



Gualtiero Volpe

Professore associato

✉ gualtiero.volpe@unige.it

☎ +39 010 3536542

☎ +39 010 2758252

Istruzione e formazione

1999

Laurea (quinquennale) in Ingegneria Informatica

110/110 e lode

Università degli Studi di Genova - Genova - IT

2003

Dottorato di Ricerca in Ingegneria Elettronica e Informatica

Modelli computazionali del gesto espressivo in sistemi multimediali

Università degli Studi di Genova - Genova - IT

Esperienza accademica

2003 - 2005

Assegnista di ricerca

Università degli Studi di Genova - Genova - IT

2005 - 2014

Ricercatore universitario

Università degli Studi di Genova - Genova - IT

2014 - IN CORSO

Professore associato

Università degli Studi di Genova - Genova - IT

Competenze linguistiche

Italian

Madrelingua

English

Esperto

French

Buono

Attività didattica e di ricerca nell'alta formazione

Partecipazione al collegio dei docenti nell'ambito di dottorati di ricerca accreditati dal Ministero

Dal 2013 sono membro del collegio dei docenti del Corso di Dottorato in

Informatica e Ingegneria dei Sistemi (cicli XXIX, XXX, XXXI, XXXII, XXXIII e XXXIV).

Attribuzione di incarichi di insegnamento nell'ambito di dottorati di ricerca accreditati dal Ministero

Ho tenuto il corso di *Multimodal Interfaces* per la Scuola di Dottorato in Informatica e Ingegneria dei Sistemi negli anni accademici 2014-2015 (20 ore), 2015-2016 (23 ore), 2016-2017 (20 ore), 2017-2018 (21 ore).

Interessi di ricerca

L'attività scientifica riguarda prioritariamente i settori dell'interazione uomo-macchina e dei sistemi multimediali (settori H.5, H.5.2 e H.5.3 dell'ACM Computing Classification System, edizione 1998 e successivi aggiornamenti), con particolare riferimento ai sistemi multimodali interattivi, al social signal processing, al sound and music computing e all'affective computing. Le tematiche di ricerca concernono l'ideazione, la progettazione e lo sviluppo di tecniche per accrescere l'efficacia dell'interazione uomo-macchina sia con il singolo utente, sia quando è un gruppo di utenti a interagire collettivamente con il sistema. In particolare:

- Lo studio dei meccanismi non verbali espressivi di interazione uomo-macchina con speciale riferimento alla comunicazione di contenuto espressivo attraverso il movimento full-body e il gesto degli utenti, con il conseguente sviluppo di modelli e tecniche per analizzare ed elaborare tale contenuto espressivo.
- Lo studio dell'interazione sociale e della sua dinamica in piccoli gruppi di utenti, con particolare riguardo allo sviluppo di modelli e algoritmi per l'analisi della sincronizzazione del comportamento degli utenti, per l'analisi dei ruoli che si stabiliscono all'interno del gruppo (ad esempio l'emergere di un leader) e per l'individuazione di comportamenti salienti da parte dei membri del gruppo.
- Il progetto di architetture software e interfacce per sistemi multimodali interattivi.

La ricerca trova applicazione nei settori della fruizione di beni culturali, delle arti performative (musica, danza, teatro), dell'entertainment, dell'educazione, del benessere e della riabilitazione.

L'attività di ricerca si svolge prevalentemente presso Casa Paganini - InfoMus, un centro per la ricerca scientifica nell'ambito delle nuove tecnologie (in particolare multimedialità e interazione uomo-macchina) applicate alle arti performative e ai nuovi media. Il centro è stato attivato con una convenzione tra l'Ateneo genovese, la Regione Liguria, e il Comune di Genova. Il sottoscritto ha contribuito attivamente alla creazione del centro e a tutt'oggi contribuisce alla supervisione delle attività scientifiche e didattiche svolte presso il centro stesso. Inoltre, l'attività si inquadra nell'ambito di numerosi progetti nazionali e internazionali e si è avvalsa di molteplici collaborazioni internazionali.