

INFORMAZIONI PERSONALI

Alessandro Olivieri

ATTIVITA' DIDATTICHE

- 01/05/2019 – 15/07/2019 **Insegnamento per il trimestre Autunnale 2018 nel corso “ART 182. Foundation in Digital Art I.” nel dipartimento di “Art & Design” ~ 60 ore**
- Calpoly - California Polytechnic State University, San Luis Obispo, California.
- Insegnamento del Software Unreal Engine per lo sviluppo di ambienti di Realtà Virtuale
- 01/05/2019 – 15/07/2019 **Tutorato nel “Laboratorio di Design Multimediale” per l’anno accademico 2016/2017 all’interno del corso laurea Magistrale in Design Computazionale, docenti prof. Oppedisano F. e prof. Rossi D. ~ 30 ore**
- Saad – Scuola di Architettura e Design “Eduardo Vittoria” - Unicam
- Insegnamento del Software Unreal Engine per lo sviluppo di ambienti di Realtà Virtuale
- 01/05/2018 – 15/07/2018 **Tutorato nel “Laboratorio di Design Multimediale” per l’anno accademico 2016/2017 all’interno del corso laurea Magistrale in Design Computazionale, docenti prof. Oppedisano F. e prof. Rossi D. ~ 30 ore**
- Saad – Scuola di Architettura e Design “Eduardo Vittoria” - Unicam
- Insegnamento del Software Unreal Engine per lo sviluppo di ambienti di Realtà Virtuale
- 01/05/2017 – 15/07/2017 **Tutorato nel “Laboratorio di Design Multimediale” per l’anno accademico 2016/2017 all’interno del corso laurea Magistrale in Design Computazionale, docenti prof. Oppedisano F. e prof. Rossi D. ~ 30 ore**
- Saad – Scuola di Architettura e Design “Eduardo Vittoria” - Unicam
- Insegnamento del Software Unreal Engine per lo sviluppo di ambienti di Realtà Virtuale
- 01/05/2016 – 15/07/2016 **Tutorato nel “Laboratorio di Design Multimediale” per l’anno accademico 2016/2017 all’interno del corso laurea Magistrale in Design Computazionale, docenti prof. Oppedisano F. e prof. Rossi D. ~ 30 ore**
- Saad – Scuola di Architettura e Design “Eduardo Vittoria” - Unicam
- Insegnamento del Software Unreal Engine per lo sviluppo di ambienti di Realtà Virtuale

ATTIVITA' DI DISSEMINAZIONE

- 07/05/2017 **Fosforo, “La festa della Scienza”, allestimento e gestione stand Unicam con postazione di realtà virtuale**
- 24/11/2017 **Seminario didattico tenuto all’interno di “Scenari di Innovazione - Ciclo di seminari didattici” organizzati dai dottori e dottorandi della SAAD, intervento : “La realtà virtuale come strumento di interazione attiva”**

- 01/12/2017 – 03/12/2017 Maker Faire di Roma 2017, cura dello stand Unicam, con l'allestimento di un sistema di mixed reality
- 08/02/2017 Seminario didattico incentrato sulla "Mixed Reality" tenuto presso liceo scientifico Gentili di Samano
- 20/03/2018 Serie di tre lezioni incentrate sulla "Mixed Reality" presso l'istituto "Tecnico per Geometri Umberto I" di Ascoli Piceno nell'ambito di un progetto organizzato dalla Fondazione Carisap
- 26/04/2018
- 03/05/2018
- 01/06/2018 Seminario didattico tenuto all'interno di "Scenari di Innovazione - Ciclo di seminari didattici" organizzati dai dottori e dottorandi della SAAD, intervento : "Progettare "dal vivo" "
- 15/06/2018 Seminario "Virtual Reality for Cultural Heritage" all'interno del "Master in comunicazione dei beni culturali", Università la Sapienza – Roma
- 28/11/2018 Presentazione "Real-time Engine in Architecture" presso il Gaming Developer Club Game club CalPoly, San Luis Obispo, California

PUBBLICAZIONI ED ALTRI
PRODOTTI DELLE ATTIVITA' DI
RICERCA

PUBBLICAZIONI

- 2014 Rossi D., Petrucci E and Olivieri A. (2014), "*Projection-based city atlas: An interactive, touchless, virtual tour of the urban fabric of Ascoli Piceno*" 2014 International Conference on Virtual Systems & Multimedia (VSMM), Hong Kong, 2014, pp. 310-317. ISBN 978-1-4799-7227-2
- 2018 Feriozzi, R., Olivieri A. (2018) "*I videogame per l'apprendimento della geometria proiettiva. Analisi degli spazi virtuali attraverso la disciplina della rappresentazione*". Proceedings of the 1st International and Interdisciplinary Conference on Digital Environments for Education, Arts and Heritage: EARTH 2018. Springer, 2019. ISBN 978-3-030-12239-3
- 2018 Olivieri A., Feriozzi R. (2018) "*Visual Paradoxes in Video Games: Spatial Reconstructions and Geometric Analysis*". In: International Conference on Geometry and Graphics. Springer, Cham, 2018. p. 968-979. ISBN 978-3-319-95587-2
- 2018 Olivieri A. (2018) "*Mixed reality: analisi dello stato dell'arte nel continuum reale-virtuale*". SAAD. Scenari di innovazione architettura e design: Volume 1/2018, 2019, 1: 91. ISBN 978-88-94869-71-2

- 2018 Rossi D., Meschini A., Feriozzi R., Olivieri A. (2018). *“Cose dell’altro mondo. La realtà virtuale immersiva per il patrimonio culturale”* in Luigini A., Panciroli C. (a cura di), *Ambienti Digitali per l’Educazione all’Arte e al Patrimonio*, Franco Angeli, Milano 2018. ISBN 978-8-891-77333-3
- 2019 Rossi D., Olivieri A. (2019). *“Tra figurazione e simulazione - Applicazioni di Realtà Artificiale per il modello della basilica di Loreto”* in Bellini F. (a cura di), *La basilica della Santa Casa di Loreto - La storia per immagini nell’età del digitale*. Artemide, Roma 2019. ISBN 978-88-7575-317-7
- 2019 Rossi D., Olivieri A. (2019). *“First Person Shot: la prospettiva dinamica interattiva negli ambienti virtuali immersivi”*, in *Riflessioni. L’arte del Disegno / Il Disegno dell’Arte*. p. 977-984, ROMA:Gangemi, ISBN: 978-8-8492-3762-7
- 2019 Rossi D., Olivieri A. (2019). *“Museum A/V Branding”*, in *Grafiche/Graphics - Book of Abstract IMG2019*, pp.154-155. ISBN:978-8-8995-8607-2

CONTRIBUTI IN CONFERENZE

- 05/10/2017 Conferenza *“Ambienti digitali per l’educazione all’arte e al patrimonio”*, tenutasi presso la Libera Università di Bolzano
- 10/01/2018 Conferenza *“Ai confini del Disegno. Esperienza di Modelli Virtuali e Spazi Immersivi”*, tenutasi presso l’Università degli studi di Trieste, Gorizia
- 05/07/2018 - 06/07/2018 Conferenza *“#Earth2018 - Digital environments for education, arts and heritage”*, tenutasi presso la Libera Università di Bolzano - UniBZ, Bressanone
- Premio “Best Presentation” per il contributo *“I videogame per l’apprendimento della geometria proiettiva. Analisi degli spazi virtuali attraverso la disciplina della rappresentazione”* nell’ambito della conferenza *“EARTH2018 - Digital Environments for Education, Arts and Heritage”*.
- 06/08/2018 Conferenza ICGG2018 *“The 18th International Conference on Geometry and Graphics”*, tenutasi presso il Politecnico di Milano, Milano

PARTECIPAZIONE A CONFERENZE

- 20/07/2017 – 23/07/2017 CPIT1 - Campus Party Italia, *“Un appuntamento con la tecnologia e l’innovazione per far crescere le proprie idee, incontrare aziende e mostrare le proprie abilità”*, 20/23 July 2017
- 18/10/2017 – 19/10/2017 Conference *“TECHNOLOGYforALL 2017 - Il Forum dell’Innovazione Tecnologica per il Territorio, i Beni Culturali e le Smart City”*, Rome, 18/19 October 2017
- 24/10/2017 SMAU Milano, *“Circuito di eventi che permette l’incontro tra le aziende e i professionisti per soddisfare il fabbisogno di innovazione favorendo l’incontro con i fornitori di soluzioni digitali”*, 24 October 2017

- 03/11/2017 Conference "DDD - Digital drawing days", Arezzo, 3 November 2017
- 05/07/2018 – 06/07/2018 Conference "EARTH2018 - Digital Environments for Education, Art and Heritage", UniBz, Bressanone, 5-6 July 2018.
- 19/07/2018 – 22/07/2018 CPIT2 - Campus Party Italia, "Un appuntamento con la tecnologia e l'innovazione per far crescere le proprie idee, incontrare aziende e mostrare le proprie abilità", 19-22 July 2018
- 05/08/2018 – 06/08/2018 Conference "Icgg2018 - The 18th International Conference on Geometry and Graphics", PoliMi, Milan 5-6 August 2018.
- 18/10/2018 Conference "Unreal Engine Dev Days 2018", Los Angeles, 18 October 2018
- 06/10/2018 WDCH Dreams by Refik Anadol at the Los Angeles Philharmonic's, Walt Disney Hall, Los Angeles, 6 October 2018
- 08/03/2019 Conference "Videogiochi e Musei - Strategie, approcci ed Esperienze per l'utilizzo dei videogiochi nei musei", Museo Nazionale Romano a Palazzo Massimo, Rome, 08 March 2019

MOSTRE E FIERE

- 11/04/2016 – 30/04/2016 Attività scientifiche e di supporto alla ricerca dal titolo: "Environment Interaction and Multisensory Virtual Reality" studio dell'interazione individuo-ambiente tramite riproduzione virtuale di contesti reali e virtuali di ambienti cucina, nell'ambito del contratto di ricerca tra la Scuola di Architettura e Design dell'Università di Camerino e la Lube Industries S.r.l. , presentato alla "Fiera del Mobile 2016" dal 11/04/2016 - 17/04/2016
- 01/09/2016 "Sviluppo di un sistema interattivo per la visualizzazione in realtà aumentata di contenuti multimediali elaborati nell'ambito della mostra DCE - Il design del bello buono e ben fatto", SAAD
- 01/12/2017 – 03/12/2017 "Allestimento e cura di un sistema di Mixed Reality per la visualizzazione di ambienti digital", Maker Faire, Rome
- 08/06/2019 "Sviluppo e allestimento di un sistema di realtà aumentata attraverso la proiezione zenitale di informazioni digitali su un modello orografico del territorio di Camerino", Creative Cities 2019, Fabriano

GRUPPI DI RICERCA

- 2016 - 2018 FAR 2014, Università di Camerino, assegnati alla ricerca Smart-Heritage: digital tools for the smart enhancement of the cultural heritage of Marche. Case study: the sanctuary-city of Loreto
- 2018 – alla data attuale FAR 2018, Università di Camerino, assegnati alla ricerca: Food and Wine Heritage in the Marche Region: Digital Storytelling Through Virtual and Augmented Reality

**TITOLI DI FORMAZIONE
POST-LAUREA**

01/11/2016 – alla data attuale

Corso di Dottorato di Ricerca

ISAS - International School of Advanced Studies - University of Camerino

- Corso di dottorato di ricerca con tema "Mixed Reality applications for the enhancement of cultural heritage"

Le principali attività di ricerca svolte sono incentrate nel campo della Mixed Reality, nello specifico l'utilizzo della realtà mista applicata ai Beni culturali.

La prima fase della ricerca è stata mirata allo studio delle molteplici sfaccettature presenti nel campo della MR, partendo dal definire l'obiettivo principale della ricerca che è quello di studiare e sviluppare nuovi sistemi di realtà aumentata e realtà virtuale per la valorizzazione del patrimonio culturale, andando poi a definire dei sotto obiettivi che possono riguardare altri ambiti, come l'industria 4.0 e il benessere e molti altri.

La seconda fase è consistita nella definizione e sviluppo di alcuni casi studio che hanno validato aspetti della ricerca svolta.

Infine per approfondire la ricerca e cercare contaminazioni esterne ho partecipato svariati eventi nazionali e internazionali, come conferenze, fiere di settore e lezioni riguardanti il vasto mondo della MR.

04/04/2012 – 24/10/2014

Laura Magistrale in Architettura

Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria" - Unicam, Ascoli Piceno, Ascoli Piceno (Italia)

- Votazione finale 110 e Lode/110

Nel percorso formativo sono state sviluppate competenze nei settori della progettazione architettonica, competenze nelle discipline del disegno, della storia, della costruzione, dell'urbanistica, del restauro e della tecnologia, oltre che cultura generale in tutti i campi dell'architettura, con particolare riguardo alle conoscenze di tipo tecnico applicativo.

Tesi in Comunicazione dell'Architettura

Titolo tesi: S.A.M. (Spatial Augmented Model), Studio di un modello aumentato della forma urbana di Ascoli Piceno

18/06/2017 – 23/06/2017

Partecipazione alla Virtual Reality Summer School 2017, "Immersive Presence, Augmented Visualization and Advanced Interaction", Torre dell'Orso (Lecce), Italy**ESPERIENZA
PROFESSIONALE**

01/01/2017 – 31/12/2019

Progettista – Mixed Reality developer

Hub21 Srl, Ascoli Piceno

- Le attività svolte nel periodo di lavoro presso Hub21 Srl sono state molteplici, dalla progettazione e prototipazione di oggetti di design allo sviluppo di ambienti di Mixed Reality per progetti di rievocazione storico culturale.

Tutto ciò si è svolto nell'ambito del progetto Eureka che vede la collaborazione delle Università Marchigiane con le aziende del territorio regionale per la formazione di dottori di ricerca e per lo sviluppo di progetti innovativi e l'avanzamento della ricerca in ambito industriale.

27/10/2014 – 13/05/2015

Progettista – Mixed Reality developer

Matic Animation Srl, San Benedetto del Tronto

- In questa esperienza lavorativa mi sono occupato dello sviluppo e programmazione per smartphone, tablet (android, ios) e pc di applicazioni che integrano la realtà aumentata per la visualizzazione di elementi di arredo e design in ambienti reali. Inoltre lo sviluppo di ambientazioni in realtà virtuale navigabili per la visualizzazione di elementi di arredo e design inserite in scenari di rilevanza architettonica.

01/05/2011–15/07/2011

Progettista

Ascoli Piceno

- Tirocinio Formativo nell'ambito del corso di laurea triennale in Scienze dell'Architettura.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

01/11/2016 – alla data attuale

Corso di Dottorato di Ricerca

Livello 8 QEQ

ISAS - International School of Advanced Studies - University of Camerino

- Corso di dottorato di ricerca con tema "Mixed Reality applications for the enhancement of cultural heritage"
Le principali attività di ricerca svolte sono incentrate nel campo della Mixed Reality, nello specifico l'utilizzo della realtà mista applicata ai Beni culturali.
La prima fase della ricerca è stata mirata allo studio delle molteplici sfaccettature presenti nel campo della MR, partendo dal definire l'obiettivo principale della ricerca che è quello di studiare e sviluppare nuovi sistemi di realtà aumentata e realtà virtuale per la valorizzazione del patrimonio culturale, andando poi a definire dei sotto obiettivi che possono riguardare altri ambiti, come l'industria 4.0 e il benessere e molti altri.
La seconda fase è consistita nella definizione e sviluppo di alcuni casi studio che hanno validato aspetti della ricerca svolta.
Infine per approfondire la ricerca e cercare contaminazioni esterne ho partecipato svariati eventi nazionali e internazionali, come conferenze, fiere di settore e lezioni riguardanti il vasto mondo della MR.

04/04/2012 – 24/10/2014

Laura Magistrale in Architettura

Livello 7 QEQ

Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria" - Unicam, Ascoli Piceno, Ascoli Piceno (Italia)

- Votazione finale 110 e Lode/110

Nel percorso formativo sono state sviluppate competenze nei settori della progettazione architettonica, competenze nelle discipline del disegno, della storia, della costruzione, dell'urbanistica, del restauro e della tecnologia, oltre che cultura generale in tutti i campi dell'architettura, con particolare riguardo alle conoscenze di tipo tecnico applicativo.

Tesi in Comunicazione dell'Architettura

Titolo tesi: S.A.M. (Spatial Augmented Model), Studio di un modello aumentato della forma urbana di Ascoli Piceno

15/09/2008–04/04/2012

Laurea in Scienze dell'Architettura

Livello 6 QEQ

Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria" - Unicam, Ascoli Piceno, Ascoli Piceno

Votazione finale 101/110

Nel percorso formativo sono state sviluppate competenze nei settori della progettazione architettonica, competenze nelle discipline del disegno, della storia, della costruzione, dell'urbanistica, del restauro e della tecnologia, oltre che cultura generale in tutti i campi dell'architettura, con particolare riguardo alle conoscenze di tipo tecnico applicativo.

Tesi in Progettazione Urbanistica

Titolo tesi: Sviluppo sostenibile a Pagliare del Tronto.

10/09/2002–15/07/2007

Diploma di Geometra

Livello 5 QEQ

- Istituto tecnico commerciale e per geometri Umberto I, Ascoli Piceno (Italia)

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre Italiano

Altre lingue

	COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
Inglese	C1	B2	B2	B2	B1

Livelli: A1/A2: Utente base - B1/B2: Utente intermedio - C1/C2: Utente avanzato
[Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue](#)

Competenze comunicative

- Capacità di lavoro autonomo e in teamwork, partecipando in modo attivo a gruppi di lavoro in cui è necessaria la collaborazione fra diverse figure professionali.
- Buone capacità relazionali e comunicative

Competenze organizzative e gestionali

- Spiccate doti organizzative e di problem solving, acquisite attraverso la collaborazione universitaria e la gestione di progetti condivisi.

Competenze professionali

- Progettazione architettonica
- Modellazione 3D in ambito architettonico e di Design
- Renderizzazione – Animazioni 3D – Grafica
- Sviluppo per device mobili e Pc di applicazioni dei Realtà Aumentata e Virtuale

Competenze digitali

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato

Livelli: Utente base - Utente intermedio - Utente avanzato
[Competenze digitali - Scheda per l'autovalutazione](#)

- Sistemi operativi: ambiente Windows, Mac Os
- Conoscenza avanzata del pacchetto Office, Outlook e browser della rete Internet
- Ottima conoscenza di programmi di grafica e fotoritocco, disegno Cad, in particolare:
 - Autocad 2D e 3D: livello eccellente
 - Adobe Photoshop: livello eccellente
 - Adobe Premiere: livello eccellente
 - Adobe After Effect: livello eccellente
 - Adobe Illustrator: livello ottimo
 - 3D Studio Max: livello buono
 - Unity 3D: livello ottimo
 - Unreal Engine: livello ottimo
 - Primus: livello buono
 - Docfa: livello buono

Patente di guida B