

Areti DAMALA
CV académique

Centre Cavaillès
CNRS et Ecole Normale Supérieure
République des Savoirs (USR 3608)
29 rue de l'Ulm
75005 Paris, France
Email : areti.damala@ens.fr et
areti.damala@gmail.com

07 69 63 55 85

<https://www.linkedin.com/in/aretid/>

<https://scholar.google.com/citations?user=XpeEvZ4AAAAJ&hl=en>

Table des matières

1.	Cursus de formation, diplômes, formation, concours.....	3
2.	Parcours professionnel et fonctions assurées.....	4
2.1	Résumé des expériences professionnelles.....	4
3.	Activités en matière de recherche, d'enseignement, d'administration et d'autres responsabilités collectives.....	5
3.1	Recherche	5
3.1.1	Thèmes de recherche	5
3.1.2	Projets de recherche	6
3.2	Enseignement	9
3.2.1	Cours dispensés	9
3.3	Administration et autres responsabilités collectives	11
3.3.1	Encadrement des étudiants en Master 1 et 2	11
3.3.2	Jurys de thèses	11
3.3.3	Comités de sélection	11
3.4	Collaborations avec des instances culturelles.....	11
4.	Publications et autres activités éditoriales.....	13
5.	Langues.....	24

1. Cursus de formation, diplômes, formation, concours

2019 Admise aux concours externe CNRS No 56 IR BAP-J (Humanités Numériques, Ingénierie de Recherche, Responsable de la Coopération Internationale), Classée n° 2 sur liste complémentaire

2018 Qualifiée aux fonctions de maître de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication (CNU 71) : Musées, études de publics, communication, médiation culturelle et numérique

2017 Certificat des études postuniversitaires (équivalent Master 1) « **Apprendre et Enseigner dans l'Enseignement Supérieur** », Higher Education Academy et University of Strathclyde, Glasgow, Royaume-Uni

2004 – 2009 Doctorat. Titre du mémoire : « Interaction Design and Evaluation of Mobile Guides for the Museum Visit : A Case Study in Multimedia and Mobile Augmented Reality », Conservatoire National des Arts et Métiers

Conservatoire National des Arts et Métiers, Centre d'Etude et de Recherche en Informatique du CNAM (CEDRIC), Equipe « Interactivité pour Lire et Jouer (ILJ), Paris, France. **Jury de thèse** : Pr. Pierre Cubaud (directeur, CERIC/ILJ) – Dr. Danielle Pélé (codirectrice, Orange Labs). Daniel Jacobi (rapporteur, professeur, Université d'Avignon, Laboratoire Culture et Communication), Khaldoun Zreik (rapporteur, professeur, Université de Paris 8, Laboratoire Paragraphe), Manuel Zacklad (professeur, CNAM-Paris, Chaire Expressions et Cultures au Travail), Eric Gressier-Soudan (professeur, CNAM-CEDRIC, Systèmes Embarqués et Mobiles pour l'Intelligence Ambiante). Admise au titre de Docteur en Informatique. Mention : très honorable¹.

1999-2001 Master 2 en **Systèmes d'information et de gestion du patrimoine culturel** (BAC+6), Université de Crète.

Master interdisciplinaire conjoint : Département d'Histoire de l'Art et Archéologie, Département d'Informatique de l'Université de Crète (www.csd.uoc.gr) et « Institute of Computer Science, Center for Cultural Informatics » (<http://www.ics.forth.gr/isl/cci.html>). Titre du mémoire : « Dispositif de représentation de connaissances historiques et archéologiques s'appuyant sur des données hétérogènes et utilisant le multimedia » (conception, modélisation et implémentation de systèmes de représentation des connaissances en utilisant le langage XML et en développant le futur ISO 21127:2006, CIDOC, Conceptual Reference Model). Sous la direction des : Pr. Dimitrios Plexousakis, Pr. Olga Gratiou, Dr. Martin Doerr. Mention : Très bien.

¹ Les félicitations du jury ne sont plus décernées au Conservatoire National des Arts et Métiers

1998 Maîtrise en **histoire de l'art et archéologie**, Université d'Ioannina (Grèce), École de Philosophie, Département d'Histoire et d'Archéologie. Mention : Très bien (8.02/10)

1997 Licence en **ethnographie, histoire et archéologie**. Université d'Ioannina (Grèce), École de Philosophie, Département d'Histoire et d'Archéologie

1995 Deug en **ethnographie, histoire et archéologie**, Université de Ioannina (Grèce), École de Philosophie, Département d'Histoire et d'Archéologie

2. Parcours professionnel et fonctions assurées

2.1 Résumé des expériences professionnelles

Octobre 2019 – aujourd’hui : Chargée de recherche, Lot de travail « Impact et Evaluation » pour le projet européen H2020 « **mingei : Representation and Presentation for Heritage Crafts** » <http://www.mingei-project.eu/> en tant que collaboratrice pour WAAG (Amsterdam – Pays-Bas). Musées partenaires : 1. Musée des arts et métiers, Paris, France 2. Haus der Seidenkultur, Krefeld, Allemagne, 3. Musée de Mastic, Chios, Grèce.

Novembre 2019 – aujourd’hui : Ingénierie de Recherche, CNRS et Ecole Normale Supérieure, Post-Doctorante - chargée de projets européens. Coordinatrice d'une communauté de pratique numérique portante sur des questions de genre en Enseignement Supérieur, Recherche et Innovation (sous la direction d'Anne-Sophie Godfroy, CNRS – Ecole Normale Supérieure et Université Paris Est-Créteil

2018-2019 Professeure associée en Communication Culturelle, et Numérique, Université Ouverte de Grèce, Héraklion, Grèce

2017-2019 Attachée Temporaire d'Enseignement et de Recherche (ATER) en Culture et Patrimoine Augmentés, Département des Humanités Numériques, UFR mathématiques, informatique, technologies, sciences de l'information et de la communication (MITSIC), Université Paris 8, Vincennes-Saint-Denis, France

2014-2017 Chargée de projets (chercheuse en post-doctorat), Département d’Informatique et des Sciences de l’Information, Université de Strathclyde, Glasgow, Royaume-Uni

2010-2013 Chargée de projets (chercheuse en post-doctorat), Centre d’Etude et de Recherche en Informatique et Communications, Conservatoire National des Arts et Métiers, Paris, France

2011-2013 Chargée de cours, UFR 03 Histoire de l’Art et Archéologie, Université Paris 1-Panthéon-Sorbonne, UFR 03, Histoire de l’Art et Archéologie

2011-2012 Chargée de cours, Département de technologie et communication culturelle, Université de l’Égée (2011-2012), Mytilène, Grèce

2009-2010 Assistante de recherche en médiation culturelle numérique, Musée des arts et métiers, Paris, France

2007-2009 Doctorante en Informatique, Centre d'Etude et de Recherche en Informatique et Communications, Conservatoire National des Arts et Métiers, Paris, France

2004-2007 Ingénieure de recherche et doctorante en informatique et ingénierie culturelle, France Telecom Recherche et Développement, Cesson-Sevigné, France

2003 Ingénieure de recherche en game-design et récits numériques, Olympiade Culturelle d'Athènes 2004, Jeux Olympiques d'Athènes 2004 et Ministère de la Culture, Athènes, Grèce, 2001-2003

2002-2003 Ingénieure de recherche en charge du projet de numérisation « Archive de Monuments de Grèce », École Nationale Polytechnique d'Athènes, Section de l'Histoire et Théorie de l'Architecture, Athènes, Grèce

2001-2002 Ingénieure de recherche spécialisée en numérisation des archives historiques, Direction d'Archive des Monuments et des Publications, Ministère de la Culture, Athènes, Grèce

3. Activités en matière de recherche, d'enseignement, d'administration et d'autres responsabilités collectives

3.1 Recherche

3.1.1 Thèmes de recherche

- ✓ Humanités Numériques
- ✓ Communication Culturelle et Médiation Culturelle, Scientifique et Technique
- ✓ Interaction Homme-Information et Homme-Machine
- ✓ Apprentissage informelle
- ✓ Construction individuelle et collective de sens
- ✓ Co-création et co-conception de contenus
- ✓ Ergonomie informatique
- ✓ Méthodes de recherche en sciences sociales (qualitatives, quantitatives, mixtes)
- ✓ Technologies émergentes
- ✓ Jeux sérieux et récits numériques
- ✓ Arts à nouveaux medias

3.1.2 Projets de recherche

Tableau 1 : Récapitulatif de projets de recherche nationaux et internationaux

Projets européens (N=9)		
Projets de recherche européens	6	ACT on GENDER - mingei- meSch – ARTSENSE – AREA – DANAE
Réseaux d'excellence européens	3	INTUITION – EPOCH – V-MUST
Projets nationaux (N=9)		
Projets ANR	2	GAMME – PLUG
Projet régional (CAP-DIGITAL)	1	PLAY ONLINE
Projet de l'Olympiade Culturelle des J.O. 2004, Athènes	1	Visite virtuelle de l'Acropole d'Athènes
Autres projets nationaux	5	MOBIVISIT – PEINTURE AUGMENTEE RFID – SCOTTISH NETWORK ON THE EVALUATION OF CULTURAL HERITAGE RESOURCES –OXFORD MUSEUMS MOBILE GUIDE EVALUATION
N = 18		

3.1.2.1 Projets de recherche européens (montage, recherche, gestion, suivi)

2019-aujourd'hui **mingei – Digital Representation and Preservation of Heritage Crafts, H2020 (H2020-SC6-TRANSFORMATIONS-2018), ICT 600851, <http://www.mingei-project.eu/>, Budget: € 3 510 790,50.**

Montage, recherche

- ✓ Coordinatrice du Lot de Travail « evaluation and impact assessment »
- ✓ Coordination des travaux d'évaluation des trois musées participants en Allemagne (Haus der Seidenkultur), Grèce (Musée de Mastic, Chios) et France (Musée des arts et métiers)

2019-aujourd'hui Communities of PrACTice for Accelerating Gender Equality and Institutional Change in Research and Innovation across Europe, H2020, <https://www.act-on-gender.eu/>, Budget: € 2 995 771,25 (sous la direction de Anne-Sophie Godfroy)

Recherche, gestion, suivi

- ✓ Animatrice-facilitatrice d'une communauté de pratique numérique
- ✓ Co-création de connaissances et contenus portants sur l'égalité de genres et le développement durable
- ✓ Evaluation de la mise en œuvre de l'intégration du genre dans les pratiques courantes en Enseignement Supérieur, Recherche et Innovation

2014-2017 meSch – Material Encounters with Digital Cultural Heritage, FP7 (ICT Call 9: FP7-ICT-2011-9), ICT 600851, <http://mesch-project.eu/>, Budget: € 5.667.605.

Recherche, gestion, suivi

- ✓ Coordinatrice du Lot de Travail « tests et évaluation auprès des publics-cibles », Université de Strathclyde, Département d’Informatique et des Sciences de l’Information, Glasgow, Royaume-Uni
- ✓ Coordination des travaux des trois musées/institutions culturelles (Museon – The Hague, Allard Pierson Museum – Amsterdam, Museo Storico Italiano della Guerra, Roveretton)
- ✓ Coordination et pilotage des études des publics-cibles (méthodes qualitatives, quantitatives, mixtes)

2011-2013 **ARtSENSE - Augmented Reality supported adaptive and personalized experience in a museum based on processing real-time sensor events, FP7 ICT-270318, Budget: 4.289.088 €.**

Montage, recherche, gestion, suivi

- ✓ Rédaction du dossier de candidature et coordination de l’équipe du CNAM/CEDRIC
- ✓ Chef pour les lots de travail « Analyse des besoins et Architecture du Système » et « création des contenus, évaluation, usabilité, utilisabilité »
- ✓ Coordination des travaux des trois musées en France (Musée des Arts et Métiers, Paris), Espagne (Museo Nacional de Artes Decorativas, Madrid), Royaume Uni (Foundation for Art and Creative Technology, Liverpool).

2011-2013 **V-MUST – Virtual Museums Transnational Network, Réseau d’excellence européen (www.v-must.net/), Budget: 5.066.534 €.**

Gestion, suivi

- ✓ En charge du dossier de candidature pour le laboratoire CEDRIC
- ✓ Chercheuse principale et correspondante pour le laboratoire CEDRIC (membre associé du réseau)

2005-2006 **Intuition - Network of Excellence on Virtual Reality and Virtual Environments Applications for Future Workspaces, Réseau d’excellence européen, IST-2002-2.3.3.1. (<http://www.intuition-eunetwork.org/>), Budget: 6.000.000 €.**

Gestion, suivi

- ✓ Assistante de recherche-correspondante France Telecom Recherche et Développement, Groupe de travail « Entertainment and Culture » (Divertissement et Culture).

2005-2007 **EPOCH-Excellence in Processing Open Cultural Heritage, Network of Excellence, Réseau d’excellence européen, IST-2002-507382 (<http://www.epoch-net.org/>), Budget: 7.880.000 €.**

Gestion, suivi

- ✓ Assistante de recherche-correspondante France Telecom Recherche et Développement

2004-2006 **DANAE – Dynamic and distributed adaptation of scalable multimedia content in a context aware environment, projet européen FWP6 – 507113, Budget: 7.900.000 €.**

Recherche, gestion, suivi

- ✓ Assistante de recherche (Ingénieur de Recherche) France Telecom Recherche et Développement
- ✓ Participation à la conception du système, la création de contenus et l’évaluation du guide multimédia développé pour et avec le Musée Museon, La Haye, Pays-Bas.

2002-2003 AREA–Archives of European Archaeology, projet européen “Culture 2000” (<http://www.area-archives.org/>), Budget: 900.000 €.

Recherche, gestion, suivi

- ✓ Assistante de recherche- ingénieur documentaliste
- ✓ Responsable de la base de données « Archive de Monuments de Grèce », en collaboration avec le Ministère de la Culture Grecque et la Section de l'histoire de l'architecture, École Nationale Polytechnique, Athènes, Grèce.

2.3.2.2 Projets de recherche nationaux (France, Royaume-Uni, Grèce)

2017-2018 Oxford Museums Mobile Guide Evaluation Project, France et Royaume-Uni

Recherche

- ✓ Participation au projet d'évaluation de l'application mobile de visite guidée pour les musées universitaires d'Oxford en collaboration avec le Collège Royal des Arts (Royal College of Arts), Londres, Royaume-Uni représentant le Département des Humanités Numériques de l'Université Paris 8

2015-2017 Scottish Network on Digital Cultural Resources Evaluation, Royaume-Uni, <https://scotdigich.wordpress.com/>, projet de recherche Ecossais financé par la Société Royale d'Edinburgh (Royal Society of Edinburgh)

Montage, recherche, gestion, suivi

- ✓ Chef de projets
- ✓ En charge de toute contribution pour l'Université de Strathclyde, organisation de colloques, conférences, journées d'étude.

2011 PLAY-ONLINE, France, projet financé par CAPDIGITAL visant la création d'un jeu «sérieux » pour la sensibilisation de joueurs à la protection de l'environnement, regroupant des partenaires académiques et industriels

Recherche, gestion, suivi

- ✓ Chef de projets pour le laboratoire CNAM/CEDRIC
- ✓ Création de contenus, narratifs, scenarios ludo-éducatifs

2010 Peinture augmentée par RFID, projet entre le laboratoire CNAM, CEDRIC et le peintre parisien Olivier Haberman, France

Recherche

- ✓ Chef de projets pour le laboratoire CNAM/CEDRIC, Assistance à l'évaluation d'un prototype de peinture augmentée par RFID, analyse des résultats de l'évaluation

2007-2008 GAMME - Guide Augmenté Mobile pour Musées et Expositions, Agence Nationale de la Recherche (<http://anr-gamme.gforge.inria.fr/presentation.htm>), France

Montage, recherche

- ✓ Contribution au montage du dossier de candidature pour la création d'un système de visite culturelle basé sur la Réalité Augmentée pour le Musée des Beaux-Arts de Rennes

2004-2005 MOBYVISIT – Projet de recherche d'Orange Labs, en collaboration avec l'Office du Tourisme de Lyon et le Musée des Beaux-Arts de Lyon, France

Recherche

- ✓ Ingénieur de Recherche France Telecom Recherche et Développement, En charge du lot « évaluation qualitative, analyse et interprétation de données ». Le but du projet était la création d'un guide pour la visite touristique culturelle pour la ville de Lyon et le Musée des Beaux-Arts de Lyon.

2003-2004 Visite Virtuelle de l'Acropole d'Athènes, Projet éditoriale multimedia des Jeux Olympiques d'Athènes

Recherche, gestion, suivi

- ✓ Ingénieur documentaliste - archéologue
- ✓ Création des narratifs pour les éditions numériques de l'Olympiade Culturelle des J.O 2004, Athènes
- ✓ En charge du guide multimedia de l'Acropole d'Athènes (période médiévale) en collaboration et sous la direction du Professeur Manolis Korres

3.2 Enseignement

3.2.1 Cours dispensés

- i. « Communication Culturelle », Master 2 - Gestion des Organismes Culturels, Université Ouverte de Grèce, Héraklion, Grèce, Cours Magistraux, 12h, 2018-2019
- ii. « Méthodes de Recherche pour les Sciences Sociales », Master 1 – Numérique : Enjeux et Technologies, Département des Humanités Numériques, Université Paris 8 – Vincennes – Saint Denis, CM et TD, 37h, 2017-2018
- iii. « Interactions Humaines Médiatisées : médiation culturelle à l'ère du numérique », Master 2 – Numérique : Enjeux et Technologies, Département des Humanités Numériques, Université Paris 8 – Vincennes – Saint Denis, CM et TD, 37h, 2017-2018

- iv. « Conception, gestion et conduite de projets numériques », Master 1 – Numérique : Enjeux et Technologies, Département des Humanités Numériques, Université Paris 8 – Vincennes – Saint Denis, CM et TD, 37h, 2017-2018
- v. « Analyse des Outils Hypermédiaitiques », Master 2 – Numérique : Enjeux et Technologies, Département des Humanités Numériques, Université Paris 8 – Vincennes – Saint Denis, CM et TD, 37h, 2017-2018
- vi. « Ressources Numériques en histoire de l'art et archéologie », Licence 2 : Histoire de l'art et archéologie, Université Paris 1, Panthéon-Sorbonne, Paris, TD, 90h (6 groupes de 15 étudiants * 15 heures de TD = 90 heures), 2011-2013
- vii. « Musées, médiation culturelle et médias numériques », Master 2 – Médiation Culturelle et Numérique, Université de l'Égée, Lesvos, Mytilène, Grèce, CM, 36h, 2011-2012

Tableau 2 : Récapitulatif des enseignements

Intitulé des enseignements	Nature des interventions	Cycle	Volume horaire	Établissement
Communication culturelle	CM	Master 2	20h	Université Ouverte de Grèce
Méthodes de recherche en sciences sociales	CM	Master 1	37h	Université Paris 8 (Humanités Numériques)
Interactions humaines médiatisées : médiation culturelle à l'ère du numérique	CM	Master 2	37h	Université Paris 8 (Humanités Numériques)
Gestion de projet numérique	CM+TD	Master 1	37h	Université Paris 8 (Humanités Numériques)
Analyse des Outils Hypermédiaitiques : Interaction Homme - Information et Homme – Machine	CM	Master 2	37h	Université Paris 8 (Humanités Numériques)
Ressources numériques en histoire de l'art et archéologie	TD	Licence 2	80h	Université Paris 1 (Histoire de l'art et archéologie)
Musées : communication, éducation et médiation culturelle au numérique	CM	Master 2	36h	Université de l'Egée, (Nouvelles technologies et communication culturelle)
Total			276h	

3.3 Administration et autres responsabilités collectives

3.3.1 Encadrement des étudiants en Master 1 et 2

- i. Guillaume Roger, « L'usage des réseaux sociaux dans la médiation culturelle des musées : Étude de la non-utilisation de Snapchat par les institutions muséales françaises. », Master 2 NET (Numérique : Enjeux et Technologies), Département des Humanités Numériques, Université Paris 8.
- ii. Laura McNeil, "Social Media Use for Engagement and Outreach in Public Memory Institutions in Scotland" MSc in Information and Library Studies, University of Strathclyde, Glasgow, Royaume-Uni, septembre 2016.
- iii. Amanda Brooks, "Measuring the Impact of New Technologies in Cultural Institutions: Digitisation Policies and Procedures for Special Collections", University of Strathclyde, Glasgow, Royaume-Uni, septembre 2016.
- iv. Roderick Fleming, "Public Memory Institutions on Social Media", MSc in Information and Library Studies, University of Strathclyde, Royaume-Uni, septembre 2015.
- v. Kirsten Bedigan, "Digital learning in museums, science centres and galleries: Museum interactives, emotion, affect and cognition", MSc in Information and Library Studies, University of Strathclyde, Royaume-Uni, septembre 2015.
- vi. Sally Carine Ouattara, « Modélisation de l'Intérêt pour la Personnalisation d'une Visite Culturelle », Master 2 Systèmes d'Information et de Décision, École Supérieure des Sciences Economiques et Commerciales, Conservatoire National des Arts et Métiers & Université Paris 1, Panthéon-Sorbonne, 2013.

3.3.2 Jurys de thèses

- i. Anna Lorente I Gal, "For an Architecture of Virtual Museums Architecture from a Visitors' point of View" [=titre de la thèse en anglais ?], Soutenance le 3 décembre 2012, Departement of Computer Sciences des sciences informatiques [?], École supérieure Nationale des Télécommunications de Bretagne, Brest.
- ii. Myrsini Samaroudi, Le rôle de répliques imprimées en 3D en museologie et patrimoine culturel, University of Brighton, UK

3.3.3 Comités de sélection

2011-2012 & 2012-2013 : Member of the expert committee/reviewer for the Postdoctoral fellowships offered by the laboratory of excellence LABEX-CAP [=à traduire en français ?] (Laboratoire d'Excellence Création, Arts, Patrimoines), Paris, France, <http://labexcap.fr/>

3.4 Collaborations avec des instances culturelles

Collaboration avec des musées

- Haus der Seidenkultur, Krefeld, Allemagne, 2018-aujourd'hui

- Le Musée du Mastic, Chios, Grèce, 2018- aujourd’hui
- Musée des Arts et Métiers, Paris, France, 2009-2013 et 2018- aujourd’hui
- Museo Storico Italiano della Guerra, Rovereto, Italie, 2015-2017
- Allard Pierson Museum, Amsterdam, Pays-Bas, 2015-2017
- Museo Storico Italiano della Guerra, Rovereto Trento, Italie, 2015-2017
- Museo Nacional de Artes Decorativas, Madrid, Espagne, 2011-2013
- Foundation for Art and Creative Technology, Liverpool, UK, 2011-2013
- Musée des Beaux-Arts de Rennes, Rennes, France, 2007-2009
- Museon Museum, Den Hague, Pays-Bas, 2004-2006 & 2014- aujourd’hui
- Musée des Beaux-Arts de Lyon, Lyon, France, 2004-2005
- Olympiade Culturelle, Jeux Olympiques 2004, Athènes, Grèce, 2003-2004
- Cultural Centre of the Municipality of Athens, Athènes, Grèce, 1998-1999

Collaboration avec des artistes à nouveaux médias

- Manifest AR, <http://manifestarblog.wordpress.com/>, 2012-2013
- Olivier Haberman, <http://www.levnementiste.com/>, 2009-2010

4. Publications et autres activités éditoriales

Tableau 3 : Récapitulatif des publications

CHIFFRES - CLES	
546 citations indexées sur Google Scholar h-index = 12 i-index = 12	
Livres	1
Chapitres dans des ouvrages collectifs	3
Articles dans des revues internationales avec comité de sélection	3
Articles dans des revues nationales avec comité de sélection	1
Monographies et rapports de recherche	1
Colloques nationaux à comité de sélection publiés	2
Colloques internationaux à comité de sélection publiés	22
Total	33*

*Ce chiffre ne comporte pas les communications orales dans les conférences nationales et internationales sans actes (N=13).

Livres (N=1)

L. Ciolfi, **A. Damala**, E. Hornecker, M. Lechner, L. Maye (Eds), *Cultural heritage communities: technologies and challenges*, Routledge, London, 2018.

Chapitres dans des ouvrages collectifs (N=3)

[B3] L. Ciolfi, **A. Damala**, E. Hornecker, M. Lechner, L. Maye, “An Introduction to Cultural Heritage Communities, technologies and challenges”, In: Cultural heritage communities: technologies and challenges, Routledge, London, 2018

[B2] **A. Damala**, “An Introduction to Augmented Reality and Cultural Heritage for Curators, Art Historians and Museum Educators.”, In: La Cocina valenciana del Museo Nacional de Artes Decorativas, Una relectura a través de la tecnología de Realidad Aumentada, (Ana Cabrera

Lafuente, Isabel M Rodriguez Marco y Cristina Villar Frenandez eds.), Ministry of Culture, Education and Sport, Madrid, Spain, pp 120-133.

[B1] A. Damala, C. Bouville, “**Converging towards broadband, augmented and platform independent "intelligent" cultural heritage applications.**”, Digital Applications for Tangible Cultural Heritage: Report in the State of the Union. Policies, Practices and Developments in Europe, EPOCH Survey 2004/2005, Budapest 2006, http://public-repository.epoch-net.org/publications/SOTU/sotu_index.pdf

Articles dans des revues internationales avec comité de sélection (N=3)

[J4] A. Damala, I. Ruthven, E. Hornecker, “**The MUSETECH model: A Comprehensive Evaluation Framework for Museum Technology.**” *Journal of Computing in Cultural Heritage* 12, 1, Article 7 (February 2019), 22 pages. DOI: <https://doi.org/10.1145/3297717>

[J3] A. Damala, E. Hornecker, M. van der Vaart, D. van Dijk and Ian Ruthven, “**The Loupe: Tangible Augmented Reality for Learning to Look at Ancient Greek Art.**”, *International Journal of Mediterranean Archaeology and Archaeometry*, Volume 16, Issue 5 (December 2016), pp 73-85.

[J2] A. Damala, T. Schuchert , I. Rodriguez , J. Moragues , K. Gilleade , N. Stojanovic, “**Exploring the Affective Museum Visiting Experience: Adaptive Augmented Reality (A²R) and Cultural Heritage**”, *International Journal of Heritage in the Digital Era*, vol. 2 (1), pp 117-141, 2013.

Articles dans des revues nationales avec comité de sélection (N=1)

[J1] C. Aunis, I. Astic, E. Gressier, A. Damala, « **L'expérience PLUG Université Paris-Nuit : un improbable équilibre entre apprentissage et jeu.** », In : La lettre de l'OCIM, (Office de Coopération et d'Information Muséales), vol. 145, janvier – février 2013, pp 5-12, 2013.

Monographies et rapports de recherche (N=1)

[R1] A. Damala, I. Ruthven, E. Hornecker, “**The MUSETECH Companion: Navigating the Matrix**”, Entierement disponible en ligne : <https://strathprints.strath.ac.uk/66536/>

Articles dans des colloques nationaux à comité de sélection publiés (N=2)

[CN2] A. Damala, I. Astic, S. Rovedakis, E. Gressier-Soudan, « **La Réalité Augmentée Adaptive, Vers une nouvelle expérience de visite au musée.** », Dans: Pratiques et Usages Numériques, Actes de H2PTM 2013, 16, 17 et 18 octobre 2013, Conservatoire National des Arts et Métiers, Paris, France, Editions Hermès Lavoisier, pp. 205-220.

[CN1] A. Damala, “Humanities, Information Systems and the Society of Information: Challenges, prerequisites, perspectives in “Protecting the Athenian Monuments””, Athens, 12 December 2000, Athens 2005, pp 58-64 (en grec).

Articles dans des colloques internationaux à comité de sélection publiés (N=22)

[C22] A. Damala, M. van der Vaart, L. Clarke, E. Hornecker, G. Avram, H. Kockelkorn and I. Ruthven. "Evaluating tangible and multisensory museum visiting experiences: Lessons learned from the meSch project." MW2016: Museums and the Web 2016. Published January 29, 2016. Consulteds May 7, 2016. <http://mw2016.museumsandtheweb.com/paper/evaluating-tangible-and-multisensory-museum-visiting-experiences-lessons-learned-from-the-mesch-project/>

[C21] R. Fleming, A. Damala, "Finding the voice: Planning and evaluation of social media in cultural institutions." MW2016: Museums and the Web 2016. Published January 31, 2016. <http://mw2016.museumsandtheweb.com/paper/finding-the-voice-planning-and-evaluation-of-social-media-in-cultural-institutions/>

[C20] M. Van der Vaart and A. Damala, "Through the Loupe: Visitor engagement with a primarily text-based handheld AR application", In: Proceedings of the Digital Heritage 2015 Conference, IEEE, Granada, Spain, October 2015, pp. 565 – 572. Best Paper Award, category “Analysis and Interpretation”.

[C19] L. Ciolfi, A. Damala, E. Hornecker, M. Lechner, L. Maye, D. Petrelli, "Cultural heritage communities: technologies and challenges.", In: Proceedings of the 7th International Conference on Communities and Technologies (C&T '15). ACM, New York, NY, USA, 149-152.

[C18] D. Petrelli, E. Not, A. Damala, D. van Dijk, M. Lechner, "meSch: Material Encounters with Digital Cultural Heritage.", In: Progress in Cultural Heritage: Documentation, Preservation, and Protection, Proceedings of the 2014 EUROMED Conference Springer International Publishing, pp 536-545, Best Paper Award

[C17] R. Mc Kinley and **A. Damala**, “**ARtSense and Manifest.AR: Revisiting Museums in the Public Realm through Emerging Art Practices.**”, In: Museums and the Web 2013 (MW2013), April 2013, Portland, Oregon, USA. Available at <http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/artsense-and-manifest-ar-revisiting-museums-in-the-public-realm-through-emerging-art-practices/>

[C16] **A. Damala**, N. Stojanovic, “**Tailoring the Adaptive Augmented Reality (A2R) Museum Visit: Identifying Cultural Heritage Professionals’ Motivations and Needs.**”, In: IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality 2012 (ISMAR 2012), Arts, Media and Humanities Proceedings, November 5-8 2012, Atlanta, USA, pp 71-80. Best Paper Award Nomination

[C15] **A. Damala**, N. Stojanovic, T. Schuchert, J. Moragues, A. Cabrera, K.Gilleade, “**Adaptive Augmented Reality for Cultural Heritage, The ARtSENSE project.**”, In: M. Ioannides et al. (Eds.): Progress in Cultural Heritage Preservation, Lecture Notes in Computer Science, Volume 7616, Springer-Verlag, Berlin-Heidelberg, 2012, pp 746–755, 2012. Best Paper Award.

[C14] I. Astic, C. Aunis, **A. Damala**, E. Gressier-Soudan, “**A ubiquitous mobile edutainment application for learning science through play.**”, In: Museums and the Web 2011 (MW 2011), April 2011, Philadelphia, USA (long paper). Available at: http://www.museumsandtheweb.com/mw2011/papers/a_ubiquitous_mobile_edutainment_application_fo

[C13] O. Haberman, **A. Damala**, R. Pellerin, U. Haberman, E. Gressier-Soudan, “**Exploring Contemporary Painting through Spatial Annotations Using RFID Tags.**”, In: VAST'10, Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage, The 8th EUROGRAPHICS Workshop on Graphics and Cultural Heritage, Short and Project Papers, Paris, France, September 21-24, 2010, January 2010, pp 49-52.

[C12] **A. Damala**, I. Astic, C. Aunis, “**PLUG, Université Paris Nuit: A Design Reiteration of a Mobile Museum Edutainment Application.**”, In: VAST'10, Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage, The 8th EUROGRAPHICS Workshop on Graphics and Cultural Heritage, Short and Project Papers, Paris, France, September 21-24, 2010, January 2010, pp 91-94.

[C11] **A. Damala**, “**Edutainment Games for Mobile Multimedia Museum Guidance Systems: A Classification Approach.**”, In: S. Natkin and J. Dupire (Eds.), ICEC 2009, 8th International Conference on Entertainment Computing Proceedings, September 3-5, 2009, Paris, France,

Lecture Notes in Computer Science Series, Volume 7616, Springer-Verlag, Berlin-Heidelberg, pp 307-308.

[C10] F. Kaghat, C. Le Prado, A. Damala, P. Cubaud, “**Experimenting with Sound Immersion in an Arts and Crafts Museum.**”, In: S. Natkin and J. Dupire (Eds.), ICEC 2009, 8th International Conference on Entertainment Computing Proceedings, September 3-5, 2009, Paris, France, Lecture Notes in Computer Science Series, Volume 7616, Springer-Verlag, Berlin-Heidelberg, pp 173-178.

[C9] A. Damala, P. Cubaud, A. Bationo, P. Houlier, I. Marchal, “**Bridging the Gap between the Digital and the Physical: Design and Evaluation of a Mobile Augmented Reality Guide for the Museum Visit.**”, In: Proceedings of the 3rd international conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts (DIMEA '08), ACM, New York, NY, USA, pp 120-127.

[C8] A. Damala, P. Houlier, I. Marchal, “**Merging Augmented Reality Based Features in Mobile Multimedia Museum Guides, Anticipating the Future of the Cultural Past.**” In: Proceedings of the 2007 ICOMOS (International Council on Monuments and Sites) International Committee for Documentation of Cultural Heritage (CIPA) Conference, 1-5 October 2007, Athens, Greece, pp 259-264. (<http://cipa.icomos.org/fileadmin/papers/Athens2007/FP051.pdf>)

[C7] A. Damala, “**Design Principles for Mobile Museum Guides using Visitor Studies and Museum Learning Theories.**”, In: Inmaculada Arnedillo Sánchez (Ed.), IADIS (International Association for Development of the Information Society), Mobile Learning 2007 Proceedings, Lisbon, Portugal 5-7 July 2007, pp 277-281.

[C6] A. Damala, “**Augmented Reality Based User Interfaces for Mobile Museum and Exhibition Guides**”, CAA (Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology) Conference 2007, 2-6 April 2007, Berlin, Germany, pp 1-6, http://proceedings.caaconference.org/files/2007/133_Damala_CAA2007.pdf

[C5] A. Damala, P. Houlier, I. Marchal, “**Crafting the Mobile Augmented Reality Museum Guide.**”, In: S. Richir (Ed.), VRIC'07, 9th IEEE International Conference on Virtual Reality, Laval, France, 18-20 April 2007, pp 303-306.

[C4] A. Damala and H. Kockelkorn, “**Evaluation strategies for mobile museum guides: a theoretical framework**”, presented at the Third International Conference of Museology and

AVICOM Annual Conference on Audiovisuals as Cultural Heritage and their Use in Museums, Mytilene, Greece, 2006 .

[C3] A. Damala, H. Kockelkorn, “**A taxonomy for the evaluation of mobile museum guides.**”, In: Proceedings of the 8th conference on Human-computer interaction with mobile devices and services (MobileHCI), ACM, New York, NY, USA, 2006, pp 273-274.

[C2] M. Brelot, A. Cotarmanach, A. Damala, and H. Kockelcorn, “**Nomadic computing in indoor cultural settings: Intelligent connectivity, context awareness and the mobile museum experience.**” In: X. Perrot (Ed.), Proceedings of the 2005 International Cultural heritage Informatics Meeting, Archives and Museum Informatics, Paris, 2005 (available at <http://www.archimuse.com/publishing/ichim05/Kockelkorn.pdf>).

[C1] A. Damala, C. Le Coq, and S. Bouquet, “**Mobivisit: Mobile computing in the museum setting: A field study in the Museum of Fine Arts, Lyon.**”, In: X. Perrot (Ed.), Proceedings of the 2005 International Cultural heritage Informatics Meeting, Archives and Museum Informatics, Paris, 2005.

Thèses (N=2)

[T1] A. Damala, Interaction Design and Evaluation of Mobile Guides for the Museum Visit: A Case Study in Multimedia and Mobile Augmented Reality, Conservatoire National des Arts et Métiers, Paris, June 2009. <http://cedric.cnam.fr/PUBLIS/RC1830.pdf>

[T2] A. Damala, An XML electronic system for the support of historical and archaeological presentations based on interrelated, heterogeneous data with the use of multimedia: The example of late Byzantine Veroia, Msc Thesis, Computer Science Department and Department of History and Archaeology, University of Crete, Greece (in Greek with resume in English). <http://www.ics.forth.gr/isl/publications/paperlink/damala.pdf>

Dossiers pédagogiques

[M2] A. Damala, “Lumières Néohelléniques; Le cas de Rigas Velestinlis ”, Dossier Pédagogique, Athens 1999, Editions du Centre Culturel de la Municipalité of Athènes.

[M1] A. Damala, “Les Grecs d’Egypte : De l’autre côté de la Méditerranée”, Dossier Pédagogique, Athens 1999, Editions du Centre Culturel de la Municipalité of Athènes.

Journalisme

[JO1] A. Damala, « Les Chevaux de Camargue », GEO, vol 142, Athènes, Grèce, 28 décembre 2002, pp. 36-47 (en grec).

Communications orales sans actes et conférences invitées (N=13)

mai 2017 “The evaluation of digital cultural heritage resources: impediments, challenges, perspectives”, 4th Hyperheritage International Seminar (International Conference), 3 mai 2017, Arab American University, Jenin, Palestine.

avril 2017 « Musées, publics et médiation culturelle à l'ère du numérique : enjeux et perspectives », Colloque « Vers de nouveaux modes de jeu dans les musées », Musée du Quai Branly Jacques Chirac et Cité des Sciences et de l'Industrie, 28 avril 2017, Paris.

avril 2017 “Exploring the potential of tangible, embodied and multisensory museum visiting experiences”, Heritage, Transmission and Digital Humanities Workshop, (Journée d'étude ‘Arts, sociétés et humanités numériques’), 21 avril 2017, Université Paris 3, Sorbonne Nouvelle, Paris.

décembre 2016 “Every object tells a story”: Deciphering the impact of digitally enabled tangible and multisensory museum visiting experiences. EDCR 2016 (International Symposium on Evaluating Digital Cultural Resources), 12 décembre 2016, Glasgow, Kelvin Hall, UK.

novembre 2016 “Museums and New Media Practice, Embodiment, Affect and Sensory Experience: Ambient Intelligence, Materiality and the Internet of Things, Gestural and Touch Interfaces, 3D Printing” University of Toronto, Faculty of Information, Master in Museum Studies.

mars 2015 “Shaping minds-on and hearts-on digital learning experiences: First lessons learned from the meSch project”, 2015 Visitor Studies Group Conference, St Martin of the Fields, London, UK.

septembre 2014 “Shaping Interactive, Tangible and Multisensory Cultural Heritage Encounters: the meSch project”, Invited lecture at the Humanities Advanced Technology and Information Institute (HATII), University of Glasgow, séminaire.

novembre 2013 Museum Education and Interactive Media, Université Paris 4, Panthéon-Sorbonne, Master “Communication Interculturelle et Muséologie dans l’Europe Rénovée” (CIMER), séminaire.

novembre 2012 “Augmented Reality, Art and Cultural Heritage: The European ARtSENSE project”, Invited Lecture, Polytechnic Institute of New York University, New York, USA, séminaire.

novembre 2012 “Augmented Reality, Art and Cultural Heritage: The European ARtSENSE project”, Invited Lecture, Dyson College of Arts and Sciences, Pace University, New York, USA, séminaire.

décembre 2011 “Targeting the Creation of an Adaptive Augmented Reality Museum Guide”, Talk at the DISH (Digital Strategies for Heritage) International Conference 2011, Rotterdam, Netherlands, workshop.

septembre 2011 “Interactive Arts and the Interpretation of Cultural Heritage”, Talk at the ISEA 2011 (International Symposium on Electronic Arts 2011 (ISEA), Workshop: Supporting a Network of Excellence in Interactive Art, Istanbul, Turkey, workshop.

septembre 2011 “Tracing the origins of *Augmented Reality for Museums and Cultural Heritage Institutions*”, Invited Lecture in CLIC France, Seminar N° 11, “Culture et Réalité Augmentée” Cité de l’Architecture, Paris, France, séminaire.

Autres activités éditoriales

Arbitrage pour des revues

2017 - today ACM JOCCH (Journal of Computing in Cultural Heritage) : *Editrice Associée*

2016-today Virtual Archaeology Review : *Editrice Associée*

2016 IEEE Transactions on Learning Technologies : *Rapporteur*

2013-today TACITUS e-Journal on Electronic and New Media Art : *Rapporteur*

2015 International Journal of Computing and Cultural Heritage, ACM : *Rapporteur*

2014 Public Understanding of Science, Sage Editions: *Rapporteur*

2014 Museum and Society Journal, University of Leicester, School of Museum Studies:
Rapporteur

Arbitrage et participation à l'organisation de conférences scientifiques

- 2020 Emerging Technologies and the Digital Transformation of Museums and Heritage Sites, RISE-IMET, 3-5 June 2020, Limassol, Chypre. *Membre du comité de pilotage scientifique*
- 2019 TEI 2019, 13th International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction, Tempe, Arizona, USA, March 17-20, *Rapporteur*
- 2019 VS GAMES, 11th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications 4th - 6th September 2019, Vienna, Austria, *Member of the International Program Committee, Membre du comité de pilotage scientifique*
- 2018 VS GAMES, 10th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications, 5- 7 September, Würzburg, Germany, *Membre du comité de pilotage scientifique*
- 2017 VS Games, 9th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications, Athens, 6-8 September 2017, *Membre du comité de pilotage scientifique*
- 2017 DH 2017 – Digital Humanities Conference, Montreal, Canada, August 8-11 2017, *Rapporteur*
- 2017 CHI 2017 – Human Factors in Computing Systems, Late Breaking Work, Denver May 6-11 2017, *Rapporteur*
- 2016 ECDL 2016- Evaluating Digital Cultural Resources, Glasgow, UK, 12-13 December 2016, *Membre du comité de pilotage scientifique*
- 2016 IEEE IRCCH Workshop (International Workshop on Robotic Computing for Cultural Heritage) April 10-12, 2017, Taiching, Taiwan, *Membre du comité de pilotage scientifique*
- 2016 DH 2016 – Digital Humanities 2016 Conference, Kraków, Poland, 11 – 16 July 2016, *Rapporteur*
- 2016 GET 2016 - 9th International Conference on Game and Entertainment Technologies, Funchal, Madeira, Portugal, 2-4 July 2016, *Membre du comité de pilotage scientifique*
- 2015 "Cultural Heritage Communities: Technologies and Challenges" Workshop, ACM "Communities and Technologies" Conference, Limerick, Ireland, June 28, 2015, *Membre du comité de pilotage scientifique*

- 2015 ISMAR 2015 - The 2015 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality, Fukuoka, Japan, 29 September – 03 October 2014, Science and Technology Short and Long Papers, Mash'd (Arts, Media and Humanities) Papers. *Rapporteur*
- 2015 IDC 2015 – The 14th international conference on Interaction Design & Children, “Empowering Children to Create”, June 21-24, 2015, Boston, Massachusetts, *Rapporteur*
- 2015 CHI - Computer Human Interaction 2015, Seoul, Korea, April 18 – 23 2015, *Rapporteur*
- 2015 GET 2015 - 8th International Conference on Game and Entertainment Technologies, Las Palmas de Gran Canaria, Spain, 22-24 July 2015, *Membre du comité de pilotage scientifique*
- 2015 CHI 2015 – Computer Human Interaction 2015, Seoul, Korea, April 18 – 23 2015, *Rapporteur*
- 2015 DH 2015 – Digital Humanities 2015 Conference, Sydney, Australia, 29 June – 3 July 2015, *Rapporteur*
- 2014 GET 2014 – 7th International Conference on Game and Entertainment Technologies, Lisbon, Portugal, 15-17 July 2014, *Membre du comité de pilotage scientifique*
- 2014 ISMAR 2014 - The 2014 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality, Munich, Germany, 10-12 September 2014, Science and Technology Short and Long Papers, Mash'd (Arts, Media and Humanities) Papers. *Rapporteur*
- 2014 DH 2014 - Digital Humanities 2014 Conference, Lausanne, Switzerland, 8-12 July 2014. *Rapporteur*
- 2014 AMUSE-2014 - 2nd IEEE International Workshop on Ambient Multimedia and Sensory Environments, July 18, 2014, Chengdu, China, in conjunction with the IEEE International Conference on Multimedia and Expo ICME 2014. *Membre du comité de pilotage scientifique*
- 2014 Nordi'CHI14, 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction, 26-30.10.2014, Helsinki, Finland. *Rapporteur*
- 2013 AMUSE 2013 – The 1st IEEE International Workshop on Ambient Multimedia and Sensory Environment, Anaheim, USA. *Membre du comité de pilotage scientifique*
- 2013 IHM 2013 - IHM 2013 - 25ème Conférence Francophone sur l'Interaction Homme-Machine, Bordeaux, 12-15 novembre 2013. *Rapporteur*
- 2013 GET 2013 - 6th International Conference on Game and Entertainment Technologies, Lisbon, Portugal, 22 – 26 July, Prague, Czech Republic. *Membre du comité de pilotage scientifique*

- 2013 ISMAR 2013 - The 2013 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality, Adelaide, Australia 01-04 October 2014. *Rapporteuse*
- 2013 CHI 2013 - The ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Paris, France, 27 April - 2 May 2013. *Rapporteuse*
- 2012 The 2nd International IEEE Workshop on Interactive Ambient Intelligence Multimedia Environments, Melbourne, Australia, July 9-13 2012. *Membre du comité de pilotage scientifique*
- 2012 ISMAR 2012 - The 2012 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality, Atlanta, Georgia, USA, 5th-8th November 2012. *Rapporteuse*
- 2012 GET 2012 - IADIS International Conference on Game and Entertainment Technologies 2012, Lisbon, Portugal, 18-20 July 2012. *Membre du comité de pilotage scientifique*
- 2012 PDC 2012 - The 12th Participatory Design Conference, Roskilde, Denmark, August 12-16 2012. *Rapporteuse*
- 2011 ISMAR 2011 - The 2011 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality, Basel, Switzerland, 26-28th October 2011. *Rapporteuse*
- 2011 GET 2011 – IADIS International Conference on Game and Entertainment Technologies 2011, Rome, Italy 22-24 July 2011. *Rapporteuse*
- 2011 AIME 2011 – The 1st International IEEE Workshop on Interactive Ambient Intelligence Multimedia Environments, Barcelona, Spain July 2011. *Membre du comité de pilotage scientifique*
- 2010 IHM 2010 – 22ème Conférence Francophone sur l’Interaction Homme-Machine, Luxembourg, 22-23 September 2010. *Rapporteuse*
- 2010 ISMAR 2010 - The 2010 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality, Seoul, Korea, 13-16th October 2010. *Rapporteuse*
- 2007 ISMAR 2007 – The 6th IEEE and ACM International Symposium on Mixed and Augmented Reality, 13th – 16th November 2007, Nara, Japan. *Rapporteuse*

Appartenance à des groupes et associations professionnels

Depuis décembre 2019 : Comité International d'ICOM CECA, coordinatrice du groupe d'intérêt portant sur les nouvelles technologies appliquées aux musées

2003 – aujourd’hui : Membre professionnel de l'ICOM – International Council of Museums - Conseil International des Musées, UNESCO.

2017 – aujourd’hui : Membre de l’Académie Britannique de l’Enseignement Supérieur (Higher Education Academy Fellow, Recognition reference : PR134330)

2014- aujourd’hui : Membre du réseau professionnel « Europeana Professional »

2014 - aujourd’hui : Membre du Museum Computer Network

5. Langues

Français : Niveau proche de la langue maternelle (DALF C2, Diplôme approfondi de langue française)

Anglais : Niveau proche de la langue maternelle (Cambridge Certificate of Proficiency in English)

Grec : Langue Maternelle

Allemand : Niveau débutant - intermédiaire (Zertifikat Deutsch als Fremdsprache)

Italien : Niveau intermédiaire (Certificato Livello Medio, Dante Alighieri)

Grec Ancien : Bonne connaissance

Latin : Connaissances de base