MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES

CURRICULUM VITAE

Parte A. DATOS PERSONALES

Nombre	Eva		
Apellidos	Cerezo Bagdasari		
Sexo (*)		Fecha de Nacimiento	
DNI/NIE/Pasaporte			
e-mail	ecerezo@unizar.es		
Código (ORCID)		0000-0003-4424-0770	

A.1. Situación profesional actual

Organismo	Universidad de Zaragoza		
Dpto./Centro	Informática e Ing.de Sistemas / Escuela Ingeniería y Arquitectura		
Dirección			
Teléfono	correo electrónico		
Categoría profesional	Catedrática de Universidad	Fecha inicio	04/2022
Espec. cód. UNESCO	**1203.09**		
Palabras clave	Interacción Persona-Ordenador, Informática Gráfica		

A.2. Formación académica *(título, institución, fecha)*

Licenciatura/Grado/Doctorado	Universidad	Año
Lic. Ciencias Físicas	Universidad de Zaragoza	1992
Doct. en Ingeniería Informática	Universidad de Zaragoza	2002

A.3. Indicadores generales de calidad de la producción científica *(véanse instrucciones)* Sexenios: **4 nacionales, periodos 1998-2003, 2004-2009, 2010-2015, 2016-2021).**
Número de tesis doctorales dirigidas en los últimos 10 años: **6**
Publicaciones tot. Q1**:3**
Publicaciones adicionales JCR: **33(16 Q2, 8 Q3 y 7 Q4) + 5SJR**
Citas: **1943 (1735 desde 2016)**
Indice h: **23** Indice i10: **60** (Fuente Google Scholar abril 2024)

Parte B. RESUMEN LIBRE DEL CURRÍCULUM *(máximo 3500 caracteres, incluyendo espacios en blanco)*

En 1996 me incorporo al grupo de investigación GIGA (Informática Gráfica Avanzada) gracias a una beca asociada a un proyecto europeo. En el 2000 me incorporo como profesora a la Universidad de Zaragoza donde he seguido hasta ahora con diversos contratos y desde 2008, y gracias a un proceso de habilitación, como profesora titular del Departamento de Informática e Ingeniería de Sistemas, del que he sido directora de 2016-2020.

Comencé en el área de los gráficos, en temas relacionados con el rendering de medios participativos y la animación por computadora. Posteriormente, y como parte del crecimiento y evolución del grupo de investigación y en consonancia con la docencia que he ido asumiendo, mis intereses han ido derivando al ámbito de la Interacción Persona-Ordenador. Ello ha cristalizado en la configuración del Grupo de investigación en Interfaces Avanzadas –AffectiveLab- de la que soy IP. El grupo fue reconocido por el Gobierno de Aragón como grupo emergente y posteriormente, en 2020 como grupo de excelencia.

Mis áreas actuales de investigación son la Computación Afectiva (en particular la detección y análisis del estado emocional del usuario y su impacto en la interacción), los Humanos Virtuales (con especial hincapié en sus capacidades afectivas y cognitivas de cara a una interacción más efectiva y natural con el usuario) y las Interfaces Tangibles. Es en este último ámbito en el que el grupo es pionero en España con la creación de un tabletop tangible (NikVision) orientado a niños pequeños y de educación especial que ha sido replicado en diversas instituciones públicas (Universidades y colegios) y privadas (asociaciones) de España e Hispanoamérica. Otro ejemplo de resultados de investigación que revierten a la sociedad es AraBoard, una herramienta de comunicación alternativa en la que he colaborado que ha tenido un impacto considerable (más de 40000 descargas en España y el extranjero).

Desde el inicio de mi carrera investigadora he participado de forma continuada en numerosos proyectos de investigación (11 nacionales, 2 europeos, 7 regionales o locales y 6 contratos de I+D) siendo en 4 de ellos la investigadora responsable. Soy autora de más de 80 publicaciones internacionales que acumulan en conjunto más de 900 citas (Google Scholar 0ctubre 2021). De ellas 32 son publicaciones JCR en diversas categorías, fundamentalmente en *Computer Science, Theory And Methods* y *Computer Science, Software Engineering* en las que las revistas en el

ámbito actual de mi trabajo (interacción) son muy escasas (1 revista Q1 en la primera categoría y 2 en la segunda). Soy miembro del comité de programa o revisora habitual de numerosas conferencias nacionales e internacionales como el Congreso Internacional de Interacción Persona Ordenador de la AIPO, el "ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems ", la "International Conference on Intelligent User Interfaces (CHI)" o la "Affective Computing and Intelligent Interaction Conference (ACII)", la ACM International Conference on Intelligent User Interfaces (IUI), y la ACM Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (UMAP). He dirigido seis tesis doctorales en el programa de Doctorado de Ingeniería de Sistemas e Informática de la UZ.

En 2020 he sido reconocida por la ACM como Senior Member y acreditada como catedrática de universidad por la ANECA. Desde abril de 2022 soy catedrática.

Parte C. MÉRITOS MÁS RELEVANTES *(ordenados por tipología)*

Congresos internacionales

Baldassarri, S., Cerezo, E. **Therapeutic Activities For Elderly People Based On Tangible Interaction**. 6th International Conference On Information And Communication Technologies For Ageing Well And E-Health. Proc. TEG Volume 1:,Pp.281-290 Cyberspace (2020)

Cerezo, E., Blasco-Serrano, A.C. **The Space Journey Game: An Intergenerational Pervasive Experience.** ACM CHI Conference On Human Factors In Computing Systems (Chi'19), Proc. Chi'19 Extended Abstracts Doi: 10.1145/3290607.3313055 Glasgow, United Kingdom **(2019)**

Marco, J., Bonillo, C., Cerezo, E. **A Tangible Interactive Space Odyssey To Support Children Learning Of Computer Programing**. Interactive Spaces and Surfaces 2017 (ISS 2017) ACM Proc. ISS'17, ISBN: 978-1-4503-4691-7, Doi:10.1145/3132272.3135077, Pp.17-20, Brighton, Reino Unido (2017)

Pérez, J., Yanet Sánchez, Serón F.J., Cerezo, E. **Interacting With A Semantic Affective Eca.** International Conference On Intelligent Virtual Agents (IVA 2017) Conf. Procc. Http://Doi.Org/10.1007/978-3-319-67401-8_47 (Pp. 27–30). Estocolmo, Suecia (2017)

Pérez, J., Cerezo, E., Serón. **E-Vox: A Socially Enhanced Semantic Eca** International Workshop On Social Learning and Multimodal Interaction For Designing Artificial Agents (ICMI 2016) ACM DAA 2016, ISBN: 978-1-4503-4560-6 DOI: 10.1145/3005338.3005340, Tokyo, Japan,(2016)

Bonillo, C., Cerezo, E., Marco, J., Baldasarri, S. **Designing Therapeutic Activities Based On Tangible Interaction For Children With Developmental Delay**. International Conference On Universal Access In Human-Computer Interaction (HCI International 2016) Springer International Publishing, ISBN: 978-3-319-40237-6. Pp. 183-192, Toronto, Canada (**2016)**

Revistas JCR

Cerezo, E., Coma-Roselló, T., Aguelo, A., Blasco-Serrano, A.C., Garrido, M.A..**Exploring Intergenerational Interactions Through an Online Storytelling Experience,** IEEE Transactions on Learning Technologies, vol. 17 pp. 157–171, 2024 **Q2 (Q1 Education)**

Díaz, M.; Gil, R.M.; Cabeza, L.F.; Cerezo, E.; Teixidó, M. **Enhancing active aging through IRAGE: Mitigating social isolation with intergenerational gaming**. HELIYON. 10 - 12, pp. e32979 [18 pp.]. 2024. **Q1** (SCIE & SJR)

Cerezo, E., González-González, C.S. & Bonillo, C. **Empowering soft skills in children with ADHD through the co-creation of tangible tabletop games.** Univ Access Inf Soc vol 23, pp. 3–21, 2024 **Q3**

Cerezo, E., Aguelo, A, Coma, T., Gallardo, J., Garrido, M. **Working attention, planning and social skills through Pervasive Games in Interactive Spaces**. IEEE Transaction on Learning vol15(1) pp.119-136, 2022 **Q2**

Sánchez, Y., Coma, T., Aguelo, A, Cerezo, E. **ABC-EBDI: An affective Framework for BDI agents**. Cognitive Systems Research, Vol. 58C, pp.195-216, 2019, **Q3**

Sánchez, Y., Coma, T., Aguelo, A, Cerezo, E. **Applying a psychotherapeutic theory to the modelling of affective intelligent agents**. IEEE Transactions on Cognitive and Developmental Systems vol 58C, pp.195-216, 2019, **Q2**

García-Magariño, I., Cerezo, E., Plaza, I., Chittaro, L. **A mobile application to report and detect 3D body emotional poses.** Expert Systems with Applications, vol 122 , pp. 207- 216, 2019, **Q1**

Cerezo, E., Coma, T., Blasco-Serrano, A.C., Bonillo, C., Garrido, M.A. Baldasarri, S. **Guidelines to Design Tangible Tabletop Activities For Children With Attention Deficit Hyperactivity Disorder**. International Journal of Human-Computer Studies Vol 126 , pp.26-43, **Q2** FI JCR 2.863

Bonillo, C., Marco, J., Cerezo, E. **Developing pervasive games in interactive spaces: the JUGUEMOS toolkit.** Multimedia Tools and Applications (2019), : Q2 FI JCR : 1.331

García-Magariño, I., Cerezo, E., Plaza, I., Chittaro, L. **A mobile application to report and detect 3D body emotional poses**. Expert Systems with Applications, Vol: 122 pp.:207- 216 (2019) **Q1** FI JCR: 5.452

Marco, J., , Cerezo, E., Baldassarri, S. **Lowering the threshold and raising the ceiling of tangible expressiveness in hybrid board-games.** Multimedia Tools and Applications, Vol 75(1) pp.: 425-463 (2016) **Q2** FI JCR: 1.331

Baldassarri S., Hupont I., Abadia D., Cerezo E. **Affective-aware tutoring platform for interactive digital television.** Multimedia Tools and Applications, Vol 74 (9), pp.3183-3206, DOI 10.1007/s11042-013-1779-z (2015), **Q2**, FI JCR: 1.058

Marco J, Cerezo E.,Baldassarri S. **Lowering the threshold and raising the ceiling of tangible expressiveness in hybrid board games.** Multimedia Tools and Applications vol 19(15), pp.2266-2291 (2014) **Q2** FI JCR: 1.058

C.2. Proyectos

Titulo: **EXPERIENCIAS LÚDICAS CON AGENTES SOCIALES INTERACTIVOS Y ROBOTS (PLEISAR-INTER): ASPECTOS DE INTERACCIÓN E INTERGENERACIONALES.**
Organismo: **AGENCIA ESTATAL DE INVESTIGACIÓN; UNION EUROPEA.**
Main researcher: **Dra. Eva Cerezo**, Coordinator of the coordinated project with Universidad de Granada and Universitat Illes Balears

Titulo: **PERVASIVE GAMING EXPERIENCES FOR ALL (PERGAMEX, RTI2018-096986-B-C31)**
Organismo: **MINISTERIO DE CIENCIA, INNOVACIÓN Y UNIVERSIDADES.** Duración: **January 2019-December 2021** Main researcher: **Dra. Eva Cerezo**, Coordinator of the coordinated project with Universidad de Granada.

Titulo: **PERVASIVE GAMING EXPERIENCES FOR ALL (PERGAMEX, RTI2018-096986-B-C31)**
Organismo: **MINISTERIO DE CIENCIA, INNOVACIÓN Y UNIVERSIDADES.** Duración: **January 2019-December 2021** Main researcher: **Dra. Eva Cerezo**, Coordinator of the coordinated project with Universidad de Granada.

Titulo: **Iberus Talent (H2020-G.A.number 801586)**

Organismo: **UNION EUROPEA** Duración: Enero **Enero 2020 Diciembre 2021**

Investigadora principal: **Dra. Eva Cerezo**

Titulo: **JUEGOS PERVASIVOS EN ESPACIOS INTERACTIVOS CON AGENTES VIRTUALES SOCIALES Y EMPÁTICOS (TIN2015-67149-C3-1-R)**

Organismo**: DGCYT** Duración**: Enero Enero 2016-Diciembre 2018**

Investigadora principal: **Dra. Eva Cerezo**, Coordinadora Proyecto Coordinado con Universidad de Granada y Universidad de las Islas Baleares

C.3. Contratos

Título: **"Mesa interactiva NiKVision"** Tipo: **OTRI**

Administración financiadora: **Gobierno de Aragón.**

Duración: **06/15 - 012/15** Investigadora responsable: **Dra. Eva Cerezo**

C.4. Tesis Doctorales Dirigidas

Título: **Affective Computing: Emocional Facial Sensing And Multimodal Fusion**
Doctoranda: **Isabelle Hupont**
Dirección: **E. Cerezo, S.Baldasarri**
Modalidad: **Doctorado En Ingeniería Informática** Fecha: **Diciembre 2010**

Título: **Diseño, Implementación y Evaluación De Interfaces Tangibles Para Niños**
Doctorando: **Javier Marco Rubio**
Dirección: **E. Cerezo, S.Baldasarri**
Modalidad: **Doctorado en Ingeniería Informática** Fecha: Abril **2011**

Título: **Sistema De Realidad Virtual Inmersiva Para Grandes Volúmenes De Datos**
Doctorando: **José Luis Pina Martínez**
Dirección: **E. Cerezo, F.J. Serón**
Modalidad: **Doctorado en Ingeniería Informática** Fecha: **Septiembre 2011**

Título: **Arquitecturas cognitivo-afectivas y agentes virtuales**
Doctorando: **Joaquín Pérez Marco**
Dirección: **E. Cerezo, F.J. Serón**
Modalidad: **Doctorado en Ingeniería Informática** Fecha: **Julio 2017**

Título: **Plataformas para el desarrollo de juegos híbridos: de los tabletops tangibles a los espacios interactivos**
Doctorando: **Clara Bonillo Fernández**
Dirección: **E. Cerezo, J. Marco**
Modalidad: **Doctorado en Ingeniería Informática** Fecha: **Julio 2019**

Título: **Desarrollo de agentes virtuales con capacidades cognitivo-afectivas que den soporte a la interacción social y emocional**
Doctoranda: **Yanet Sánchez López**
Dirección: **E. Cerezo**
Modalidad: **Doctorado en Ingeniería Informática** Fecha: **Abril 2021**

Fecha y firma