

INFORMAZIONI PERSONALI

Alessandro Olivieri

ATTIVITA' DIDATTICHE
01/03/2020 – 30/07/2020

Docente a contratto in “Disegno Digitale” presso la Scuola di Architettura e Design di Ascoli Piceno, UNICM, per l'anno accademico 2019/2020 ~ 60 ore

UNICAM, Saad , Ascoli Piceno

- Insegnamento delle basi della grafica Digitale oltre che i software Blender, Photoshop, Illustrator.

01/05/2020 – 15/07/2020

Tutorato nel “Laboratorio di Design Multimediale” per l'anno accademico 2019/2020 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

01/05/2019 – 15/07/2019

Tutorato nel “Laboratorio di Design Multimediale” per l'anno accademico 2018/2019 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

01/09/2018 – 12/12/2018

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

01/05/2018 – 15/07/2018

Tutorato nel “Laboratorio di Design Multimediale” per l'anno accademico 2017/2018 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 2015/2016 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

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

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**