Aviso: [2026-10-31 00:04] este documento é uma impressão do portal Ciência_Iscte e foi gerado na data indicada. O documento tem um propósito meramente informativo e representa a informação contida no portal Ciência_Iscte nessa data.

Mohammad Hajarian

Investigador Auxiliar
ISTAR-Iscte - Centro de Investigação em Ciências da Informação, Tecnologias e Arquitetura
Departamento de Ciências e Tecnologias da Informação (ISTA)



Contactos

E-mail	Mohammad.Hajarian@iscte-iul.pt

Currículo

O Dr. Mohammad Hajarian é Investigador de Carreira (com tenure) e Diretor do Laboratório AI-HCI no ISTAR–Iscte, Iscte – Instituto Universitário de Lisboa. Foi anteriormente Bolseiro de Pós-Doutoramento Marie Skodowska-Curie (CONEX-Plus) e desempenhou funções como Professor Assistente em regime tenure-track na Universidad Carlos III de Madrid (UC3M), onde liderou o projeto ROSNUB financiado pela União Europeia. A sua investigação desenvolve e valida métodos centrados no ser humano para ecossistemas digitais mais seguros e resilientes, abrangendo redes sociais online, gamificação, IHC (Interação Humano-Computador), design de interação/experiência, personalização, sistemas de recomendação, intervenções comportamentais orientadas por IA, envolvimento de utilizadores e abordagens práticas para a mitigação de desinformação e redução de hostilidade online. É também Fundador e CEO da Gegli (Gohardasht.ir), uma das primeiras redes sociais (lançada em 2003), que utiliza como banco de ensaio real para investigação e inovação, permitindo a implementação e avaliação de algoritmos em larga escala. Esta abordagem de living-lab possibilita evidência longitudinal em contexto real — muitas vezes difícil de obter em estudos exclusivamente laboratoriais — e apoia a investigação colaborativa com parceiros internacionais para implementar e validar métodos de ponta em ambientes operacionais. Em contextos académicos e industriais, contribuiu para projetos de software industrial e colabora

ativamente em iniciativas do Horizon Europe e orientadas pela indústria. Proferiu palestras convidadas, workshops, tutoriais e apresentações em conferências a nível internacional, e contribui para a comunidade científica como editor e revisor de revistas e conferências de referência. Possui mais de 50 publicações e livros em ciência da computação e engenharia de software, mais de 10 anos de experiência de docência universitária (incluindo mais de 35 unidades curriculares) e orientação de teses de mestrado e doutoramento, muitas das quais resultaram em publicações com revisão por pares. Em reconhecimento das suas contribuições, recebeu múltiplas distinções e prémios, e as suas inovações têm sido adotadas em contextos de investigação e indústria.

Áreas de Investigação

Social Networks
Gamification
Personalization
User Engagement
User Acquisition
Human-Computer Interaction

Qualificações Académicas

Universidade/Instituição	Tipo	Curso	Período
Universidad Carlos III de Madrid	Pós-Doutoramento	MSCA Postdoctoral Fellow	2024
Islamic Azad University Karaj Branch	Doutoramento	Software Engineering	2018
Islamic Azad University Karaj Branch	Doutoramento	Software Engineering	2018
Staffordshire University	Mestrado	Software Engineering	2014
Staffordshire University	Mestrado	Software Engineering	2014
Payame Noor University	Bacharelato	Software Engineering	2012
Payame Noor University	Bacharelato	Software Engineering	2012

Orientações

• Teses de Doutoramento

- Em curso

	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Estado	Instituição
1	Karam Abdalazize	High performance webpage recommender system using social big data and gamification	Inglês	Em curso	Iscte

• Dissertações de Mestrado

- Terminadas

	Nome do Estudante	Título/Tópico	Língua	Instituição	Ano de Conclusão
1	Miguel Herrera Carrillo	A Gamification Based Interactive Music Recommendation System	Inglês	Iscte	2022
2	Miguel Herrera Carrillo	A Gamification Based Interactive Music Recommendation System	Inglês	Iscte	2022
3	Zahra Babaloo	Incels identification on social networks by analyzing user comments	Inglês	Iscte	2020

Total de Citações

Web of Science®	65
Scopus	216

Publicações

• Revistas Científicas

- Artigo em revista científica

1	hajarian, M., Miguel Herrera Carrillo, Paloma Diaz & Ignacio Aedo (2025). Gamispotify: a gamified social music recommendation system based on users' personal values. Multimedia Tools and Applications,. https://doi.org/10.1007/s11042-024-20588-y - N.º de citações Web of Science®: 4 - N.º de citações Scopus: 6 - N.º de citações Google Scholar: 9
2	hajarian, M., Paloma Diaz, Ignacio Aedo & Behrouz Minaei-Bidgoli (2025). A gamified nudging method for privacy personalization in social networks and its effects on online hostility and user engagement. Electronic Commerce Research and Applications, 74, 101554. https://doi.org/10.1016/j.elerap.2025.101554 - N.º de citações Web of Science®: 2 - N.º de citações Scopus: 3 - N.º de citações Google Scholar: 5

3	Cheng, K. M. , Wijaya, L., Teo, S. C., Koo, A. C. & Hajarian, M. (2025). Designing sustainable solutions: A gamified framework for empowering autonomous household recycling. Alam Cipta, 18(Special Issue 1), 90?111. https://doi.org/10.47836/AC.18.S1.PAPER06
4	hajarian, M., Paloma Diaz & Ignacio Aedo (2024). Overgamified? An Exploratory Study on Gamification and Crowdsourcing for Fake Accounts Detection in Social Networks. International Journal of Human–Computer Interaction,. https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2427989 - N.º de citações Web of Science®: 5 - N.º de citações Scopus: 3 - N.º de citações Google Scholar: 8
5	hajarian, M. (2019). SNEFL: Social network explicit fuzzy like dataset and its application for Incel detection. Multimedia Tools and Applications,. https://doi.org/10.1007/s11042-019-08057-3 - N.º de citações Web of Science®: 18 - N.º de citações Scopus: 21 - N.º de citações Google Scholar: 31
6	hajarian, M. (2019). A personalized gamification method for increasing user engagement in social networks. Social Network Analysis and Mining,. https://doi.org/10.1007/s13278-019-0589-3 - N.º de citações Scopus: 45 - N.º de citações Google Scholar: 73
7	hajarian, M. (2017). Introducing fuzzy like in social networks and its effects on advertising profits and human behavior. Computers in Human Behavior, 77, 282?293. https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.08.046 - N.º de citações Web of Science®: 17 - N.º de citações Scopus: 26 - N.º de citações Google Scholar: 35
8	hajarian, M. (2015). Toward the development of cross-platform mobile applications. Galaxy: International Interdisciplinary Research Journal,. https://doi.org/10.6084/M9.FIGSHARE.13668494
9	hajarian, M. (2015). Improving user satisfaction of websites using data mining. Galaxy: International Interdisciplinary Research Journal,. https://doi.org/10.6084/M9.FIGSHARE.13668464
10	hajarian, M. (2015). The role of data mining in revenue of websites. Galaxy: International Interdisciplinary Research Journal,. https://doi.org/10.6084/M9.FIGSHARE.13668488 - N.º de citações Google Scholar: 1
11	hajarian, M. (2015). Applying Data mining for advertisement in social networks and improving CTR. Journal of Applied Environmental and Biological Sciences, 5(12S), 417?420. https://doi.org/10.6084/m9.figshare.13668638 - N.º de citações Google Scholar: 7
12	hajarian, M. (2015). Why people use social networks?. International journal of social science & interdisciplinary research,. https://doi.org/10.6084/M9.FIGSHARE.13668479 - N.º de citações Google Scholar: 10
13	hajarian, M. (2015). A Framework for Improving Web 2.0 Interaction Design. Ciência e Natura,. https://doi.org/10.5902/2179460x20785 - N.º de citações Google Scholar: 5

- Artigo de revisão

1	hajarian, M. (2024)..

• Livros e Capítulos de Livros

- Autor de livro

1	hajarian, M. (2019). Gamification in social network engineering.
2	hajarian, M. (2019). A self-study book on C++ programming.
3	hajarian, M. (2019). Collecting data from social networks: methods and applications. Melerd publications.
4	hajarian, M. (2019). Designing cross-platform mobile applications using Xamarin.
5	hajarian, M. & Azam Bastanfard (2018). Social network engineering in web 2.0. Melerd publications.
6	hajarian, M. (2018). A self-study book on Visual Basic programming.
7	hajarian, M. (2018). Developing mobile applications with the android studio. Melerd publications.
8	hajarian, M. (2017). Data structures and algorithms with JavaScript.
9	hajarian, M. (2017). C# in one day. - N.º de citações Scopus: 7
10	hajarian, M. (2015). Training professional mobile application programming using phone gap and jQuery mobile. Sarafraz publications. Sarafraz publications.

- Capítulo de livro

1	hajarian, M., Paloma Diaz & Ignacio Aedo (2023). Work-in-Progress: The Social Networks Users' Behavior Change Using Gamified Education and Their Personality.. https://doi.org/10.1007/978-3-031-26876-2_92 - N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 3
2	hajarian, M. (2021). A Taxonomy of Online Marketing Methods.. https://doi.org/10.1108/978-1-80071-264-520211014 - N.º de citações Scopus: 29 - N.º de citações Google Scholar: 75
3	hajarian, M. Mars Button: Gamifying Asynchronous Communication for Enhanced User Engagement Across Digital Platforms. (pp. 357?369). https://doi.org/10.1007/978-3-031-93598-5_26 - N.º de citações Scopus: 1

• Conferências/Workshops e Comunicações

- Publicação em atas de evento científico

1	Hajarian, M., Külim, J., Khoshnou, A. & Diaz, P. (2024). Designing GPS: A user engagement module for mobile software applications. In Tilman Dingler; Flora Salim; Marion Koelle; Niels van Berkel; Jenny Waycott; (Ed.), MobileHCI 2024 Adjunct Proceedings. ACM. https://doi.org/10.1145/3640471.3680454 - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 2

2	Hajarian, M., Diaz, P. & Aedo, I. (2024). On privacy, security and trust for misuse prevention in social networks. 2024 International Symposium on Networks, Computers and Communications, ISNCC 2024. IEEE. https://doi.org/10.1109/isncc62547.2024.10759034 - N.º de citações Scopus: 2 - N.º de citações Google Scholar: 1
3	Hajarian, M. & De Coster, L. (2024). Gamification effect on brain activity and user behavior during online hostility exposure in social media. Proceedings - 2024 International Conference on Cyber-Enabled Distributed Computing and Knowledge Discover, CyberC 2024 (pp. 90?93). IEEE. https://doi.org/10.1109/CyberC62439.2024.00025 - N.º de citações Web of Science®: 1 - N.º de citações Scopus: 1 - N.º de citações Google Scholar: 1
4	Hajarian, M., Diaz, P. & Aedo, I. (2023). Fun button experiment: The long-term effect of gamification on user engagement and behavior. In Le K.N., Bao V.N.Q. (Ed.), Proceedings - 2023 28th Asia Pacific Conference on Communications, APCC 2023. IEEE. https://doi.org/10.1109/APCC60132.2023.10460703 - N.º de citações Scopus: 5 - N.º de citações Google Scholar: 5
5	Hajarian, M., Diaz, P. & Aedo, I. (2023). Evaluating the impact of different user engagement elements on software applications. 2023 46th MIPRO ICT and Electronics Convention (MIPRO) (pp. 103?108). https://doi.org/10.23919/MIPRO57284.2023.10159746 - N.º de citações Scopus: 11 - N.º de citações Google Scholar: 10
6	Hajarian, M. & Diaz, P. (2021). Effective gamification: A guideline for gamification workshop of WEEF-GEDC 2021 Madrid conference. Proceedings of 2021 World Engineering Education Forum/Global Engineering Deans Council, WEEF/GEDC 2021 (pp. 506?510). IEEE. https://doi.org/10.1109/WEEF/GEDC53299.2021.9657452 - N.º de citações Web of Science®: 11 - N.º de citações Scopus: 17 - N.º de citações Google Scholar: 29
7	hajarian, M. & Hemmati, S. (2021). A Crowdsourcing and Gamification based Product Ranking Method for E-Commerce. 2021 7th International Conference on Web Research (ICWR) (pp. 197?201). IEEE. https://doi.org/10.1109/ICWR51868.2021.9443122 - N.º de citações Google Scholar: 13
8	Hajarian, M. & Hemmati, S. (2021). Toward stopping incel rebellion: Detecting incels in social media using sentiment analysis. 7th International Conference on Web Research, ICWR 2021 (pp. 169?174). IEEE. https://doi.org/10.1109/ICWR51868.2021.9443027 - N.º de citações Scopus: 6 - N.º de citações Google Scholar: 23
9	Hajarian, M. & Hemmati, S. (2020). A gamified word of mouth recommendation system for increasing customer purchase. Proceeding of 4th International Conference on Smart Cities, Internet of Things and Applications, SCIoT 2020 (pp. 7?11). IEEE. https://doi.org/10.1109/SCIOT50840.2020.9250209 - N.º de citações Scopus: 20 - N.º de citações Google Scholar: 23
10	hajarian, M. (2016). A Parallel Solution for The 0-1 Knapsack Problem Using Firefly Algorithm. 1st International Conference on Swarm Intelligence and Evolutionary Computation. https://doi.org/10.1109/CSIEC.2016.7482134 - N.º de citações Web of Science®: 7 - N.º de citações Scopus: 10 - N.º de citações Google Scholar: 16

Prémios

- Marie Curie Postdoctoral Fellowship (2022–2024) (2022)
- Superior graduate (2018)
- Superior youth (2018)
- Best Researcher (2017)

Associações Profissionais

- Association for Computing Machinery (ACM) (Desde 2022)
- IEEE (Desde 2022)
- Interactive Systems Research Group (DEI Lab) (Desde 2020)
- Young Researchers' Club (Desde 2016)
- Iran’s Elites National Foundation (Desde 2016)
- Computer Science Forum, KIAU (Karaj Islamic Azad University) (Desde 2015)