

Aviso: [2024-12-22 18:56] este documento é uma impressão do portal Ciência-IUL e foi gerado na data indicada. O documento tem um propósito meramente informativo e representa a informação contida no portal Ciência-IUL nessa data.

Mohammad Hajarian

Investigador Integrado

ISTAR-Iscte - Centro de Investigação em Ciências da Informação, Tecnologias e Arquitetura (ISTA)
[Information Systems]

Contactos

E-mail

Mohammad.Hajarian@iscte-iul.pt

Currículo

O Dr. Mohammad Hajarian é Bolsista de Pós-Doutorado Marie Curie e Professor Assistente na Universidad Carlos III de Madrid, onde lidera o projeto ROSNUB, financiado pela UE. Ele também é o CEO e Fundador da Gegli (Gohardasht), uma das redes sociais pioneiras que ele lançou em 2003. Com mais de 50 publicações, incluindo artigos e livros, o Dr. Hajarian fez contribuições significativas em disciplinas como Redes Sociais Online, Gamificação, Interação Humano-Computador, Design de Interação, Sistemas de Recomendação, Personalização, Engajamento de Usuários, Ciência de Dados e Aquisição de Usuários. Sua pesquisa atualmente se concentra no desenvolvimento de métodos para combater a desinformação e mitigar a hostilidade online nas redes sociais. Ele lecionou mais de 35 cursos e supervisionou várias teses de mestrado e doutorado. Seu trabalho inovador tem sido amplamente adotado na indústria de redes sociais e software. Ele colabora com outros pesquisadores por meio de sua plataforma de rede social para implementar e validar métodos de ponta em ambientes do mundo real. Ele também participou de diversos projetos industriais de software e colabora ativamente em vários projetos do Horizonte Europa e de iniciativas orientadas pela indústria. Ele frequentemente atua como revisor e editor de revistas científicas e conferências de destaque. Além disso, apresenta palestras, workshops e tutoriais em grandes conferências e universidades. Em reconhecimento às suas contribuições, o Dr. Hajarian recebeu diversos prêmios e honrarias de prestígio.

Áreas de Investigação

Social Networks

Gamification

Personalization
User Engagement
User Acquisition
Human-Computer Interaction