of Everything*”, finanziato dall’Università degli Studi di Padova - CPDR142578 (Principal Investigator).
- **2016**, Progetto di ricerca conto terzi "Rover" finanziato dall'azienda S.P.A.M.I. srl per l'analisi del carico di rete generato da una flotta di rover in ambiente industriale (Principal Investigator) 6.100 Euro.
- **2014-2015**, Progetto di ricerca “*Utilizzo del Multimedia Broadcast Multicast Services (MBMS) in reti mobili cellulari a larga banda LTE e LTE-advanced*”, finanziato da DGR 1148/2013 - Programma Operativo Regionale - Fondo Sociale Europeo (Principal Investigator) 34.950 E
- **2011-2013**, Progetti di Rilevanza Nazionale (**PRIN 2009**) *ALTER-NET: Altruism Enabling Resource NETwork*, finanziato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (Principal Investigator) 52.404 Euro
- **2011-2013**, Progetto di Ricerca d’Ateneo *Web Squared* finanziato dall’Università degli Studi di Padova (Principal Investigator). Scad 28-2-13 15.7K
- **2012**, Progetto di ricerca conto terzi *Domotica* finanziato da azienda CONNET srl per la creazione di applicativi per domotica da dispositivi mobili (2012, Principal Investigator).
- **2010**, Progetto di ricerca conto terzi *Iring* finanziato da MEDIANA srl per la creazione di applicativi per input automatico da dispositivi mobili (Principal Investigator).
- **2010**, Progetto distrettuale ProSyGo, finanziato dalla Regione Veneto (Referente Accademico, Principal Investigator per il cluster su *sensing*).

## Progetti di Ricerca: Partecipazione

- **2015-2017**, Progetto di Ricerca Interarea d'Ateneo *IoTSURF: a unifying abstraction and reasoning framework for connected and unconnected objects*, finanziato dall'Università degli Studi di Padova (responsabile unità scientifica).
- **2014-2015**, Progetto di Ricerca Interarea d'Ateneo *New tools for the assessment and rehabilitation of visual, cognitive and socio-cognitive skills in preschool children affected by Cerebral Visual Impairment*, finanziato dall'Università degli Studi di Padova (referente accademico).
- **2012**, Progetto di ricerca conto terzi *Conf4you* finanziato da Confindustria Padova per la creazione di un social network per aziende (coordinatore scientifico).
- **2011-2012**, Progetto di ricerca *"Ubiquità informativa e di calcolo"*, finanziato da DGR 1102/2010 - Programma Operativo Regionale - Fondo Sociale Europeo (coordinatore scientifico)
- **2009**, Progetto distrettuale BIT4M, finanziato dalla Regione Veneto (referente accademico).
- **2007**, Progetto Damasco - Progetto co-finanziato dai governi di UE e USA.
- **2003-2007**, Progetto Interlink - Progetto co-finanziato dalla Università di Bologna, Governo Italiano attraverso il M.I.U.R. e dalla University of California, Los Angeles.

## Collaborazioni Scientifiche in Atto con altri Atenei

- Prof. Nadjib Achir, Lab. de Traitement et Transport de l'Information - Institut Galilee, Univ. Paris 13
- Prof. Khaled Boussetta, Lab. de Traitement et Transport de l'Information - Institut Galilee, Univ. Paris 13
- Prof. Mario Gerla, Dept. of Computer Science, University of California, Los Angeles, USA
- Prof. Ulf Körner, Dep. of Electrical and Information Technology, Lund University, Svezia
- Dott. Dario Maggiorini, Dip. di Informatica e Comunicazione, Univ. degli Studi di Milano, Italia
- Prof. Cesar Marcondes, Dep. de Computação, Federal University of Sao Carlos, Brasile
- Prof. Pietro Manzoni, Departamento de Informática de Sistemas y Computadores (DISCA), Universitat Politècnica de València.
- Prof. Mohamed Mosbah, Lab. Bordelais de Recherche en Informatique, Université de Bordeaux, Francia
- Dott. Giovanni Pau, Dept. of Computer Science, University of California, Los Angeles, USA
- Prof. Marco Rocchetti, Dipartimento di Scienze dell'Informazione, Univ. degli Studi di Bologna, Italia
- Prof. Sabina Rossi, Dipartimento di Informatica, Univ. Ca'Foscari di Venezia, Italia
- Prof. Pedro M. Ruiz, Dept. of Information and Communications Engineering, Univ. of Murcia, Spagna

## BIBLIOGRAFIA

### Curatele

- [I001] A. S. Tanenbaum. I Moderni Sistemi Operativi 4Ed. Pearson. Curatela della edizione italiana, 2015.

### Editoriali

- [E004] Pietro Manzoni, **Claudio E. Palazzi**: Editorial for SM 160 - Design and Implementation of Mobile Smart Objects Special Issue. MONET 21(4): 644-645 (2016)
- [E003] Pietro Manzoni, **Claudio E. Palazzi**, Armir Bujari: Proceedings of the 1st International Workshop on Experiences with the Design and Implementation of Smart Objects, SmartObjects@MobiCom 2015, Paris, France, September 7, 2015. ACM 2015, ISBN 978-1-4503-3535-5
- [E003] Kuan-Ta Chen, Mario Gerla, Karin Anna Hummel, **Claudio E. Palazzi**, Sofie Pollin, James J. P. Sterbenz: Proceedings of the First Workshop on Micro Aerial Vehicle Networks, Systems, and Applications for Civilian Use, DroNet@MobiSys 2015, Florence, Italy, May 18, 2015. ACM 2015, ISBN 978-1-4503-3501-0.
- [E001] M. Gerla, D. Maggiorini, **C. E. Palazzi**, "Special issue for selected papers from wireless days 2010 conference 'Mobile communications and computing in challenged environments: Models, protocols, applications'", Wiley Wireless Communications and Mobile Computing, vol. 13 no. 3, febbraio 2013.]

### Articoli su Riviste Internazionali

- [R038] A. Bujari, O. Gaggi, **C. E. Palazzi**, D. Ronzani, "Would Current Ad Hoc Routing Protocols be Adequate for the Internet of Vehicles? A Comparative Study", IEEE Internet of Things Journal, *to appear*, 2017.
- [R037] O. Gaggi, **C. E. Palazzi**, M. Ciman, G. Galiazzo, S. Franceschini, M. Ruffino, S. Gori, A. Facoetti, "Serious Games for Early Identification of Developmental Dyslexia", ACM Computers in Entertainment, *to appear*, 2017.

- [R036] A. Bujari, L. De Giovanni, D. Maggiorini, C. E. Palazzi, M. Pozza, C. Quadri, L. A. Ripamonti, “Opportunistic Communication for Delay Tolerant Data Delivery in Milan”, *Journal of Ambient Intelligence and Smart Environments*, to appear, 2017.
- [R035] W. Ben Jaballah, M. Conti, M. Mosbah, C. E. Palazzi, “The Impact of Malicious Nodes Positioning on Vehicular Alert Messaging System”, *Elsevier Ad Hoc Networks*, vol. 52, Dec. 2016, pp. 3–16.
- [R034] A. Bujari, M. Ciman, O. Gaggi, **C. E. Palazzi**, “Using Gamification to Discover Cultural Heritage Locations from Geo-Tagged Photos”, *Springer Personal Ubiquitous Computing*, Nov 2016. doi:10.1007/s00779-016-0989-6
- [R033] A. Bujari, A. Marin, C. E. Palazzi, S. Rossi, “Analysis of ECN/RED and SAP-LAW with Simultaneous TCP and UDP Traffic”, *Elsevier Computer Networks*, vol. 108, Oct. 2016, pp. 160-170.
- [R032] A. Bujari, C. E. Palazzi, “AirCache: A Crowd-based Solution for Geo-anchored Floating Data” *Mobile Information Systems*, vol. 2016, Article ID 3247903, Aug 2016. doi:10.1155/2016/3247903
- [R031] A. Bujari, S. Gaito, D. Maggiorini, **C. E. Palazzi**, C. Quadri, “Delay Tolerant Networking over the Metropolitan Public Transportation”, *Mobile Information Systems*, Vol. 2016, May 2016.
- [R030] A. Bujari, M. Massaro, **C. E. Palazzi**, “Vegas over Access Point: Making Room for Thin Client Game Systems in a Wireless Home”, *IEEE Transactions on Circuits and Systems for Video Technology*, 99, Jun 2015.
- [R029] Wafa Ben-Jaballah, Mauro Conti, Mohamed Mosbah, **Claudio Palazzi**, “A Secure Alert Messaging System for Safe Driving”, *Elsevier Computer Communications*, vol. 46, no. 15, Jun 2014 29–42.
- [R028] W. Ben-Jaballah, M. Conti, M. Mosbah, **C. E. Palazzi**, “Fast and Secure Multi-hop Broadcast Solutions for Inter-Vehicular Communication”, *IEEE Transactions on Intelligent Transportation Systems*, vol. 15, no. 1, gennaio 2014, 433-450.
- [R027] L. De Giovanni, **C. E. Palazzi**, “Optimal Client-Server Configuration of Mobile Ad-Hoc Networks”, *Elsevier Electronic Notes in Discrete Mathematics*, vol. 41, no. 5, giugno 2013, 495-502.
- [R026] M. Gerla, D. Maggiorini, **C. E. Palazzi**, “Mobile communications and computing in challenged environments: Models, protocols, applications”, *Wiley Wireless Communications and Mobile Computing*, vol. 13 no. 3, febbraio 2013, 211.
- [R025] M. Gerla, D. Maggiorini, **C. E. Palazzi**, A. Bujari, “A Survey on Interactive Games over Mobile Networks”, *Wiley Wireless Communications and Mobile Computing*, vol. 13, no. 3, febbraio 2013, 212–229.
- [R024] A. Bujari, **C. E. Palazzi**, M. Rocchetti, G. Marfia, “DTN Content Sharing among Commuters”, *International Journal of Satellite Communications Policy and Management*, Inderscience Pub., vol. 1, no. 2/3, ottobre 2012.
- [R023] **C. E. Palazzi**, A. Bujari, “Social-Aware Delay Tolerant Networking for Mobile-to-Mobile File Sharing”, *Wiley International Journal of Communication Systems (IJCS) - Special Issue on Interdisciplinary and Cross-layer Design of Mobile Social Networks and Wireless Networks*, vol. 25, no 10, (versione online DOI: 10.1002/dac.1324, agosto 2011), ottobre 2012.
- [R022] **C. E. Palazzi**, G. Marfia, M. Rocchetti, “From Fun Technology to Serious Applications: Lessons from a Few Exemplar Cases”, *ACM Computers in Entertainment interactive*, ACM, maggio 2012.
- [R021] **C. E. Palazzi**, F. Pezzoni, P. M. Ruiz, “Delay-Bounded Data Gathering in Urban Vehicular Sensor Networks”, *Elsevier Journal of Pervasive and Mobile Computing*, - Special Issue on Vehicular Sensor Networks and Mobile Sensing over Wide-Scale Deployment Environments, Elsevier, vol. 8, no. 2, aprile 2012, 180-193.
- [R020] A. Amoroso, G. Marfia, M. Rocchetti, **C. E. Palazzi**, “On the Comparison of Two Vehicular Safety Systems in Realistic Highway Scenarios”, *Journal of Transportation Technologies*, Scientific Research Publishing, vol. 1, no. 3, luglio 2011, 58-65.
- [R019] M. Rocchetti, G. Marfia, **C. E. Palazzi**, “Entertainment beyond Divertissement: Using Computer Games for City Roads Accessibility”, *ACM Computers in Entertainment*, ACM, vol. 9 no. 2, luglio 2011.
- [R018] **C. E. Palazzi**, M. Rocchetti, G. Marfia, “Realizing the Unexploited Potential of Games on Serious Challenges”, *ACM Computers in Entertainment*, ACM, vol. 8, no. 4, dicembre 2010.
- [R017] G. Marfia, **C. E. Palazzi**, G. Pau, M. Gerla, M. Rocchetti, “TCP Libra: Derivation, Analysis and Comparison with Other RTT-Fair TCPs”, *Computer Networks*, Elsevier, Vol. 54, N. 14, ottobre 2010, 2327-2344.
- [R016] Ali Hamidian, **Claudio E. Palazzi**, Tin Y. Chong, Mario Gerla, Ulf Körner, “Exploring Wireless Mesh Networks for Collaborative Augmented Reality Environments”, *International Journal on Virtual Reality*, IPI Press, vol. 9, no. 2, giugno 2010.
- [R015] S. Ferretti, M. Furini, **C. E. Palazzi**, M. Rocchetti, P. Salomoni, “WWW Recycling for a Better World”, *Communications of the ACM*, ACM, vol. 53, no. 4, aprile 2010.
- [R014] **C. E. Palazzi**, M. Rocchetti, S. Ferretti, “An Inter-Vehicular Communication Architecture for Safety and Entertainment”, *IEEE Transactions on Intelligent Transportation Systems*, vol.11, no. 11, marzo 2010.

- [R013] C. E. Palazzi, S. Ferretti, M. Rocchetti, “Communities on the Road: Fast Triggering of Interactive Multimedia Services”, *Multimedia Tools and Applications*, Springer, vol. 44, no. 2, settembre 2009, 229-247.
- [R012] C. E. Palazzi, M. Rocchetti, “A Groupware for Pigment Identification in Cultural Heritage”, *International Journal of Virtual Reality*, IPI Press, vol. 8, no. 3, agosto 2009, 51-56.
- [R011] – F. Aioli, C. E. Palazzi, “Enhancing Artificial Intelligence on a Real Mobile Game”, *International Journal of Computer Games Technology*, Hindawi Publishing Corporation, settembre 2009.
- [R010] C. E. Palazzi, S. Ferretti, M. Rocchetti “Smart Access Points on the Road for Online Gaming in Vehicular Networks”, *Entertainment Computing*, Elsevier, vol. 1, no. 1, gennaio 2009, 17-26.
- [R009] - S. Ferretti, M. Rocchetti, C. E. Palazzi, “Intelligent Synchronization for Mirrored Game Servers: A Real Case Study”, *Journal of Advanced Computational Intelligence and Intelligent Informatics*, Special Issue on Intelligence Techniques in Computer Games and Simulations, Fuji Technology Press, vol.12, No.2, marzo 2008, 132-141.
- [R008] - S. Ferretti, M. Rocchetti, C. E. Palazzi, “Web Content Search and Adaptation for IDTV: One Step Forward in the Mediamorphosis Process toward Personal-TV”, *Advances in Multimedia*, Hindawi Publishing Corporation, aprile 2007.
- [R007] - S. Ferretti, M. Rocchetti, C. E. Palazzi, “An Optimistic Obsolescence-Based Approach to Event Synchronization for Massive Multiplayer Online Games”, *International Journal of Computers and Applications*, Acta Press/IASTED, vol. 29, no. 1, gennaio 2007, 33-43.
- [R006] - C. E. Palazzi, S. Ferretti, M. Rocchetti, G. Pau, M. Gerla, “*What's in that Magic Box? The Home Entertainment Center's Special Protocol Potion, Revealed*”, *IEEE Transactions on Consumer Electronics*, IEEE Consumer Electronics Society, vol. 52, no. 4, novembre 2006, 1280-1288.
- [R005] - C. E. Palazzi, G. Pau, M. Rocchetti, M. Gerla, “Digital Entertainment Delivery in a Wireless House: Time for a MAC Tuning”, *China Communications*, CIC, vol. 4, no. 5, ottobre 2006, 94-101.
- [R004] - S. Ferretti, C. E. Palazzi, M. Rocchetti, G. Pau, M. Gerla, “FILA in Gameland, a Holistic Approach to a Problem of Many Dimensions”, *ACM Computers in Entertainment*, vol. 4, no. 4, ottobre 2006.
- [R003] - C. E. Palazzi, S. Ferretti, S. Cacciaguerra, M. Rocchetti, “Interactivity-Loss Avoidance in Event Delivery Synchronization for Mirrored Game Architectures”, *IEEE Transactions on Multimedia*, IEEE Signal Processing Society, vol. 8, no. 4, agosto 2006, 874-879.
- [R002] - C. E. Palazzi, S. Ferretti, S. Cacciaguerra, M. Rocchetti, “A RIO-like Technique for Interactivity Loss Avoidance in Fast-Paced Multiplayer Online Games”, *ACM Computers in Entertainment*, vol.3, no.2, aprile 2005.
- [R001] - C. E. Palazzi, C. Roseti, M. Luglio, M. Gerla, M. Y. Sanadidi, and J. Stepanek, “Enhancing Transport Layer Capability in HAPS-Satellite Integrated Architecture”, *Wireless Personal Communications*, Springer Science+Business Media B.V. (formerly Kluwer Academic Publishers B.V.), vol. 32, no. 3-4, febbraio 2005.

### Articoli su Riviste Nazionali

- [N001] M. Rocchetti, C. E. Palazzi, “Mappe Sensibili per Occhi Perduti”, *Vedere Oltre*, vol. 17, no. 1, giugno 2010, 4-12.

### Monografie

- [M001] C. E. Palazzi, *Network Solutions for Online Games*, VDM Verlag, Germany, 2009.

### Capitoli di Libri

- [B005] Armir Bujari, Marco Furini, **Claudio E Palazzi**, “Network Support for Mobile Gaming 21”, *Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies*, 2017.
- [B004] A. Bujari, C. E. Palazzi, “Intersection Collision: Causes and Avoidance Techniques”, in *Wireless Vehicular Networks for Car Collision Avoidance*, Springer Ed., ottobre 2013.
- [B003] A. Sentinelli, L. Celetto, D. Leföl, C. E. Palazzi, G. Pau, T. Zahariadis, A. Jari, “Survey on P2P Overlay Streaming Clients”, in *Towards the Future Internet*, IOS Press, Amsterdam, Netherland, 2009, 273-282.
- [B002] S. Ferretti, M. Rocchetti, C. E. Palazzi, “Adaptive Playout Buffering Schemes for IP Voice Communication”, in *Encyclopaedia of Information Science and Technology*, Second Edition, Idea Group Inc., 2009, 30-36.

[B001] M. Rocchetti, C. E. Palazzi, S. Ferretti, G. Pau, “Wireless Home Entertainment Center: Protocol Communications and Architecture”, *Encyclopaedia of Wireless and Mobile Communications*, (B. Furht Ed.), Taylor & Francis Group, London, UK, 2007, Vol. III, 1331-1338.

### Atti di Conferenze Internazionali

[C096] M. Pozza, A. Rao, A. Bujari, H. Flinck, C. E. Palazzi, S. Tarkoma, “A Refactoring Approach for Optimizing Mobile Networks”, in Proc. of the IEEE International Conference on Communications 2017 (IEEE ICC 2017), Paris, France, May 2017.

[C095] A. Bujari, G. Quadrio, C. E. Palazzi, D. Ronzani, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, “Network Traffic Analysis of the Steam Game System” in Proc. of 14th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2017), Las Vegas, NV, USA, Jan 2017.

[C094] G. Quadrio, A. Bujari, C. E. Palazzi, D. Ronzani, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, “Network Analysis of the Steam In-Home Streaming Game System”, in Proc. of the 22<sup>nd</sup> Annual International Conference on Mobile Computing and Networking (ACM MobiCom 2016), New York, NY, USA, Oct 2016. **VINCITORE SECONDO PREMIO STUDENT RESEARCH COMPETITION.**

[C093] A. Bujari, C. E. Palazzi, D. Ronzani, “Multimedia Transmissions over Vehicular Networks”, in Proc. of 27<sup>th</sup> IEEE International Symposium on Personal, Indoor and Mobile Radio Communications (PIMRC), Valencia, Spain, Sep 2016.

[C092] D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, E. Zanon, C. E. Palazzi, A. Bujari “SMASH: A Distributed Game Engine Architecture”, in Proc. of the 21st IEEE Symposium on Computers and Communication (ISCC 2016), Messina, Italy, Jun 2016.

[C091] G. Quadrio, A. Bujari, C. E. Palazzi, D. Ronzani, D. Maggiorini, L. A. Ripamonti, “Network Analysis of the Sony Remote Play System”, in Proc. of the 21st IEEE Symposium on Computers and Communication (ISCC 2016), Messina, Italy, Jun 2016.

[C090] S. Mirri, P. Salomoni, A. Pizzinelli, M. Rocchetti, C. E. Palazzi, “di Piazza in Piazza: Reimagining Cultural Specific Interactions for People-Centered Exhibitions”, in Proc. of IEEE International Conference on Computing, Networking and Communications (ICNC 2016), Kauai, HI, USA, Feb 2016.

[C089] C. E. Palazzi, A. Bujari, S. Mirri “Reducing Queuing Delays through VoAP”, in Proc. of IEEE International Conference on Computing, Networking and Communications (ICNC 2016), Kauai, HI, USA, Feb 2016.

[C088] A. Marin, S. Rossi, A. Bujari, C. E. Palazzi, “Performance Evaluation of AQM Techniques with Heterogeneous Traffic” in Proc. of 13th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2016), Las Vegas, NV, USA, Jan 2016.

[C087] C. E. Palazzi, A. Bujari, “Fostering Accessible Urban Mobility through Smart Mobile Applications”, in Proc. of 13th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2016), Las Vegas, NV, USA, Jan 2016.

[C086] A. Bujari, M. Ciman, O. Gaggi, C. E. Palazzi, “Can a Game Improve People’s Lives? The Case of Serious Games”, in Proc. of EAI GOODTECHS 2015, Rome, Italy, Oct 2015.

[C085] M. Pozza, C. E. Palazzi, A. Bujari, “Mobile Data Offloading: An Experimental Evaluation”, in Proc. of the 10th ACM Workshop on Mobility in the Evolving Internet Architecture (MobiArch 2015), ACM MobiCom 2015, Parigi, Francia, Sep 2015.

[C084] M. Pozza, C. E. Palazzi, A. Bujari, “Mobile Data Offloading Testbed”, in Proc. of the 21st ACM Annual International Conference on Mobile Computing and Networking (MobiCom 2015), Parigi, Francia, Sep 2015. **VINCITORE PRIMO PREMIO STUDENT RESEARCH COMPETITION.**

[C083] A. Bujari, M. Ciman, O. Gaggi, G. Marfia, C. E. Palazzi, “PathS: Enhancing Geographical Maps with Environmental Sensed Data”, in Proc. of ACM MobileHealth 2015/MobiHoc 2015, Hangzhou, China, Jun 2015.

[C082] W. Ben Jaballah, M. Conti, M. Mosbah, C. E. Palazzi, “Impact of Security Threats in Vehicular Alert Messaging Systems”, in Proc. of the 2015 IEEE International Conference on Communication Workshop (ICCW), London, UK, Jun 2015.

[C081] C. E. Palazzi, “Drone Indoor Self-Localization”, in Proc. of ACM DroNet 2015/MobiSys 2015, Florence, Italy, May 2015.

[C080] M. Pozza, C. E. Palazzi, A. Bujari, “BlueFall: Testing Swarming Protocols through Mobile Phones”, in Proc. of International Conference on Computing, Networking and Communications (ICNC 2015), Anaheim, CA, USA, Feb 2015.

[C079] M. Gamba, A. Gonella, C. E. Palazzi, “Design Issues and Solutions in a Modern Home Automation System”, in Proc. of International Conference on Computing, Networking and Communications (ICNC 2015), Anaheim, CA, USA, Feb 2015.

- [C078] M. Massaro, A. Bujari, **C. E. Palazzi**, “Exploiting TCP Vegas’ Algorithm to Improve Real-Time Multimedia Applications” in Proc. of 12th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2015), Las Vegas, NV, USA, Jan 2015.
- [C077] **C. E. Palazzi**, A. Bujari, G. Marfia, M. Rocchetti, “Ensuring Coexistence among Games and Downloads in Multihop Wireless Networks”, in Proc. of 12th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2015), Las Vegas, NV, USA, Jan 2015
- [C076] **C. E. Palazzi**, “A Mobile Serious Game for Computer Science Learning”, in Proc. of 12th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2015), Las Vegas, NV, USA, Jan 2015.
- [C075] **C. E. Palazzi**, A. Bujari, G. Marfia, M. Rocchetti, “An Overview of Opportunistic Ad Hoc Communication in Urban Scenarios”, in Proc. of the 13th IEEE IFIP Annual Mediterranean Ad Hoc Networking (MedHocNet 2014), Piran, Slovenia, giugno 2014.
- [C074] A. Facoetti, S. Franceschini, O. Gaggi, G. Galiazzo, S. Gori, **C. E. Palazzi**, M. Ruffino, “Multiplatform Games for Dyslexia Identification in Preschoolers”, in Proc. of 11th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2014), Las Vegas, NV, USA, gennaio 2014.
- [C073] A. Bujari, **C. E. Palazzi**, “Opportunistic Communication for the Internet of Everything”, in Proc. of 11th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2014), Las Vegas, NV, USA, gennaio 2014.
- [C072] **C. E. Palazzi**, A. Bujari, “Evaluating Outdoor Games with the NS-2 and NS-3 Simulation Frameworks”, in Proc. of 11th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2014), Las Vegas, NV, USA, gennaio 2014
- [C071] M. Ambrosin, A. Bujari, M. Conti, F. De Gasperi, **C. E. Palazzi**, “Smartphone and Laptop Frameworks for Vehicular Networking Experimentation”, in Proc. of IFIP/IEEE Wireless Days 2013, Valencia, Spain, Nov 2013.
- [C070] D. Pesavento, G. Grassi, **C. E. Palazzi**, G. Pau, “A Naming Scheme to Represent Geographic Areas in NDN”, in Proc. of IFIP/IEEE Wireless Days 2013, Valencia, Spain, Nov 2013.
- [C069] **C. E. Palazzi**, “Online Game Performance Engineering”, in Proc. of Computer Performance Engineering - 10th European Workshop, EPEW 2013, Springer Lecture Notes in Computer Science, Venice, Italy, Sep 2013. **ARTICOLO INVITATO**
- [C068] W. Ben Jaballah, M. Conti, M. Mosbah, **C. E. Palazzi**, “Secure Verification of Location Claims on a Vehicular Safety Application”, in Proc. of the 22nd IEEE International Conference on Computer Communications and Networks (IEEE ICCCN 2013), Nassau, Bahamas, Jul-Aug 2013.
- [C067] A. Bujari, D. Maggiorini, **C. E. Palazzi**, L. Ripamonti, H. Sadushi, “Geo-Anchored Floating Data for Mobile Users”, in Proc. of IEEE International Conference on Multimedia and Expo Workshops (IEEE ICMEW 2013), Networking Issues on Multimedia Entertainment (NIME’13), San Jose, CA, USA, Jul 2013.
- [C066] D. Maggiorini, L. Ripamonti, A. Bujari, **C. E. Palazzi**, “Evaluating Design Constraints for Proximity-Based Games on a Real Urban Topology”, in Proc. of IEEE International Conference on Multimedia and Expo Workshops (IEEE ICMEW 2013), Networking Issues on Multimedia Entertainment (NIME’13), San Jose, CA, USA, Jul 2013.
- [C065] L. De Giovanni, **C. E. Palazzi**, “Optimal Client-Server Configuration of Mobile Ad-Hoc Networks”, International Network Optimization Conference (INOC 2013), Tenerife, Spain, May 2013.
- [C064] **C. E. Palazzi**, “Online Gaming and File Download Coexistence over Multihop Wireless Networks”, in Proc. of the 32nd IEEE International Conference on Computer Communications (IEEE INFOCOM 2013), Turin, Italy, Apr 2013.
- [C063] **C. E. Palazzi**, “Interactive Games over Wireless Networks”, Network Research Workshop, Los Angeles, CA, USA, Feb 2013.
- [C062] O. Gaggi, G. Galiazzo, **C. E. Palazzi**, A. Facoetti, S. Franceschini “A Serious Game for Predicting the Risk of Developmental Dyslexia in Pre-readers Children”, in Proc. of 21th IEEE International Conference on Computer Communications and Networks (ICCCN 2012), Munich, Germany, Jul 2012.
- [C061] O. Gaggi, N. Moretti, **C. E. Palazzi**, “Ubiquitous Social Cams”, in Proc. of 21th IEEE International Conference on Computer Communications and Networks (ICCCN 2012), Munich, Germany, Jul 2012.
- [C060] A. Bujari, **C. E. Palazzi**, D. Maggiorini, C. Quadri, G. P. Rossi, “A Solution for Mobile DTN in a Real Urban Scenario”, in Proc. of the IEEE WCNC 2012 Workshop on Wireless Vehicular Communications and Networks, Paris, France, Apr 2012.
- [C059] G. Calma, **C. E. Palazzi**, A. Bujari, “Web Squared: Paradigms and Opportunities”, ICST Distributed Simulation & Online gaming (DISIO 2012) - ICST SIMUTools 2012, Desenzano, Italy, Mar 2012.
- [C058] M. Rocchetti, G. Marfia, A. Amoroso, **C. E. Palazzi**, D. Maggiorini, “Entertainment Technology Transfer toward Serious Use”, ICST Distributed Simulation & Online gaming (DISIO 2012) - ICST SIMUTools 2012, Desenzano, Italy, Mar 2012.
- [C057] D. Pesavento, M. Astegno, **C. E. Palazzi**, “Automatic Audio Routing for Home Entertainment”, in Proc. of the 9th IEEE Communications and Networking Conference (CCNC 2012), Las Vegas, NV, USA, Jan 2012.

- [C056] A. Bujari, B. Licar, **C. E. Palazzi**, “Movement Pattern Recognition through Smartphone’s Accelerometer”, in Proc. of the 9th IEEE Communications and Networking Conference (CCNC 2012), Las Vegas, NV, USA, Jan 2012.
- [C055] **C. E. Palazzi**, G. Marfia, M. Roccetti, “Combining Web Squared and Serious Games for Crossroad Accessibility”, in Proc. of IEEE 1st International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH 2011), Braga, Portugal, Nov 2011.
- [C054] D. Deponti, D. Maggiorini, **C. E. Palazzi**, “Smartphone’s Physiatric Serious Game”, in Proc. of IEEE 1st International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH 2011), Braga, Portugal, Nov 2011.
- [C053] A. Bujari, **C. E. Palazzi**, D. Bonaldo, “Performance Evaluation of a File Sharing DTN Protocol with Realistic Mobility”, in Proc. of IFIP/IEEE Wireless Days 2011, Niagara Falls, ON, Canada, Oct 2011.
- [C052] A. Bujari, B. Licar, **C. E. Palazzi**, “Road Crossing Recognition through Smartphone’s Accelerometer”, in Proc. of IFIP/IEEE Wireless Days 2011, Niagara Falls, ON, Canada, Oct 2011.
- [C051] A. Amoroso, G. Marfia, M. Roccetti, **C. E. Palazzi**, “A Simulative Evaluation of V2V Algorithms for Road Safety and In-Car Entertainment”, in Proc. of 20th IEEE International Conference on Computer Communications and Networks (ICCCN 2011), Maui, HI, USA, Aug 2011.
- [C050] G. Marfia, A. Amoroso, M. Roccetti, G. Basile, **C. E. Palazzi**, “Video Games at the Library: A Historical Perspective”, in Proc. of 20th IEEE International Conference on Computer Communications and Networks (ICCCN 2011), Maui, HI, USA, Aug 2011.
- [C049] **C. E. Palazzi**, A. Bujari, S. Bonetta, G. Marfia, M. Roccetti, A. Amoroso, “MDTN: Mobile Delay/Disruption Tolerant Network”, in Proc. of 20th IEEE International Conference on Computer Communications and Networks (ICCCN 2011), Maui, HI, USA, Aug 2011.
- [C048] G. Marfia, M. Roccetti, **C. E. Palazzi**, A. Amoroso, “Efficient Vehicle-To-Pedestrian Exchange of Medical Data: An Empirical Model with Preliminary Results”, in Proc. of 1st ACM International Workshop on Pervasive Wireless Healthcare (MobileHealth 2011) - 12th ACM International Symposium on Mobile Ad Hoc Networking and Computing (MobiHoc 2011), Paris, France, May 2011.
- [C047] **C. E. Palazzi**, D. Maggiorini, “From Playgrounds to Smartphones: Mobile Evolution of a Kids Game”, in Proc. of the 8th IEEE Communications and Networking Conference (CCNC 2011), Las Vegas, NV, USA, Jan 2011.
- [C046] **C. E. Palazzi**, M. Ferrarese, “FTP4Android: A Local/Remote File Manager for Google Android Platform”, in Proc. of the 8th IEEE Communications and Networking Conference (CCNC 2011), Las Vegas, NV, USA, Jan 2011.
- [C045] **C. E. Palazzi**, A. Bujari, “A Delay/Disruption Tolerant Solution for Mobile-to-Mobile File Sharing”, in Proc. of IFIP/IEEE Wireless Days 2010, Venice, Italy, Oct 2010.
- [C044] G. P. Zanetti, **C. E. Palazzi**, “Non-invasive Node Detection in IEEE 802.11 Wireless Networks”, in Proc. of IFIP/IEEE Wireless Days 2010, Venice, Italy, Oct 2010.
- [C043] **C. E. Palazzi**, M. Brunati, M. Roccetti, “Path 2.0: A Participatory System for the Generation of Accessible Routes”, in Proc. of IEEE International Conference on Multimedia & Expo (ICME 2010), Singapore, luglio 2010.
- [C042] **C. E. Palazzi**, M. Brunati, M. Roccetti, “An OpenWRT Solution for Future Wireless Homes”, in Proc. of IEEE International Conference on Multimedia & Expo (ICME 2010), Singapore, luglio 2010.
- [C041] **C. E. Palazzi**, A. Kaiser, N. Achir, K. Boussetta, “A Preliminary Evaluation of Backup Servers for Longer Gaming Sessions in MANETs”, in Proc. of the International Workshop on DIstributed SIMulation & Online gaming (DISIO 2010) - ICST SIMUTools 2010, Torremolinos, Spain, Mar 2010.
- [C040] **C. E. Palazzi**, D. Maggiorini, A. Burattin, R. Ferro, “Simon Says the Color: The Digital Evolution of an Outdoor Kids Game”, in Proc. of the International Workshop on DIstributed SIMulation & Online gaming (DISIO 2010) - ICST SIMUTools 2010, Torremolinos, Spain, Mar 2010.
- [C039] **C. E. Palazzi**, N. Stievano, M. Roccetti, G. Marfia “Ensuring Fair Coexistence of Multimedia Applications in a Wireless Home”, in Proc. of the IEEE/IFIP Wireless Days 2009, Paris, France, dicembre 2009.
- [C038] **C. E. Palazzi**, N. Stievano, M. Roccetti, “A Smart Access Point Solution for Heterogeneous Flows”, in Proc. of the IEEE International Workshop on Ubiquitous Multimedia Systems and Applications (UMSA’09)- International Conference on Ultramodern Telecommunications (ICUMT 2009), St. Petersburg, Russia, ottobre 2009.
- [C037] D. Deponti, D. Maggiorini, **C. E. Palazzi**, “DroidGlove: An Android-Based Application for Wrist Rehabilitation”, in Proc. of the IEEE International Workshop on Ubiquitous Multimedia Systems and Applications (UMSA’09)- International Conference on Ultramodern Telecommunications (ICUMT 2009), St. Petersburg, Russia, ottobre 2009.
- [C036] **C. E. Palazzi**, A. Ceriali, M. Dal Monte, “RFID Emulation in Rifidi Environment”, in Proc. of the International Symposium on Ubiquitous Computing (UCS’09), Beijing, China, agosto 2009.

- [C035] C. E. Palazzi, A. Bujari, E. Cervi, “P2P File Sharing on Mobile Phones: Design and Implementation of a Prototype”, in Proc. of the 2nd IEEE International Conference on Computer Science and Information Technology (IEEE ICCSIT 2009), Beijing, China, agosto 2009.
- [C034] C. E. Palazzi, M. Roccetti, “A Groupware for Pigment Identification in Cultural Heritage: Design and Technical Analysis”, in Proc. of the 4th Workshop on Digital Media and its Application in Museum & Heritage (DMAMH 2009), Qingdao, China, luglio 2009.
- [C033] A. Hamidian, C. E. Palazzi, T. Y. Chong, J. M. Navarro, U. Körner, M. Gerla, “Deployment and Evaluation of a Wireless Mesh Network”, in Proc. of the Second IARIA/IEEE International Conference on Advances in Mesh Networks (MESH 2009), Athens, Greece, giugno 2009.
- [C032] A. Sentinelli, L. Celetto, D. Lefol, C. E. Palazzi, G. Pau, T. Zahariadis, A. Jari “Survey on P2P Overlay Streaming Clients”, in Proc. of the Future of the Internet Conference, Prague, Czech Rep., maggio 2009.
- [C031] C. E. Palazzi, S. Ferretti, M. Roccetti, “Fast Multi-hop Broadcast over Vehicular Networks: A Real Testbed Evaluation”, in Proc. of the 5th IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME'09) - 6th IEEE Communications and Networking Conference (CCNC 2009), Las Vegas, NV, USA, gennaio 2009.
- [C030] C. E. Palazzi, M. Roccetti, S. Ferretti, S. Frizzoli, “How to Let Gamers Play in Infrastructure-based Vehicular Networks”, in Proc. of the 5th ACM International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE 2008), ACM, Yokohama, Giappone, dicembre 2008.
- [C029] A. Sentinelli, L. Celetto, D. Lefol, C. E. Palazzi, G. Pau, “A Survey on P2P Streaming Clients: Looking at the End-User”, in Proc. of the 4th International Wireless Internet Conference (WICON 2008), Maui, HI, USA, novembre 2008.
- [C028] M. Roccetti, S. Ferretti, M. Furini, C. E. Palazzi, P. Salomoni, “e-goisms: What Would the Web be Without the Others?”, in Proc. of the 10th ETHICOMP International Conference on the Social and Ethical Impacts of Information and Communication Technology (ETHICOMP2008), Mantova, Italia, settembre 2008, ETHICOMP Series.
- [C027] F. Aioli, C. E. Palazzi, “Enhancing Artificial Intelligence in Games by Learning the Opponent’s Playing Style”, in Proc. of the IFIP Entertainment Computing Symposium (ECS-2008), World Computer Congress (WCC), Milano, Italia, settembre 2008.
- [C026] C. E. Palazzi, G. Pau, C. Marcondes, M. Gerla, “Shareable Bandwidth Estimation on Satellite Links”, in Proc. of the 4th Advanced Satellite Mobile Systems Conference (ASMS2008), Bologna, Italy, agosto 2008.
- [C025] M. Roccetti, S. Ferretti, C. E. Palazzi, “The Brave New World of Multiplayer Online Games: Synchronization Issues with Smart Solutions”, in Proc. of the 11th IEEE International Symposium on Object/component/service-oriented Real-time distributed Computing (ISORC 2008), IEEE Computer Society, Orlando, FL, USA, maggio 2008.
- [C024] M. Roccetti, S. Ferretti, C. E. Palazzi, M. Furini, P. Salomoni, “Riding the Web Evolution: from Egoism to Altruism”, in Proc. of the 4th IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME'08) - 5th IEEE Communications and Networking Conference (CCNC 2008), IEEE Communications Society, Las Vegas, NV, USA, gennaio 2008.
- [C023] C. E. Palazzi, “Interactive Mobile Gaming over Heterogeneous Networks”, in Proc. of the 5th IEEE/ITI International Conference on Information and Communications Technology (ICICT 2007), Cairo, Egypt, dicembre 2007. **ARTICOLO INVITATO**
- [C022] E. Manca, F. Parmeggiani, C. E. Palazzi, S. Ferretti, M. Roccetti, “The Anatomy of an Inter-Vehicular Gaming Communication Subsystem with Experiments”, in Proc. of the GAMEON'2007 International Conference, Eurosis, Bologna, Italia, novembre 2007. **PREMIO MIGLIOR ARTICOLO DELLA CONFERENZA.**
- [C021] G. Marfia, C. E. Palazzi, G. Pau, M. Gerla, M. Y. Sanadidi, M. Roccetti, “Balancing Video on Demand Flows over Links with Heterogeneous Delays”, in Proc. of 3rd ACM/ICST International Mobile Multimedia Communications Conference (MobiMedia 2007), Nafpaktos, Greece, agosto 2007.
- [C020] - C. E. Palazzi, M. Roccetti, S. Ferretti, G. Pau, M. Gerla, “Online Games on Wheels: Fast Game Event Delivery in Vehicular Ad-hoc Networks”, in Proc. of 3rd IEEE International Workshop on Vehicle-to-Vehicle Communications 2007 (V2VCOM 2007) - IEEE Intelligent Vehicles Symposium 2007, IEEE Intelligent Transportation Systems Society, Istanbul, Turkey, giugno 2007.
- [C019] - V. Chavoutier, D. Maniezzo, C. E. Palazzi, M. Gerla, “Multimedia over Wireless Mesh Networks: Results from a Real Testbed Evaluation”, Proc. of the 6th Annual Med-Hoc-Net 2007, Corfu, Greece, giugno 2007.
- [C018] - C. Marcondes, C. E. Palazzi, M. Y. Sanadidi, M. Gerla, M. Martinello, M. T. Torres, “Regenerating TCP Dynamics from Traces Path Characteristics”, Proc. of IEEE TRIDENTCOM 2007, Orlando, FL, USA, maggio 2007.

- [C017] - C. E. Palazzi, B. Chin, P. Ray, G. Pau, M. Gerla, M. Roccetti, "High Mobility in a Realistic Wireless Environment: a Mobile IP Handoff Model for NS-2", Proc. of IEEE TRIDENTCOM 2007, Orlando, FL, USA, maggio 2007.
- [C016] - G. Marfia, C. E. Palazzi, G. Pau, M. Gerla, M. Y. Sanadidi, M. Roccetti, "TCP Libra: Exploring RTT-Fairness for TCP", Proc. of IFIP/TC6-LCNS NETWORKING 2007, Atlanta, GA, USA, maggio 2007.
- [C015] - M. Roccetti, M. Gerla, C. E. Palazzi, S. Ferretti, G. Pau, "First Responders' Crystal Ball: How to Scry the Emergency from a Remote Vehicle", Proc. of the 1st IEEE International Workshop on Research Challenges in Next Generation Networks for First Responders and Critical Infrastructures (NetCri 07) - 26th IEEE International Performance Computing and Communications Conference (IPCCC 2007), New Orleans, LA, USA, aprile 2007.
- [C014] - R. Mazzeo, C. E. Palazzi, M. Roccetti, G. Sciutto, "Computer-assisted Pigment Identification in Artworks", Proc. IASTED European Conference on Internet and Multimedia Systems and Applications, EuroIMSA 2007, Chamonix, France, marzo 2007.
- [C013] - M. Fazio, C. E. Palazzi, S. Das, M. Gerla, "Facilitating Real-time Applications in VANETs through Fast Address Auto-configuration", Proc. of the 3rd IEEE CCNC International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (CCNC/NIME 2007), Las Vegas, NV, USA, gennaio 2007.
- [C012] - C. E. Palazzi, S. Ferretti, M. Roccetti, G. Pau, M. Gerla, "How Do You Quickly Choreograph Inter-Vehicular Communications? A Fast Vehicle-to-Vehicle Multi-Hop Broadcast Algorithm, Explained", Proc. of 3rd IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (CCNC/NIME 2007), Las Vegas, NV, USA, gennaio 2007.
- [C011] - M. Fazio, C. E. Palazzi, S. Das, M. Gerla, "Vehicular Address Configuration", Proc. of the 1st IEEE Workshop on Automotive Networking and Applications (AutoNet) - GLOBECOM, San Francisco, CA, USA, dicembre 2006.
- [C010] - M. Fazio, C. E. Palazzi, S. Das, M. Gerla, "Automatic IP Address Configuration in VANETs", Proc. of the Third ACM International Workshop on Vehicular Ad Hoc Networks (VANET 2006), MOBICOM 2006, Marina del Rey, Los Angeles, CA, USA, settembre 2006.
- [C009] - C. E. Palazzi, G. Pau, M. Roccetti, S. Ferretti, M. Gerla, "Wireless Home Entertainment Center: Reducing Last Hop Delays for Real-time Applications", Proc. 3rd ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE 2006), Hollywood, CA, USA, ACM, giugno 2006.
- [C008] - C. E. Palazzi, S. Ferretti, M. Roccetti, G. Pau, M. Gerla, "Buscar el Levante por el Poniente: In Search of Fairness Through Interactivity in Massively Multiplayer Online Games", Proc. of 2nd IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (CCNC/NIME 2006), Las Vegas, NV, USA, IEEE Communications Society, gennaio 2006, 1183-1187.
- [C007] - S. Ferretti, C. E. Palazzi, M. Roccetti, G. Pau, M. Gerla, "FILA, a Holistic Approach to Massive Online Gaming: Algorithm Comparison and Performance Analysis", Proc. 3rd ACM Annual International Conference in Computer Game Design and Technology (GDTW2005), (M. Merabti, N. Lee, M. H. Overmars, A. El Rhalibi Eds.), Liverpool, UK, novembre 2005, 68-76. **PREMIO MIGLIOR ARTICOLO DELLA CONFERENZA.**
- [C006] - C. E. Palazzi, G. Pau, M. Roccetti, M. Gerla, "In-Home Online Entertainment: Analyzing the Impact of the Wireless MAC-Transport Protocols Interference", Proc. IEEE International Conference on Wireless Networks, Communications and Mobile Computing (WIRELESSCOM2005), Maui, HI, USA, giugno 2005, Vol. I, 516-521.
- [C005] - C. E. Palazzi, S. Ferretti, S. Cacciaguerra, M. Roccetti, "A RIO-like Technique for Interactivity Loss Avoidance in Fast-Paced Multiplayer Online Games: a Preliminary Study", in Proc. of the 2nd ACM Annual International Workshop in Computer Game Design and Technology (GDTW 2004), Liverpool, UK, novembre 2004.
- [C004] - C. E. Palazzi, "Buddy-Finder: A Proposal for a Novel Entertainment Application for GSM", in Proc. of the 1st IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME'04), GLOBECOM 2004, Dallas, TX, USA, novembre 2004.
- [C003] - C. E. Palazzi, S. Ferretti, S. Cacciaguerra, M. Roccetti, "On Maintaining Interactivity in Event Delivery Synchronization for Mirrored Game Architectures", in Proc. of the 1st IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME'04), GLOBECOM 2004, Dallas, TX, USA, novembre 2004.
- [C002] - C. E. Palazzi, "Residual Capacity Estimator for TCP on wired/wireless links", in Proc. of the WCC2004 Student Forum IFIP World Computer Congress 2004, Toulouse, France, agosto 2004.
- [C001] - C. E. Palazzi, C. Roseti, M. Luglio, M. Gerla, M. Y. Sanadidi, J. Stepanek, "Satellite Coverage in Urban Areas Using Unmanned Airborne Vehicles (UAVs)", in Proc. of the IEEE Semiannual Vehicular Technology Conference, VTC2004-Spring, Milan, Italy, maggio 2004.

## Rapporti Tecnici

[T002] - C. E. Palazzi, “Fast and Fair Event Delivery in Large Scale Online Games over Heterogeneous Networks (Ph.D. thesis)”, UniBo Technical Report UBLCS-2006-10, marzo 2006.

[T001] - G. Marfia, C. E. Palazzi, G. Pau, M. Gerla, M. Y. Sanadidi, M. Roccetti, “TCP Libra: Exploring RTT-Fairness for TCP”, UCLA CSD Technical Report #TR050037, settembre 2005.

## Articoli inviati in Attesa di Revisione

[S003] L. Bordoni, A. Bujari, C. E. Palazzi, “WPA Totem: Sharing Temporary Wi-Fi Configuration Tokens Using NFC”, EAI Transactions on Ambient Systems, inviato gennaio 2017.

[S002] A. Bujari, L. De Giovanni, C. E. Palazzi, “Optimal Configuration of Active and Backup Servers for Augmented Reality Cooperative Games”, Concurrency and Computation: Practice and Experience, inviato dicembre 2016.

[S001] A. Bujari, C. E. Palazzi, D. Ronzani, “An Experimental Comparison of Stateless Position-based Packet Routing Algorithms for DANETs”, IEEE Transactions on Mobile Computing, inviato novembre 2016.

Tutto quanto dichiarato corrisponde a verità ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. 445/2000;  
Luogo e data: Padova, 1 febbraio 2017

il dichiarante



---

Claudio Enrico Palazzi