



Alessandro Olivieri

ESPERIENZA LAVORATIVA

[01/12/2023 – Attuale]

Attività di ricerca nel Settore Scientifico-Disciplinare ICAR/17 "Disegno"

Unicam

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

Titolo del progetto di ricerca: "Talking Hands 360. Sistema di gestione virtuale di un guanto per la riabilitazione post ictus".

[01/02/2020 – 15/09/2023]

Grafico - Marketing - Backoffice

CashInvoice Srl

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

Fintech italiana che offre soluzioni di finanza alternativa per le PMI.

- Sviluppo del brand identity;
- Gestione della SEO e delle campagne di digital marketing;
- Operazioni di backoffice.

[01/01/2022 – 15/09/2023]

Grafico - Marketing - Backoffice

PausePay

Città: Milano

Paese: Italia

- Sviluppo del brand identity;
- Gestione della SEO e delle campagne di digital marketing;
- Operazioni di backoffice.

[01/01/2017 – 31/01/2020]

Ricerca & Sviluppo - Mixed Reality

Hub21 Srl

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

Attività lavorativa direttamente collegata al percorso di formazione per il dottorato di ricerca attraverso il progetto "Eureka" della Regione Marche. Hub21 è un acceleratore di startup oltre che Polo Scientifico, Tecnologico e Culturale.

[01/10/2015 – 30/04/2016]

Sviluppo ambienti di Realtà Virtuale

Lube Industrie Srl / Unicam

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

Attività scientifiche e 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 degli studi di Camerino con la Lube Industries s.r.l. , presentato alla "Fiera del Mobile 2016" dal 11/04/2016 - 17/04/2016.

[27/10/2014 – 13/05/2015]

Sviluppo ambienti di Realtà Aumentata

Matic Animation Srl

Città: San Benedetto del Tronto

Paese: Italia

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.

Sviluppo di ambientazioni in realtà virtuale navigabili per la visualizzazione di elementi di arredo e design inserite in scenari di rilevanza architettonica.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

[01/01/2017 – 04/02/2023]

Dottorato di ricerca

Unicam <https://www.unicam.it/>

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

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

La ricerca analizza lo stato dell'arte della Mixed Reality, le sue potenziali applicazioni, le sfide di carattere tecnico, i possibili scenari applicativi presenti e futuri, oltre ovviamente, ad un inquadramento di carattere storico.

I risultati della ricerca si sono concretizzati in applicazioni MR-based per la valorizzazione del patrimonio culturale materiale e immateriale. Ognuno dei quattro casi di studio si differenzia per tipologia e problematiche connesse.

[04/04/2012 – 24/10/2014]

Laurea Magistrale in Architettura

Unicam <https://www.unicam.it/>

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

Voto finale: 110 e Lode /110

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

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.

[15/09/2008 – 04/04/2012]

Laurea in Scienze dell'Architettura

Unicam <https://www.unicam.it/>

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

Voto finale: 101/110

Tesi: Sviluppo sostenibile a Pagliare del Tronto.

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.

[10/09/2002 – 15/07/2007]

Diploma di Geometra

Istituto tecnico commerciale e per geometri Umberto I

Città: Ascoli Piceno

Paese: Italia

ATTIVITÀ DIDATTICA

[01/03/2020 – Attuale]

Docente a contratto per il corso di “Disegno Digitale” presso la Scuola di Architettura e Design di Ascoli Piceno, UNICAM,

UNICAM, Saad , Ascoli Piceno

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

[01/10/2023 – Attuale]

Docente a contratto per il corso "Technologies for Extended Reality" nel corso di laurea in Computer Science, UNICAM

UNICAM, Camerino

Fondamenti di Extended Reality e sviluppo di App di Mixed Reality.

[01/05/2016 – Attuale]

Tutorato nel “Laboratorio di Design Multimediale” all’interno del corso di laurea Magistrale in Design Computazionale, docenti prof. Oppedisano F. e prof. Rossi D.

Saad – Scuola di Architettura e Design “Eduardo Vittoria” - Unicam

■ Insegnamento del Software Unreal Engine per lo sviluppo di ambienti di Realtà Virtuale

[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, accademico 2022/2023

UNICAM, Camerino

Modulo di Tecniche Avanzate - Virtual Reality

[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

COMPETENZE PROFESSIONALI

Ricerca e Sviluppo nell'ambito della Mixed Reality

Grazie al mio percorso di studio e alla mia esperienza professionale, ho sviluppato solide competenze nell'ambito delle esperienze di Mixed Reality. Queste competenze abbracciano una vasta gamma di tecnologie immersive e non, comprese le esperienze di Realtà Aumentata attraverso dispositivi mobile e altri dispositivi non convenzionali, nonché le esperienze di Realtà Virtuale sfruttando HMD immersivi.

Nel corso del mio percorso, ho dimostrato la capacità di progettare, sviluppare e implementare applicazioni e scenari coinvolgenti sia per la Realtà Aumentata che per la Realtà Virtuale. Questo include la creazione di ambienti virtuali interattivi, la progettazione di modelli 3D e di interfacce utente 2D di alta qualità, per garantire un'esperienza utente fluida e precisa.

Le mie competenze in questo campo sono inoltre il risultato di una costante passione per l'innovazione e per l'esplorazione delle tecnologie immersive.

Modellazione 3D e Grafica digitale

Posseggo solide competenze in modellazione 3D e grafica, acquisite attraverso la mia formazione e l'esperienza pratica. La mia abilità nel creare modelli tridimensionali dettagliati e nel elaborare immagini grafiche di alta qualità è stata dimostrata in vari contesti. Sono in grado di trasformare idee in realtà visiva, contribuendo a progetti creativi e comunicativi attraverso la mia passione per la visualizzazione 3D e la progettazione grafica.

Progettazione Architettonica

Durante il mio percorso di studi in Architettura, ho sviluppato solide competenze di progettazione architettonica. Ho acquisito una profonda comprensione dei principi fondamentali del design, compresa la pianificazione degli spazi, la gestione della luce e l'ottimizzazione dell'uso dei materiali. La mia formazione accademica ha potenziato la mia capacità di tradurre concetti complessi in progetti architettonici concreti, dimostrando una forte inclinazione per l'equilibrio tra estetica e funzionalità nell'ambito dell'architettura.

COMPETENZE DIGITALI

Sviluppo Ambienti in Virtual Reality | Sviluppo ambienti in Augmented Reality | Grafica digitale 2d | Modellazione 3d | Unity 3D | Unreal Engine 4 | Unreal Engine 5 | Visual scripting Unity 3D/Unreal Engine 4/5 | Blender 3D | Cinema 4D | Autocad | Photoshop | After Effects | Premiere Pro | Illustrator | Fotomodellazione | Previsualizzazione Architettonica e di Design

PUBBLICAZIONI

[2019] **Museum A/V Branding**

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

[2019]

First Person Shot: la prospettiva dinamica interattiva negli ambienti virtuali immersivi

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]

Tra figurazione e simulazione - Applicazioni di Realtà Artificiale per il modello della basilica di Loreto

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

[2018]

Cose dell'altro mondo. La realtà virtuale immersiva per il patrimonio culturale

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

[2018] **Mixed reality: analisi dello stato dell'arte nel continuum reale-virtuale**

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]

Visual Paradoxes in Video Games: Spatial Reconstructions and Geometric Analysis

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]

I videogame per l'apprendimento della geometria proiettiva. Analisi degli spazi virtuali attraverso la disciplina della rappresentazione".

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

[2014]

Projection-based city atlas: An interactive, touchless, virtual tour of the urban fabric of Ascoli Piceno

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

CONFERENZE E SEMI-NARI

[06/08/2018]

Conferenza ICGG2018 "The 18th International Conference on Geometry and Graphics", tenutasi presso il Politecnico di Milano, Milano

Milano

[05/07/2018 – 06/07/2018]

Conferenza "#Earth2018 - Digital environments for education, arts and heritage", tenutasi presso la Libera Università di Bolzano - UniBZ, Bressanone

Bressanone

Ricevuto il 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".

[10/01/2018]

Conferenza "Ai confini del Disegno. Esperienza di Modelli Virtuali e Spazi Immersivi", tenutasi presso l'Università degli studi di Trieste, Gorizia

Gorizia

[05/10/2017]

**Conferenza “Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio”,
tenutasi presso la Libera Università di Bolzano**

Bolzano

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**

Il contributo alla ricerca è stato attraverso lo sviluppo di ambienti di Realtà Virtuale e Realtà Aumentata per la valorizzazione del Basilica della Santa casa di Loreto.

[2018 – 2020]

**FAR 2018, Università di Camerino, assegnati alla ricerca: Food and Wine
Heritage in the Marche Region: Digital Storytelling Through Virtual and
Augmented Reality**

Il contributo alla ricerca è stato attraverso lo sviluppo di ambienti di Realtà Virtuale per la valorizzazione del Basilica del patrimonio enogastronomico della regione Marche.

**COMPETENZE LINGUI-
STICHE**

Lingua madre: italiano

Altre lingue:

Inglese

ASCOLTO C2 LETTURA C2 SCRITTURA B2

PRODUZIONE ORALE B2 INTERAZIONE ORALE B2

Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel CV ai sensi dell'art. 13 d. lgs. 30 giugno 2003 n. 196 - “Codice in materia di protezione dei dati personali” e dell'art. 13 GDPR 679/16 - “Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali”.