



LUCA CHITTARO

CV aggiornato al 10/04/2023

RUOLO ATTUALE

Professore ordinario

Luca Chittaro è professore ordinario di Human Computer Interaction (HCI), Virtual Reality (VR) e Persuasive User Experience presso il Dipartimento di Matematica, Informatica e Fisica dell'Università degli Studi di Udine, dove dal 1998 dirige il laboratorio HCI Lab (<http://hclilab.uniud.it>).

Informazioni personali

Dipartimento di Scienze Matematiche, Informatiche e Fisiche
Via delle Scienze 206
33100 Udine
luca.chittaro@uniud.it

Altro

E' stato coordinatore dei corsi di laurea in discipline informatiche dell'Università di Udine per due mandati triennali.

E' stato per due mandati (2008-2011, 2011-2014) Coordinatore del Consiglio Scientifico e membro del Consiglio Direttivo del GRIN (l'Associazione Nazionale Docenti Universitari Italiani di Informatica).

Per due mandati (2004-2006, 2006-2008) è stato presidente di ACM SIGCHI-Italia, il capitolo italiano dell'ACM Special Interest Group on Computer-Human Interaction.

Pubblicazioni

Autore/coautore di più di 200 pubblicazioni su riviste, libri e atti internazionali. Le sue pubblicazioni hanno ricevuto più di 10000 citazioni nella letteratura scientifica, e il suo h-index su Google Scholar è 58 (<https://scholar.google.com/citations?user=arLCDBkAAAAJ&hl=en>).

È stato editor di numeri speciali di riviste internazionali come Personal and Ubiquitous Computing, International Journal of Human-Computer Interaction, Artificial Intelligence in Medicine, Computers & Education, Annals of Mathematics and Artificial Intelligence.

Attività di ricerca

I suoi principali interessi di ricerca si inquadrano nella Human-Computer Interaction, in particolare nella progettazione disciplinata e nella valutazione rigorosa delle tecnologie interattive. Dirige progetti su realtà virtuale e aumentata, app mobili, videogiochi educativi, physiological computing e le loro applicazioni per la salute e la sicurezza. In passato si è anche occupato per diversi anni di intelligenza artificiale, in particolare di diagnosi, ragionamento temporale, modellazione di sistemi fisici,

ragionamento qualitativo. In alcuni dei suoi studi ha collaborato e pubblicato insieme a ricercatori di altre istituzioni nazionali e straniere (Belgio, Francia, Germania, Olanda, Spagna, Regno Unito, Stati Uniti).

Responsabile di numerosi gruppi di ricerca nel settore della Human-Computer Interaction e dell'Intelligenza artificiale, come descritto nel seguito.

In progetti finanziati dall'amministrazione USA, ha ricoperto i seguenti ruoli di ricerca:

- PI (Principal Investigator) del progetto quadriennale ELEVAID "Electronic Emergency Evacuation Aid for Aircraft Passengers", 2013-2017, Grants for Aviation Research FAA-12-01. In questo progetto, ha studiato e creato nuovi modi per educare e formare gli utenti sulla sicurezza in cabina utilizzando tecnologie digitali come app mobili, giochi educativi e VR.

In progetti finanziati dall'UE, ha ricoperto i seguenti ruoli di ricerca:

- esperto senior del progetto biennale DroneRules PRO "Raising awareness of civil drones' operators about Privacy and Data protection obligations", 2018-2019, COS-DRONES-2016-03-02. In questo progetto, l'unità di Udine ha creato una soluzione web-based per addestrare i piloti di droni, combinando l'e-learning con i videogiochi
- PI di una delle unità di ricerca del progetto triennale GRIDCC "Grid Enabled Remote Instrumentation with Distributed Control and Computation", 2004-2007, FP6-2003-IST-2. In questo progetto, l'unità di Udine ha creato un'interfaccia groupware per monitorare e operare su strumenti scientifici remoti e supportare la cooperazione tra scienziati distribuiti geograficamente
- PI di una delle unità di ricerca nel progetto triennale EUROTEV "European Design Study Towards a Global TeV Linear Collider", 2004-2007, FP6-2003-INFRASTRUCTURES-4. In questo progetto, l'unità di Udine ha studiato i requisiti degli utenti e i problemi di usabilità del software di controllo per strumenti scientifici, e la possibilità di impiegare nuovi approcci come audio e video immersivi
- PI di una ricerca supportata da EUREKA E! 2324 Raprodyre, 2002-2003, progetto di ricerca industriale finanziato dall'UE e coordinato dal Gruppo Benetton. In questo progetto, ha esplorato l'applicazione della grafica 3D e della realtà virtuale nell'industria tessile
- responsabile del nodo dell'Università degli Studi di Udine in MONET-2 "European Network of Excellence in Model-based Systems and Qualitative Reasoning", IST-2001-33540.

In progetti finanziati dal MUR/MIUR (Ministero dell'Università e della Ricerca), ha ricoperto i seguenti ruoli di ricerca:

- PI del progetto biennale "Ausili elettronici alla navigazione per utenti disabili negli edifici universitari", 2011-2013, bando L. 17/99 "Assistenza, inclusione sociale e diritti delle persone con disabilità"
- PI dell'unità di ricerca di Udine nel progetto quadriennale FIRB RBIN04M8S8_001 (2007-2011), bando FIRB ("Future in Research"). Gli argomenti studiati riguardavano VR, interfacce 3D e interfacce utente mobili
- PI e PD del progetto biennale "Guide adattative, contestuali, multimediali su dispositivi mobili", 2005-2007, programma PRIN COFIN 2005 (progetti di rilevante interesse nazionale). In questo progetto ha coordinato gruppi di ricerca di tre università
- PI di una delle unità di ricerca del progetto biennale "Gestione e rappresentazione web-based di dati territoriali e geografici", 2003-2005, programma PRIN COFIN 2003 (progetti di rilevante interesse nazionale)
- PI e PD del progetto biennale "Analysis, Information Visualization, and Visual Query in Databases for Clinical Monitoring", 2000-2002, programma COFIN 2000 (progetti di rilevante interesse nazionale). In questo progetto ha coordinato gruppi di ricerca di tre università
- PI dell'Unità di ricerca di Udine nel progetto biennale "Architetture ad agenti per il supporto del lavoro cooperativo in medicina", 1998-2000, programma COFIN 1998 (progetti di rilevante interesse nazionale).

In progetti finanziati dal Ministero della Salute italiano, ha ricoperto i seguenti ruoli di ricerca:

- esperto senior del progetto quadriennale EASY-NET, 2019-2023, NET-2016-02364191. In questo progetto, ha contribuito alla creazione di due soluzioni di formazione VR in medicina d'urgenza, una per il Basic Life Support Training and Defibrillation (BLS), l'altra per l'infarto del miocardio con soprallivellamento del tratto ST (STEMI).

In progetti binazionali, ha ricoperto i seguenti ruoli di ricerca:

- responsabile della parte italiana di un progetto biennale (2016-2017) con Universidad de Zaragoza (Spagna), finanziato dal Ministero dell'Istruzione e della Cultura spagnolo, CAS16/00075, CAS17/00005

- PI della parte italiana del progetto biennale "Ragionamento funzionale e diagnostico a fini diagnostici" nel Programma GALILEO di azione integrata tra Italia e Francia, 1996-1998.

In progetti finanziati dalla Regione Friuli Venezia Giulia, ha ricoperto i seguenti ruoli di ricerca:

- PI del progetto triennale "Strumenti ICT a supporto dei Servizi di Emergenza per Disabili", 2009-2012. In questo progetto ha coordinato un gruppo di ricerca che coinvolge l'Università degli Studi di Udine, il servizio di emergenza sanitaria 118, l'ospedale riabilitativo "Gervasutta" e diverse associazioni di persone con disabilità

In progetti finanziati dall'industria, ha ricoperto il ruolo di PI del progetto "Serious game – la sicurezza in filiale", 2016-2017, finanziato dal gruppo bancario IntesaSanPaolo.

È un forte sostenitore dell'impatto sociale della ricerca informatica. Ha lavorato con entusiasmo alla realizzazione di applicazioni innovative in vari campi della salute (ad esempio, riabilitazione fisica, neurologia, medicina d'urgenza) nonché con esperti di sicurezza in vari settori (ad esempio, sicurezza aerea, prevenzione incendi, primo intervento), creando nuove applicazioni utilizzate in contesti reali. Le app che ha progettato per la sicurezza aerea (<http://hclab.uniud.it/aviation/apps.html>) sono state installate da oltre 18 milioni di utenti (dato aggiornato ad aprile 2023). Sono state anche presentate su importanti emittenti televisive statunitensi come Discovery Channel o Fox News e importanti testate giornalistiche statunitensi come TIME e Popular Mechanics (in Italia, su Corriere e Repubblica).

Partecipazioni a Comitati scientifici

È stato membro del panel nel programma di finanziamenti alla ricerca 2021 della Finlandia (Academy of Finland's Research Council for Natural Sciences and Engineering). È stato anche valutatore per i programmi di finanziamenti alla ricerca di Stati Uniti (National Science Foundation, NSF), Nuova Zelanda (Royal Society, Marsden Fund), Austria (Austrian Science Foundation, FWF), Irlanda (Science Foundation Ireland, SFI), Joint Research Scheme tra National Science Foundation of China (NSFC) e Research Grants Council of Hong Kong (RGC), programma del MIUR italiano "Rita Levi Montalcini".

Ha ricoperto diversi ruoli in molte conferenze ACM, la principale associazione mondiale nelle discipline informatiche. In particolare, è stato due volte presidente della conferenza ACM Web3D (program co-chair, 2004 e 2005), tre volte per la conferenza ACM Mobile HCI (chair 2003, general co-chair 2007, associate program committee chair 2010), e co-presidente dei tutorial di ACM CHI 2008. È stato membro del comitato direttivo di ACM Mobile HCI per quindici anni (2003-2017). Ha tenuto tutorial alle conferenze ACM (Mobile HCI 2009, EICS 2011, Mobile HCI 2015) e presidente di workshop ACM CHI (2008) e Mobile HCI (2007). È stato membro del Comitato di Programma di ACM EICS (2011, 2012).

Ha ricoperto diversi ruoli per diverse altre conferenze: program chair di Persuasive 2014 (9th International Conference on Persuasive Technology); associate chair del comitato di programma di INTERACT 2021, short papers co-chair di INTERACT 2005; meta-revisore di INTERACT 2015; sei volte (2011-2016) membro senior del comitato di programma di Advances in Computer Entertainment (ACE); membro del comitato di programma di INTERACT (2007, 2009, 2013), UMAP (2005, 2009, 2010), IFIP ICEC (2006, 2007, 2008, 2014, 2015, 2016, 2018), AVI (2002, 2004, 2008, 2014, 2016), Persuasive (2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023), Smartgraphics (2009, 2010, 2011).

È membro del gruppo di lavoro EASA sulle tecnologie innovative nella formazione dell'equipaggio di cabina e dell'ICAO Ad Hoc Working Group on Cabin Crew Digital Learning (AHWG-CDL). È membro del gruppo di lavoro IFIP WG 13.5 (Resilienza, affidabilità, sicurezza ed errore umano nello sviluppo del sistema).

Fa parte dell'Editorial Board della rivista Personal and Ubiquitous Computing, disponibile nella ACM Digital Library.

Convegni

È stato Distinguished Speaker dell'ACM (primo mandato: 2015-2018, secondo mandato: 2018-2021).

È stato keynote speaker per diverse conferenze internazionali, tra cui ITS Intelligent Tutoring Systems 2020, IFOTES 2019 Telephone Emergency Services, CECE 2018, IEEE HSI Human-Systems Interaction 2009, International Workshop on Challenges of Engineering Multimodal Interaction 2009, IFIP World Computer Congress 2008, IEE ICCSA 2006, Eurographics IT 2007, Mobility 2004.

Ha ricevuto il Best Paper Award della IEEE Pervasive Health 2013 7th International Conference on Pervasive Computing Technologies for Healthcare, e di PERSUASIVE 2012 7th International Conference on Persuasive Technologies.

E' stato relatore in numerose decine di convegni internazionali.