

INFORMAZIONI PERSONALI

Alessandro Olivieri

TITOLI DI FORMAZIONE

Dottorato di Ricerca

ISAS - International School of Advanced Studies - University of Camerino
Dottorato di ricerca in Science and Technology - Information Science and Complex Systems
Curriculum in Innovative Technologies and Industrial Design
Ciclo XXXII

Titolo della Tesi: Ricerca e sviluppo di nuove applicazioni di Mixed Reality per la valorizzazione del patrimonio culturale.

Tema della ricerca:tema "Mixed Reality applications for the enhancement of cultural heritage"

La principale attività di ricerca si è concentrata nella valorizzazione del Patrimonio Culturale attraverso l'utilizzo della Mixed Reality.

Laurea 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

ATTIVITA' DIDATTICHE

01/03/2023 – 30/07/2023

Docente a contratto in “Disegno Digitale” presso la Scuola di Architettura e Design di Ascoli Piceno, UNICAM, per l’anno accademico 2022/2023 ~ 60 ore

UNICAM, Saad , Ascoli Piceno

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

20/06/2023 – 15/07/2023

Docente a contratto per il “Master di I livello in game design per la valorizzazione dei territori e del patrimonio culturale”, UNICAM, per l’anno accademico 2022/2023 ~ 12 ore

UNICAM, Camerino

Modulo di Tecniche Avanzate - Virtual Reality

- 01/05/2023 – 15/07/2023 Tutorato nel "Laboratorio di Design Multimediale" per l'anno accademico 2022/2023 all'interno del corso laurea Magistrale in Design Computazionale, docenti prof. Oppedisano F. e prof. Rossi D. ~ 20 ore
- Saad – Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria" - Unicam
- Insegnamento del Software Unreal Engine per lo sviluppo di ambienti di Realtà Virtuale
- 01/03/2022 – 30/07/2022 Docente a contratto in "Disegno Digitale" presso la Scuola di Architettura e Design di Ascoli Piceno, UNICAM, per l'anno accademico 2021/2022 ~ 60 ore
- UNICAM, Saad , Ascoli Piceno
- Insegnamento delle basi della grafica Digitale oltre che i software Blender, Photoshop, Illustrator.
- 01/05/2022 – 15/07/2022 Tutorato nel "Laboratorio di Design Multimediale" per l'anno accademico 2021/2022 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
- 01/03/2021 – 30/07/2021 Docente a contratto in "Disegno Digitale" presso la Scuola di Architettura e Design di Ascoli Piceno, UNICAM, per l'anno accademico 2020/2021 ~ 60 ore
- UNICAM, Saad , Ascoli Piceno
- Insegnamento delle basi della grafica Digitale oltre che i software Blender, Photoshop, Illustrator.
- 01/05/2021 – 15/07/2021 Tutorato nel "Laboratorio di Design Multimediale" per l'anno accademico 2020/2021 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
- 01/03/2020 – 30/07/2020 Docente a contratto in "Disegno Digitale" presso la Scuola di Architettura e Design di Ascoli Piceno, UNICAM, 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
- Cal Poly - 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 Sarnano
- 20/03/2018 Serie di tre lezioni incentrate sulla "Mixed Reality" presso l'istituto "Tecnico
26/04/2018 per Geometri Umberto I" di Ascoli Piceno nell'ambito di un progetto

- 03/05/2018 organizzato dalla Fondazione Carisap
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 Cal Poly, 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., Pancioli 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 Icg2018 *"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 digitali"*, 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

ALTRE ATTIVITA'

- 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