



ALLA MAGNIFICA RETTRICE  
DELL'UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI MILANO

COD. ID: A036

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.ssa Gaito Sabrina Tiziana\_\_

[Nome e cognome]

## CURRICULUM VITAE

### INFORMAZIONI PERSONALI

Cognome	Chitti
Nome	Eleonora

### OCCUPAZIONE ATTUALE

Incarico	Struttura
Assegnista tipo B	Dipartimento di Informatica, Univ. Statale di Milano

### ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Titolo	Corso di studi	Università	anno conseguimento titolo
Dottorato Di Ricerca	Informatica	Univ. Statale di Milano	2023
Laurea Magistrale	Ingegneria Informatica (Computer Science and Engineering)	Politecnico di Milano	2018
Laurea Triennale	Ingegneria Informatica	Politecnico di Milano	2016



## LINGUE STRANIERE CONOSCIUTE

lingue	livello di conoscenza
Italiano	Madrelingua
Inglese	C1

## PREMI, RICONOSCIMENTI E BORSE DI STUDIO

anno	Descrizione premio
2017	Seconda classificata per il miglior videogioco Single Player durante l'evento New Game Designer 2017 ( video premiazione <a href="https://youtu.be/Tiac0mneCrl">https://youtu.be/Tiac0mneCrl</a> )
2018	Tra i finalisti candidati al Premio ETIC 2018-2019 (AICA Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico) per le migliori tesi di dottorato di ricerca e di laurea magistrale sul tema "Etica e Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione"
2023	Vincitrice del Contest "The Stories We Are, Categoria Visual Art: Videogame" per l'evento The Economy of Francesco 25th hour Global Gathering <a href="https://francescoeconomy.org/find-out-all-the-winning-works-of-the-eof-2023-contest/">https://francescoeconomy.org/find-out-all-the-winning-works-of-the-eof-2023-contest/</a>
2019-2022	Borsa di dottorato

## ATTIVITÀ DI FORMAZIONE O DI RICERCA

<b>descrizione dell'attività:</b> My research interests include serious games design, multimodal interaction, HRI and HCI for rehabilitation, XR reality. In brief my research focuses on serious games design, involving mixed-reality and human-computer/ human-robot interaction with multimodal feedback. In particular, I investigate the role of digital applications and humanoid-robots to support physical and cognitive rehabilitation.
---

## ATTIVITÀ PROGETTUALE

Anno	Progetto
2023-2025	ARICA: The general objective of this project is to equip a NAO robotic agent with the ability to choose and modulate actions to maximize the involvement of the human partner in a joint action game scenario characterized by a sequence of complementary actions. Website: <a href="https://airca.di.unimi.it">https://airca.di.unimi.it</a>
2019-2023	Mi-Emo (Formerly Cocoon, renamed Mi-Emo): The goal was to design and develop a digital platform with multimodal feedback to support emotion recognition for children with autism spectrum condition.
2017-2019	V-Arcade: Focused on the design of the V-Arcade serious-games framework to support upper limbs rehabilitation for children with epidermolysis bullosa and juvenile idiopathic arthritis.



## CONGRESSI, CONVEGNI E SEMINARI

Data	Titolo	Sede
15-19 agosto 2022	4EU+ SUMMER SCHOOL ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE "Theoretical Foundations, Methodologies, Technologies, and Applications"	Gargnano del Garda, Italy
<b>Convegni</b>		
2020	IEEE Conference on Games	Osaka
2021	IEEE Serious Games For Health	Dubai
2022	IEEE Serious Games For Health	Sidney
2022	Alps Adria Psychology Conference	Milan
2024	IEEE Serious Games For Health	Funchal
2024	ACM CHI-Play - Computer Human Interaction in Play	Tampere
2024	ICSR - International Conference of Social Robotics	Odense

## PUBBLICAZIONI

<b>Articoli su riviste</b>
Eleonora Chitti, Rossana Actis-Grosso, Paola Ricciardelli, Benedetta Olivari, Cecilia Carenzi, Mariantonia Tedoldi, N. Alberto Borghese, MiEmo: A multi-modal platform on emotion recognition for children with autism spectrum condition, Computers in Human Behavior Reports, Volume 17, 2025, <a href="https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100549">https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100549</a>
<b>Atti di convegni (book chapters)</b>
Borghese, N.A. et al. (2024). AIRCA: Co-Design of Scenarios for Treating Autism Spectrum Condition with NAO Robot. In: Fiorini, L., Sorrentino, A., Siciliano, P., Cavallo, F. (eds) Ambient Assisted Living. ForItAAL 2024. Lecture Notes in Bioengineering. Springer, Cham. <a href="https://doi.org/10.1007/978-3-031-77318-1_2">https://doi.org/10.1007/978-3-031-77318-1_2</a>
Chitti, E. et al. (2024). Co-design of a Multi-modal Application for Emotion Recognition for Children with Autism Spectrum Condition. In: Pons, J.L., Tornero, J., Akay, M. (eds) Converging Clinical and Engineering Research on Neurorehabilitation V. ICNR 2024. Biosystems & Biorobotics, vol 32. Springer, Cham. <a href="https://doi.org/10.1007/978-3-031-77584-0_120">https://doi.org/10.1007/978-3-031-77584-0_120</a>
Brambilla, S., Boccignone, G., Borghese, N.A., Chitti, E., Lombardi, R., Ripamonti, L.A. (2023). Tracing Stress and Arousal in Virtual Reality Games Using Players' Motor and Vocal Behaviour. In: da Silva, H.P., Cipresso, P. (eds) Computer-Human Interaction Research and Applications. CHIRA 2023. Communications in Computer and Information Science, vol 1996. Springer, Cham. <a href="https://doi.org/10.1007/978-3-031-49425-3_10">https://doi.org/10.1007/978-3-031-49425-3_10</a>
Pezzerà Manuel, Chitti Eleonora, Borghese N. Alberto (2020). "Augmented reality for rehabilitation tuning and assessment" International Conference on NeuroRehabilitation. Springer, Cham, 2020.



Chitti E., Pezzera M., Borghese N.A. (2021) Multimodal Empathic Feedback Through a Virtual Character. In: Del Bimbo A. et al. (eds) Pattern Recognition. ICPR International Workshops and Challenges. ICPR 2021. Lecture Notes in Computer Science, vol 12662. Springer, Cham. doi: 10.1007/978-3-030-68790-8\_13

## Atti di convegni (conference proceedings)

Chitti, E., Barbagallo, A., Delia, A., & Borghese, N. A. (2024). ARnopoly: exploring strengths and weaknesses of AR experience enhancing board games. In Proceedings of the Third Workshop on Artificial Intelligence for Human-Machine Interaction (AIxHMI 2024) co-located with the 23rd International Conference of the Italian Association for Artificial Intelligence (AI\* IA 2024), CEUR Workshop Proceedings, CEUR-WS. org (pp. 44-50).

Eleonora Chitti, Riccardo Iervolino, and N. Alberto Borghese. 2024. Exploring AR Experience with ThermoJelly: a Competitive AR Board-game with Tangible Interfaces. In Companion Proceedings of the 2024 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI PLAY Companion '24). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 37-42. <https://doi.org/10.1145/3665463.3678809>

E. Chitti, P. Serrano and N. A. Borghese, "XR-FOG: A mixed reality approach to treat Freezing of Gait in patients with Parkinson's disease," 2024 IEEE 12th International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH), Funchal, Portugal, 2024, pp. 1-5, doi: 10.1109/SeGAH61285.2024.10639585.

E. Chitti, G. De Capitani, R. Actis-Grosso, P. Ricciardelli, F. Ciardo, A. Baratè, L.A. Ludovico, F. Avanzini, & N.A. Borghese. (2022) Development of a Multidimensional Digital Platform as a Support to Emotion Expression for Children with Autism Spectrum Disorders. 2022 Alps Adria Psychology Conference AAPC2022

E. Chitti et al., (2022) Evaluation of the V-Arcade serious games framework to support upper limbs rehabilitation at home for children with Juvenile Idiopathic Arthritis. 2022 IEEE 10th International Conference on Serious Games and Applications for Health(SeGAH), 2022, pp. 1-8

E. Chitti et al., (2021) V-Arcade: design and development of a serious games framework to support the upper limbs rehabilitation. 2021 IEEE 9th International Conference on Serious Games and Applications for Health(SeGAH), 2021, pp. 1-8, doi: 10.1109/SEGAS2098.2021.9551858.

Pezzera M., Chitti E., Borghese N.A., (2020) MIRARTS: A mixed reality application to support postural rehabilitation, IEEE 8th International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH), Vancouver, BC, Canada, 2020, pp. 1-7, doi: 10.1109/SeGAH49190.2020.9201694

## ALTRE INFORMAZIONI

Nel 2019 (da febbraio a settembre) sono stata dipendente a tempo indeterminato presso azienda specializzata in Intelligenza Artificiale in qualità di consulente, sviluppo RPA per l'automazione dei processi aziendali e Image Recognition con telecamera di profondità progetto interno)

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\_\_\_\_, \_\_\_\_22/01/2025\_\_\_\_