



Al Collegio dei docenti del
Corso di dottorato in
Ingegneria dell'informazione

Padova, 6 settembre 2017

OGGETTO: Parere sull'ammissione alla valutazione della tesi del dottorando Federico Alteri.

La commissione si è riunita in data odierna alle ore 11:30 in Aula 318 III piano DEI/G per assistere a una presentazione tenuta dal dottorando Federico Alteri relativa all'attività di ricerca da lui svolta nel triennio di studi in via di conclusione. Il dottorando ha lavorato nell'ambito del Sound and Music Computing.

Durante il primo anno di dottorato aveva approfondito lo stato dell'arte nell'ambito del Sound and Music Computing, concentrandosi principalmente sul settore della conservazione dei patrimoni sonori, ambito per il quale è stato tra gli organizzatori del convegno IPPSA 2015 (Filologia digitale per la conservazione degli archivi sonori - primo workshop internazionale) promosso dal DEI e tenutosi il 17/09/2015 presso Villa Contarini (Piazzola sul Brenta, PD).

Al secondo anno ha rivolto la sua attenzione anche alla tematica della *gamification* e degli strumenti interattivi per l'apprendimento della teoria musicale, ambito per il quale ha partecipato attivamente alla realizzazione di un progetto (*Good or Bad?*) assieme alla Prof.ssa Marcella Mandanici (Conservatorio di Brescia) e contribuendo alla realizzazione di un assessment sull'utilizzo dell'applicazione *Harmonic Walk* (sistema informatico per l'apprendimento dell'armonia musicale), sviluppato da Marcella Mandanici durante il suo dottorato al DEI. In seguito a questo, ha approfondito la conoscenza riguardo le applicazioni interattive per l'apprendimento (i cosiddetti *serious games*). In particolar modo si è soffermato sul diverso impatto che hanno vari tipi di interfaccia sugli utenti.

In seguito alla sua visita di sei mesi presso l'Institute of Education (UCL, Londra, UK) durante il terzo anno di dottorato, ha approfondito il campo dei servizi di contesto al gioco applicati a un ambito educativo. In questo campo, è giunto alla definizione di un *framework* di servizi per la realizzazione di un *gaming context* ai *serious games*. Il modello di piattaforma è stato validato attraverso un confronto diretto con studenti e insegnanti. Di questo *framework* teorico sta realizzando un prototipo reale: PONG (Pedagogical Online Network for Gaming).

[Handwritten signature]

La qualità dei risultati ottenuti è documentata anche dalle pubblicazioni di cui il dottorando è coautore, che consistono in 4 lavori su atti di conferenza pubblicati e 1 lavoro su rivista sottomesso.

Complessivamente, la commissione formula un giudizio positivo sull'attività di ricerca svolta da Federico Altieri e ne propone l'ammissione all'ammissione della tesi alla fase di valutazione da parte di revisori esterni.

Commissario 1 (supervisore)

Sergio Canazza



Commissario 2

Carlo Fantozzi



Commissario 3

Cinzia Pizzi

