



AL MAGNIFICO RETTORE
DELL'UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI MILANO

COD. ID:6609

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: ____Prof. Davide Rocchesso

Stefano Delle Monache

CURRICULUM VITAE

INFORMAZIONI PERSONALI

Cognome	Stefano
Nome	Delle Monache

OCCUPAZIONE ATTUALE

Incarico	Struttura
Ricercatore post-doc	Division of Media Technology and Interaction Design, KTH, Stoccolma

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Titolo	Corso di studi	Università	anno conseguimento titolo
Laurea Magistrale o equivalente	Giurisprudenza	Università Cattolica del Sacro Cuore di milano	2000
Specializzazione			
Dottorato Di Ricerca	Scienze del Design	IUAV Università di Venezia	2012
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	Ottimo (IELTS C1)



Posizione attuale

Ricercatore Post-Doc presso il KTH di Stoccolma, Division of Media Technology and Interaction Design (MID), School of Electrical Engineering and Computer Science (EECS).

Membro del Critical Alarms Lab e del Perceptual Intelligence Lab, presso TU Delft (dal 2020).

Membro e co-fondatore del Centro Studi Sound Studies Hub - SSH! presso l'Università Iuav di Venezia (dal 2022).

Presidente e co-fondatore dello Special Interest Group su Sound-Driven Design all'interno della Design Research Society (dal 2023).

Relatore e membro delle commissioni di tesi per il corso di laurea magistrale Design for Interaction, presso TU Delft.

Istruzione e formazione

LAUREA SPECIALISTICA IN GIURISPRUDENZA

Conseguita presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore il 20 dicembre 2000 (100/110)

DIPLOMA DI LAUREA TRIENNALE IN MUSICA ELETTRONICA E TECNOLOGIE DEL SUONO

Conseguito presso il Conservatorio di Musica G. Verdi di Como il 18 febbraio 2008 (110 / 110 cum laude, relatore M. Dr. Pietro Polotti).

La tesi, dal titolo "The Gamelunch, a sonic dining experience. Basic design principles for the sonification of everyday life" esplora le strategie di progettazione dell'interazione sonora embodied. L'interazione continua, il feedback multisensoriale e il controllo parametrico di algoritmi di sintesi sonora sono ingredienti chiave per la progettazione e realizzazione di diversi artefatti sonori aumentati. Il lavoro di tesi è stato svolto all'interno del progetto FP6 CLOSED (Closing the Loop of Sound Evaluation and Design, 2006 - 2009). L'attività di ricerca che ho svolto è documentata in diverse pubblicazioni in atti di convegni internazionali [C34 - C39].

DOTTORATO IN SCIENZE DEL DESIGN

Conseguito presso l'Università Iuav di Venezia il 12 marzo 2012 (eccellente con dignità di pubblicazione, relatore: Prof. Dr. Davide Rocchesso).

La tesi di dottorato, dal titolo Sonic Interaction - Research through Basic Design, è incentrata sull'esplorazione dei metodi del Basic Design, derivati dalla tradizione del Bauhaus. L'approccio fenomenologico insito nel Basic Design, soprattutto nelle esperienze di Albers e Moholy-Nagy, diventa strumentale per indagare la percezione uditiva in contesti interattivi. La tesi affronta questioni di forma e configurazione nel Sonic Interaction Design (SID), formalizzate in una serie di esercitazioni e inquadra l'eredità del Bauhaus nel più ampio contesto del fare ricerca attraverso il design. Inoltre, il laboratorio viene proposto come luogo di ricerca privilegiato in cui condurre esplorazioni di sound design. L'attività di ricerca svolta durante gli studi dottorali è documentata in diverse pubblicazioni su riviste internazionali, atti di convegno, e contributi in volume [J09 - J12], [C27 - C33], [B03 -B05].



Sintesi delle attività scientifiche e didattiche svolte

A partire dal 2007, la mia attività scientifica si è sviluppata nell'Interaction Design e nel Sound and Music Computing e nel corso degli anni ho contribuito alla definizione della disciplina del Sonic Interaction Design. Grazie alla partecipazione a diversi progetti internazionali finanziati dall'Unione Europea, ho sviluppato un profilo interdisciplinare di **designer accademico**, all'intersezione tra Design, Human-Computer Interaction, percezione e cognizione embodied del suono, e sintesi ed elaborazione del segnale audio. La mia attività di ricerca post-dottorale si è concentrata su pratiche e metodi progettuali, in particolare per lo sketching e la prototipazione sonora, sulla valutazione dell'interazione mediata dal suono e sul design di modelli sonori digitali e interattivi per artefatti computazionali.

I miei interessi scientifici si sono spostati verso un approccio di ricerca design-oriented, con l'obiettivo di consolidare conoscenze fondamentali e esperienze didattiche per il Sound-Driven Design, nel più ampio contesto della disciplina del Design, e di cui la recente formalizzazione del **DRS SIG on Sound-Driven Design** rappresenta un importante riconoscimento.

Attraverso il progetto PaDS (Participatory Designing with Sound, **IF Marie Skłodowska-Curie**, 2020 - 2022), ho proposto un **cambio di paradigma** verso un design informato dall'ascolto piuttosto che dal suono, nel contesto di processi collaborativi e partecipati, multidisciplinari e multistakeholder per la progettazione di sistemi complessi.

Ho partecipato a 6 progetti di ricerca finanziati dall'Unione Europea, presso l'Università di Verona, l'Università Luav di Venezia, l'Aalto University of Technology, il Conservatorio di Musica "G. Verdi" di Milano e la Delft University of Technology, per un budget totale di circa €6.000.000.

Sono autore di **56 pubblicazioni**, tra cui 12 articoli su riviste internazionali con peer-review, 5 capitoli di libri e 39 contributi a conferenze con peer-review. I principali indicatori bibliometrici della mia produzione scientifica sono: Citazioni: 655 [2018-2023: 355]; h-index: 15 [2018-2023: 11]; i10-index: 22 [2018-2023: 15] (dati da Google Scholar, 1 luglio 2023).

Dal 2006 svolgo attività didattica in corsi istituzionali in materie affini all'interaction design, physical computing, basic design, sound design, teoria e metodologie per il design e la ricerca. Ho svolto workshop di ricerca e progettazione ospitati in diverse istituzioni nazionali e internazionali. L'esperienza di insegnamento maturata all'interno di istituzioni diverse, come l'università, il conservatorio di musica e l'accademia di belle arti, mi ha insegnato l'alto valore e la complessità dell'integrazione di **arte, design, scienza e tecnologia**, come motori per un'istruzione superiore e innovazione efficaci.

INDICE

[A. CRONOLOGIA DELLE CARICHE ACCADEMICHE](#)

[B. ATTIVITÀ SCIENTIFICA E PUBBLICAZIONI](#)

[b1. Interessi di ricerca](#)

[b2. Attività e progetti di ricerca su bandi nazionali e internazionali](#)

[b3. Partecipazione e coordinamento di gruppi di ricerca nazionali e internazionali](#)

[b4. Attività scientifiche e accademiche](#)

[b5. Relazioni su invito, seminari, premi e riconoscimenti](#)

[b6. Partecipazione a convegni \(relazioni\)](#)

[b7. Elenco delle pubblicazioni scientifiche](#)

[C. ATTIVITÀ DIDATTICA](#)

[c1. Attività didattiche, di tutoraggio nei tre livelli di formazione](#)

[c2. Attività nei corsi di laurea di primo e secondo livello](#)

[c3. Altre attività didattiche](#)

[D. ATTIVITÀ PROFESSIONALE](#)



A. Cronologia delle cariche accademiche

- dal 2023** Ricercatore Post-Doc presso il KTH di Stoccolma, Division of Media Technology and Interaction Design (MID), School of Electrical Engineering and Computer Science (EECS)
- 2022 - 2023** Ricercatore post-doc presso il Dipartimento di Human-Centered Design, Faculty of Industrial Design Engineering, Delft University of Technology.
- 2020 - 2022** Marie Curie Fellow presso il Dipartimento di Human-Centered Design, Faculty of Industrial Design Engineering, Delft University of Technology (Programma di ricerca *PaDS - Participatory Designing with Sound*, finanziato dal programma H2020-MSCA-IF- 2019).
- 2019 - 2020** Docente a tempo determinato (Area COME/06 - Multimedialità) presso il Dipartimento di Nuovi Linguaggi Musicali, Scuola di Musica Elettronica, Conservatorio di Musica G. Verdi di Milano.
- 2014 - 2018** Ricercatore a tempo determinato (RtdA) presso l'Università luav di Venezia. Assistente scientifico all'interno del team di coordinamento presso luav, del progetto europeo EU FP7 SkAT-VG - Sketching Audio Technologies using Vocalizations and Gestures.
- 2013** Assegnista di ricerca post-doc presso il Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione dell'Università degli Studi di Padova. (Programma di ricerca: *Tecnologie assistive wearable a supporto dell'attività sportiva di schermidori non-udenti*. Responsabile scientifico: Prof. Dr. Federico Avanzini)
- 2012** Assegnista di ricerca post-doc presso l'Università luav di Venezia. (Programma di ricerca: *Auditory displays distribuiti nello spazio*. Responsabile scientifico: Prof. Dr. Davide Rocchesso).
- 2009 - 2012** Dottorando XXIV ciclo in Scienze del Design presso l'Università luav di Venezia.
- 2007 - 2008** Assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Informatica, Università degli Studi di Verona. (Programma di ricerca: Progettazione e realizzazione di artefatti sonori interattivi per l'interazione embodied uomo - macchina, nell'ambito del progetto europeo FP6 CLOSED Closing the Loop of Sound Evaluation and Design. Responsabile scientifico: Prof. Dr. Federico Fontana)
- 2006 - 2019** Docente a contratto nell'ambito del sound e interaction design, e delle tecnologie digitali:
- . Laurea magistrale in Design delle Moda e Arti Visive, presso Università luav di Venezia
 - . Triennio e Biennio in Musica Elettronica e Tecnologie del Suono presso Conservatorio di Musica G. Verdi di Milano
 - . Triennio e Biennio in Musica Elettronica e Tecnologie del Suono presso Conservatorio di Musica G. Verdi di Como
 - . Master in Digital Environment Design presso la NABA Nuova Accademia di Belle Arti, Milano
 - . SAE Institute di Milano



B. Attività scientifica e pubblicazioni

B1. INTERESSI DI RICERCA

Il mio percorso di ricerca nasce dalla curiosità per il suono nelle sue dimensioni fisica, percettiva, emozionale e socio-tecnologica. Questo mio interesse si è ampliato verso l'interattività e la multisensorialità, così conducendo il mio percorso verso temi di ricerca interdisciplinari che intersecano design, percezione e cognizione, e informatica. Il trasferimento di competenze e conoscenze di base sulla percezione uditiva verso metodi e strumenti di progettazione efficaci è il tema ricorrente della mia attività scientifica.

La mia ricerca può essere concepita come una matrice organizzata concettualmente:

L'asse orizzontale sviluppa lo studio di

- i) cognizione del sound-driven design, [J01] [C04, C06, C10, C12, C14, C16] [B01]
- ii) pratiche e metodi per il sound-driven design [J0, J09, J11, J12] [B02] [C02, C03, C14, C16, C18, C22, C30]
- iii) sounding objects e artefatti. [J03, J03, J05, J07, J08, J10] [C19, C20, C26 - C28]

L'asse verticale si concretizza in diverse aree e domini applicativi, come ad esempio

- i) didattica del sound e interaction design, [J03, J04, J09, J12] [B02] [C01, C09, C12, C23, C28, C31]
- ii) rappresentazioni embodied per il sound-driven design, [J01, J06] [B01, B02] [C02, C05, C07, C14, C16, C34]
- iii) percezione uditiva e multisensoriale nell'interazione [J04, J05, J08, J10] [C26, C28]
- iv) progettazione e valutazione di modelli e strumenti sonori interattivi. [J06, J07, J08, J12] [B01] [C02, C03, C07, C19, C20, C31, C38]

In questo quadro, la mia attività di ricerca è sound-driven in un'ottica di approfondimento della comprensione della natura embodied e multisensoriale del progettare.

B2. ATTIVITÀ E PROGETTI DI RICERCA SU BANDI NAZIONALI E INTERNAZIONALI

[Progetti di ricerca su bandi internazionali](#)

Dal 2007 ho partecipato a diversi progetti di ricerca internazionali finanziati dall'Unione Europea, che hanno contribuito a fondare e ridefinire lo stato dell'arte nell'ambito del design dell'interazione mediata dal suono. All'interno delle ricerche ha avuto ruoli operativi e/o di ideazione del programma, di organizzazione delle attività e di coordinamento e direzione di gruppi di ricerca. Ho collaborato con diverse istituzioni e centri di ricerca internazionali, quali Delft University of Technology (Paesi Bassi), Aalborg University (Danimarca), Ircam (Francia), Aalto University of Technology (Finlandia), KTH Royal Institute of Technology (Svezia), Zurich University of the Arts (Svizzera), MIT Media Lab (USA), Berlin Institute of Technology (Germania).

2020 - 2022 Participatory Designing with Sound (PaDS) H2020 Marie Skłodowska-Curie Individual European Fellowship, grant agreement: 893622, (€175.500,00).
Partecipanti: Delft University of Technology, Institute de Recherche et de Coordination Acoustique Musique - Ircam.

Ruolo: Proponente e Principal Investigator, MSCA research fellow.

Il progetto ha contribuito a formalizzare una teoria e metodologia del sound-driven design, in particolare in riferimento agli aspetti partecipati e collaborativi di progetti multistakeholder e multidisciplinari. La ricerca ha prodotto un cambio di paradigma da un approccio progettuale centrato sul suono ad un approccio centrato sull'ascoltatore (persona / utente).

2017 - 2020 INTERactive environment for MUSIC learning and practicing (InterMusic) Erasmus+ KA203 Strategic Partnership for Higher Education, grant agreement: 2017-1-IT02-KA203-036770 (€439.012,00).

Partecipanti: Conservatorio di Musica G. Verdi di Milano (Coordinatore), Politecnico di Milano, Royal Danish Academy of Music, Lithuanian Academy of Music and Theatre, Association Européenne des Conservatoires.

Ruolo: Partecipazione alla preparazione della proposta di progetto, key



researcher, coordinamento dell'unità di ricerca presso il Conservatorio di Milano, leader del Work Package 3.

Il partenariato strategico ha sviluppato una piattaforma condivisa per la didattica a distanza della musica strumentale e la pratica e performance musicale in remoto. La ricerca ha prodotto delle linee guida per la progettazione di ambienti remoti e aule virtuali, incluso l'uso di strategie tecnologiche appropriate al fine di facilitare la comunicazione non-verbale nell'interazione musicale sincrona, e il senso di co-presenza.

- 2014 - 2016** Sketching Audio Technologies using Vocalizations and Gestures (SkAT-VG) FP7- ICT-2013-C FET-Future Emerging Technologies, grant agreement: 618067 (€3.168.299,00). Partecipanti: luav University of Venice (Coordinatore), Institute de Recherche et de Coordination Acoustique Musique - Ircam, Genesis S.A., KTH Royal Institute of Technology.
Ruolo: Key researcher, assistente scientifico nell'unità di coordinamento, leader del Work Package 7.

Il progetto ha ridefinito lo stato dell'arte sulla percezione, produzione e articolazione delle imitazioni vocali, quale forma non-verbale per rappresentare idee e concetti. Il WP7 ha prodotto una metodologia ed una didattica del vocal sketching e ha sviluppato strumenti software per la sintesi sonora guidata dalla voce di supporto alla creazione embodied e collaborativa di rappresentazioni non-verbali nella fase concettuale del processo di design.

- 2007 - 2011** COST Action on Sonic Interaction Design (SID) ICT COST Action IC0601, (€500.000,00). 19 Paesi partecipanti.
Ruolo: Short-Term-Scientific-Mission researcher.
L'Azione COST sul Sonic Interaction Design ha gettato le basi e ha contribuito alla creazione e al consolidamento di nuove teorie, strumenti e pratiche di progettazione che utilizzano il suono come uno dei principali canali per trasmettere informazioni, significati e qualità estetiche ed emotive in contesti interattivi. Durante gli studi dottorali, sono stato visiting researcher presso l'Aalto University of Technology, dove ho organizzato e coordinato la Summer School on Product Sound Design (2010).

- 2010 - 2012** Synthesis, Control, and Hierarchical Event Modelling Algorithms for Sonic Interaction Design (Schema-SID) Academy of Finland, grant number 120583. Dept. of Signal Processing and Acoustics, Aalto University of Technology.
Ruolo: Visiting researcher (2010)
Durante il periodo di visita ho contribuito alla progettazione e sviluppo di interfacce interattive per il controllo di modelli digitali per la sintesi sonora per modelli fisici, oggi racchiusi nel Sound Design Toolkit incluso all'interno del software Cycling'74 MAX.

- 2006 - 2009** Closing the Loop of Sound Evaluation and Design (CLOSED) FP6-2004-NEST-PATH, grant agreement number: 29085 (€1.791.712). Partecipanti: Institute de Recherche et de Coordination Acoustique Musique - Ircam, Zurich University for the Arts, Università degli Studi di Verona, Berlin Institute of Technology.
Ruolo: Assegnista di ricerca (2007 - 2008).
Il progetto europeo ha indagato il processo iterativo del progetto di artefatti sonanti e interattivi e ha sviluppato tools automatici per la valutazione del suono. All'interno del progetto ho prodotto casi d'uso per lo studio dell'embodiment nell'interazione uomo-macchina, progettando e realizzando artefatti sonori interattivi.

[Progetti di ricerca su bandi nazionali](#)

- 2019** The Discovery of Interactive Spaces, nell'ambito del PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Azione 10.2.2A - FdRPOC-LO-2018-187 - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale. Liceo Statale Musicale V. Gambara di Brescia, in collaborazione con il Conservatorio di Musica L. Marenzio di Brescia.



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Ruolo: Attività seminariale, consulenza in qualità di esperto, supervisione delle attività di ricerca.

Il progetto, rivolto alle classi di tecnologia musicale del liceo musicale "V. Gambara" di Brescia, ha l'obiettivo di sviluppare il pensiero computazionale e la creatività digitale nel più ampio contesto della cittadinanza tecnologica, attraverso esperienze didattiche, di ricerca e di progettazione partecipata di spazi interattivi multimodali.

Altre attività di ricerca (anche conto terzi)

- 2021** Sleep Better Project. MSCA PaDS e Critical Alarms Lab (TU Delft) per il Dipartimento di Neurologia dell'Ospedale Rainier de Graaf di Delft (Paesi Bassi).
Ruolo: responsabile scientifico, ideazione e coordinamento del programma di ricerca.
Il progetto ha l'obiettivo di studiare sull'impatto dell'ambiente acustico sulla qualità del sonno dei pazienti in degenza. Attraverso laboratori di progetto e una campagna di misurazione degli eventi acustici durante il sonno notturno, il progetto ha prodotto DreamE, concept e dimostratore di applicazione digitale per la somministrazione personalizzata di Sleep music.
- 2018 - 2019** Business Related Strategy. Progettazione dell'interazione sonora e sistema di gestione per la performance interattiva dell'artista Diego Tonus
Ruolo: progettista, sonic interaction design e programmazione. In collaborazione con il dott. M. Romero, presso Università luav di Venezia.
- 2013** Progettazione di un sistema HW-SW per l'ausilio tecnologico all'attività sportiva di schermidori non udenti. Dip. di Ingegneria dell'Informazione, UniPD, per Istituto Statale di Istruzione Specializzata per Sordi "Antonio Magarotto" di Padova, l'A. S. Accademia Comini 1885 Padova Scherma.
Ruolo: Assegnista di ricerca, svolgimento e coordinamento della ricerca (Responsabile scientifico: Prof. Dr. Federico Avanzini)
Il progetto ha indagato i bisogni degli schermidori non-udenti in pedana, in relazione alle comunicazioni arbitrali veicolate per via verbale e acustica (dispositivo segnastoccate), e ha prodotto una polsiera vibrotattile per compensare l'informazione acustica.
- 2012** Auditory displays distribuiti nello spazio. Fondi di ricerca dell'Università luav di Venezia.
Ruolo: Assegnista di ricerca (Responsabile scientifico: Prof. Dr. Davide Rocchesso).
Il progetto ha indagato i limiti percettivi alla possibilità di progettare identità sonore veicolate attraverso traiettorie spaziali. La ricerca trova applicazione in contesti di wayfinding e segnalazione di touchpoint interattivi.
- 2012** Una giornata moderna / A Modern Day: Italian Fashion During Fascism. Sound design e sonorizzazione per il found fashion footage "Una giornata moderna / A Modern Day: Italian Fashion During Fascism" (13 min, 2012), Giornate di studio interdisciplinari "Moda e Cinema" a cura di Marco Bertozzi e Mario Lupano, Unità di ricerca: "Archivi del visibile. Cinema, fotografia e televisione fra memoria e progetto", "Il progetto nella moda".



B3. PARTECIPAZIONE E COORDINAMENTO DI GRUPPI DI RICERCA NAZIONALI E INTERNAZIONALI

Oltre alla partecipazione ai consorzi di progetto, svolgo partecipazione attiva nei seguenti gruppi di ricerca.

- Dal 2023** Proponente, co-fondatore e presidente dello Special Interest Group sul Sound-Design (SoundDD SIG) all'interno della Design Research Society. Il SoundDD SIG costituisce uno degli esiti del mio progetto MSCA PaDS.
Ruolo: Programmazione e coordinamento delle attività di ricerca e di divulgazione scientifica.
- Dal 2022** Membro e co-fondatore del Centro Studi Sound Studies Hub - SSH! presso l'Università luav di Venezia. Il centro studi promuove gli studi sul suono in una prospettiva interdisciplinare, nel solco delle scienze del design, degli studi urbani, della rappresentazione, delle arti visive e performative, nonché delle culture digitali e della tecnoscienza.
- 2022 - 2023** Visiting researcher presso l'IRCAM STMS Lab, Sound Perception and Design group, Parigi (4 mesi).
- Dal 2020** Membro del Critical Alarms Lab, presso TU Delft. Con un'attenzione particolare alle opportunità di una progettazione sonora appropriata, il CAL riunisce studenti, ricercatori, ospedali universitari, l'industria e agenzie di regolamentazione per affrontare i sistemi di allarme critici in ambienti complessi ad alta concentrazione tecnologica, dall'healthcare, all'automotive, all'industria aerospaziale.
Ruolo: Senior post-doc researcher, coordinamento dei progetti di ricerca, tutor di studenti PhD, supervisione di junior researchers e laureandi.
- Dal 2020** Membro del Perceptual Intelligence Lab, presso TU Delft. Partecipazione alle attività di ricerca sulla percezione per il design di applicazioni user-centered, organizzazione di seminari su invito.
- 2010** Visiting researcher presso il Dipartimento di Signal Processing and Acoustics, Sonic Interaction Design group, Aalto University of Technology, Espoo, Finlandia (6 mesi).
- 2009 - 2016** Membro dell'Unità di Ricerca "Interazione e Cognizione", presso Università luav di Venezia. L'UdR si è occupata di interazione multisensoriale continua, formalizzazione dei processi di interazione, interfacce trasparenti e naturali per le arti performative, design dell'informazione display interattivi multisensoriali, design dell'esperienza cognitiva, percettiva ed emozionale.

B4. ATTIVITÀ SCIENTIFICHE E ACCADEMICHE

[Partecipazione a comitati editoriali e peer review](#)

- 2024** Guest editor e chair della sessione tematica su Sound-Driven Design, DRS 2024: Boston "Resistance, Recovery, Reflection, Reimagination", Northeastern University, Boston, MA USA (Giugno 2024).
- 2023** Guest editor e co-chair della sessione tematica A18-03 "From brief to evaluation in the sound design process", 10th Convention of the European Acoustic Association - Forum Acusticum 2023, Politecnico di Torino (Settembre 2023)
- 2022** Guest editor e co-chair della sessione tematica su Sound and Design, DRS2022: Bilbao, Spagna (Luglio 2022)
- Revisore scientifico per journals: International Journal of Design, International Journal of Human-Computer Studies, Digital Creativity, Vesper, Journal on Multimodal User Interfaces, Gli Spazi della Musica, International Journal of Vehicle Design, Applied Sciences, Multimodal Technologies and Interaction.
- Membro dei comitati scientifici di revisione per convegni: Forum Acusticum (2023), Int. Conf. on Sound and Music Computing (dal 2009), Int. Conf. on Auditory Display (dal 2015), Int. Conf. on New Interfaces for Musical Expression (dal 2015), ACM Audio Mostly, Conf. on Interaction with Sound (dal 2016), DAFX Digital Audio Effects (2017, 2018), ACM TEI Int. Conf on Tangible, Embedded and Embodied Interaction (2016, 2017), ACM



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Creativity and Cognition (2015, 2022), IEEE VR Workshop on Sonic Interactions for Virtual Environments, SIVE (2015, 2016, 2017), Haptic and Audio Interaction Design (2022), Colloquium on Musical Informatics (dal 2010), iSON Int. Workshop on Interactive Sonification (2019), Computer Supported Music Education (2020, 2021), SoniHED - Sonification of Health and Environmental Data (2022).

Partecipazione a commissioni di valutazione e incarichi di gestione

- Dal 2023** Chair dello Special Interest Group on Sound-Driven Design, Design Research Society.
- 2022** Valutatore di progetti per la Swiss National Science Foundation (SNSF).
- 2021** Pre-esaminatore e membro della commissione per la difesa di dottorato di Rosana Sanz Segura, PhD program in Product Sound Design - Design and Manufacturing Engineering, School of Engineering and Architecture, University of Zaragoza.
- Dal 2020** Membro delle commissioni di laurea per il corso di laurea magistrale in Design for Interaction, Faculty of Industrial Design Engineering, TU Delft.
- 2019 - 2020** Membro delle commissioni di diploma accademico di 1° e 2° livello, per i corsi di diploma accademico in Musica Elettronica e Nuove Tecnologie.
- 2016** Valutatore di progetti per la Xi'an Jiaotong-Liverpool University (XJTLU).
- 2010 - 2022** Membro del consiglio direttivo dell'AIMI - Associazione Informatica Musicale Italiana

Supervisione di tesi di laurea

- Dal 2020** Relatore e tutor di 8 tesi di laurea magistrale in Design for Interaction, TU Delft
- 2019 - 2020** Relatore e tutor di 6 tesi di diploma accademico di 2° livello in Musica Elettronica e Nuove Tecnologie, Conservatorio di Musica G. Verdi di Milano.

Altre attività scientifiche e accademiche

- 2023** Co-curatore della mostra "L'invisibile meraviglia dell'Universo" e relatore su invito, Festival dell'Astronomia "L'universo in tutti i sensi", organizzato dall'Inaf - Istituto Nazionale di Astrofisica, Castellaro Lagusello 9-11 giugno
- 2022** Co-organizzatore e chair scientifico del convegno "SoniHED 2022 Conference on Sonification of Health and Environmental Data", nell'ambito delle attività di ricerca del progetto MSCA PaDS - Participatory Designing with Sound. KTH Royal Institute of Technology, 27 - 28 ottobre
- 2022** Partecipazione e tutor, workshop "The Audible Universe 2", sull'uso e design della sonificazione di dati astronomici a fini analitici e di ricerca, didattici e di divulgazione scientifica, e di accessibilità. Lorentz Center, Leiden University (Paesi Bassi), 12 - 16 dicembre
- 2022** Organizzatore del workshop "Listening in the caregiving experience", nell'ambito delle attività di ricerca del progetto MSCA PaDS - Participatory Designing with Sound. Ircam, Parigi, 30 maggio - 3 giugno.
- 2021** Partecipazione e tutor, workshop "The Audible Universe 1", sull'uso e design della sonificazione di dati astronomici a fini analitici e di ricerca, didattici e di divulgazione scientifica, e di accessibilità. Lorentz Center, Leiden University (Paesi Bassi), 30 agosto - 3 settembre (_____).
- 2021 - 2022** Organizzazione del ciclo di seminari "Sound talks", nell'ambito delle attività di outreach del progetto MSCA PaDS - Participatory Designing with Sound, presso Critical Alarms Lab, TU Delft.
- 2020** Organizzatore e chair del workshop "The EU project INTERMUSIC - Interactive Platform for Music Practising and Learning", Int. Conf. on Teaching Music On Line in Higher Education, Melbourne, Australia.
- 2018 - 2022** Chair scientifico e membro del comitato di programma XXI, XXII, XXIII CIM - Colloquio di Informatica Musicale



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

- 2017 Co-organizzatore e relatore al “Sound Design Rendezvous”, Ircam, Parigi, 17 gennaio
- 2016 Co-organizzatore e tutor del workshop “48 hours of sound design”, Château La Coste, France, April 2016 (_____).
- 2016 Co-organizzatore e tutor del workshop “Vocal sketching per automotive sound design”, Centro di Ricerca e Sviluppo PSA Peugeot-Citroën, in Vélizy-Villacoublay, Francia, 7 - 8 novembre.
- 2010 Organizzazione e coordinamento della “Summer School on Product Sound Design”, nell’ambito delle attività di ricerca promosse dall’Azione COST IC0601 on Sonic Interaction. Aalto Design Factory, Aalto University of Technology, Finlandia, 23 - 26 agosto.

B5. RELAZIONI SU INVITO, SEMINARI, PREMI E RICONOSCIMENTI

Relazioni su invito

- 2023 “Un Universo di suoni”, Festival dell’Astronomia, Castellaro Lagusello, 11 giugno.
- 2022 “Designing with the listeners in mind”, Human-Centered Technology Lab, University of Sussex, 18 febbraio.
- 2021 “Participatory Designing with Sound”, Zurich University of the Arts, 16 novembre.
- 2020 “Embodied representations for sound-driven design”, Perceptual Intelligence Lab, TU Delft, 24 novembre.
- 2020 “Understanding social coordination in the Networked Music Performance environment”, Simposio Didattica Musicale a Distanza, Pedagogia, Didattica strumentale, Pensiero computazionale. Conservatorio di Musica di Brescia, 10 settembre.
- 2020 “Presence and coordination in remote music interaction”, Int. Con. on Teaching Music Online in Higher Education Conference. Melbourne, maggio.
- 2017 “Embodied sound design: pratiche vocali per la creazione sonora”, Convegno Voci e Suoni “di dentro” e “di fuori”. Auditorium Pollini, Padova, Italia 12 - 14 ottobre
- 2015 “Sob for SObs, Sonic Obsession for Sounding Objects”, STARTS (Science+Technology)*Arts EU Symposium. Bozar, Bruxelles, 22giugno.

Seminari

- 2023 “A Sound-driven Approach to Design Research”, Div. Media Technology and Interaction Design, KTH, 23 febbraio.
- 2021 “Participatory designing with sounds”, Sound Perception and Design meetings, IRCAM, Parigi, 13 marzo.
- 2019 “Sound Design Toolkit (SDT): Una libreria di modelli ecologici per l’interazione sonora embodied”, Dipartimento di Informatica ‘Giovanni Degli Antoni’, Università degli studi di Milano, 13 novembre.
- 2015 “Pensare e rappresentare il suono”, all’interno del laboratorio di Disegno Digitale (Prof. M. Ciammaichella). Università luav di Venezia
- 2012 “Sonic Interaction, Research through Basic Design”, Lezioni aperte della Scuola di Dottorato. Università luav di Venezia
- 2011 “Branding in motion, riflessioni sull’audio branding”, Discorsi di _____ marca. Semiotica, design e branding. Università luav di Venezia.
- 2009 “Sonic interaction design, a new basic approach” Venice Basic Design Week09. Università luav di Venezia.

Premi e riconoscimenti

- 2022 Candidatura al Design Studies Award per il miglior articolo pubblicato nel 2022: S. Delle Monache, N. Misdariis, E. Özcan (2022). Semantic models of sound-driven design: Designing with listening in mind (_____).



Il premio Design Studies per il miglior articolo viene assegnato annualmente, congiuntamente da Elsevier Science e dalla Design Research Society (DRS). I criteri per l'assegnazione del premio, in ordine di priorità, sono: contributo allo sviluppo del campo della ricerca sul design, originalità della ricerca o dello studio, ampiezza della rilevanza, chiarezza e stile della presentazione. Le candidature per il premio sono presentate dai redattori della rivista e il vincitore è selezionato dal caporedattore e dal presidente del DRS. L'assegnazione del premio è prevista a dicembre 2023.

- 2020** Participatory Designing with Sound, progetto Marie Skłodowska-Curie Individual Fellowship (Grant Agreement number: 893622 – PaDS – H2020-MSCA-IF-2019). Settore ENG (Information Science and Engineering) > Products and process engineering > Industrial design (product design, ergonomics, man-machine interfaces). Ammesso al finanziamento con valutazione 93.6 / 100
- 2019** Premio Gianluca Spina per l'Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali 2019 - Menzione speciale per l'utilizzo di strumenti innovativi per la didattica musicale - progetto Erasmus+ KA2 InterMusic (INTERactive environment for MUSIC learning and practicing) - Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali, Politecnico di Milano, 23 maggio.

B6. PARTECIPAZIONI A CONVEGNI (RELAZIONI ORALI)

- 2023** 10th Convention of the European Acoustic Association - Forum Acusticum 2023, Politecnico di Torino, settembre.
- 2022** ACM 14th Conference on Creativity and Cognition” (C&C '22), Venezia, giugno;
DRS2022: Bilbao, Spagna, luglio;
ACM Audio Mostly, a conference on interaction with sound, St. Pölten, Austria, settembre;
XXIII Colloquio di Informatica Musicale, Ancona, ottobre.
- 2021** ACM 13th Conference on Creativity and Cognition” (C&C '21), online.
- 2019** 14th International Symposium on Computer Music Interdisciplinary Research - CMMR2019. PRISM Laboratoire - Perception, Representations, Image, Sound, Music, CNRS / Aix-Marseille University, Marsiglia, ottobre.
- 2017** Sound Design Rendezvous, Ircam, Parigi, gennaio.
- 2016** ACM Tangible, Embedded and Embodied Interaction Conference (TEI), Eindhoven, Olanda, febbraio;
ACM Audio Mostly a Conference on Interaction with Sound. Norrköping, Svezia, ottobre.
- 2015** International Conference on Auditory Display (ICAD). Graz, Austria, luglio;
ICT Innovate, Connect, Transform Conference & Expo. Lisbona, Portogallo, ottobre.
- 2014** International Computer Music Conference (ICMC) jointly with Sound and Music Computing Conference (SMC). Atene, Grecia, settembre;
ACM Tangible, Embedded and Embodied Interaction Conference (TEI). Kingston, Canada, febbraio.
- 2011** 8th Sound and Music Computing Conference (SMC). Padova, luglio;
ACM SIGCHI Italian Chapter International Conference on Computer-Human Interaction. Alghero, settembre.
- 2010** ACM Audio Mostly, 2nd Conference on Interaction with Sound. Pitea, Svezia settembre.
- 2009** 4th International Conference on Designing Pleasurable Product and Interfaces Conference (DPPI). Compiègne, Francia, ottobre.
- 2008** 8th International Conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME). Genova, giugno;
ACM CHI Conf. on Human Factors in Computing Systems. Firenze, aprile;



International Computer Music Conference (ICMC). Copenhagen,
Danimarca, agosto.

B7. ELENCO DELLE PUBBLICAZIONI SCIENTIFICHE

[Articolo in rivista](#)

- J01 Delle Monache, S., Misdariis, N., & Özcan, E. (2022). Semantic models of sound-driven design: Designing with listening in mind. *Design Studies*, 83, 101134.
- J02 Delle Monache, S., Mandanici, M., Alessandretti, S., & Di Filippo, R. (2021). Personæ: Users' evaluation of a music technology education project. *Journal of Music, Technology & Education*, 14(2-3), 231-248.
- J03 M. Mandanici, R. Di Filippo, & S. Delle Monache (2020). The discovery of interactive spaces: Learning by design in high school music technology classes. *Technology, Knowledge and Learning*, pages 1-21, 2020.
- J04 S. Delle Monache, L. Comanducci, M. Buccoli, M. Zanoni, A. Sarti, E. Pietrocola, F. Berbenni, & G. Cospito (2019). A presence- and performance-driven framework to investigate interactive networked music learning scenarios. *Wireless Communications and Mobile Computing*.
- J05 Rocchesso, D., Delle Monache, S., & Barrass, S. (2019). Interaction by ear. *International Journal of Human-Computer Studies*, 131, 152-159.
- J06 Delle Monache, S., Rocchesso, D., Bevilacqua, F., Lemaitre, G., Baldan, S., & Cera, A. (2018). Embodied sound design. *International Journal of Human-Computer Studies*, 118, 47-59.
- J07 Baldan, S., Delle Monache, S., & Rocchesso, D. (2017). The sound design toolkit. *SoftwareX*, 6, 255-260.
- J08 Rocchesso, D., Delle Monache, S., & Papetti, S. (2016). Multisensory texture exploration at the tip of the pen. *International Journal of Human-Computer Studies*, 85, 47-56.
- J09 Delle Monache, S., & Rocchesso, D. (2014). Bauhaus legacy in research through design: The case of basic sonic interaction design. *International Journal of Design*, 8(3), 139-154.
- J10 Rocchesso, D., & Delle Monache, S. (2012). Perception and replication of planar sonic gestures. *ACM Transactions on Applied Perception (TAP)*, 9(4), 1-21.
- J11 S. Delle Monache, P. Polotti, & D. Rocchesso (2010). Sonic interaction design. *Disegno Industriale - Industrial design*, 46-47:120-136.
- J12 Rocchesso, D., Polotti, P., & Delle Monache, S. (2009). Designing continuous sonic interaction. *International Journal of Design*, 3(3), 13-25.

[Contributi in volume](#)

- B01 Delle Monache, S., Rocchesso, D. (2021). Exploring Design Cognition in Voice-Driven Sound Sketching and Synthesis. In: Kronland-Martinet, R., Ystad, S., Aramaki, M. (eds) *Perception, Representations, Image, Sound, Music. CMMR 2019. Lecture Notes in Computer Science()*, vol 12631. Springer, Cham.
- B02 Delle Monache, S., & Rocchesso, D. (2019). Sketching sonic interactions. In *Foundations in Sound Design for Embedded Media* (M. Filimowicz, ed.), Capitolo 4, p.79-101. NY: Routledge.
- B03 S. Delle Monache, P. Polotti, & D. Rocchesso (2013). The Gamelunch: Basic SID exploraiton of a dining scenario, chapter 8. In *Sonic Interaction Design* (S. Serafin and K. Franinovic, eds.), Capitolo 8, p. 225-233. MIT Press, Cambridge.



- B04 C. Erkut, S. Delle Monache, D. Hug, & D. Rocchesso (2011). Product sound design. In *Explorations in sonic interaction design* (D. Rocchesso, ed.), p. 35-38. Logos Verlag, Berlin.
- B05 S. Delle Monache, D. Hug, & C. Erkut (2010). Basic exploration of narration and performativity for sounding interactive commodities. In *Haptic and Audio Interaction Design, LNCS* (R. Nordahl, S. Serafin, F. Fontana, and S. Brewster, eds.), volume 6306, p. 65-74. Springer Berlin / Heidelberg.
- [Curatela](#)
- E01 S. Delle Monache, S. Pauletto, & R. Selfridge (2022). *Proceedings of the 2nd Conference on the Sonification of Health and Environmental Data (SoniHED 2022)*. Zenodo / KTH Royal Institute of Technology.
- [Atti di convegno](#)
- C01 Mandanici, M. & Delle Monache, S. (2023). Technology Integration for the 21st Century Musician. In *Corpi Fisici | Physical Bodies - Proc. XXIII Colloquio di Informatica Musicale - CIM*, (pp. 140 - 147).
- C02 Vardanyan, D., Huisman, G., Murray-Rust, D. & Delle Monache, S. (2023). Design guidelines towards prototyping tools for sonic sketching in UX. *Proceedings of the 10th Convention of the European Acoustics Association Forum Acusticum*. Torino, 10 - 15 Settembre 2023.
- C03 Delle Monache, S., Jia, D., Kamphuis, D., & Özcan, E. (2022, September). Exploring profiling and personalisation in sleep music design: towards conceptualising musical sleep aids for hospital use. In *Proc. of the 17th International Audio Mostly Conference* (pp. 129-136).
- C04 Versteegen, B., Özcan, E., & Delle Monache, S. (2022, June). Quantum Mechanics, Ambiguity and Design: Towards a Framework. In *Proc. of the 14th Conf. on Creativity and Cognition* (pp. 575-582).
- C05 Delle Monache, S., Misdariis, N., and Özcan, E. (2022) Sound and Design, in Lockton, D., Lenzi, S., Hekkert, P., Oak, A., Sádaba, J., Lloyd, P. (eds.), *DRS2022: Bilbao*, 25 June - 3 July, Bilbao, Spain.
- C06 Delle Monache, S., Misdariis, N., & Ozcan, E. (2021, June). Conceptualising sound-driven design: an exploratory discourse analysis. In *Proc. Creativity and Cognition C&C'21* (pp. 1-8).
- C07 Battello, R., Comanducci, L., Antonacci, F., Sarti, A., Delle Monache, S., Cospito, G., & Berbenni, F. (2020, September). An adaptive metronome technique for mitigating the impact of latency in networked music performances. In *2020 27th Conf. of Open Innovations Association (FRUCT)* (pp. 10-17). IEEE.
- C08 Delle Monache, S., & Rocchesso, D. (2019, October). Exploring Design Cognition in Voice-Driven Sound Sketching and Synthesis. In *International Symposium on Computer Music Multidisciplinary Research* (pp. 465-480).
- C09 Comanducci, L., Buccoli, M., Zanoni, M., Sarti, A., Delle Monache, S., Cospito, G., & Berbenni, F. (2018). Investigating networked music performances in pedagogical scenarios for the intermusic project. In *23rd Conf. of Open Innovations Association (FRUCT)* (pp. 119-127).
- C10 Delle Monache, S., Buccoli, M., Comanducci, L., Sarti, A., Cospito, G., Pietrocola, E., & Berbenni, F. (2018, November). Time is not on my side: network latency, presence and performance in remote music interaction. In *Machine Sounds | Sound Machines - Proc. of the XXII CIM Colloquium on Music Informatics* (pp. 152-158).
- C11 Delle Monache, S., & Rocchesso, D. (2018, November). To embody or not to embody: A sound design dilemma. In *Machine sounds, Sound machines- Proc. of the XXII CIM Colloquium on Music Informatics* (pp. 93-100)
- C12 Houix, O., Delle Monache, S., Lachambre, H., Bevilacqua, F., Rocchesso, D., & Lemaitre, G. (2017). Outils innovants pour la création d'esquisses sonores



- combinant vocalisations et gestes. *3èmes Journées Perception Sonore*, June 2017. URL <http://hal.univ-brest.fr/hal-01559870>.
- C13 Erkut, C., Rocchesso, D., Delle Monache, S. & Serafin, S. (2016, October). A case of cooperative sound design. In *Proc. of the 9th Nordic Conference on Human-Computer Interaction, NordiCHI '16*, (pp. 83:1-6).
- C14 Houix, O., Monache, S. D., Lachambre, H., Bevilacqua, F., Rocchesso, D., & Lemaitre, G. (2016). Innovative tools for sound sketching combining vocalizations and gestures. In *Proc. of the Audio Mostly, a conference on Interaction with Sound AM '16* (pp. 12-19).
- C15 Delle Monache, S., & Rocchesso, D. (2016). Cooperative sound design: A protocol analysis. In *Proc. of the Audio Mostly, a conference on Interaction with Sound AM'16* (pp. 154-161).
- C16 Rocchesso, D., Mauro, D. A., & Delle Monache, S. (2016, February). miMic: The microphone as a pencil. In *Proc. of the TEI'16: Tenth International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction* (pp. 357-364).
- C17 Delle Monache, S., & Rocchesso, D. (2016). Understanding cooperative sound design through linkographic analysis. In *Extending Interactivity - Proc. of the XXI CIM Colloquium on Music Informatics* (pp. 25-32).
- C18 Baldan, S., Delle Monache, S., Rocchesso, D., & Lachambre, H. (2016). Sketching sonic interactions by imitation-driven sound synthesis. In *Proc. of the 13th Sound & Music Computing Conference SMC'16* (pp. 47-54).
- C19 Rocchesso, D., Baldan, S., & Delle Monache, S. (2015,). Reverberation still in business: Thickening and propagating micro-textures in physics-based sound modeling. In *Proc. Int. Conf. Digital Audio Effects DAFX'15* (pp. 1-7).
- C20 Baldan, S., Lachambre, H., Delle Monache, S., & Boussard, P. (2015, March). Physically informed car engine sound synthesis for virtual and augmented environments. In *2015 IEEE 2nd VR Workshop on Sonic Interactions for Virtual Environments (SIVE)* (pp. 1-6).
- C21 Del Piccolo, A., Delle Monache, S., Rocchesso, D., Papetti, S. & Mauro, A. D. (2015). To "sketch-a- scratch". In *Proc. 12th Sound and Music Computing Conference*, (pp. 309-316)
- C22 Delle Monache, S., Rocchesso, D., Baldan, S., & Mauro, D. A. (2015). Growing the practice of vocal sketching. In *Proc. of the 21st International Conference on Auditory Display ICAD2015* (pp. 58-65).
- C23 Delle Monache, S., Baldan, S., Mauro, D. A., & Rocchesso, D. (2014). A design exploration on the effectiveness of vocal imitations. In *Proc. International Computer Music Conference / Conference on Sound and Music Computing: Music Technology Meets Philosophy*, (pp. 1642-1648).
- C24 Baldan, S., Delle Monache, S., & Comanducci, L. (2014). His engine's voice: towards a vocal sketching tool for synthetic engine sounds. In *Musiche Liquide - Proc. XX Colloquio di Informatica Musicale*, (pp. 134-138).
- C25 Delle Monache, S., Rocchesso, D. & Papetti, S. (2014) Sketch a scratch. In *8th International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction, TEI '14*.
- C26 Delle Monache, S., & Avanzini, F. (2014). Wearable computing al servizio della scherma: Un sistema vibrotattile per compensare l'informazione acustica allo schermidore sordo. *Atti 41° Convegno Nazionale Associazione Italiana di Acustica AIA'14*.
- C27 Delle Monache, S., Rocchesso, D., Qi, J., Buechley, L., De Götzen, A., & Cestaro, D. (2012, February). Paper mechanisms for sonic interaction. In *Proc. of the Sixth International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction TEI'12* (pp. 61-68).



- C28 Delle Monache, S. & Rocchesso, D. (2011). The curse of the where-rabbit: Research through design of auditory trajectories. In *Proc. of the 9th ACM SIGCHI Italian Chapter International Conference on Computer-Human Interaction: Facing Complexity, CHIItaly* (pp. 79-84).
- C29 Rocchesso, D., & Delle Monache, S. (2011). Spatio-temporal unfolding of sound sequences. In *Proc. of the 8th Sound and Music Computing Conference* (pp. 265-272).
- C30 Delle Monache, S. & Rocchesso, D. (2010). Experiencing sonic interaction design: Product design activities at the SID Summer School 2010. In *Prossime distanze - Proc. of XVIII CIM Colloquio di Informatica Musicale* (pp. 87-91).
- C31 Adiloglu, K., Drioli, C., Polotti, P., Rocchesso, D., & Delle Monache, S. (2010). Physics-based and spike-guided tools for sound design. In *Proc. Conference on Digital Audio Effects (DAFx'10)*.
- C32 Delle Monache, S., Polotti, P., & Rocchesso, D. (2010, September). A toolkit for explorations in sonic interaction design. In *Proc. of the 5th Audio Mostly conference: a conference on Interaction with Sound* (pp. 1-7).
- C33 Delle Monache, S., Polotti, P., & Rocchesso, D. (2009). Basic sonic interaction design in the kitchen. In *Proc. of the 4th Int. Conf. on Designing Pleasurable Product and Interfaces Conference (DPPI'09)*.
- C34 Drioli, C., Polotti, P., Rocchesso, D., Delle Monache, S., Adiloglu, K., Robert, A., & Obermayer, K. (2009). Auditory representations as landmarks in the sound design space. In *Proc. of 6th Sound and Music Computing conference SMC'09* (pp. 315-20).
- C35 Delle Monache, S., Delphine, D., Polotti, P., & Rocchesso, D. (2008). Sviluppo di un'interfaccia audio-aptica basata sulla profondità spaziale. In *Proc. XVII Colloquio di Informatica Musicale*.
- C36 Delle Monache, S., Polotti, P., Papetti, S., & Rocchesso, D. (2008, June). Sonically Augmented Found Objects. In *Proc. 8th Int. Conf. on New Interfaces for Musical Expression NIME'08* (Vol. 1, p. 154-157).
- C37 Polotti, P., Delle Monache, S., Papetti, S., & Rocchesso, D. (2008). Gamelunch: forging a dining experience through sound. In *CHI'08 extended abstracts on Human factors in computing systems* (pp. 2281-2286).
- C38 Bresin, R., Delle Monache, S., Fontana, F., Papetti, S., Polotti, P., & Visell, Y. (2008, April). Auditory feedback through continuous control of crumpling sound synthesis. In *Proc. CHI 2008 Workshop on Sonic Interaction Design: Sound, Information and Experience* (pp. 23-28).
- C39 Delle Monache, S., Polotti, P., Papetti, S., & Rocchesso, D. (2007). Gamelunch: A physics-based sonic dining table. In *Proc. ICMC International Computer Music Conference*, (Vol. II, pp. 41 - 44).



C1. ATTIVITÀ DIDATTICHE, DI TUTORAGGIO NEI TRE LIVELLI DI FORMAZIONE

Contaminare la ricerca con la didattica e viceversa è una delle caratteristiche distintive del mio percorso accademico nel sound e interaction design. L'essere stato prima studente e poi docente di conservatorio di musica mi ha insegnato il valore della *pratica*, come mezzo per sviluppare una **comprensione fenomenologica** delle relazioni azione-suono, inclusa la complessità delle questioni di **forma**, espressività e intenzione, del ruolo della **mediazione tecnologica** e delle loro implicazioni teoriche. L'esperienza di insegnamento maturata nei programmi di design mi ha insegnato il valore del praticare **logica e creatività** al servizio della scoperta, della riflessione e del pensiero critico.

È l'approccio embodied del design che collega i miei interessi di ricerca al mio metodo di insegnamento: praticare abilità percettivo-motorie è strumentale allo sviluppo e affinamento delle capacità cognitive, al **pensiero critico** e al saper affrontare fenomeni e situazioni da prospettive multiple.

Dal 2006, svolgo laboratori e corsi teorici in materie affini all'interaction design, physical computing, basic design, sound design, teoria e metodologie per il design e la ricerca. Come docente a contratto, ho svolto attività di insegnamento presso la NABA - Nuova Accademia di Belle Arti Milano, Conservatorio di Musica G. Verdi di Como, Università luav di Venezia. Sono stato titolare di diversi corsi in Area COME/06 Multimedialità e membro delle commissioni di diploma accademico di I e II livello in Musica Elettronica e Nuove Tecnologie, presso il Conservatorio di Musica G. Verdi di Milano (2019 - 2020). Durante il mio periodo di RtD-A presso l'Università luav di Venezia sono stato titolare del corso teorico in "Tecnologie Digitali" (2016 - 2020). Dal 2020, insegno in qualità di lecturer, coach o esperto in diversi corsi all'interno del corso di laurea magistrale in Design For Interaction (TUD) e del corso di laurea triennale in Industrial Design (TUD), per un totale di circa 700 ore di impegno didattico svolto. Svolgo attività di relatore di laurea magistrale, con predilezione verso tesi di ricerca attraverso il design. All'interno del Critical Alarms Lab (TU Delft) svolgo attività di tutorato e supporto a due dottorandi. Svolgo attività di insegnamento principalmente in lingua inglese.

C2. ATTIVITÀ NEI CORSI DI LAUREA DI PRIMO E SECONDO LIVELLO

- Dal 2022** Laurea magistrale in Designing For Interaction (DFI), TU Delft:
- Coach in Exploring Interaction, 120 ore (impegno didattico)
 - Coach in Design Theory and Methodology, 90 ore
 - Coach, Lecturer in Embodied Audio Design, 60 ore
 - Coach in DFI Research Methodology, 50 ore
- Dal 2021** Laurea triennale in Industrial Design, TU Delft:
- Coach, Lecturer, Expert in Form & Senses, 70 ore
- Laurea magistrale in Designing For Interaction (DFI), TU Delft:
- Coach in Interactive Audio Design, 20 ore
 - Coach in Research elective, 30 ore
- Dal 2020** Laurea magistrale in Designing For Interaction (DFI), TU Delft:
- Coach in Context & Conceptualisation, 30 ore
- 2019 - 2020** Diploma accademico di II livello in Musica Elettronica e Nuove Tecnologie, Conservatorio di Musica G. Verdi di Milano - Area COME/06 Multimedialità:
- Composizione multimodale e interattiva, 24 ore
- Diploma accademico di I livello in Musica Elettronica e Nuove Tecnologie, Conservatorio di Musica G. Verdi di Milano - Area COME/06 Multimedialità:
- Composizione e ambienti di controllo per il live electronics, 30 ore
 - Composizione multimodale e interattiva, 12 ore
 - Editoria musicale, 24 ore
 - Sistemi multimediali, tecnologie, applicazioni e linguaggi di programmazione I - II, 36 ore
 - Laboratori di physical computing I - II, 40 ore
 - Laboratori di sonic interaction design I - II, 40 ore
- 2016 - 2019** Laurea magistrale in Design della Moda e Arti Visive, Università luav di Venezia:



- Tecnologie digitali, 60 ore

- 2014 - 2016** Diploma accademico di II livello in Musica Elettronica e Nuove Tecnologie, Conservatorio di Musica G. Verdi di Como - docenza a contratto:
- Sonic interaction design, 48 ore
- 2008 - 2013** Diploma accademico di II livello in Musica Elettronica e Nuove Tecnologie, Conservatorio di Musica G. Verdi di Como - docenza a contratto:
- Laboratorio di Sound design, 24 ore
- 2006 - 2009** Mater professionalizzante in Digital Environment Design, NABA Nuova Accademia di Belle Arti di Milano:
- Audio interaction design, 30 h

C3. ALTRE ATTIVITÀ DIDATTICHE

Dal 2010, organizzo e svolgo workshop brevi di ricerca attraverso il design dell'interazione mediata dal suono. A partire dalle esperienze dottorali, ho sviluppato e messo a punto un formato scalabile, adattabile a svariati contesti e audience. In questo modo, il workshop diventa strumento di ricerca per consolidare una **Teoria e Metodologia del Sound-Driven Design**.

- 2022** Tre workshop su "Designing for listening in the caregiving experience" (3 ore). MSCA PaDS - Participatory Designing with Sound, presso IRCAM STMS Lab, Sound Perception and Design group, Parigi.
- 2021** Tre workshop su "Sleep Better - From Sonic Awareness to Sleep Quality" (2 ore). MSCA PaDS - Participatory Designing with Sound, in collaborazione con Critical Alarms Lab e Dipartimento di Neurologia dell'Ospedale Reinier de Graaf, Delft (Paesi Bassi).
- 2020** "Post-Screen, workshop su interactive media e culture digitali" (3 giornate). In collaborazione con l'azienda 221e Srl e l'Accademia di Belle Arti di Brera. Presso Ex-Chiesa di San Carpofo, Milano.
- 2018** "Embodied sketching for sound design" (2 giornate). Scuola di Musica Elettronica, Conservatorio di Musica di Torino.
- 2016** "48 hours of sound design" (2 giornate). Nell'ambito delle attività di ricerca del progetto europeo SkAT-VG - Sketching Audio Technologies using Vocalisations and Gestures. Château La Coste, Francia.
- 2015** "Vocal sketching for sound design". Una prima edizione di due giornate è stata condotta presso il Dept. of Theatre, Film and Television, University of York. Una seconda edizione di 5 giornate è stata condotta presso il Dept. of Architecture, Design, and Media Technology, Aalborg University, Copenhagen. Nell'ambito delle attività di ricerca del progetto europeo SkAT-VG.
- 2014** "His Engine's Voice, A workshop on sonic sketching for future car sound" (1 giornata). Conservatorio di Musica Santa Cecilia di Roma, Conservatorio di Musica G. Verdi di Como. Nell'ambito delle attività di ricerca del progetto europeo SkAT-VG.
- 2014** "Vocal sketches, voice and gestures for sonic interaction". SaMPL Spring School, Conservatorio di Musica di Padova.
- 2012** "Sounding popables, paper-driven sonic narratives". SaMPL Spring School, Conservatorio di Musica di Padova.
- 2010** "Basic sonic interaction design" (4 ore), all'interno della COST SID Summer School on Product Sound Design, Aalto Design Factory, Espoo, Finlandia.

D. Attività professionale

Nel 2004 ho avviato la mia attività professionale prima come compositore e musicista elettronico e poi come sonic interaction designer per progetti artistico-musicali, installazioni sonore interattive, allestimenti, e consulenze per artisti, aziende e istituzioni. Dal 2014 ho privilegiato la ricerca accademica, continuando a svolgere più saltuariamente consulenze e attività artistico-musicali per preservare i miei spazi di libertà. Una selezione dei miei lavori include:



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

- 2023** Sonificazione di immagini astronomiche, in collaborazione con la sound designer Dr. Sara Lenzi, all'interno della mostra "Un Universo di Suoni", curata con Dr. Anita Zanella, Dr. Massimo Grassi, Dr. Sara Lenzi. Festival dell'Astronomia "L'Universo in tutti i sensi". Castellaro Lagusello, 9 - 11 giugno.
- 2018** "Evoluzioni sonore". Collaborazione con l'artista del vetro Lorenzo Passi per la produzione di sculture vitree sonanti, esplorabili mediante attuatori mobili. Galleria d'Arte CrearteStudio, Oderzo (TV).
- 2017** "I built a canopy for dreams". Installazione immersiva in collaborazione con l'artista del vetro Lorenzo Passi. Galleria Spiazzi, Venezia.
- 2013 - 2017** "There's a choir in the straw stack! / Lettere alla reinserzione culturale del disoccupato" (Italic Pequod Edizioni, Ancona 2013). Live performance / installazione in collaborazione con il poeta Andrea Inglese. Il progetto è stato presentato in diversi festival di poesia sonora e gallerie d'arte (La punta della Lingua, Ancona, 2013; Soundout!, Berlino, 2014; Bologna in Lettere, 2015; La Nuit Remue, Parigi, 2015; Multiversi, Pisa 2015; BlareOut, Venezia, 2016; Riscrizioni di Mondo, Milano, 2017).
- 2016** "Anafora". Installazione audiovisuale in forma di proiezione ad interazione multimodale. Collaborazione con il videoartista Igor Imhoff e il compositore Michele del Prete. È stata esposta in occasione della mostra "Casa Futura Pietra", Parco archeologico di Siponto e presentata in diverse mostre e festival di videoarte nazionali e internazionali.
- 2014** "Risonanze", sonificazione interattiva di lastre di pietra calcarea sospese architettura sonora con sette stele di pietra di Apricena (2014). Collaborazione con l'artista della pietra Vito Maiullari. Presentata alla mostra Arte e Ecosostenibilità, Palazzo Barnaba, Martina Franca (TA).
- 2012** Consorzio Interreg "SoundBeam, il raggio del suono, espressività per le disabilità". Partner: CRAMS coop sociale - Lecco, Provvida Madre - Balerna (Canton Ticino), Associazione La nostra Famiglia - Bosisio Parini, Amministrazione Provinciale di Como. In collaborazione con: Fondation Recherche et Formation pour l'Education des Patients - Ginevra, Istituti riuniti Airoldi e Muzzi - Lecco, Associazione Comunità Il Gabbiano - Calolziocorte.
Progettazione e realizzazione di ausili tecnologici interattivi per l'accessibilità di soggetti diversamente abili alle pratiche musicali. I prototipi sono stati impiegati in laboratori musicali con gli ospiti della residenza sanitaria di Valmorea (CO).
- 2010** Nissan Urban Vertigo (2010). Sound design per il gioco interattivo in forma di proiezione su facciata di palazzo in Largo La Foppa, Milano, per il lancio della Nissan Qashqai. In collaborazione con Non-linear studio e Totally Unnecessary Productions.
- 2008** "Raptus", scultura sonora per guardrail, luci stroboscopiche e altoparlanti. Collaborazione con l'artista Marcello Maloberti, in occasione della mostra personale "Raptus". Gamec, Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo.
"Maserati Sensory Lab". Ambiente sonoro immersivo e oggetti sonanti interattivi all'interno dello stand Maserati, Salone Mondiale dell'Auto di Parigi.
- 2006** "Toyota Yaris Sound". Studio di due famiglie di display sonori HMI per la Toyota Yaris. In collaborazione con l'agenzia francese Laps-design di Parigi.



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.

RICORDIAMO che i curricula **SARANNO RESI PUBBLICI sul sito di Ateneo** e pertanto si prega di non inserire dati sensibili e personali. Il presente modello è già precostruito per soddisfare la necessità di pubblicazione senza dati sensibili.

Si prega pertanto di **NON FIRMARE** il presente modello.

Luogo e data: Milano , 4/05/2024