

# ALIN DRAGOȘ BOGDAN MOLDOVEANU

---

## *Curriculum vitae*

### CONTENTS

STUDII, DIPLOME.....	2
EXPERIENȚA PROFESIONALĂ.....	2
CERCETARE.....	3
Rezumat .....	3
Realizările științifice importante .....	3
Realitatea Virtuală .....	3
eLearning.....	4
Vizualizări 3D avansate în proiectarea circuitelor electronice.....	4
eHealth .....	4
Proiecte.....	5
Director sau responsabil partener, obținute prin competiții europene/naționale .....	5
Responsabil implementare sau dezvoltare software (selecție).....	6
Membru în echipă (selecție) .....	7
RECUNOAȘTEREA CONTRIBUȚIILOR ȘTIINȚIFICE .....	8
Publicații .....	8
Citări independente .....	8
Membru în comitete .....	8

## STUDII, DIPLOME

- 2014. *Diploma de excelență pentru activitatea în eLearning și eHealth*, la Galele de excelență în industria românească.
- 2010 - 2013: Postdoctorat, la UPB-AC (Universitatea POLITEHNICA din București, Facultatea de Automatică și Calculatoare), cu tema  
*"Educație colaborativă MMO utilizând realitatea mixtă - 3DUPB – Reprezentarea virtuală și interactivă 3D MMO a UPB "*.
- 2000 - 2008: Doctorat în Știința Calculatoarelor la UPB-AC, finalizat cu teza  
*"Concepte și arhitecturi scalabile pentru spații virtuale 3D extensibile"*.
- 1998 - 1999: Masterat în Știința Calculatoarelor (programul de masterat Sisteme Software Avansate), UPB-AC. Absolvit cu media maximă (10.00).
- 1993 - 1998: Studii de Știința și Ingineria Calculatoarelor (arhitecturi de calcul, limbaje de programare, structuri de date și algoritmi, grafică pe calculator, IA, baze de date, matematică, fizică, electronică, ș.a), la UPB-AC. Diplomă de inginer în Știința Calculatoarelor, cu media maximă (10.00).  
*Șef de Promoție*.
- 1989 - 1993. Studii liceale, la Liceul de Informatică din București (Colegiul Național de Informatică Tudor Vianu).  
Medie bacalaureat: 9.93 (poziția a 2-a în serie).
- 1993-2010: Diverse stagii de studiu, practică și schimb de experiență la universități sau companii din India, Italia, Germania, Polonia, Republica Cehă, Turcia, Belgia, Suedia.

## EXPERIENȚA PROFESIONALĂ

- Conferențiar (2009-prezent)
  - Șef de lucrări (2005-2009)
  - Asistent (2000-2005)
  - Preparator (1999-2000)
- toate la UPB-AC. Activitățile în aceste posturi au inclus / includ:
- Predarea de cursuri, laboratoare și proiecte:
    - Ingineria programelor (licență, română);
    - Fundamentals of Software Engineering (licență, UBP-FILS);
    - Advanced Software Engineering (licență, UPB-FILS);
    - Introducere în Realitatea Virtuală (masterat, română);
    - Dezvoltarea Sistemelor de Realitate Virtuală (masterat, română).
  - Coordonare doctoranzi în calitate de co-îndrumător;
  - Îndrumare proiecte de licență și disertație;
  - Membru sau președinte în comisii de: admitere, licență, disertație;
  - Organizarea de workshop-uri, școli de vară și stagii practice;  
În particular, organizarea 3D Pub – Școala de vară de Grafică și Realitate Virtuală, aflată la a 7-a ediție în vara 2014, având 70 participanți pe o durată de 2 luni.
  - Profesor invitat, prelegeri invitate la universități naționale/internaționale și evenimente;
  - Obținerea și implementarea de proiecte de cercetare (însușind aproximativ ~60% din totalul efortului de muncă).
- Director tehnic, Soft Plus Plus (2002-2009);
  - Consilier pentru metodologii orientate obiect la Divizia de Software a Ericsson Romania (1999-2000);
  - Designer șef, Neuron S.R.L. (1995-1999).

## CERCETARE

### REZUMAT

Domenii principale:

- o realitate virtuală;
- o eHealth;
- o ingineria programelor;
- o grafică pe calculator;
- o eLearning, jocuri serioase și învățarea prin jocuri serioase

Membru în proiecte: peste 30 (naționale sau internaționale, de cercetare și de dezvoltare).

Experiență în coordonarea proiectelor de cercetare:

- o director sau responsabil partener în 7 proiecte, obținute prin competiții europene/naționale;
- o responsabil cu implementarea într-un proiect național de dezvoltare a resurselor umane (POSDRU);
- o responsabil cu dezvoltarea software în diverse proiecte industriale.

Cele mai recente proiecte:

- o Sound of Vision - Natural sense of vision through acoustics and haptics (Orizont 2020, 2015 - 2017), responsabil UPB;
- o TRAVEE - Virtual Therapist with Augmented Feedback for Neuromotor Recovery (PN-II, 2014 - 2016), director.

Publicații:

- o 14 cărți, capitole de carte sau note de curs;
- o peste 90 de lucrări la jurnale sau conferințe;
- o 22 lucrări indexate ISI (și alte 13 așteptând indexarea în 2015), și alte 64 lucrări indexate BDI.

Alte realizări:

- o membru/organizator în comitetele științifice a 22 jurnale, conferințe, workshopuri de renume, numeroase indexate ISI sau IEEE;
- o Premiul de excelență pentru activitatea în eLearning și eHealth, la Galele de excelență în industria românească, 2014.

### REALIZĂRILE ȘTIINȚIFICE IMPORTANTE

În cercetarea mea pun accentul pe originalitate, inovare și aplicabilitate reală. Urmăresc să creez noi concepte și abordări și să le pun în practică în proiecte cu impact în viața reală. Fără a neglija importanța majoră a cercetării pur teoretice, am convingerea fermă că, în domeniile abordate, rezultatele concrete, practice, în special sub forma unor sisteme funcționale, validează cercetările efectuate și susțin progresul ulterior, atât teoretic cât și practic.

Ingineria programelor, grafica pe calculator și realitatea virtuală formează nucleul expertizei mele. Domeniile în care am activat, acumulând cunoștințe și creând soluții, fie prin cercetare individuală (cum a fost, în bună parte, cea doctorală), sau ca membru în echipe de cercetare sau coordonator al acestora, sunt: Spații virtuale 3D, eHealth și eLearning.

În continuare voi indica pe scurt principalele mele contribuții în fiecare domeniu.

#### REALITATEA VIRTUALĂ

Teza mea de doctorat, "Concepte și arhitecturi scalabile pentru spații virtuale 3D extensibile" (2008), stabilește o nouă perspectivă a Spațiilor Virtuale 3D, ca paradigmă cheie pentru viitorul interacțiunii umane mediate de calculator. Pentru problemele domeniului am propus soluții conceptuale (introducând principiile de extensibilitate, interconectivitate și reflexivitate) și arhitecturi software (pentru adoptarea pe scară largă, într-un mod economic fezabil); am fost primul cercetător ce a introdus GPGPU pentru servere MMO (Massively Multiplayer Online). Aceste contribuții teoretice au fost validate prin realizări practice complexe, provocatoare la momentul realizării lor: mediu de dezvoltare rapidă pentru spații virtuale 3D, mini-prototip de server 3D MMO, Muzeul Tehnic 3D Virtual din Viena.

Pe baza acestor cercetări inovatoare am publicat una dintre primele cărți de Realitate virtuală din România, având obiectivul de a sprijini și stimula dezvoltarea acestui domeniu promițător.

Am continuat explorarea și diseminarea potențialului Realității virtuale în educație prin experimente și prototipuri.

## **ELEARNING**

Am dezvoltat conceptul ce stă la baza 3D UPB (3D Real-time Mixed Reality Campus), amplu proiect de cercetare și dezvoltare, inițiat în cercetarea mea postdoctorală ("Educație colaborativă MMO utilizând realitatea mixtă", 2010-2013). Având lansarea publică programată pentru 2016, acest proiect va permite UPB (universitatea în care activez) să fie, probabil, prima din lume care să ofere o replică a sa de realitate mixtă, cu imediat impact educațional și social și deschizând noi perspective de educație la distanță puternic interactivă și imersivă.

Această cercetare m-a făcut să realizez, în timp, potențialul uriaș al realității mixte care stă la baza cercetării mele actuale, ce va fi descrisă mai târziu.

## **VIZUALIZĂRI 3D AVANSATE ÎN PROIECTAREA CIRCUITELOR ELECTRONICE**

Prin colaborare interdisciplinară cu specialiști în electronică, am dezvoltat o metodă complet nouă de analiză vizuală a circuitelor, diseminată în jurnale și conferințe de renume, ce are potențialul de a îmbunătăți semnificativ domeniul: vizualizarea 3D a rezistențelor și impedanțelor complexe pe sfera Riemann. Această metodă utilizează vizualizări 3D inedite, printr-o funcție de mapare inovativă, pentru depășirea limitărilor celebrei diagrame Smith tradiționale.

## **EHEALTH**

Cea mai mare parte a activității mele de cercetare a fost în eHealth. Am fost implicat în numeroase proiecte de cercetare naționale și internaționale. Datorită spațiului limitat, voi menționa doar câteva.

Proiectele mele inițiale în acest domeniu au vizat servicii software eHealth de scară largă, precum:

- (*Eureka success story*): RETEMES (Reliability Testing of Medical Systems), 2008-2010.
- VISUAL-D (Visualization of Patient Data for easy management of care processes), 2011-2013.
- MORIS F. D. (Medical Operational Risks Identification Service & Fraud Detection), 2011-2013.
- EUGEN (Enterprise Unified Guideline Engine), 2010-2012.

Treptat, am făcut tranziția spre sprijinirea directă a actului medical sau direct a pacientului – utilizând vizualizări 3D avansate și în special realitatea virtuală, în proiecte de cercetare cum ar fi:

- SABIMAS (Sistem Informatic avansat, bazat pe imagistică medicală, pentru producerea implanturilor personalizate dedicate artroplastiei de șold), 2008-2011.
- IHRG (Intelligent haptic glove for the patients suffering a stroke), 2012-2014.

Trebuie menționat faptul că, pe lângă rezultatele științifice de valoare ce au fost diseminate, toate aceste cercetări au avut ca finalitate soluții inovative funcționale, unele utilizate și în acest moment.

Acumulând experiență și expertiză în domeniu, am găsit motivația de a îmbunătăți aspecte critice, care afectează dramatic un număr mare de persoane.

Acest lucru se reflectă în *activitățile mele de cercetare recente, pe care le întreprind în calitate de director, bazate pe idei originale create și dezvoltate de mine împreună cu echipa din UPB-AC*:

- TRAVEE (Virtual Therapist with Augmented Feedback for Neuromotor Recovery), 2014-2016 - introduce și explorează ideea complet nouă de feedback modificat, promițătoare pentru depășirea limitărilor critice ale metodelor existente de recuperare din paralizii post-AVC.
- Sound of Vision (Natural sense of vision through acoustics and haptics), Orizont 2020, 2015-2017 - proiect European amplu, cu 9 parteneri, bazat pe un concept elaborat de mine împreună cu echipa, mergând dincolo de stadiul actual al *sistemelor de substituție senzorială*, pentru a crea un dispozitiv asistiv puternic și accesibil pentru persoanele cu deficiențe de vedere.

Accentuez că, în aceste proiecte, eu am elaborat conceptele cheie, utilizând inovativ realitate mixtă, neuroștiințe, învățare asistată natural, „gamificare” și imersiune controlată.

Preocupările mele actuale includ de asemenea rafinarea a două noi idei de cercetare, pe care intenționez să le materializez în proiecte de cercetare:

- Sistem automat pentru prevenirea infecțiilor intraspitalicești (nosocomiale);
- Portal social de jocuri pentru nevăzători.

## PROIECTE

### DIRECTOR SAU RESPONSABIL PARTENER, OBTINUTE PRIN COMPETIȚII EUROPENE/NAȚIONALE

<p><i>Sound of Vision</i> (Natural sense of vision through acoustics and haptics)</p> <p>Orizont 2020, H2020-PHC-2014, cod proiect: 643636. Valoare totală: 3,960,709 Euro Valoare UPB: 575,938 Euro Perioada: 2015-2017 (36 luni)</p>	Responsabil (UPB)
<p>Este de notat că proiectul a fost obținut pe baza unui concept elaborat de mine împreună cu echipa pe care o coordonez. Conceptul proiectului merge dincolo de stadiul actual al sistemelor de substituție senzorială, pentru a crea un dispozitiv asistiv puternic și accesibil pentru persoanele cu deficiențe de vedere. Conceptul utilizează inovativ realitate mixtă, neuroștiințe, învățare asistată natural, „gamificare” și imersiune controlată. Propunerea de proiect în urma căreia s-a obținut finanțarea a fost scrisă în proporție de aproximativ 90% de către mine.</p> <p>De asemenea, în conformitate cu planul de realizare, UPB va fi co-coordonator, pentru aspectele tehnice, pentru întreaga echipa de 9 parteneri (împreună cu University of Iceland).</p> <p>Proiectul a început la 1 ianuarie 2015. În mod remarcabil, o parte din parteneri au început, anterior, lucrul la activități legate de proiect, cu rezultate promițătoare, o parte deja diseminate, în special în domeniul sonificării și îmbunătățirii prin antrenament a capacității de localizare prin sunet.</p>	

<p><i>TRAVEE</i> (Virtual Therapist with Augmented Feedback for Neuromotor Recovery)</p> <p>PNCDII - Parteneriate, PN-II-PT-PCCA-2013-4-1580. Valoare totala: 1,450,000 RON, UPB: 375000 RON. 2014-2016. <a href="http://travee.upb.ro/">http://travee.upb.ro/</a></p>	Director
<p>Proiect obținut în parteneriat cu alți 2 parteneri tehnici și 2 parteneri medicali, pe baza unei propuneri scrise în proporție de aproximativ 95% de către mine.</p> <p>Început în 2014. Rezultatele până în prezent sunt descrise la <a href="http://travee.upb.ro/rezultate/etapa-1/">http://travee.upb.ro/rezultate/etapa-1/</a>. Au fost diseminate în 8 lucrări publicate, alte 6 în curs de publicare și alte 3 în curs de evaluare, la conferințe sau jurnale ISI.</p>	

<p><i>AESOP</i> (A European and South African Partnership on Heritage and Past)</p> <p>Erasmus Mundus Action 2 Partnerships. 2013-2017. <a href="http://www.aesop-em.eu/">http://www.aesop-em.eu/</a></p>	Responsabil (UPB)
<p>Proiectul s-a concretizat până în prezent în schimburi de studenți între România și Africa de Sud, în scop educational și de cercetare.</p>	

<p><i>QUESTOR</i> (Quest for Reports)</p> <p>Eureka! 5883, valoare UPB: 170, 189 RON. 2012-2013. <a href="http://www.questor.ro">http://www.questor.ro</a> <a href="http://www.eurekanetwork.org/project/-/id/5883">http://www.eurekanetwork.org/project/-/id/5883</a></p>	Responsabil (UPB)
<p>Proiectul și-a îndeplinit toate obligațiile contractuale, finalizându-se printr-un produs lansat în utilizare. O parte dintre rezultatele sale au fost diseminate în articole prezente în lista de lucrări.</p>	

<p><i>SMEcluster</i> (Strategic Planning for Sustainable Clustering of Collaborative SMEs)</p> <p>LDV (Leonardo da Vinci) TOI 2008. 2008-1-TR1-LEO05-03157, număr înregistrare UPB : I130903. 2008-2010. Responsabil (UPB).</p>	Responsabil (UPB)
<p>SMEcluster și SMENet s-au concretizat în schimburi de experiență la nivel academic și al industriei de profil din România și Turcia, precum și în întâlniri de lucru referitoare la dezvoltarea colaborărilor de tip cluster/rețea de companii, pentru optimizarea capabilităților companiilor, a costurilor, calității și competitivității.</p> <p>Finalizat cu îndeplinirea tuturor obligațiilor contractate.</p>	

<p><i>SMENet</i> (Establishment of Sustainable Collaborative SME Networks)</p> <p>LDV (Leonardo da Vinci) TOI 2008. 2008-1-TR1-LEO05-03154, număr înregistrare UPB : I130902. 2008-2010. Responsabil (UPB).</p>	Responsabil (UPB)
<p>SMEcluster și SMENet s-au concretizat în schimburi de experiență la nivel academic și al industriei de profil din România și Turcia, precum și în întâlniri de lucru referitoare la dezvoltarea colaborărilor de tip cluster/rețea de companii, pentru optimizarea capabilităților companiilor, a costurilor, calității și competitivității.</p> <p>Finalizat cu îndeplinirea tuturor obligațiilor contractate.</p>	

<p><i>Sistem online de catalogare a produselor și companiilor</i></p> <p>Contract de cercetare/inovare prin A.C.P.C.-UPB 2008-2009.</p>	Responsabil (UPB)
<p>Proiect având drept scop crearea unui sistem online performant de catalogare a produselor și companiilor la nivelul unei companii de producție și distribuție extrem de mari. Finalizat cu îndeplinirea tuturor obligațiilor contractate.</p>	

#### **RESPONSABIL IMPLEMENTARE SAU DEZVOLTARE SOFTWARE (SELECȚIE)**

<p><i>3DXP</i> „Animația și grafica 3D, un pas către viitor”</p> <p>POSDRU, ID. 81673. 2012 - 2013.</p>	Responsabil coordonare și implementare (UPB)
<p>Proiect având drept scop medierea și stimularea desfășurării practicii obligatorii de către studenții facultativi noastre în cadrul unor companii din domeniul graficii 3D, multimedia și jocurilor.</p> <p>În ciuda problemelor legate de demararea proiectului la o dată întârziată față de data prevăzută (datorate unor aspecte ce nu au ținut de UPB) și, în consecință, de dificultatea de suprapunere pe calendarul universitar, proiectul a fost finalizat cu succes, îndeplinind toate obligațiile contractuale și asigurând practica în condiții optime a aproximativ 120 de studenți, în domeniile menționate, precum și stabilirea unor infrastructuri, conexiuni și bune practici, încă utilizate, pentru organizarea stagiilor de practică.</p>	

<p><i>3DTMWien</i> (Virtual 3D Technical Museum of Vienna - Embedded Navigational and Informational System)</p> <p>2005-2006.</p>	Responsabil (SC Soft Plus Plus SRL)
<p>Proiect extrem de provocator prin natura sa practică și avansul tehnologic pentru momentul realizării sale. Scopul său a fost crearea unei replici virtuale 3D a muzeului având rol de asistare a navigării în cadrul muzeului real și de prezentare a exponatelor.</p> <p>Proiectul a fost finalizat, cu îndeplinirea tuturor obligațiilor, printr-un produs instalat în cadrul Muzeului Tehnic din Viena.</p>	

## **MEMBRU ÎN ECHIPĂ (SELECȚIE)**

- IHRG (An intelligent haptic glove for the patients suffering a cerebrovascular accident)  
PNCDII-Parteneriate, 2012-2014.
- VISUAL-D (Visualization of Patient Data for easy management of care processes)  
Eurostars EI6126, 2011-2013.
- MORIS F. D. (Medical Operational Risks Identification Service and Fraud Detection)  
Eureka E!5884, 2011-2013;
- SABIMAS (Sistem Informatic avansat, bazat pe imagistica medicala, pentru producerea implanturilor personalizate dedicate artroplastiei de sold).  
ANCS, CNMP, PNII- Parteneriate, 12107/01.10.2008, 2008-2011.
- Reliability Testing of Medical Systems (RETEMES)  
EUREKA, E !4053 /ReTeMeS, numar Inregistrare la AMCSIT: 289E / 2008, numar Inregistrare UPB : I130901. 2008-2010.
- EUGEN (Enterprise Unified Guideline Engine)  
Eurostars EI5119/298E, AMCSIT. 2010-2012.
- RELIS (Risk Detection În Laboratory Information Systems)  
Eurostars EI5112/300E, AMCSIT, nr UPB I131002, 2010-2012.
- Near - Shoring: The Next Step În OffShoring  
European Lifelong Learning Programme, Intensive Programme, 2008-2010.
- FCINT (Framework pentru compunerea serviciilor, bazat pe ontologii pentru agregarea cunostintelor și informatiilor din cladiri inteligente)  
Cod SMIS-CSNR 12038, POS-CCE, O212. 2010-2013.
- Sisteme numerice de control și Aplicatii industriale  
contract 216, Program P V – Inovare, AMCSIT. 2008.
- Partajarea Resurselor de Instruire și de Cercetare  
CNMP, 24 CEEEX - I03/10.10.2005. 2005.
- Concept de Sistem Integrat de Analiza și Evaluare a Riscului la Nivel Judetean avand ca Suport Sisteme Informatice Geografice  
AMTRANS, Nr. 5A03 din 04.08.2003. 2003-2005.
- Sistem de Baze de Date Relationale Integrat intr-un Sistem Informatic Geografic, 2004  
AMTRANS, 7A09 din 09.09.2004. 2004-2005.
- PMCIO (Planning And Management of Computer Networks Interactive-Online)  
proiect de cercetare în colaborare cu Universitatea de Stiinte Aplicate din Regensburg. 2003-2008.
- WICNET (Wireless Communication and Networking)  
proiect de cercetare UPB - Universitatea de Stiinte Aplicate din Regensburg. 2004-2008.
- Virtual Laboratory of Computer Networks and Network Management  
proiect de cercetare UPB - Universitatea de Stiinte Aplicate din Regensburg, Germania. 2001-2006.
- Who's Afraid of ... Athens ? – Multimedia Interactive Tour,  
Prprompt, T.E.I. – Technological Educational Institute of Piraeus. 2005-2006.
- Opening the Lion's Gate – Presentare multimedia de tip info-taining, bazata pe video și harti 2D interactive.  
Prprompt, T.E.I. – Technological Educational Institute of Piraeus. 2005-2006.
- Cathedrals 21st Century / Stadiums, Arenas, Theme World – Munich International Trade Fairs.  
Prprompt. 2006.
- Management Software for a Fully Switched Low Cost Network  
proiect de cercetare UPB - Universitatea de Stiinte Aplicate din Regensburg, Germania. 2004-2005.
- Multimedia Home Platform  
proiect de cercetare cu Universitatea de Stiinte Aplicate din Regensburg, Germania. 2003-2004.
- Neuron GIS  
Neuron SRL, Primaria Municipiului Bucuresti, alte primarii, 1995-2002. participant (director dezvoltare software).
- Geographical Information System for the Real Estate market  
ANSTI. 2000-2001.

## RECUNOAȘTEREA CONTRIBUȚILOR ȘTIINȚIFICE

### **PUBLICAȚII**

Peste 90 de publicații, din care 86 sunt indexate ISI sau alte BDI și listate în dosar, în fișa de calcul și susținere a punctajului, astfel:

- 22 lucrări indexate ISI (și alte 13 așteptând indexarea în 2015);
- alte 64 lucrări indexate în alte BDI.

### **CITĂRI INDEPENDENTE**

63 citări independente (i.e. excluzând autocitările), listate în dosar, în fișa de calcul și susținere a punctajului, astfel:

- 13 citări în lucrări indexate ISI;
- 50 citări în lucrări indexate în alte BDI;

### **MEMBRU ÎN COMITETE**

- First International Workshop on Technology-enhanced Learning to Improve Quality of Life - in conjunction with the 11th eLearning and Software for Education Conference - TELIQOL 2015 - organizer.
- 1st Workshop on Assistive, Rehabilitation, Diagnosis & Therapeutic Engineering - in conjunction with CSCS20, the 20th International Conference on Control Systems and Computer Science - WARE 2015 - organizer.
- The 11th eLearning and Software for Education Conference (eLSE 2015) - scientific committee member
- The Romanian Human-Computer Interaction Conference 2015 (ROCHI2015) - program committee member
- Science and Information Conference 2015, IEEE - program committee member
- The 10th eLearning and Software for Education Conference (eLSE 2014) - scientific committee member
- The 23rd IBIMA conference on Vision 2020: Sustainable Growth, Economic Development, and Global Competitiveness (IBIMA 2014) - program committee member
- The International Conference on System Theory, Control and Computing (ICSTCC 2014) - scientific committee member, session chair.
- The 6th International Conference on Computational Collective Intelligence Technologies and Applications (ICCCI2014) - program committee member
- The 11th Joint Conference on Knowledge-Based Software Engineering (JCKBSE 2014) - program committee member
- Collective Intelligence in Web Systems - Web Systems Analysis (WebSys'2014) - program committee member
- Visual Computing - invited session at The International Conference on System Theory, Control and Computing (ICSTCC 2014) - chair
- The Romanian Human-Computer Interaction Conference 2014 (ROCHI2014) - program committee member
- The 9th eLearning and Software for Education Conference (eLSE 2013) - scientific committee member
- International Conference on Systems and Computer Science (ICSCS 2013) - program committee member
- Collective Intelligence in Web Systems Web Systems Analysis (WebSys'2013) - program committee member
- The 8th eLearning and Software for Education Conference (eLSE 2012) - scientific committee member
- The Romanian Human-Computer Interaction Conference 2013 (ROCHI2013) - program committee member
- Romanian Journal of Human - Computer Interaction (RRIOC) ISSN 1843-4460 - editorial committee member
- Signal, Image and Video Processing ISSN 1863-1711 - editorial committee member
- BMC Medical Informatics and Decision Making - reviewer;
- Scientific Bulletin of UPB - editorial committee member.

9 ianuarie 2015

