

# Ombretta Gaggi

## Curriculum Vitae

+39 0498271356  
gaggi@math.unipd.it  
<http://www.math.unipd.it/~gaggi/>

La sottoscritta Ombretta Gaggi ai sensi e per gli effetti delle disposizioni contenute negli artt. 46 e 47 del decreto del Presidente della Repubblica 28 dicembre 2000, n.445 e consapevole delle conseguenze derivanti da dichiarazioni mendaci ai sensi dell'art. 76 del predetto D.P.R. n° 445/2000, sotto la propria responsabilità

DICHIARA

### DATI PERSONALI

- Nata a Castelfranco Veneto (TV) il 10 Ottobre 1975.
- Codice Fiscale: GGGMRT75R50C11K.
- Nazionalità: Italiana.

### POSIZIONE ATTUALE

Professore Associato presso il Dipartimento di Matematica "Tullio Levi-Civita", Università degli studi di Padova.

### TITOLI DI STUDIO

- 2000 – 2003 **Dottorato in Informatica**  
Tesi: "Synchronized Hypermedia Documents: a Model and its Applications"  
*Consorzio tra le Università di Bologna, Padova e Venezia*
- 1994–1998 **Laurea in Scienze dell'Informazione**  
VOTAZIONE 110 E LODE  
Tesi: "Un modello di sincronizzazione per le presentazioni multimediali su World Wide Web"  
*Università Ca' Foscari di Venezia*
- 1989 – 1994 **Maturità scientifica**  
VOTAZIONE 60/60  
*Liceo Scientifico "G. Berto" di Mogliano Veneto (TV)*

### ATTIVITÀ DI RICERCA

All'inizio della mia carriera, i miei interessi di ricerca includevano i documenti e le applicazioni ipermediali, i documenti context-aware in ambienti distribuiti e la modellazione di documenti ipermediali.

Successivamente il mio interesse si è spostato sulle applicazioni per smartphone e in particolare negli ambienti di sviluppo cross-platform dove mi sono occupata di confrontare i maggiori framework presenti sul mercato per studiare quali fossero i parametri sui cui basare la scelta di un giusto framework per lo sviluppo di una applicazione. In particolare ho studiato come i vari framework influiscano sulle prestazioni in termini di consumo energetico, che possono essere diverse a seconda del sistema operativo per il quale l'applicazione viene compilata.

Inoltre ho studiato, in collaborazione con medici e psicologi, l'utilizzo delle interfacce touch e il paradigma dei serious game per rendere più efficienti attività di diagnosi o riabilitazione e ridurre il fenomeno del *drop-out-from-therapy*. La mia ricerca ha prodotto *PlaywithEyes* uno strumento che permette lo screening visivo di bambini in età prescolare (del quale si sta attualmente studiando la possibilità di commercializzazione), *ClimbtheWorld*, un gioco per invogliare i ragazzi a fare attività fisica, in particolare scegliendo le scale al posto degli ascensori (in collaborazione con il dott. Fabio Aiulli, questo gioco contiene un sistema in grado di contare gli scalini in tempo reale, risultato mai raggiunto prima), *PizzaALLancio*, un gioco per insegnare ai bambini le frazioni (in collaborazione con il prof. Francesco Ciraulo), un insieme di giochi per l'identificazione precoce della dislessia (in collaborazione con il prof. Andrea Facchetti) e un sistema per l'assessment e la cura di bambini affetti da Cerebral Visual Impairment (in collaborazione con la prof.ssa Laura Nota, la dott.ssa Luisa Pinello e la dott.ssa Teresa Maria Sgaramella).

Attualmente, sto analizzando la navigazione in rete da parte di soggetti con disabilità, per studiare strumenti atti al miglioramento dell'accessibilità web. I miei lavori più recenti riguardano la creazione di un'estensione browser per gli utenti con dislessia e l'analisi del comportamento dei CAPTCHA in presenza di utenti con disabilità. I dati raccolti hanno dimostrato che i CAPTCHA sono spesso maggiormente in grado di discriminare tra utenti con disabilità e utenti normodotati che tra robot e persone umane. Inoltre, in collaborazione con la prof.ssa Sara Mondini sto studiando come l'uso di tecnologie di intelligenza artificiale, integrate in applicazioni mobile, possa aiutare gli psicologi ad ottenere una valutazione maggiormente oggettiva durante i colloqui con pazienti con patologie come Parkinson, demenza o Alzheimer. In collaborazione con il prof. Claudio Palazzi, sto studiando l'uso di sistemi wearable per il crowdsourcing.

Il mio prossimo obiettivo è l'individuazione di quali feature, nella raccolta dati della navigazione di utenti del web, non devono essere utilizzate dai CAPTCHA per non discriminare gli utenti con menomazione visiva.

## COLLABORAZIONI ATTIVE

---

- prof. Claudio Enrico Palazzi, Dipartimento di Matematica, Università di Padova,
- prof.ssa Silvia Mirri, Dipartimento di Informatica, Scienza e Ingegneria, Università di Bologna,
- dott.ssa Catia Prandi, Dipartimento di Informatica, Scienza e Ingegneria, Università di Bologna,
- Prof.ssa Laura Nota, Dipartimento di Filosofia, pedagogia e psicologia applicata (FISPPA), Università di Padova,
- prof.ssa Sara Mondini, Dipartimento di Psicologia Generale, Università di Padova,
- prof.ssa Barbara Arfè, Delegata in materia di inclusione e disabilità, Università di Padova,
- dott. Armir Bujari, Dipartimento di Informatica, Scienza e Ingegneria, Università di Bologna.

## COLLABORAZIONI PASSATE

---

- prof.ssa Katarzina Wac, University of Geneva,
- dott.ssa Teresa Maria Sgaramella, Dipartimento di Filosofia, pedagogia e psicologia applicata (FISPPA), Università di Padova,
- prof. Fabio Aiolli, Università di Padova,
- prof.ssa Maria Luisa Sapino, Università di Torino,
- prof. Augusto Celentano, Università Ca'Foscari di Venezia,
- prof. Annalisa Bossi, Università Ca'Foscari di Venezia,
- prof. Andrea Facchetti, Dipartimento di Psicologia Generale, Università di Padova,
- dott. Massimo Nucci, Dipartimento di Psicologia Generale, Università di Padova,
- dott.ssa Luisa Pinello, Dipartimento di Salute della donna e del bambino, Università di Padova.

## TITOLI SCIENTIFICI

---

### Contratti e Progetti di Ricerca

Ombretta Gaggi è stata **responsabile scientifico** dei seguenti contratti e progetti di ricerca:

- 2014 **PrimoRound s.r.l.**, "Sperimentazione test e focus group sul progetto SMART SCHOOL PRIMO ROUND, completamento prototipo EDITOR PRIMO ROUND", (finanziato con 14.000 euro)
- 2013-2016 Progetti di Ricerca di Ateneo (PRAT), "New tools for the assessment and rehabilitation of visual, cognitive and socio-cognitive skills in preschool children affected by Cerebral Visual Impairment", (finanziato con 27.918,35 euro)
- 2011-2012 **Confindustria Padova e NEI S.p.A.**, "Social Network con4you", (finanziato con 13.000 euro)
- 2000 Titolare di fondi di ricerca per giovani ricercatori (**MIUR**) presso il Dipartimento di Informatica dell'Università Ca' Foscari di Venezia sul tema "Protocolli per la diffusione di documenti multimediali distribuiti su reti Internet"
- 1999 Titolare di fondi di ricerca per giovani ricercatori (**MIUR**) presso il Dipartimento di Informatica dell'Università Ca' Foscari di Venezia sul tema "Modelli di sincronizzazione per sistemi multimediali distribuiti"

Inoltre ha partecipato alle attività inerenti i progetti:

- 2011-2013 **MIUR/PRIN**, "ALTER-NET: Altruismo da una Rete di Risorse" (Responsabile Scientifico: prof. C. E. Palazzi)
- 2011-2013 Progetti di Ricerca di Ateneo (PRAT), "Accessibilità e Inclusione attraverso Tecnologia Web Squared" (Responsabile Scientifico: prof. C. E. Palazzi)
- 2019-2012 partecipa al progetto **Arqus**, finanziato dalla comunità europea

### Altre collaborazione con aziende

Ombretta Gaggi è membro dell'Advisory Board dell'azienda AccessiWay.

## PREMI

---

Finalista per il **Best Paper Award** per l'articolo "Evaluating impact of cross-platform frameworks in energy consumption of mobile applications" di M. Ciman, O. Gaggi, pubblicato negli atti della decima conferenza interazionale *Web Information Systems and Technologies (WEBIST14)*, pag. 423-431, Barcelona, Spain, April 2014.

Vincitrice del premio **Best Paper Award** per l'articolo "From a physical system to a pervasive solution to increase people physical activity: is it possible?" di M. Ciman, O. Gaggi, pubblicato negli atti del convegno *IEEE Conference on Multimedia and Expo (ICME 2013) - 9th International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME 2013)*, pages 1-6, San José, California, USA, July 2013.

## PARTECIPAZIONE A DOTTORATI

---

- 2014 – oggi **Membro** del Collegio di Dottorato in Brain Mind and Computer Science.
- 2022 – oggi **Co-supervisore** delle attività di dottorato di Caterina Dapor (Relatore: prof. Konstantinos Priftis, Dottorato in Brain Mind and Computer Science)
- 2019 – 2021 **Co-supervisore** delle attività di dottorato di Lorenza Entilli (Relatore: prof.ssa Sabrina Cipolletta, Dottorato in Brain Mind and Computer Science)
- 2017 – 2020 **Co-supervisore** delle attività di dottorato di Giacomo Quadrio (Relatore: prof. Claudio Palazzi, Dottorato in Brain Mind and Computer Science)
- 2016 – 2019 **Co-supervisore** delle attività di dottorato di Sonia Montemurro (Relatore: prof. Sara Mondini, Dottorato in Brain Mind and Computer Science). Sonia ha già pubblicato due articoli su rivista e presentato tre articoli a conferenze internazionali.
- 2013 – 2015 **Supervisore** del dottorando Matteo Ciman presso di Dottorato in Scienze Matematiche, Curriculum in Informatica dell'Università di Padova. Matteo Ciman ha discusso la sua tesi “Smartphone as ubiquitous devices for behavior analysis and better lifestyle promotion” a marzo 2016 ed è stato PostDoc presso l'Università di Ginevra, nel gruppo Quality of Life, sotto la supervisione della prof. Katarzyna Wac.
- 2012 – 2017 **Membro** del Collegio di Dottorato in Scienze Matematiche, Curriculum in Informatica.
- Marzo 2009 **Membro della commissione** di dottorato in “Economia Aziendale” Indirizzo “Cultura e Impresa” presso l'Università degli Studi di Torino del candidato Alberto Messina.

## ORGANIZZAZIONE DI CONVEGNI

---

Ombretta Gaggi è membro dello **Steering Committee** di *ACM International Conference on Information Technology for Social Good (GoodIT)* dal 2021, **General Co-Chairs** nel 2021 e **Special session Chair** nel 2022. Nel 2021 ha organizzato una special session sui *Serious Games*.

Per la *International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good, (Goodtechs)* è stata membro dello **Steering Committee** dal 2015 al 2020, **General Co-Chairs** negli anni 2018, 2019 e 2020 e **Technical Program Committee Chair** dal 2017 al 2020. Negli anni 2017, 2018 e 2019 è stata co-organizzatrice di una special session su *Serious Games to Improve Quality of Life*.

Ombretta Gaggi è **Technical Program Committee Chair** dal 2018 al 2022 dell'International workshop on Accessible Devices and Services (ADS) e nel 2023 è **General Co-Chairs** dello stesso workshop.

È **Track Chair** per la *Track 2 - Networking solutions for social applications, multimedia and games per IEEE Consumer Communications & Networking Conference 2023*.

Inoltre è stata **segretario scientifico** di *AVI 2006, Advanced Visual Interfaces*.

## INVITED TALK

---

Ha tenuto il seminario *La realtà virtuale come nuovo mezzo per migliorare l'accessibilità dei grafici di funzioni matematica* presso il workshop *Making Science Inclusive: solutions for the accessibility of digital scientific publications*, 14 dicembre 2022, Torino.

## COMITATI DI PROGRAMMA E ATTIVITÀ DI REVISIONE

---

Ombretta Gaggi è stata membro del comitato di programma di numerose conferenze internazionali tra cui:

- *ACM Conference on Multimedia 2008*,
- *SAC (dal 2006 al 2015) – Symposium on Applied Computing, Multimedia & Visualization track*,
- *AVI (dal 2019 al 2022) – International Conference on Advanced Visual Interface*,
- *WEBIST (dal 2011 al 2022) – International Conference on Web Information Systems and Technologies*,
- *DMS (2009-2018) – International Conference on Distributed Multimedia Systems*,
- *AMDIT 2008 – International Workshop on Ambient Media Delivery and Interactive Television*,
- *AIMS 2007 – workshop on Ambient Intelligence, Media, and Sensing*,
- *MIS (2005 e 2004) – Workshop on Multimedia Information Systems*,
- *MDIC – Multimedia Database and Image Communication 2004*.

Ombretta Gaggi è **revisore** per le principali riviste ( *Pervasive and Mobile Computing, Expert Systems with Applications, TKDE – Transactions on Knowledge and Data Engineering, IJSEKE – International Journal on Software Engineering and Knowledge Engineering, Multimedia Tools and Applications, ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMCAP), Expert System Journal, Mobile Networks and Applications Journal, MDPI Applied Science, MDPI Sensors, IEEE Journal of Biomedical and Health Informatics, Elsevier International Journal of Child-Computer Interaction e Multimedia Technology and Interaction*) e conferenze del settore (tra le altre citiamo *ACM Conference on Multimedia, SAC – Symposium on Applied Computing, IEEE International*

*Conference on Multimedia & Expo, AVI – Advanced Visual Interfaces, SOFSEM – Current Trends in Theory and Practice of Computer Science), Denvec 2012, Formats 2013, VL/HCC – IEEE Symposium on Visual Languages and Human-Centric Computing e CILC – Convegno italiano di logica computazionale.*

Ombretta Gaggi è **Editor** per la rivista Springer Multimedia Tools and Applications (ISSN:1573-7721) dal 2018.

Ombretta Gaggi è stata **Guest Editor** di Springer Mobile Networks and Applications (ISSN: 1383-469X) per la Special Issue on Smart Objects and Technologies for Social Good.

Ombretta Gaggi è stata **Special Issue Editor** di EAI Transaction on Internet of Thing (ISSN: 2414-1399) ed è stata **Editor in chief** di EAI Transactions on Serious Games (ISSN 2034-8800) dal 2016 al 2019.

Ombretta Gaggi è stata **Guest Editor** di due special issue per il 2020, per le riviste Springer Mobile Networks and Applications (ISSN: 1383-469X), Springer Multimedia Tools and Applications, Elsevier Entertainment Computing (ISSN: 1875-9521). Nel 2021, 2022 e 2023 è stata **Guest Editor** di una special issue per la rivista Springer Multimedia Tools and Applications.

## ATTIVITÀ DI SERVIZIO

---

### Commissioni

2022	Membro del Tavolo Tecnico sull'accessibilità dell'Università di Padova
2018 – oggi	Membro della commissione “Pari Opportunità” del Dipartimento di Matematica “Tullio Levi-Civita” dell'Università di Padova
Gennaio 2014 – 2018	Coordinatore della commissione “Comunicazione Esterna e Web” del Dipartimento di Matematica “Tullio Levi-Civita” dell'Università di Padova
Dicembre 2012 – oggi	Membro della commissione “Nuove Tecnologie per la Didattica” del Dipartimento di Matematica “Tullio Levi-Civita” dell'Università di Padova
Ottobre 2016 – oggi	Membro del Comitato scientifico per il corso in “General Course - Diritti umani e inclusione” dell'Università di Padova
2012 – oggi	Referente per il Dipartimento di Matematica presso il Centro di ateneo per la Disabilità e l'Inclusione dell'Università di Padova
2016 – 2021	Ha collaborato attivamente ai lavori del gruppo dell'Ateneo di Padova per l'accessibilità del sito web e dei servizi informatici dell'Università di Padova creato dalla prof.ssa Laura Nota
2018	Membro della Commissione Dipartimentale Progetti e Assegni

### Siti Web

Ombretta Gaggi ha realizzato i siti web delle lauree in informatica e in Matematica dell'Università di Padova e ne ha curato la ristrutturazione. Dal 2009 al 2018 è stata referente per il sito web delle lauree in Informatica.

### Terza Missione

2022 - 2023	Organizzazione convegno “Accattivante Accessibile” per la diffusione della cultura dell'accessibilità
2022	lezione per gli studenti delle scuole superiori nell'ambito dell'evento <b>Science4All</b> dell'Università di Padova
2021 - oggi	Coordina le attività inerenti al progetto “Liceo Matematico” del liceo Scientifico “G. Berto” di Mogliano Veneto (TV)
2018 – oggi	testimonial per le Lauree in Informatica dell'Università di Padova all'evento IBM <b>NERD</b> , “Non è roba da donne”
2019	talk “Donne e Informatica” nell'ambito dell'iniziativa “Marzo Diffuso” dell'Università di Padova
2013, 2015, 2017, 2019	organizzazione della partecipazione alla “ <b>Notte dei Ricercatori</b> ” del Dipartimento di Matematica “Tullio Levi-Civita” dell'Università di Padova
2016, 2018, 2019, 2021	lezione per gli studenti delle scuole superiori nell'ambito dell'evento <b>KidsUniversity</b> dell'Università di Padova
2006 – oggi	partecipazione alle attività di orientamento dell'Università di Padova per gli studenti che si tengono ogni anno ad Agripolis
2010	testimonial per il progetto “Informatica sarà Lei” della regione Veneto in collaborazione con l'Università Ca'Foscari di Venezia

## ATTIVITÀ DIDATTICA

---

- Titolare dell'insegnamento di *Tecnologie Web* (9 crediti) presso il Corso di laurea in Informatica dell'Università di Padova dall'A.A. 2020-2021 all'A.A. 2022-2023.
- Titolare dell'insegnamento di *Mobile Programming and Multimedia* (6 crediti) presso il Corso di laurea magistrale in Computer Science dell'Università di Padova nell'A. A. 2021-22 all'anno 2022-2023
- Titolare dell'insegnamento di *Tecnologie Web* (5 crediti) presso il Corso di laurea in Informatica dell'Università di Padova nell'A.A. 2019-2020.

- Titolare dell'insegnamento di *Mobile Programming e Multimedia* (6 crediti) presso il Corso di laurea magistrale in Informatica dell'Università di Padova nell'A. A. 2017-2018, 2018-2019, 2019-2020, 2020-21.
- Docente dell'insegnamento di *General Course in Diritti Umani e Inclusione* presso l'ateneo di Padova negli A.A. 2016-2017, 2017-2018, 2018-2019, 2019-2020.
- Titolare dell'insegnamento di *Tecnologie Web* (9 crediti) presso il Corso di laurea in Informatica dell'Università di Padova dall'A.A. 2008-2009 all'A.A. 2016-2017.
- Docente dell'insegnamento di *Tecnologie Web* (2 crediti) presso il Corso di laurea in Informatica dell'Università di Padova negli A.A. 2017-2018 e 2018-2019.
- Titolare dell'insegnamento di *Sistemi Multimediali* (6 crediti) per il Corso di laurea Magistrale in Informatica dell'Università di Padova per l'A.A. 2014-2015.
- Titolare dell'insegnamento di *Sistemi Ipermediali* (6 crediti) per il Corso di laurea Magistrale in Informatica dell'Università di Padova negli A.A. 2013-2014, 2012-2013, 2011-2012, 2009-2010, 2007-2008, 2006-2007.
- Docente per l'insegnamento di *Informatica Pediatrica* (1 credito) per il Corso di laurea integrato in Medicina e Chirurgia dell'Università di Padova nell'A.A. 2012-2013.
- Esercitatore presso l'insegnamento di *Programmazione 1* (programmazione di base nel linguaggio C++) presso il Corso di laurea Triennale in Informatica dell'Università di Padova negli A.A. 2007-2008, 2006-2007.
- Esercitatore presso l'insegnamento di *Basi di Dati 2* presso il Corso di laurea Triennale in Informatica dell'Università di Padova negli A.A. 2006-2007, 2005-2006.
- Titolare dell'insegnamento di *Informatica Applicata A* presso il Corso di laurea in Statistica ed Informatica per la gestione delle Imprese dell'Università Ca' Foscari di Venezia negli A.A. 2004-05, 2005-06.
- Titolare dell'insegnamento di *Sistemi Ipermediali* presso il Corso di laurea in Informatica dell'Università Ca' Foscari di Venezia negli A.A. 2003-04, 2004-05.
- Titolare del modulo *Sistemi Ipermediali e scrittura del testo* presso il Corso per Tecnico Superiore per la comunicazione e il multimedia, Progetto I.F.T.S. della Regione Veneto.
- Attività didattica seminariale negli insegnamenti di *Sistemi Multimediali*, *Sistemi Ipermediali* e *Sistemi Operativi A* presso i Corsi di laurea in Informatica dell'Università Ca' Foscari di Venezia negli anni accademici 2002-2003, 2001-2002.

Ombretta Gaggi ha sempre riportato valutazioni molto positive dagli studenti dei propri corsi.

## Altre Attività Didattiche

Come ulteriore impegno didattico Ombretta Gaggi ha seguito come tutor interno nell'attività di stage oltre un centinaio di studenti del Corso di laurea in Informatica presso l'Università di Padova. È stata relatrice della tesi di Laurea Magistrale in Informatica di una ventina di studenti dell'Università di Padova e correlatrice della tesi di Laurea Magistrale in Informatica presso l'Università Ca' Foscari di Venezia. Negli anni 2001-2005 ha seguito come relatore di tesi diversi studenti per la laurea triennale in Informatica presso l'Università Ca' Foscari di Venezia.

Ha partecipato ad attività di orientamento organizzate dall'Università di Padova, nell'ambito delle quali ha anche tenuto una lezione dal titolo "World (Wild?) Wide Web" rivolta agli studenti del quarto anno delle scuole superiori.

## ALTRI CONTRATTI E ATTIVITÀ

2003-2005	Assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Informatica dell'Università Ca' Foscari di Venezia
1999-2004	Collaboratore di ricerca per i progetti del Fondo di Ateneo Dell'Università Ca' Foscari (ex 60%), titolare prof. Augusto Celentano
Gennaio-febbraio 2003	Contratto di collaborazione con il Dipartimento di Informatica, Università Ca' Foscari di Venezia per lo sviluppo di strumenti per la prototipazione di presentazioni multimediali
Gennaio-febbraio 2000	Contratto di collaborazione presso il Dipartimento scientifico e tecnologico dell'Università di Verona per lo studio dei sistemi di gestione di dati multimediali su World Wide Web con particolare riferimento alla gestione di media continui descritti per mezzo di linguaggi basati su XML
Giugno-dicembre 1999	Contratto di collaborazione con il Dipartimento di Informatica dell'Università Ca' Foscari di Venezia per la predisposizione, l'adattamento e la configurazione di un server per la sperimentazione di didattica a distanza

- Ottobre 2000    Attività professionale presso la Società FormaFuturo per la predisposizione di un sistema per la didattica a distanza
- Gennaio – maggio 1999    Attività professionale nell'area della progettazione e realizzazione di sistemi informativi presso Previnet S.p.A.

## PUBBLICAZIONI

---

### Lavori pubblicati su riviste internazionali

- [1] M. Furini, O. Gaggi, S. Mirri, M. Montangero, E. Pelle, F. Poggi, and C. Prandi. Digital twins and artificial intelligence: as pillars of personalized learning models. *Communications of ACM*, vol. 65, n. 4, April 2020, DOI: 10.1145/3478281
- [2] A. Bujari, O. Gaggi, C. Palazzi and G. Quadrio. Are Remote Play Streaming Systems Doomed to Fail? A Network Perspective. *IEEE MultiMedia*, vol. 28, no. 04, pp. 45-54, 2021, DOI: 10.1109/MMUL.2021.3094031
- [3] L. Entilli, D. Leo, F. Aioli, M. Polato, O. Gaggi, S. Cipolletta. Social Support and Help-Seeking Among Suicide Bereaved: A Study With Italian Survivors.. (Westport), 15:302228211024112, Jun 2021, DOI: 10.1177/00302228211024112.
- [4] A. Bujari, O. Gaggi, C. E. Palazzi, G. Quadrio. Wearable sensor networks: A measurement study. *Concurrency and Computation: Practice and Experience*, e5939, July 2020, DOI: 10.1002/cpe.5939
- [5] A. Bujari, O. Gaggi, C. E. Palazzi. A mobile sensing and visualization platform for environmental data. *Pervasive and Mobile Computing*, vol. 66 e5939, June 2020, DOI: 10.1016/j.pmcj.2020.101204
- [6] A. Bujari, O. Gaggi, M. Luglio, C. E. Palazzi, G. Quadrio, C. Roseti, F. Zampognaro. Addressing the Bandwidth Demand of Immersive Applications Through NFV in a 5G Network. *Springer Mobile Networks and Applications (MONET)*, vol. 25, pages 1114–1121, 2020, DOI: 10.1007/s11036-020-01528-0 [IF: 2.605]
- [7] O. Gaggi, A. Kolasinska, C.E. Palazzi, G. Quadrio. Safety First? Users' Perception of Wearable Sensor Networks for Aging. *Springer Mobile Networks and Applications (MONET)*, Febbraio 2019, DOI: 10.1007/s11036-019-01234-6. [IF: 2.497]
- [8] M. Ciman, O. Gaggi, T. M. Sgaramella, L. Nota, M. Bortoluzzi, L. Pinello. Serious games to support cognitive development in children with Cerebral Visual Impairment. *Springer Mobile Networks and Applications (MONET)*, pages 1703–1714, December 2018, DOI: 10.1007/s11036-018-1066-3. [IF: 2.497]
- [9] 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*, 5(5), pages 3683–3691, October 2018, DOI: 10.1109/JIOT.2018.2812727. [IF: 5.863]
- [10] A. Bujari, M. Ciman, O. Gaggi, C.E. Palazzi. Using Gamification to Discover Cultural Heritage Locations from Geo-tagged Photos. *Personal and Ubiquitous Computing Journal, Issue on Cultural Heritage and New Technologies: Trends and Challenges*, 21(2), pages 235–252, April 2017. [IF: 2.395].
- [11] 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*, 15(2), Article 4, April 2017.
- [12] M. Ciman, O. Gaggi. An Empirical Analysis of Energy Consumption of Cross-platform Frameworks for Mobile Development. *Pervasive and Mobile Computing Journal*, Volume 39, pages 214–230, August 2017. [IF: 2.349]
- [13] M. Ciman, M. Donini, O. Gaggi, F. Aioli. Stairstep Recognition and Counting in a Serious Game for Increasing Users' Physical Activity. *Personal and Ubiquitous Computing*, Springer, 20(6), pages 1015–1033, September, 2016. [IF: 2.395]
- [14] O. Gaggi, M. Ciman. The use of games to help children eyes testing. *Multimedia Tools and Applications*, Springer Netherlands, 75(6), pages 3453–3478, March 2016. [IF: 1.530]
- [15] O. Gaggi, A. Bossi. Analysis and Verification of SMIL Documents. *Multimedia Systems*, vol. 17, n. 6, pages 487–506, November 2011.
- [16] P. Bertolotti, O. Gaggi. A Study on Multimedia Documents Behavior: a Notion of Equivalence. *Multimedia Tools and Applications, Kluwer Publ. ED.*, 33(3), pages 301–324, June 2007.
- [17] O. Gaggi, A. Celentano. A Laboratory for Prototyping and Testing Multimedia Presentations. *International Journal of Software Engineering and Knowledge Engineering*, 16(4), pages 615–642, 2006.
- [18] A. Celentano, O. Gaggi. Context-Aware Design of Adaptable Multimodal Documents. *Multimedia Tools and Applications, Kluwer Publ. ED.*, 29(1), pages 8–27, 2006.
- [19] O. Gaggi, A. Celentano. Modelling Synchronized Hypermedia Presentations. *Multimedia Tools and Applications, Kluwer Publ. ED.*, n. 27, pages 53–78, 2005.

- [20] A. Celentano, O. Gaggi, and M.L. Sapino. Retrieval in Multimedia Presentations. *Multimedia Systems, ACM/Springer-Verlag*, 10(1), pages 72–82, 2004.
- [21] A. Celentano, O. Gaggi. Template-Based Generation of Multimedia Presentations. *International Journal of Software Engineering and Knowledge Engineering*, 13(4), pages 419–445, 2003.

## Capitoli su libri

- [22] S. Crafa, O. Gaggi. Tecnologia accessibile e societa' inclusiva: binomio possibile?. Diritti umani e inclusione pages 165–176, 2019. ISBN:978-88-15-28390-0
- [23] M. Ciman, O. Gaggi. Measuring Energy Consumption of Cross-Platform Frameworks for Mobile Applications. *Web Information Systems and Technologies, Springer*, ISBN: 978-3-319-27030-2, pages 331–346, 2015.
- [24] O. Gaggi. Interactivity In Multimedia Documents And Systems. *Encyclopedia of Multimedia, 2nd ed., Furht Borko (Ed.) Springer*, ISBN: 978-0-387-74724-8, 2008.

## Lavori pubblicati su atti di convegni internazionali

- [25] M. Franco, S. A. Falyoun, K. E. Fisher, O. Gaggi, Y. Ghamri-Doudane, A. J. Nashwan, C. E. Palazzi, M. Shwamra. A Technology Exploration towards Trustable and Safe Use of Social Media for Vulnerable Women based on Islam and Arab Culture. *Proceedings of the 2nd ACM International Conference on Information Technology for Social Good (GoodIT)*, September 2022, Limassol, Cyprus.
- [26] O. Gaggi, L. Perinello. Improving accessibility of web accessibility rules. *Proceedings of the 2nd ACM International Conference on Information Technology for Social Good (GoodIT)*, September 2022, Limassol, Cyprus.
- [27] O. Gaggi. A study on Accessibility of Google ReCAPTCHA Systems. *Proceedings of the ACM Open Challenges in Online Social Networks (OASIS '22)*, pages 25-30, June 2022, Barcellona, Spain.
- [28] M. Franco, O. Gaggi, C. E. Palazzi. Improving Sexting Safety through Media Forwarding Control. *Proceedings of the 19th IEEE Annual Consumer Communications & Networking Conference (CCNC)*, pages 1-6, January 2022, Las Vegas, NV, USA.
- [29] O. Gaggi, V. Pederiva. WCAG4All, a tool for making web accessibility rules accessible. *Proceedings of the 18th IEEE Annual Consumer Communications & Networking Conference (CCNC)*, pages 1-6, January 2021, Las Vegas, NV, USA.
- [30] S. Aroua, G. Quadrio, Y. Ghamri-Doudane, O. Gaggi and C. E. Palazzi. QoS-aware Reinforcement Learning for Multimedia Traffic Scheduling in Home Area Networks. *In Proceedings of the IEEE Global Communications Conference (GLOBECOM 2020)*, pages 1-6, December 2020, Taipei, Taiwan.
- [31] O. Gaggi, A. B. Kolasinska, S. Mirri, C. Prandi. The new classmate: An exploration of how CoVid-19 affected primary schools activities in Italy. *In Proceedings of the 5th ACM/EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GoodTechs '20)*, pages 36-41, September 2020, Cyberspace.
- [32] O. Gaggi, F. Meneghello, C. E. Palazzi, G. Pante. Learning how to recycle waste using a game. *In Proceedings of the 5th ACM/EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GoodTechs '20)*, pages 144-149, September 2020, Cyberspace.
- [33] R. Berton, A. B. Kolasinska, O. Gaggi, C. E. Palazzi, G. Quadrio. A Chrome extension to help people with dyslexia. *In Proceedings of the International Conference on Advanced Visual Interfaces (AVI)*, art. n. 41 pages 1-5, September 2020, Salerno, Italy.
- [34] R. Berton, O. Gaggi, A. B. Kolasinska, C. E. Palazzi, G. Quadrio. Are CAPTCHAs preventing robotic intrusion or accessibility for impaired users?. *Proceedings of the 17th IEEE Annual Consumer Communications & Networking Conference (CCNC)*, pages 1–6, January 2020, Las Vegas, NV, USA.
- [35] O. Gaggi, G. Quadrio and A. Bujari. Accessibility for the Visually Impaired: State of the Art and Open Issues. *16th IEEE Annual Consumer Communications Networking Conference (CCNC)*, pages 1–6, January 2019, Las Vegas, NV, USA.
- [36] M. Begolo, O. Gaggi, S. Mondini, S. Montemurro. Digital Neuropsychological assessment of discourse production: an Interdisciplinary approach. *In Proceedings of the 5th ACM/EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GoodTechs '19)*, pages 243–248, September 2019, Valencia, Spain.
- [37] O. Gaggi, G. Petenazzi. A digital platform for teaching mathematics. *In Proceedings of the 5th ACM/EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GoodTechs '19)*, pages 37–42, September 2019, Valencia, Spain.
- [38] A. Kolasinska, G. Quadrio, O. Gaggi, C. E. Palazzi. Technology and Aging: Users' Preferences in Wearable Sensor Networks. *Proceedings of the ACM/EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GOODTECHS 2018)*, pages 77-81, November 2018, Bologna, Italy.

- [39] O. Gaggi, F. Ciraulo, M. Casagrande. Eating Pizza to learn fractions. *Proceedings of the ACM/EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GOODTECHS 2018)*, pages 220-225, November 2018, Bologna, Italy.
- [40] A. Bujari, O. Gaggi, C. E. Palazzi, G. Quadrio. Smart Wearable Sensors: Analysis of a Real Case Study. *Proceedings of the IEEE International Symposium on Personal, Indoor and Mobile Radio Communications (PIMRC 2018)*, pages 37-41, September 2018, Bologna, Italy.
- [41] M. Ciman, O. Gaggi, T. M. Sgaramella, L. Nota, M. Bortoluzzi. Games, assessment and rehabilitation: when serious games support cognitive development in children with Cerebral Visual Impairment. *Proceedings of the EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GOODTECHS 2017)*, November 2017, Pisa, Italy.
- [42] N. Favaro, O. Gaggi, I. Gatto, C. Leorin, M. Simoni. Euphoni: a system to support speech therapy. *Proceedings of the 1st Workshop on Games-Human Interaction*, Cagliari, Italy, September 2017.
- [43] M. Begolo, S. Valle, M. Zanella, A. Bujari, O. Gaggi, C. E. Palazzi. Implementation and Evaluation of a Multiplayer Pong Game. *Proceedings of the 1st Workshop on Games-Human Interaction*, Cagliari, Italy, September 2017.
- [44] M. Begolo, S. Valle, M. Zanella, A. Bujari, O. Gaggi, C. E. Palazzi. Multipong: a Multiplayer Ad-Hoc Version of Pong. *Proceedings of the IEEE Symposium on Computers and Communications (ISCC)*, pages 26-27, July 2017, Heraklion, Greece.
- [45] Ombretta Gaggi, Teresa Maria Sgaramella, Laura Nota, Margherita Bortoluzzi, Sara Santilli. Serious Games system for the analysis and the development of visual skills in Children with CVI. *Proceedings of the EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GOODTECHS 2016)*, pages 155-165, November 2016, Venice, Italy.
- [46] M. Ciman, O. Gaggi. Exploiting users natural competitiveness to promote physical activity. *Proceedings of the EAI International Conference on Games for WELL-being*, pages 75-83, June 2016, Budapest, Hungary.
- [47] A. Bujari, M. Ciman, O. Gaggi, C. E. Palazzi. Can a Game improve People's Lives? The case of Serious Games? *Proceedings of the EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GOODTECHS 2015)*, pages 270-275, October 2015, Rome, Italy.
- [48] A. Bujari, M. Ciman, O. Gaggi, G. Marfia, C. E. Palazzi. PathS: Enhancing Geographical Maps with Environmental Sensed Data". *Proceedings of the 2015 Workshop on Pervasive Wireless Healthcare (MobileHealth'15)*, pages 13-16, June 2015, Hangzhou, China.
- [49] M. Ciman, Y. Formaggio, O. Gaggi, M. Regazzo. May Smartphones Help to maintain Audience Attention during Presentations?. *Proceedings of the 11th International Conference on Web Information Systems and Technologies (WEBIST 2015)*, pages 55-63, Lisbon, Portugal, May 2015.
- [50] M. Ciman, K. Wac, O. Gaggi. iSenseStress: Assessing stress through human-smartphone interaction analysis. *Proceedings of the 9th International Conference on Pervasive Computing Technologies for Healthcare (PervasiveHealth 2015)*, pages 84-91, Istanbul, Turkey, May 2015.
- [51] F. Aiolli, M. Ciman, M. Donini, O. Gaggi. ClimbTheWorld: Real-time stairstep counting to increase physical activity. *Proceedings of the 11th International Conference on Mobile and Ubiquitous Systems: Computing, Networking and Services (MobiQuitous 14)*, pages 218-227, London, Great Britain, December 2014.
- [52] F. Aiolli, M. Ciman, M. Donini, O. Gaggi. A Serious Game to Persuade People to Use Stairs. *Proceedings of the 9th International Conference on Persuasive Technology (Persuasive 2014)*, pages 11-13, Padova, Italy, May 2014.
- [53] M. Ciman, O. Gaggi. Evaluating impact of cross-platform frameworks in energy consumption of mobile applications. *Proceedings of the 10th International Conference on Web Information Systems and Technologies (WEBIST14)*, pages 423-431, Barcelona, Spain, April 2014. [Best Paper Candidate]
- [54] O. Gaggi, M. Regazzo. Tactive, a Framework for Cross Platform Development of Tabletop Applications. *Proceedings of the 10th International Conference on Web Information Systems and Technologies (WEBIST14)*, pages 91-98, Barcelona, Spain, April 2014.
- [55] M. Ciman, O. Gaggi, N. Gonzo. Cross-Platform Mobile Development: A Study on Apps with Animations. *Proceedings of the ACM Symposium on Applied Computing (SAC2014)*, pages 757-759, Gyeongju, South Korea, May 2014.
- [56] A. Facchetti, S. Franceschini, O. Gaggi, G. Galiazzo, S. Gori, C. E. Palazzi, M. Ruffino. Multiplatform Games for Dyslexia Identification in Preschoolers. *Proceedings of 11th IEEE Consumer Communications & Networking Conference (CCNC 2014)*, pages 1152-1153, Las Vegas, NV, USA, Jan 2014.
- [57] O. Gaggi, M. Regazzo. An environment for fast development of tabletop applications. *Proceedings of the 2013 ACM international conference on Interactive tabletops and surfaces (ITS13)*, pages 413-416, St. Andrews, Scotland, United Kingdom, October 2013.
- [58] M. Ciman, O. Gaggi. From a physical system to a pervasive solution to increase people physical activity: is it possible?. *Proceedings of IEEE International Conference on Multimedia and Expo (ICME 2013) - 9th International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME 2013)*, pages 1-6, San Josè, California, USA, July 2013. [Best Paper Award]

- [59] M. Ciman, O. Gaggi, L. Nota L. Pinello, N. Riparelli, T. M. Sgaramella. HelpMe!: a Serious Game for Rehabilitation of Children affected by CVI. *Proceedings of the International conference on Web Systems and Technologies (WEBIST2013)*, pages 257–262, Aachen, Germany, May, 2013.
- [60] O. Gaggi. Discovering Local Attractions from Geo-Tagged Photos. *ACM Symposium on Applied Computing (SAC2013)*, pages 1374–1379, Coimbra, Portugal, 2013.
- [61] O. Gaggi, G. Galiazzo, C. E. Palazzi, A. Facoetti, A. Franceschini. A Serious Game for Predicting the Risk of Developmental Dyslexia in Pre-readers Children. *21st International Conference on Computer Communications and Networks (ICCCN)*, pages 1–5, Munich, Germany, July 30 2012- August 2 2012.
- [62] O. Gaggi, N. Moretti, C. E. Palazzi. Ubiquitous Social Cams. *21st International Conference on Computer Communications and Networks (ICCCN)*, pages 1–5, Munich, Germany, July 30 2012 - August 2 2012.
- [63] O. Gaggi. Enhancing Photoware in the Social Networks Environment. *Proceedings of the International Conference on Signal Processing and Multimedia Applications, SIGMAP 2012*, pages 35–39, Rome, Italy, 24-27 July, 2012.
- [64] A. De Bortoli, O. Gaggi. PlayWithEyes: a new way to test children eyes. *Proceedings of the IEEE International Conference on Serious Games and Applications for Health, SeGAH 2011*, pages 190–193, Braga, Portugal, November, 2011.
- [65] O. Gaggi, L. Danese. A SMIL player for any web browser. *Proceedings of International Conference on Distributed Multimedia Systems, DMS 2011*, pages 114–119, Firenze, Italy, August, 2011.
- [66] M. Ciman, O. Gaggi, M. Sbrignadello. Toward the creation of a Green Content Management System. *International conference on Web Systems and Technologies (WEBIST2011)*, pages 408–411, Noordwijkerhout, The Netherlands, May, 2011.
- [67] O. Gaggi, F. Ghidoni. SMILINGPHOTOS: bridging the gap between digital photo albums and printed photo books. *International conference on Web Systems and Technologies (WEBIST2010)*, pages 113 – 118, Valencia, Spain, April, 2010.
- [68] A. Bossi, O. Gaggi. Enriching SMIL with assertions for temporal validation. *ACM international conference on Multimedia (MM2007)*, pages 107 – 116, Augsburg, Germany, September 2007.
- [69] P. Bertolotti, O. Gaggi, M. L. Sapino. Dynamic Context Adaptation in Multimedia Documents. *ACM Symposium on Applied Computing (SAC2006)*, pages 1374–1379, Dijon, France, 2006.
- [70] P. Bertolotti, O. Gaggi, M.L. Sapino. A State-Transition Model for Distributed Multimedia Documents. In *International Conference on Distributed Multimedia Systems (DMS 2004)*, pages 86–92, San Francisco, USA, September 2004.
- [71] P. Bertolotti and O. Gaggi. A Notion of Equivalence for Multimedia Documents. In *Workshop on Multimedia Information Systems (MIS 2004)*, pages 96–104, Washington DC, USA, August 2004.
- [72] A. Celentano, O. Gaggi. A Context-aware Framework for Multimodal Document Databases. In Abate et al Ed., *Third international workshop on Multimedia Databases and Image Communication*, Series on Software Engineering and Knowledge Engineering, vol. 17, pages 1–12, Salerno, Italia, giugno 2004.
- [73] P. Bertolotti, O. Gaggi, M.L. Sapino, and V.S. Alagar. A Compositional Approach to Multimedia Documents Dynamics. In *Workshop on Multimedia Information Systems (MIS 2003)*, pages 1–12, Ischia, Italia, maggio 2003.
- [74] O. Gaggi and A. Celentano. A Visual Authoring Environment for Prototyping Multimedia Presentations. In *IEEE International Symposium on Multimedia Software Engineering (MSE2002)*, pages 206–213, Newport Beach, California, December 2002.
- [75] A. Celentano, O. Gaggi, M.L. Sapino. Retrieving Consistent Multimedia Presentation Fragments. In *Workshop on Multimedia Information Systems (MIS 2002)*, pages 146–154, Tempe, Arizona, USA, novembre 2002.
- [76] A. Celentano, O. Gaggi. Schema Modelling for Automatic Generation of Multimedia Presentations. In *Fourteenth International Conference on Software Engineering and Knowledge Engineering (SEKE2002)*, pages 593–600, Ischia, Italia, luglio 2002.
- [77] A. Celentano, O. Gaggi. Multimedia reporting: building multimedia presentations with query answers. In *Workshop on Multimedia Information Systems (MIS 2001)*, pages 61–71, Capri, Italia, novembre 2001.
- [78] A. Celentano, O. Gaggi. Querying and Browsing Multimedia Presentations. In M.Tucci, editor, *Second international workshop on Multimedia Databases and Image Communication*, Springer Verlag LNCS n. 2184, pages 105–116, Amalfi, Italia, September 2001.
- [79] A. Celentano, O. Gaggi. Authoring and Navigating Hypermedia Documents on the WWW. In *IEEE International Conference on Multimedia and Expo (ICME 2001)*, pages 988–991, Tokyo, Japan, August 2001.
- [80] A. Celentano, O. Gaggi. A Synchronization Model for Hypermedia Document Navigation. In *ACM Symposium on Applied Computing (SAC2000)*, pages 585–591, Como, Italia, March 2000.

## **Tesi di dottorato**

[81] O. Gaggi. Synchronized Hypermedia Documents: a Model and its Applications. Technical Report 2003-05, Departement of CS, University of Bologna, April 2003. PHD Thesis.

La sottoscritta Ombretta Gaggi autorizza il trattamento dei dati personali nel rispetto della vigente normativa sulla protezione dei dati personali ed, in particolare, il Regolamento Europeo per la protezione dei dati personali 2016/679, il d.lgs. 30/06/2003 n. 196 e successive modifiche e integrazioni.

Padova, 26 Luglio 2023