

CURRICULUM VITAE

ARIANNA BOLDI

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO (ITALIA)

1. DATI PERSONALI

Nome: Arianna
Cognome: Boldi
Data di nascita: Roma (RM), 12 dicembre 1987
Cittadinanza: Italiano
Posta elettronica: arianna.boldi@unito.it

2. ABSTRACT

Sono studentessa di dottorato in Psicologia presso l'Università degli Studi di Torino, nel settore di Psicologia del Lavoro e delle Organizzazioni. Nell'ambito delle mie attività di ricerca nell'ambito dell'Ergonomia Cognitiva e dell'Interazione Uomo-Macchina (HCI), studio come i videogiochi possano essere applicati in contesti "seri": da un lato, come i comportamenti messi in atto nei mondi virtuali possano essere rappresentativi della vita mentale, sociale e organizzativa dell'individuo; dall'altro, le condizioni che permettono di impiegare i videogiochi per lo studio e il miglioramento della salute mentale, compreso nei contesti in cui il gioco viene usato in maniera professionale (Esports). Le mie ricerche sono inoltre rivolte alla comprensione della relazione tra gli utenti e le tecnologie di self-tracking, le dinamiche psicologiche e i meccanismi che regolano il cambiamento nel comportamento delle persone (behavior change), e infine l'interazione tra individui e agenti conversazionali. Mi occupo in particolare di ricerca qualitativa (utilizzando tecniche quali interviste, focus group, thinking aloud) e mixed-methods (in associazione con survey e questionari standardizzati).

3. POSIZIONE ATTUALE

Dal 1/11/19 sono **dottoranda** presso il **Dipartimento di Psicologia** dell'Università di Torino (corso quadriennale). Denominazione del corso: Scienze Psicologiche, Antropologiche e dell'Educazione (SPA), settore disciplinare M-PSI-06 (Psicologia del Lavoro e delle Organizzazioni). **Attualmente sono iscritta al quarto (e ultimo) anno di corso.**

4. TITOLI DI STUDIO

Novembre 2014: **Master**, Formazione e Consulenza Organizzativa, *L'arcipelago del Formatore – Consulente*, ISMO S.r.l.

11/03/2013: **Laurea Magistrale**, Psicologia Clinica e di Comunità, magna cum laude (110 e Lode), Università degli Studi di Torino (Classe Laurea LM-51, Lauree magistrali in psicologia).

26/10/2010: **Laurea triennale**, Neuropsicologia, magna cum laude (110 e Lode), Università degli Studi di Torino.

Luglio 2006: **Diploma di maturità classica**, Liceo Classico "Vincenzo Gioberti", Torino.

5. ESPERIENZA DI RICERCA

5.1 ALL'ESTERO

12 settembre 2022 – 12 maggio 2023: *Visiting scholar*. Invito a condurre ricerche congiunte sul campo. Eindhoven University of Technology, TU/e (Paesi Bassi). Supervisor: Prof. Max V. Birk. Department of Industrial Design; Industrial Engineering and Innovation. 5612 AZ Eindhoven, NL.

11-17 ottobre 2020: *Visiting scholar*. Invito a condurre ricerche congiunte sul campo. Université de Lausanne, UNIL (Svizzera). Relatore: Prof. Mauro Cherubini. Département des Systèmes d'Information (ISI), Bâtiment Internef bureau 127.2, CH- 1015 Lausanne.

5.2 NAZIONALE

Novembre 2019-oggi: **Dottoranda** – Università degli Studi di Torino, Dipartimento di Psicologia. Relatore: Prof. Maurizio Tirassa, Dipartimento di Psicologia, Via Verdi 10 – 10124, Torino; Correlatore: Prof. Amon Rapp, Dipartimento di Informatica, C.so Svizzera, 185 – 10149, Torino.

5.2 ESPERIENZE LAVORATIVE CARATTERIZZATE DA ATTIVITÀ DI RICERCA

Luglio 2016 – Ottobre 2019: Psicologa ricercatrice, Wemole Srl, Via del Castro Pretorio 30, Roma. Area di ricerca: Risorse Umane per le Organizzazioni

Ruolo: Psicologa ricercatrice

Principali temi di ricerca: studio dell'utilizzo delle Reti Neurali Artificiali per la Direzione Risorse Umane e il miglioramento dei processi aziendali.

6. ATTIVITA' SCIENTIFICA

6.1 PROGETTI DI RICERCA

6.1.1 Progetti di ricerca nazionali

Studi e ricerche su sistemi conversazionali intelligenti - Studi e ricerche sui sistemi conversazionali intelligenti (Università di Torino, TIM S.p.A.)

Tema di ricerca: Il progetto ha l'obiettivo di indagare come gli utenti interagiscono con il chatbot "Angie" di TIM e di individuare nuove soluzioni per superare le difficoltà nell'interazione utente-chatbot.

Ruolo: Membro del gruppo di ricerca – attività "Human in the loop" che studia come le persone interagiscono con il sistema conversazionale di TIM.

Periodo: dal 1° Novembre 2019 al 31 Luglio 2020

UX/UI & Artificial Intelligence for eXtended Reality (Università di Torino, TIM S.p.A.)

Tema di ricerca: Studi su avatar e sistemi conversazionali nei videogame e mondi virtuali per definire linee guida di progettazione dell'interazione.

Ruolo: Membro del gruppo di ricerca

Periodo: Dal 1° Ottobre 2022 al 31 Ottobre 2022.

escapeTOlearn (Università degli Studi di Torino)

Tema di ricerca: Il progetto ha l'obiettivo di sviluppare la consapevolezza dell'uso sostenibile delle risorse attraverso la fruizione di Escape Room Digitali che possono essere utilizzate come strumento educativo.

Ruolo: Valutazione (elaborazione e analisi di questionari)

Periodo: da Maggio 2022 a Settembre 2023

6.2 GRUPPI DI RICERCA

6.2.1 Collaborazioni internazionali

"Stress in Esports" in collaborazione con la Eindhoven University of Technology (Prof. Max V. Birk)

Tema di ricerca: Ricerca sulla nozione di stress come percepito dai giocatori amatoriali e d'élite di E-sport di un videogioco soprattutto in prima persona

Ruolo: Ideatore e membro del gruppo di ricerca

Periodo: da Luglio 2022 ad oggi

"Games for Health " in collaborazione con la Eindhoven University of Technology (Prof. Max V. Birk)

Tema di ricerca: Sviluppo di un gioco sperimentale per studiare il cambiamento del comportamento e l'esperienza di gioco in un contesto controllato
Ruolo: Ideatore e membro del gruppo di ricerca
Periodo: da Aprile 2022 ad oggi

"Behavior Change" in collaborazione con UNIL, Université de Lausanne (Prof. Mauro Cherubini) e la Haute école spécialisée de Suisse occidentale (HES-SO) (Prof. Maurizio Caon).
Temi di ricerca: Ricerca sull'effetto delle tecnologie persuasive e per il cambiamento del comportamento sulla relazione mente-corpo
Ruolo: Membro del gruppo di ricerca
Periodo: da Novembre 2019-Novembre 2023

"Privacy Enhancing Tools/Technologies" in collaborazione con la Haute école de gestion de Fribourg, HEG-FR (Prof. Maurizio Caon)
Tema di ricerca: valutazione della User Experience di una piattaforma pensata per la ricerca di lavoro
Periodo: da Maggio 2022 ad oggi

6.2.2 Partecipazione a gruppi di ricerca internazionali

Membro del gruppo di ricerca **"HCID LAB"** (Department of Industrial Design and Systemic Change, Eindhoven University of Technology) diretto dal Prof. Max V. Birk. Il gruppo di ricerca esplora come i sistemi socio-tecnologici possono essere sviluppati e utilizzati per affrontare le sfide sociali e i loro effetti a breve e lungo termine.

Membro del gruppo di ricerca **"PErsuasiveTechnologyLAB"** (Dipartimento di Sistemi Informativi, HEC Lausanne, Université de Lausanne) diretto dal Prof. Mauro Cherubini. Il gruppo ricerca esplora la tecnologia che può migliorare la vita delle persone, aiutando le persone ad adottare comportamenti sani e a limitare quelli negativi.

6.3 PARTECIPAZIONE A CONFERENZE COME RELATORE

6.3.1 Presentazioni a conferenze internazionali

CHIPLAY 2023, The ACM conference Human Factors in Computing Systems, Stradford, Canada. Introduzione, gestione e conduzione del workshop.

EAWOP 2023, The 21st EAWOP Congress, European Association of Work and Organizational Psychology, 24-27 Maggio 2023, Katowice, Polonia. Presentazione orale.

CHI 2023, Conference on Human Factors in Computing Systems, 23-28 Aprile 2023, Amburgo, Germania. Presentazione orale.

CSCW 2022, The 25th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing, 8-22 novembre (in modalità virtuale). Presentazione virtuale presso il Doctoral Consortium.

CHIPLAY 2022, The ACM conference Human Factors in Computing Systems, Brema, Germania. Presentazione al Doctoral Consortium.

FDG 2022, The 17th International Conference on the Foundations of Digital Games, 5-8 Settembre 2022, Atene, Grecia. Presentazione al Doctoral Consortium.

InPACT 2022, International Psychological Applications Conference and Trends, 23-25 aprile 2022, Funchal, Portogallo. Presentazione virtuale.

EDULEARN 2018, 10th International Conference on Education and New Learning Technologies, 2-4 Luglio 2018, Palma di Maiorca, Spagna. Presentazione virtuale.

IFIP DSS 2018, 19th Open Conference of the IFIP WG 8.3 on Decision Support Systems, 13-15 Giugno 2018, Lubiana, Slovenia.

EDULEARN 2017, 9th International Conference on Education and New Learning Technologies, 3-5 Luglio 2017, Barcellona, Spagna. Presentazione poster.

INTED 2018, 12th International Technology, Education and Development Conference, 5-7 Marzo 2018. Valencia, Spagna.

ICTEL 2017, 20th International Conference on Teaching, Education & Learning, 26-27 Luglio 2017, Barcellona, Spagna. Presentazione poster.

ICERI 2017, 10th Annual International Conference of Education, Research and Innovation, 16-18 Novembre 2017, Siviglia, Spagna, Presentazione poster.

MIRDEC, 28th International Academic Conference: Economics, Business and Contemporary Issues in Social Science, 27-29 novembre 2017, Lisbona, Portogallo. Presentazione poster.

6.3.2 Presentazioni a conferenze nazionali

SIPCO 2023, XIV Convegno Nazionale Società Italiana Psicologia di Comunità, "Immaginare comunità eque, promuovere cambiamenti sostenibili", 21-23 settembre 2023, Aosta, Italia. Presentazione orale.

AIP 2022, XXX Congresso dell'Associazione Italiana di Psicologia, 27-30 settembre 2022, Padova, Italia. Presentazione orale.

AISC 2021, 17° Convegno Annuale dell'Associazione Italiana per le Scienze Cognitive, 13-15 dicembre 2021, Noto, Italia. Presentazione orale.

LLC 2021, Centro di Logica, Linguaggio e Cognizione, Torino, Italia. Presentazione poster.

6.3.4 Lezioni e talk a convegni e conferenze su invito

15/06/2024, "The Role of Transparency in Self-Disclosure: Development of a Web Job Board to Explore Job Seekers' Privacy Behaviors". Relatore su invito presso il Digital Business Center, **HEG-FR, Haute école de gestion Fribourg (HES-SO)**, Friburgo, Svizzera.

03/03/2023, "Il ruolo dei video giochi nell'età dello sviluppo. Suggerimenti per la ricerca nell'ambito". Relatore su invito presso **Semi di Melo – Centro per la Formazione e la Ricerca sull'Infanzia e l'Adolescenza, Milano**.

25/01/2023, "Il gioco è una cosa seria: potenzialità dei videogiochi nella ricerca, per il benessere, la diagnosi e la terapia di disordini psicologici ed il loro ruolo in contesti di isolamento sociale". Relatore su invito presso il **Dipartimento di Scienze e Alta Tecnologia – DISAT, Università degli Studi dell'Insubria**, Como, Italia.

29/09/2020, "Comunicazione scientifica sanitaria, divulgazione e dinamiche di rete in relazione all'immaginario collettivo", Relatore su invito al Congresso "Comunicare la Sanità nell'Era dei Social Media". **Istituto Nazionale Tumori (INT), Fondazione Pascale**, Napoli, Italia.

25/09/2019, "Microfisica della comunicazione sui social. Come si gestisce un intervento tematico integrato Facebook/Instagram", Relatore su invito al Congresso "Comunicare la Sanità nell'Era dei Social Media". **Istituto Nazionale Tumori (INT), Fondazione Pascale**, Napoli, Italia.

25/09/2018, "La cassetta degli attrezzi: competenze, conoscenze tecniche, strumenti informatici". Relatore su invito al Congresso "Comunicare la Sanità nell'Era dei Social Media", **Istituto Nazionale Tumori (INT), Fondazione Pascale**, Napoli, Italia.

3/05/2021, "Riflessioni conclusive sul welfare aziendale". Relatore invitato al Congresso "Progetto: Welfare per Durare", **Sargomma SB**.

6.4 ORGANIZZAZIONE DI CONFERENZE

6.4.1 Membro del comitato di programma

IUI 2024, IUI 2024, 29th Annual ACM Conference on Intelligent User Interfaces (18-21 settembre 2024, Greenville, Carolina del Sud, USA).

CHITALY 2023, ACM SIGHCI Italian Chapter International on Computer-Human Interaction - Crossing HCI and AI (**20-22 Settembre 2023, Torino, Italia**) per il workshop GENERAL23 (GENERAL: GENerative,

Explainable and Reasonable Artificial Learning WorkShop 2023). <https://www.evilscrip.t.eu/general/>

RecSys 2023, The 17th ACM Recommender Systems Conference (18 - 22 Settembre 2023, Singapore), per il workshop *BehavRec: International Workshop on Behavior Change and Persuasive Recommender Systems*. <https://behavrec.wordpress.com/>

6.4.2 Organizzazione di workshop internazionali

Ideatore e co-organizzatore del workshop internazionale. *Methodological Challenges, Risks and Ethical Implications in Game Research*. Presso CHIPLAY 2023, The Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (10-13 Ottobre 2023, Stratford, Canada).

Co-organizzatore del workshop internazionale e Program Chair. *AcaDev: Workshop sullo sviluppo di giochi accademici (AcadDev)*. Presso FDG 2023, The 18th Foundations of Digital Games (11-14 Aprile 2023, Lisbona, Portogallo). <https://gameresearch.leiden.edu/events/fdg23-workshop/>

6.4.3 Organizzazione di workshop nazionali

Co-organizzatore del workshop nazionale. *Intelligenza Artificiale*. Al CMSS 2017, la 5th Complexity Management Summer School (29 agosto 2017, Montebelluna, Italia).

6.5 ATTIVITÀ DI REVISIONE E AFFILIAZIONI

6.5.1 Attività di revisione per riviste internazionali

Applied Psychology Bulletin, Giunti Psychometrics; *Frontiers in Psychology*, Frontiers; *Applied Computing and Informatics*, Emerald Publishing; *Mobile Information System*, Hindawi.

6.5.2 Attività di revisione per conferenze internazionali

CHI 2024 (Conference on Human Factors in Computing Systems); **IUI 2024** (ACM Conference on Intelligent User Interfaces); **HICSS 2023** (The Hawaii International Conference on System Sciences); **IVA' 2023** (ACM International Conference on Intelligent Virtual Agents); **CHI PLAY 2023** (The Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play); **CHI 2023** (Conference on Human Factors in Computing Systems); **FDG 2023** (International Conference on the Foundations of Digital Games); **GamiFIN 2021** (Conference on International Gamification); **CHI 2020**; **GamiFIN 2020**; **PSYCHOBIT2020** (Symposium on Psychology-Based Technologies).

6.5.3 Affiliazione

Membro di **FOWOP (Future of Work and Organizational Psychology)**, un collettivo di accademici e professionisti nel campo della psicologia del lavoro che stanno contribuendo attivamente a un futuro della Psicologia del Lavoro e delle Organizzazioni che sia sostenibile, rilevante per la società e protegga e promuova l'integrità e la dignità degli individui. <https://www.futureofwop.com/>

Membro del **SIGCHI (Special Interest Group on Computer-Human Interaction, ACM)**, la principale comunità internazionale di studenti e professionisti interessati alla ricerca, all'istruzione e alle applicazioni pratiche dell'interazione uomo-computer. <https://sigchi.org/>

Membro di **AIP (Associazione Italiana di Psicologia)**, dal 1992 è il punto di riferimento nazionale per gli psicologi che operano nelle università e negli enti di ricerca. <https://aipass.org/>

Membro dell'**AISC (Associazione Italiana di Scienze Cognitive)**, ha lo scopo di promuovere la ricerca e gli approcci empirici nell'ambito delle scienze cognitive in Italia. <https://www.associazione-scienze-cognitive.it/>

7. RICONOSCIMENTI

Premio per il **miglior contributo scientifico** presentato al Convegno AIP, sezione Psicologia del

Lavoro e delle Organizzazioni. Titolo della presentazione: " Playing as the world falls apart: the role of commercial video games during the Covid-19 pandemic".

Premio di laurea per la **migliore tesi di laurea** in Psicologia Clinica e di Comunità, anno accademico 2012 – 2013, Università degli Studi di Torino. Titolo della tesi: "Trasferimento di Tecnologie: natura, aspetti organizzazionali e discussione di un caso".

8. ATTIVITA' DIDATTICA

8.1 ATTIVITA' DIDATTICA ALL'ESTERO

13/02/2023-13/04/2023. Docente nel corso: "**DZCRO (2022-3) Design for games & play III: playful interactions**", Technical University of Eindhoven, Paesi Bassi. Coordinatore del corso: Prof. Max V. Birk. 40 ore.

8.2 CO-TUTELA DELLE TESI DI LAUREA

Ho co-supervisionato con il professor Maurizio Tirassa e la professoressa Daniela Acquadro Maran le tesi di laurea di 2 studenti triennali e 11 studenti magistrali in Psicologia, per i corsi di "Psicologia del Lavoro e del Benessere nelle Organizzazioni", "Scienze Cognitive" e "Psicologia Clinica: Salute e Intervento nella Comunità" dell'Università degli Studi di Torino (aggiornata alla Sessione 2023).

9. LINGUE STRANIERE

Inglese: Livello C1

Spagnolo: Livello B1

Francese: Livello B2

10. PRODOTTI DELLA RICERCA

Ho pubblicato **23 articoli** in riviste scientifiche e atti di conferenze, contribuito a **3 capitoli** di libri, e redatto **6 abstract** presentati a conferenza.

ARTICOLI SU RIVISTE INTERNAZIONALI (PEER REVIEWED).

Boldi, A., Silacci, A., Boldi, M-O., Cherubini, M., Caon, M., Zufferey, N., Huguenin, K., and Rapp, A. (2023). Exploring the Impact of Commercial Wearable Activity Trackers on Body Awareness and Body Representations: A Mixed-Methods Study on Self-tracking. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.108036>

Rapp, A., **Boldi, A.**, Curti, L., Perrucci, A., Simeoni, R. (2023, early access). How Do People Ascribe Humanness to Chatbots? An Analysis of Real-World Human-Agent Interactions and a Theoretical Model of Humanness, *International Journal of Human-Computer Interaction*. <https://doi.org/10.1080/10447318.2023.2247596>

Rapp, A., and **Boldi, A.** (2023). Exploring the Lived Experience of Behavior Change Technologies: Towards an Existential Model of Behavior Change for HCI. *ACM Transaction in Human-Computer Interaction (TOCHI)*, 30, 6, Article 81 (September 2023), 50 pages. <http://dx.doi.org/10.1145/3603497>

Boldi, A., and Rapp, A. (2023, early access). "Is It Legit, To You?". An Exploration of Players' Perceptions of Cheating in a Multiplayer Video Game: Making Sense of Uncertainty. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1-21. <https://doi.org/10.1080/10447318.2023.2204276>

Boldi, A., Rapp, A. (2023). Making sense of the pandemic: Multiple functions of commercial video games during one year and a half of COVID-19 crisis. *International Journal of Human-Computer Studies*, Volume 180, 103141. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2023.103141>

Boldi, A., Rapp, A., & Tirassa, M. (2022, early access). Playing during a crisis: The impact of commercial video games on the reconfiguration of people's life during the COVID-19 pandemic. *Human-Computer Interaction*, 1-42. <https://dx.doi.org/10.1080/07370024.2022.2050725>

Boldi, A., & Rapp, A. (2022). Commercial video games as a resource for mental health: A systematic literature review. *Behaviour & Information Technology*, 41(12), 2654-2690. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1943524>

Rapp, A., Curti, L., & **Boldi, A.** (2021). The human side of human-chatbot interaction: A systematic literature review of ten years of research on text-based chatbots. *International Journal of Human-Computer Studies*, 151, 102630. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2021.102630>

Ronsivalle, G. B., **Boldi, A.**, Gusella, V., Inama, C., Carta, S. (2018). How to Implement Educational Robotics' Programs in Italian Schools: A Brief Guideline According to an Instructional Design Point of View. *Technology, Knowledge and Learning*, 24, 227-245. <https://doi.org/10.1007/s10758-018-9389-5>

Ronsivalle, G. B., **Boldi, A.**, Marrocchio, E. (2018). A Mobile App for Specific Learning Disorders: teachers and parents as catalyst of the diagnostic process. *Canadian International Journal of Social Science and Education*, 14. ISSN 2356-847X

Ronsivalle, G. B., & **Boldi, A.** (2018). What is the fate of trade unions in Italy? Results of a training course addressed to the executive board. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 4(2), 1475-1496. <https://dx.doi.org/10.20319/pijss.2018.42.14751496>

CAPITOLI DI LIBRI INTERNAZIONALI (PEER REVIEWED).

Boldi, A., Tirassa, M., & Rapp, A. (2023, Accepted). Playing as the World Falls Apart: The Use of Video Games During the COVID-19 Crisis. The Case of Italy. In P. Siuda, J. Majewski, & K. Chmielewski. *Gaming and Gamers in Times of Pandemic*. Bloomsbury Academic Press.

Boldi, A., & Rapp, A. (2022). Quantifying the Body: Body Image, Body Awareness and Self-Tracking Technologies. In K. Wac, S. Wulfovich (Eds.), *Quantifying Quality of Life. Incorporating Daily Life into Medicine, Health Informatics*, (pp. 189-207). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-94212-0_9

Ronsivalle, G. B., & **Boldi, A.** (2019). Artificial Intelligence Applied: Six Actual Projects in Big Organizations. In P. Peres, F. Moreira, and A. Mesquita (Eds.), *Educational and Social Dimensions of Digital Transformation in Organizations* (pp. 115-144). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-6261-0.ch006>

PUBBLICAZIONI IN ATTI DI CONVEGNI INTERNAZIONALI (PEER REVIEWED).

Boldi, A., Cho, S., Kou, Y., Rapp, A., & Birk, M. V. (2023, October). Methodological Challenges, Risks, and Ethical Implications in Game Research. In *Companion Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 350-351). <https://doi.org/10.1145/3573382.3616026>

Rapp, A., **Boldi, A.**, Curti, L., Perrucci, A., Simeoni, R. (2023). Collaborating with a Text-Based Chatbot: An Exploration of Real-World Collaboration Strategies Enacted during Human-Chatbot Interactions. Full paper. In *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '23)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 115, 1–17 (FULL PAPER). <https://doi.org/10.1145/3544548.3580995>

Boldi, A. (2022). About the Blurring of Work and Play: Organizational Dynamics Emerging in a First-Person Shooter Videogame. In *Companion Publication of the 2022 Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing* (pp. 237-240). <https://doi.org/10.1145/3500868.3561398>

Boldi, A. (2022). "Come on, Guys, Let's Stick Together!": Organizational Dynamics Emerging among Players in a First-Person Shooter Video Game. In *Extended Abstracts of the 2022 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 374-377). <https://doi.org/10.1145/3505270.3558366>

Boldi, A., Rapp, A., & Tirassa, M. (2022). Professionals, Streamers and Amateur Players: An Ethnography for Exploring Organizational Behaviours in Different Work-Play Conditions. In *Proceedings of the International Psychological Applications Conference and Trends(InPACT2022)*. <https://doi.org/10.36315/2022inpact093>

Rapp, A., Cena, F., Mattutino, C., Schifanella, C., Mauro, N., Ardissono, L., Boella, G., Brighenti, S., Castaldo, R., Keller, R., **Boldi, A.**, Tirassa, M. (2020). How can we engage people to map places suitable for the autistic population? A crowdsourced approach. *Psychobit: Second Symposium on Psychology-Based Technologies. CEUR Workshop Proceedings*, vol. 2730, 6 pages. ISSN: 1613-0073.

Ronsivalle, G. B., & **Boldi, A.** (2018). Defining the “data scientist” professional profile in a training organization: the contribution of artificial intelligence. In *Proceedings of the 12th International Technology, Education and Development Conference (INTED2018)*, pp. 7768-7776.

<https://doi.org/10.21125/inted.2018.1855>. ISBN: 978-84-697-9480-7

Ronsivalle, G. B., **Boldi, A.** (2018). The third way: a technological, empirical and cultural approach to create and evaluate competency models in organizations. In *Proceedings of the 10th International Conference on Education and New Learning Technologies (EDULEARN18)*. IATED.

<https://doi.org/10.21125/edulearn.2018.2134>

Boldi, A., Ciuffa, E., Pavone, L., Romani, B., & Ronsivalle, G. B. (2017). "Smart pictures" of italian banks' human capital: a software tool for mapping competences and planning training courses. In *Proceedings of the 9th International Conference on Education and New Learning Technologies (EDULEARN17)*, pp. 4376-4384. IATED. ISBN: 978-84-697-3777-4

Ronsivalle, G. B., **Boldi, A.**, Bazzi, C. (2017). Educational technologies for specific learning disorders (sld) in primary school: a lecture of coding designed with a compensating writing software. In *Proceedings of the 10th annual International Conference of Education, Research and Innovation (ICERI2017)*, pp. 6930-6938. <https://doi.org/10.21125/iceri.2017.1821>. ISBN: 978-84-697-6957-7

Ronsivalle, G. B., **Boldi, A.**, Giunta, E. (2017). Improving the training process: a course to help educators leading effectively coding activities. In *Proceedings of the 10th annual International Conference of Education, Research and Innovation (ICERI2017)*, pp. 6939-6959. <https://doi.org/10.21125/iceri.2017.1823>. ISBN: 978-84-697-6957-7

Ronsivalle, G. B., & **Boldi, A.** (2017). A Model to Select Train and Assess “Data Scientist” Professional Profile in Banks: Artificial Neural Networks and Information Technology Applied to the Human Resource Department. In *Proceedings of the 6th International Academic Conference Social Sciences, Multidisciplinary, Economics, Business and Finance Studies (MIRDEC-6th)*, pp. 155-168. ISBN:978-605-82290-5-1

ABSTRACT IN ATTI DI CONVEGNI NAZIONALI E INTERNAZIONALI (PEER REVIEWED).

Bianco Prevot, A., **Boldi, A.**, Brizio, A., Acquadro Maran, D., Repetto, M. (2023). Escape To Learn: efficacia delle escape room digitali sull'educazione ambientale. Il ruolo delle differenze di genere. XIV Convegno Nazionale di S.I.P.C.O "Immaginare comunità eque, promuovere cambiamenti sostenibili", 21-23 settembre, Aosta.

Boldi, A., Rapp, A., & Tirassa, M. (2022). Playing as the world falls apart: the role of commercial video-games during the COVID-19 Pandemic. *Book of Abstract, 30° Congresso dell'Associazione Italiana di Psicologia (AIP)*, a cura di F. Gambarota, M. Grassi, & S. Salcuni. Padova University Press.

Boldi, A., Rapp, A. (2022). Professional, streamers and amateur players: a virtual ethnography for exploring organizational behaviours in different work-play conditions. The 20th European Association of Work and Organizational Psychology (EAWOP) Congress.

http://eawop.org/ckeditor_assets/attachments/1678/eawop_legacy_1.pdf?1650532808

Boldi, A., Rapp, A. (2022). “Proto-organizations” in human-AI teams: exploring organizational abilities in a collaborative-competitive video game. The 20th European Association of Work and Organizational Psychology (EAWOP) Congress.

http://eawop.org/ckeditor_assets/attachments/1678/eawop_legacy_1.pdf?1650532808

Boldi, A., Rapp, A. (2021). Organizational behaviours in online virtual gaming environments: a digital ethnography. The 17th Annual Conference of the Italian Association for Cognitive Sciences (AISC 2021), 13-15 Dicembre 2021, Noto, Italia.

Ronsivalle, G. B., & **Boldi, A.** (2018) A “Six Times Six” model: 36 indexes to evaluate a Company’s intelligence in decision-making. In *Proceedings of the 5th International Conference on Management and Organization*. ISBN 978-961-92878-9-7.

Acconsento al trattamento dei dati personali contenuti nel mio curriculum vitae in base al D. Lgs. 196/2003, integrato con le modifiche introdotte dal il D. Lgs. 101/2018, e all'art. 13 del GDPR (Regolamento UE 2016/679).

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

Il sottoscritto dichiara, sotto la propria ed esclusiva responsabilità, che quanto riportato nel presente curriculum e i titoli in esso elencati corrispondono al vero, consapevole delle sanzioni penali, nel caso di dichiarazioni non veritiere e falsità negli atti, richiamate dall'art. 76 del D.P.R. 445/2000 e dalle leggi speciali in materia.

Luogo e data
Torino, 06/11/2023

Firma

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ornato G.' with a stylized flourish at the end.