



AL MAGNIFICO RETTORE  
DELL'UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI MILANO

COD. ID: 4271

Il sottoscritto chiede di essere ammesso a partecipare alla selezione pubblica, per titoli ed esami, per il conferimento di un assegno di ricerca presso il Dipartimento di Informatica, responsabile scientifico il **Dott.ssa Raffaella Lanzarotti**

Marco Granato

## CURRICULUM VITAE

### INFORMAZIONI PERSONALI

Cognome	Granato
Nome	Marco
Data Di Nascita	12/12/1989

### OCCUPAZIONE ATTUALE

Incarico	Struttura

### ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Titolo	Corso di studi	Università	anno conseguimento titolo
Laurea Magistrale o equivalente	Scienze cognitive e processi decisionali	Università Statale di Informatico	2015
Specializzazione			
Dottorato Di Ricerca	Informatica	Università Statale di Informatico	2019
Master			
Diploma Di Specializzazione Medica			
Diploma Di Specializzazione Europea			
Altro			

### ISCRIZIONE AD ORDINI PROFESSIONALI

Data iscrizione	Ordine	Città



## LINGUE STRANIERE CONOSCIUTE

lingue	livello di conoscenza
Inglese	B2

## PREMI, RICONOSCIMENTI E BORSE DI STUDIO

anno	Descrizione premio

## ATTIVITÀ DI FORMAZIONE O DI RICERCA

descrizione dell'attività

Scopo della ricerca svolta durante il dottorato è stato lo studio ed il riconoscimento delle emozioni, in un campione di persone, durante la fruizione di videogiochi. Al fine di perseguire quest'obiettivo, ho progettato un framework in grado di acquisire e valutare lo stato emotivo dei videogiocatori attraverso un set di dati fisiologici. Composto da un'architettura hardware ed un insieme di software, il framework è capace di acquisire un insieme di dati fisiologici (ECG, EMG, EDA e respirazione) e di valutare le emozioni dei giocatori in un modello dimensionale. Basandomi su quest'ambiente di lavoro, ho acquisito un dataset (denominato RAGA) utilizzabile come benchmark da parte della comunità scientifica. Ho infine costruito un modello in grado di predire (in real-time) le emozioni dei giocatori durante la fruizione di uno specifico insieme di videogiochi.

## ATTIVITÀ PROGETTUALE

Anno	Progetto

## TITOLARITÀ DI BREVETTI

Brevetto

## CONGRESSI, CONVEGNI E SEMINARI

Data	Titolo	Sede



## PUBBLICAZIONI

### Libri

Folgieri, R., Lucchiari, C., Granato, M., & Grechi, D. (2014). Brain, Technology and Creativity. BrainArt: A BCI-Based Entertainment Tool to Enact Creativity and Create Drawing from Cerebral Rhythms. In Digital Da Vinci (pp. 65-97). Springer New York.

### Articoli su riviste

Knutas, A., van Roy, R., Hynninen, T., Granato, M., Kasurinen, J., & Ikonen, J., "A Process for Designing Algorithm-Based Personalized Gamification", Submitted to Special Issue 1085 - CHIItaly 2017 - Computer Human Interaction, Multimedia Tools and Applications

Gadia D., Granato M., Maggiorini D., Ripamonti L. A, & Vismara C., "Consumer-oriented Head Mounted Displays: analysis and evaluation of stereoscopic characteristics and user preferences", Springer Mobile Networks and Applications, 2018, 23(1), pp. 136-146, 2018

Ripamonti, L. A., Granato, M., Trubian, M., Knutas, A., Gadia, D., & Maggiorini, D. (2017). Multi-agent simulations for the evaluation of Looting Systems design in MMOG and MOBA games. Elsevier Simulation Modelling Practice and Theory 83, pp. 124-148, 2018

### Atti di convegni

Granato, M., Gadia, D., Maggiorini, D., & Ripamonti, L. A. (2018, November). Feature Extraction and Selection for Real-Time Emotion Recognition in Video Games Players. In 2018 14th International Conference on Signal-Image Technology & Internet-Based Systems (SITIS) (pp. 717-724). IEEE.

Granato, M., Gadia, D., Maggiorini, D., & Ripamonti, L. A. (2018, November). Software and Hardware Setup for Emotion Recognition During Video Game Fruition. In Proceedings of the 4th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (pp. 19-24). ACM.

Bassi, F., Maggiorini, D., Granato, M., Ripamonti, L. A., & Gadia, D. (2018, September). Improving Performances in League of Legends by Exploiting Inter-Operator Peering. In 2018 IEEE 29th Annual International Symposium on Personal, Indoor and Mobile Radio Communications (PIMRC) (pp. 1-5). IEEE.

Gadia, D., Granato, M., Maggiorini, D., Marras, M., & Ripamonti, L.A.: A Touch-Based Configurable Gamepad for Gamers with Physical Disabilities. In Proceedings of International Conference on Computer-Human Interaction Research and Application (CHIRA 2017), pp 67-74. (2017).

Granato, M., Gadia, D., Maggiorini, D., & Ripamonti, L. A. (2017, December). Emotions Detection Through the Analysis of Physiological Information During Video Games Fruition. In Proceedings of International Conference on Games and Learning Alliance (pp. 197-207). Springer, Cham.

De Felice D., Granato M., Ripamonti L. A., Trubian M., Gadia D., & Maggiorini D., "Effect of different Looting Systems on the behavior of players in a MMOG: simulation with real data", Springer Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering (Proceedings of EAI International Conference on Games fOr WELL-being - GOWELL - Revised Selected Papers) 181, pp. 110-118, 2017.

Knutas, A., van Roy, R., Hynninen, T., Granato, M., Kasurinen, J., & Ikonen, J. (2017). Profile-Based Algorithm for Personalized Gamification in Computer-Supported Collaborative Learning Environments. Proceedings of the 1st Workshop on Games-Human Interaction (GHITALY 2017), Cagliari, Italy, September 2017, CEUR Workshop Proceedings 1956.



Vismara C., Granato M., Ripamonti L. A., Maggiorini D., & Gadia D., "Analysis of Stereoscopic Visualization in a consumer-oriented Head Mounted Display", Springer Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering (Proceedings of EAI 2nd International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good - GOODTECHS 2016) 195, pp. 274-283, 2017.

ALTRE INFORMAZIONI


Le dichiarazioni rese nel presente curriculum sono da ritenersi rilasciate ai sensi degli artt. 46 e 47 del DPR n. 445/2000.

Il presente curriculum, non contiene dati sensibili e dati giudiziari di cui all'art. 4, comma 1, lettere d) ed e) del D.Lgs. 30.6.2003 n. 196.

Luogo e data: Milano, 21/06/2019

FIRMA  
