

**FORMATO EUROPEO
PER IL CURRICULUM
VITAE**



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome

CARROZZINO MARCELLO

Indirizzo

Telefono

Fax

E-mail

Nazionalità

Italiana

Data di nascita

ESPERIENZA LAVORATIVA

- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

Marzo 2010 – presente

Scuola Superiore Sant'Anna, Pisa

Università

Ricercatore

Ricercatore T.D. (settore disciplinare ING-INF/05 - Sistemi di Elaborazione delle Informazioni) – dal 2016 Ricercatore di tipo A

Coordinatore del gruppo "Art, Culture and Education" presso il Laboratorio di Robotica Percettiva dell'Istituto delle Tecnologie della Comunicazione, Informazione e Percezione.

Responsabilità di progetti di ricerca.

Docente del corso di Corso di "Augmented and Virtual Reality" per il Dottorato in Emerging Digital Technologies

Supervisor di tesi di dottorato.

- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

Settembre 2006 – presente

Università di Pisa

Università

Docente

Docente del corso di "Ambienti Virtuali", per la Laurea Magistrale in Informativa Umanistica, Facoltà di Lettere e Filosofia, e per la Laurea Magistrale in Informatica, Facoltà di Scienze MFN. Dal 2013 Docente del corso di "Augmented and Virtual Reality", Laurea Magistrale in Embedded Computing Systems, facoltà di Ingegneria.

Relatore di Tesi di Laurea (oltre 60 tra laurea triennale, specialistica e magistrale)

- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

Febbraio 2003 – presente

VRMedia s.r.l.

Società del settore Informatica e Nuove Tecnologie

Consigliere di Amministrazione

Socio fondatore e membro del consiglio di Amministrazione

- Date (da – a) Ottobre 2006 – Ottobre 2009
- Nome e indirizzo del datore di lavoro IMT Alti Studi Lucca
 - Tipo di azienda o settore Università
 - Tipo di impiego Ricercatore
- Principali mansioni e responsabilità Post-Doctorial Fellow nell'area di Technology and Management of Cultural Heritage.

- Date (da – a) Agosto 2001 – Ottobre 2001
- Nome e indirizzo del datore di lavoro University College of London
 - Tipo di azienda o settore Università
 - Tipo di impiego Collaborazione occasionale
- Principali mansioni e responsabilità Collaborazione con il Department of Computer Science, Virtual Environments and Computer Graphics division, su tematiche relative a 3D Real-Time Rendering in Ambienti Virtuali.

- Date (da – a) Settembre 2000 – Settembre 2003
- Nome e indirizzo del datore di lavoro Scuola Superiore Sant'Anna, Pisa
 - Tipo di azienda o settore Università
 - Tipo di impiego Collaborazione coordinata e continuativa
- Principali mansioni e responsabilità Progettazione e sviluppo di sistemi di Realtà Virtuale

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- Date (da – a) Gennaio 2003 – Febbraio 2006
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione Scuola Superiore di studi universitari e di perfezionamento Sant'Anna
 - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio Diploma di Perfezionamento in Tecnologie Innovative, area di Robotica Percettiva, Classe di Scienze Sperimentali
 - Qualifica conseguita Dottorato di Ricerca (PhD) - magna cum laude
- Livello nella classificazione nazionale (se pertinente) Livello 8

- Date (da – a) Ottobre 1998 – Giugno 2000
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione Università di Pisa
 - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio Laurea in Ingegneria Informatica
 - Qualifica conseguita Laurea quinquennale
- Livello nella classificazione nazionale (se pertinente) Livello 7

**CAPACITÀ E COMPETENZE
PERSONALI**

MADRELINGUA

ALTRE LINGUE

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

ATTIVITÀ DI RICERCA

ITALIANA

INGLESE

ECCELLENTE

ECCELLENTE

ECCELLENTE

FRANCESE

ELEMENTARE

ELEMENTARE

ELEMENTARE

Le mie attività di ricerca si sono inizialmente occupate dello studio di algoritmi e metodologie per il rendering in tempo reale ad alte prestazioni di ambienti virtuali. L'esperienza maturata in queste attività e i risultati raggiunti hanno portato al progetto di un framework integrato volto a sviluppare e gestire applicazioni di realtà virtuale (XVR) sulla base del quale sono stati realizzati numerosi progetti nei settori dell'industria, della medicina, della cultura e dell'istruzione. XVR è stato utilizzato anche da diverse istituzioni accademiche e centri di ricerca a livello internazionale. A partire dal 2006 la mia attenzione è stata particolarmente attenta alla ricerca delle metodologie e delle soluzioni tecnologiche più appropriate volte a preservare, documentare, promuovere e comunicare i Beni Culturali. Dapprima presso l'Istituto IMT e, successivamente, come coordinatore del gruppo Art, Culture and Education presso il Laboratorio di robotica percettiva di TeCIP-Scuola Sant'Anna, la mia ricerca si è concentrata sul design di modalità per rappresentare contenuti culturali ed interagire con essi utilizzando le tecnologie virtuali in contesti reali e digitali, sviluppando un approccio multidisciplinare e interdisciplinare. Tale ricerca ha portato alla creazione di diverse metafore di rappresentazione immersiva che sono state utilizzate in veri musei o in luoghi completamente virtuali ospitati in controparti reali. Un altro mio interesse di ricerca è la progettazione centrata sull'utente di esperienze culturali che si svolgono in ambienti virtuali, definendo specifici protocolli di interazione in grado di funzionare sulla scala più disparata, dal desktop / web a quello immersivo.

Questo percorso di ricerca mi ha portato a partecipare, come PI o come coordinatore, ad una serie di progetti a livello nazionale e internazionale, centrati sulla diffusione della conoscenza del patrimonio culturale materiale e immateriale e sullo studio di soluzioni innovative che sfruttano le nuove tecnologie e i social media per l'apprendimento e l'istruzione. Attualmente sono PI per la Scuola Sant'Anna nel progetto europeo eHERITAGE, un'iniziativa TWINNING che mira a sviluppare una ricerca forte e sostenibile incoraggiando la cooperazione nel campo della VR e la sua applicazione al settore dei Beni Culturali.

PROGETTI DI RICERCA NEL CAMPO
DELLE TECNOLOGIE APPLICATE AI
BENI CULTURALI

Nome (data)
Tipologia
Contenuto
Ruolo

eHERITAGE (2015-presente)
Progetto Europeo – H2020-692103
Sviluppo di un centro di competenza europeo sulle tecnologie virtuali applicate ai beni culturali
Principal Investigator per Scuola Sant'Anna

PIRANESI, LA FABBRICA DELL'UTOPIA (2017)
Progetto Locale, finanziato da Zetema Progetto Cultura e Metamorfosi
Installazione di un sistema di visualizzazione immersiva presso Musei di Roma
Project management e coordinamento scientifico

LEONARDO E IL VOLO (2017)
Progetto Locale, finanziato da Zetema Progetto Cultura e Metamorfosi
Progettazione e implementazione di una mostra immersiva presso Musei Capitolini
Project management e coordinamento scientifico

AMICA (2014-2016)
Progetto nazionale, finanziato da Fondazione TIM
Sviluppo di un sistema di realtà virtuale immersivo per la conoscenza dell'artigianato artistico
Project management e coordinamento scientifico

GAMC (2014-2017)
Progetto locale, finanziato da Comune di Viareggio
Sviluppo delle installazioni multimediali immersive della Galleria GAMC di Viareggio
Project management e coordinamento scientifico

MUBIL (2012-2014)
Progetto Internazionale, finanziato da NTNU Trondheim (Norvegia)
Sviluppo di sistemi di realtà virtuale per la conoscenza dei manoscritti antichi
Principal Investigator per Scuola Superiore Sant'Anna

SONNA (2011-2014)
Progetto Regionale PAR-FAS, finanziato da Regione Toscana
Sviluppo di paradigmi di apprendimento e formazione basati sulle nuove tecnologie
Coordinatore di Unità

LA VITTORIA DI FONTANA (2010)
Progetto Locale, finanziato da Biennale di Carrara
Realizzazione di un'installazione per la fruizione immersiva della ricostruzione della "Vittoria"
Project management e coordinamento scientifico

START (2008-2011)
Progetto Regionale, finanziato da Regione Toscana
Scienze e tecnologie per il patrimonio artistico, architettonico ed archeologico Toscano
Coordinatore del WP5.3 "Tecniche di presentazione virtuale in contesti museali"

LE STRADE DI MICHELANGELO (2008)
Progetto Locale, finanziato da CCIIA Lucca
Sviluppo di un sistema di realtà virtuale per la conoscenza dell'opera di Michelangelo in Toscana
Project management e coordinamento scientifico

ARTIGIANATO ARTISTICO NELLA LUCCHESIA (2008)
Progetto Locale, finanziato da CCIIA Lucca
Sviluppo di un sistema di realtà virtuale per la diffusione della conoscenza dell'artigianato artistico
Project management e coordinamento scientifico

MUSEO VIRTUALE DELLA SCULTURA DI PIETRASANTA (2007)

Progetto Locale, finanziato da CCAA Lucca

Sviluppo di un sistema per la visualizzazione immersiva di una galleria virtuale di sculture

Project management e coordinamento scientifico

LIVORNO VIRTUALE (2007)

Progetto Locale, finanziato da Comune di Livorno

Sviluppo di un sistema per la visualizzazione immersiva dell'evoluzione urbana di Livorno

Project management e coordinamento scientifico

TURANDOT (2006)

Progetto Locale, finanziato da Fondazione Festival Pucciniano

Sviluppo di un sistema per la visualizzazione immersiva delle opere di Galileo Chini

Project management e coordinamento scientifico

PUREFORM (2002-2004)

Progetto Europeo FP5

Sviluppo di un sistema di realtà virtuale per la fruizione multimodale di una galleria di sculture

Integrazione del sistema VR, progetto e sviluppo SW

PIAZZADEIMIRACOLI e TORREDIPISA (2001-2004)

Progetto Locale, finanziato da Opera Primaziale del duomo

Sviluppo di un sito web 3D interattivo per la fruizione della documentazione su Piazza dei Miracoli

Integrazione del sistema 3D, progetto e sviluppo SW

1. Galdieri, Roberto, Carrozzino, Marcello (2017). Towards Dedicated Software Tools To Assist The Creation Of Virtual Exhibits. *Scires-It*, P. 17-28, Issn: 2239-4303, Doi: 10.2423/122394303v7n1p17
2. Lorenzini, Cristian, Evangelista, Chiara, Carrozzino, Marcello, Postelnicu, Cristian Cezar, Maltese, Maurizio (2016). An Interactive Digital Storytelling Approach To Explore Books In Virtual Environments. *Informatica*, Vol. 40, P. 317-322, Issn: 0350-5596
3. Carrozzino, Marcello, Evangelista, Chiara, Galdieri, Riccardo (2016). Building A 3d Interactive Walkthrough In A Digital Storytelling Classroom Experience. *Informatica*, Vol. 40, P. 303-310, Issn: 0350-5596
4. Carrozzino, Marcello, Duguleana, Mihai (2016). Editors' Introduction To The Special Issue On "Virtual Reality In Cultural Heritage". *Informatica*, Vol. 40, P. 277, Issn: 0350-5596
5. Brondi, Raffaello, Carrozzino, Marcello, Lorenzini, Cristian, Tecchia, Franco (2016). Using Mixed Reality And Natural Interaction In Cultural Heritage Applications. *Informatica*, Vol. 40, P. 311-316, Issn: 0350-5596
6. Carrozzino Marcello, Evangelista Chiara, Bay Caterina, Tecchia Franco, Matteoni Dario, Bergamasco Massimo (2014). An Immersive Information System For The Communication Of The Restoration Of Simone Martini's Polyptich. *Journal Of Cultural Heritage*, Issn: 1296-2074, Doi: 10.1016/J.Culher.2014.12.003
7. M. Carrozzino (2014). Il "Cave" E Gli Ambienti Virtuali. *Inde*, Vol. Xxvii, P. 299-310, Issn: 1122-7893, Doi: 10.1414/77456
8. Angeletaki A., Carrozzino M. Johansen (2014). Implementation Of 3d Tools And Immersive Experience Interaction For Supporting Learning In A Library-Archive Environment. *Visions And Challenges. International Archives Of The Photogrammetry, Remote Sensing And Spatial Information Sciences*, Vol. 1, P. 37-41, Issn: 1682-1750
9. Angeletaki A., Carrozzino M., Johansen S. (2014). Mubil: Creating A 3d Experience Of "Reading Books" In A Virtual Library Laboratory. *International Journal Of Heritage In The Digital Era*, Vol. 3, P. 271-286, Issn: 2047-4970, Doi: 10.1260/2047-4970.3.2.271
10. Lorenzini C., Carrozzino M., Evangelista C., Tecchia F., Bergamasco M., Angeletaki A. (2013). Serious Games For Disseminating The Knowledge Of Ancient Manuscripts: A Case Study. *Scires-It*, Vol. 3, P. 135-142, Issn: 2239-4303, Doi: 10.2423/122394303v3n2p135
11. Marcello Carrozzino, Chiara Evangelista, Raffaello Brondi, Franco Tecchia, Massimo Bergamasco (2013). Virtual Reconstruction Of Paintings As A Tool For Research And Learning. *Journal Of Cultural Heritage*, Vol. 15, P. 308-312, Issn: 1296-2074, Doi: 10.1016/J.Culher.2013.06.003
12. M. Carrozzino, A. Angeletaki, C. Evangelista, C. Lorenzini, F. Tecchia, M. Bergamasco (2013). Virtual Technologies To Enable Novel Methods Of Access To Library Archives. *Scires-It*, Vol. 3, P. 25-34, Issn: 2239-4303, Doi: 10.2423/122394303v3n1p25
13. Carrozzino Marcello, N. Bruno, Bergamasco Massimo (2012). Designing Interaction Metaphors For Web3d Cultural Dissemination. *Journal Of Cultural Heritage*, Issn: 1296-2074, Doi: 10.1016/J.Culher.2012.01.009
14. J.M. Normand, B. Spanlang, F. Tecchia, M. Carrozzino, D. Swapp, M. Slater (2012). Full Body Acting Rehearsal In A Networked Virtual Environment - A Case Study. *Presence-Teleoperators And Virtual Environments*, Vol. 21 No.2, P. 229-243, Issn: 1054-7460, Doi: 10.1162/Pres_A_00089
15. M. Carrozzino, V. Piacentini, F. Tecchia, M. Bergamasco (2012). Interactive Visualization Of Crowds For The Rescue Of Cultural Heritage In Emergency Situations. *Scires-It*, Vol. 2, P. 133-148, Issn: 2239-4303, Doi: 10.2423/122394303v2n1p133
16. A. Scucces, M. Carrozzino, C. Evangelista, M. Bergamasco (2012). Virtual Environments And Interactive Tools To Communicate Medical Culture In Small Museums. *Scires-It*, Vol. 2, P. 77-90, Issn: 2239-4303, Doi: 10.2423/122394303v2n2p77
17. G. Landeschi, M. Carrozzino (2011). Communicating Archaeological Risk With Web-Based Virtual Reality: A Case Study. *Internet Archaeology*, Vol. 31, Issn: 1363-5387
18. Pecchioli Laura, Carrozzino Marcello, Mohamed Fawzi, Bergamasco Massimo, Kolbe Thomas K. (2011). Isee: Information Access Through The Navigation Of A 3d Interactive Environment. *Journal Of Cultural Heritage*, Vol. 12-3, P. 287-294, Issn: 1296-2074, Doi: 10.1016/J.Culher.2010.11.001
19. L. Camin, M. Carrozzino, R. Leonardi, A. Negri (2011). Nuove Tecnologie Per La Conoscenza E La Comunicazione Di Lucca Romana. *Archeologia E Calcolatori*, Vol. 21, P. 49-73, Issn: 1120-6861
20. Carrozzino, Evangelista, Neri, Bergamasco (2011). Piazze Reali E Piazze Virtuali. *Archeomatica*, Vol. 2, P. 6-11, Issn: 2037-2485
21. Carrozzino, Scucces, Leonardi, Evangelista, Bergamasco (2011). Virtually Preserving The Intangible Heritage Of Artistic Handicraft. *Journal Of Cultural Heritage*, Vol. 12-1, P. 82-87, Issn: 1296-2074, Doi: 10.1016/J.Culher.2010.10.002
22. Carrozzino, Marcello, Bergamasco, Massimo (2010). Beyond Virtual Museums: Experiencing Immersive Virtual Reality In Real Museums. *Journal Of Cultural Heritage*, Vol. 11 - 4, P. 452-458, Issn: 1296-2074, Doi: 10.1016/J.Culher.2010.04.001
23. Tennirelli G., Carrozzino M., R. Leonardi, F. Rossi, C. Evangelista, M. Bergamasco (2010). La Gestione Museale Delle Collezioni Di Abiti Storici: Applicazioni Ict Per Una Ipotesi Di Fruizione Integrata. *Science And Technology For Cultural Heritage*, Vol. 19 (1-2), P. 25-52, Issn: 1121-9122
24. Neri V., Evangelista C., Carrozzino M., Bergamasco M. (2010). Nuovi Sistemi Di Interazione Per La Grafica Attraverso 'Paesaggi Di Informazione'. *Science And Technology For Cultural Heritage*, Vol. 19 (1-2), P. 9-24, Issn: 1121-9122
25. M. Carrozzino, C. Evangelista, M. Bergamasco (2009). The Immersive Time-Machine: A Virtual Exploration Of The History Of Livorno. *The International Archives Of The Photogrammetry, Remote Sensing And Spatial Information Sciences*, Issn: 1682-1777

Contributo In Volume (Capitolo O Saggio)

1. Carrozzino, M. (2017). Nuove tecnologie per le humanities. In: (A Cura Di): Neri V., Nuove tecnologie, immagini e orizzonti di senso, P. 11-36, Pisa: Pisa University Press, Isbn: 978-88-6741-872-5
2. Angeletaki, A., Carrozzino, M. (2017). Cultural Heritage Infrastructures In Digital Humanities. In: Angeletaki A. And Carrozzino M. (A Cura Di) Benardou A. Champion F. Dallas C. And Hughes L. M., Cultural Heritage Infrastructures In Digital Humanities. Vol. 1, P. 112-126, Londra: Routledge, Isbn: 978-1-4724-4712-8
3. Carrozzino M., Evangelista C., Bergamasco M. (2014). Le Ville Venete Come Information Landscape. In: G. Barbieri. (A Cura Di): G. Barbieri, Dentro Le Ville Venete, Un Nuovo Sguardo. Vol. 1, P. 108-117, Venezia: Terra Ferma, Isbn: 978-88-6322-248-7
4. Brondi R., Lorenzini C., Evangelista C., Carrozzino M., Bergamasco M. (2014). Social Network E Nuovi Media Per L'apprendimento. In: Walter Bernardi Stefano Minali. Bioetica E Formazione Nell'epoca Dei Social Media. Esperienze In Ambito Scolastico E Sanitario. Vol. 1, P. 76-98, Milano: Franco Angeli, Isbn: 9788891705952
5. Brondi R., Lorenzini C., Evangelista C., Carrozzino M., Bergamasco M. (2014). Social Network E Nuovi Media Per L'apprendimento. In: Michele Nistico E Paolo Passaglia. L'insegnamento Di Cittadinanza E Costituzione Ai Tempi Del Web 2.0, Atti Del Seminario Di Pisa. Palazzo Dei Dodici. Vol. 1, P. 95-118, Pisa: Mnemosyne, Isbn: 978-88-98148-22-6
6. L. Pecchioli, F. Mohamed, M. Carrozzino (2012). Isee: Retrieve Information In Cultural Heritage Navigating In 3d Environment. In: Hans Georg Bock, Willi Jäger, Michael J. Winckler. Scientific Computing And Cultural Heritage. Vol. 3, P. 157-165, Berlin: Springer Berlin Heidelberg, Isbn: 9783642280214, Doi: 10.1007/978-3-642-28021-4_17
7. Evangelista, Chiara, Bergamasco, Massimo, Carrozzino, Marcello, Neri, Veronica (2012). Interactive Digital Storytelling For Children's Education. In: Jiyou Jia. Educational Stages And Interactive Learning: From Kindergarten To Workplace Training, P. 231-252, Hershey Pa: Igi Global, Isbn: 9781466601376, Doi: 10.4018/978-1-46660-137-6
8. M. Carrozzino, F. Tecchia, M. Bergamasco (2006). Esplorare L'opera Di Galileo Chini: I Bozzetti Della Turandot. In: Alessandra Belluomini Pucci, Giacomo Puccini E Galileo Chini Tra Musica E Scena Dipinta. La Favola Cinese E Altri Racconti Dal Palcoscenico. Vol. 1, P. 79-83, Viareggio La Torre Di Legno, Isbn: 8895144007

Contributo In Atti Di Convegno

1. Carrozzino Marcello, Lorenzini Cristian, Duguleana Mihai, Evangelista Chiara, Brondi Raffaello, Tecchia Franco, Bergamasco Massimo (2016). An Immersive VR Experience To Learn The Craft Of Printmaking. In: Lecture Notes In Computer Science (Including Subseries Lecture Notes In Artificial Intelligence And Lecture Notes In Bioinformatics). Vol. 9769, P. 378-389, Heidelberg: Springer Verlag, Isbn: 9783319406503, Lecce, Italy, 2016, Doi: 10.1007/978-3-319-40651-0_30
2. Duguleana Mihai, Brondi Raffaello, Gırbacia Flonn, Postelnicu Cristian, Machidon Octavian, Carrozzino Marcello (2016). Time-Travelling With Mobile Augmented Reality: A Case Study On The Piazza Dei Miracoli. In: Lecture Notes In Computer Science (Including Subseries Lecture Notes In Artificial Intelligence And Lecture Notes In Bioinformatics). Vol. 10058, P. 902-912, Heidelberg: Springer Verlag, Isbn: 9783319484952, Cyprus, 2016, Doi: 10.1007/978-3-319-48496-9_73
3. Lorenzini, Cristian, Carrozzino, Marcello, Evangelista, Chiara, Tecchia, Franco, Bergamasco, Massimo, Angeletaki, A. (2015). A Virtual Laboratory An Immersive Vr Experience To Spread Ancient Libraries Heritage. In: 2015 Digital Heritage. Vol. 2, P. 639-642, Piscataway, Nj: Ieee, Isbn: 978-1-5090-0254-2, Granada, Spain, 28 Sept. 2015 - 2 Oct. 2015, Doi: 10.1109/Digitalheritage.2015.7419587
4. Carrozzino Marcello, Lorenzini Cristian, Evangelista Chiara, Tecchia Franco, Bergamasco Massimo (2015). Amica: Virtual Reality As A Tool For Learning And Communicating The Craftsmanship Of Engraving. In: 2015 Digital Heritage International Congress, Digital Heritage 2015, P. 187-188, Piscataway, Nj: Institute Of Electrical And Electronics Engineers Inc., Isbn: 9781509000487, Granada, Spain, 2015, Doi: 10.1109/Digitalheritage.2015.7419486
5. Brondi, Raffaello, Carrozzino, Marcello (2015). Artworks: An Augmented Reality Interface As An Aid For Restoration Professionals. In: Augmented And Virtual Reality. Vol. 9254, P. 384-398, Cham: Springer International Publishing, Isbn: 978-3-319-22887-7, Lecce, Italy, August 31 - September 3, 2015, Doi: 10.1007/978-3-319-22888-4_28
6. Bellini N., Bergamasco M., Carrozzino M., Lagier J. (2015). Emerging Technologies For Cultural Heritage: The "Consumer's" Perspective. In: Proceedings Of The Heritage, Tourism And Hospitality International Conference Hthc 2015, P. 23-32, Amsterdam: Clue+ Research Institute, Vrije Universiteit Amsterdam, Isbn: 978-90-9029477-3, Amsterdam, 2015
7. Brondi, Raffaello, Carrozzino, Marcello (2014). Fostering Collaboration Among Restoration Professionals Using Augmented Reality. In: Proceedings Of 2014 Ieee 23rd Wetice Conference (Wetice), P. 243-248, Piscataway, Nj: Ieee
8. Angeletaki, M., Carrozzino, M., Giannakos (2014). Mubil: Creating An Immersive Experience Of Old Books To Support Learning In A Museum-Archive Environment. In: Entertainment Computing -- Icccc 2013, P. 180-184, Berlino: Springer, Sao Paulo, Brazil, October 16-18
9. G. Landeschi, M. Carrozzino (2013). A 3d Model For Detecting And Communicating The Archaeological Risk. In: (A Cura Di): F. Contreras, M. Farjas, F. J. Melero, CAA2010 Fusion Of Cultures, P. 295-298, Oxford: Archaeopress, Publishers Of British Archaeological Reports, Isbn: 978-1-4073-1108-1, Granada, Spagna, Aprile 2010

10. Lorenzini, Cristian, Carrozzino, Marcello, Tecchia, Franco, Bergamasco, Massimo (2013). Automatic Creation Of Bas-Relieves From Single Images. In: Proceedings Of Digital Heritage 2013. P. 417-420, Piscataway Nj, Ieee, Isbn: 9781479931699, Marseille, 28 Oct - 1 Nov 2013
11. Carrozzino, Marcello, Angeletaki A., Belli M., Evangelista, Chiara, Bergamasco, Massimo (2013). Information Landscapes For The Communication Of Ancient Manuscripts Heritage. In: Proceedings Of Digital Heritage 2013. Vol. 2, P. 257-262, Piscataway Nj, Ieee, Isbn: 9781479931699, Marseille, 28 Oct - 1 Nov 2013
12. Brondi R., Lorenzini C., Evangelista C., Carrozzino M., Bergamasco M., Nisticò M. (2013). Lawville: Un Serious Game Per L'educazione Alla Cittadinanza. In: Atti Didamatica 2013. P. 57-60, Milano: Aica. P Rodolfo Morandi 2, 20121 Milan Italy. 011 39 02 784970, Isbn: 9788898091102, Pisa, May 7-9 2013
13. Alexandra Angeletaki, Carrozzino, Marcello, Michail N. Giannakos (2013). Mubil: Creating An Immersive Experience Of Old Books To Support Learning In A Museum-Archive Environment entertainment Computing – Icc 2013. In: Lecture Notes In Computer Science entertainment Computing – Icc 2013. Vol. 8215, P. 180-184, Berlin: Springer, Isbn: 9783642411052, São Paulo, Brazil, October 16-18, 2013, Doi: 10.1007/978-3-642-41106-9_26
14. M. Carrozzino, C. Evangelista, V. Neri, M. Bergamasco (2012). Be There Or Be Square: Virtual Reconstruction Of Famous Squares As A Knowledge Tool. In: Mimos- II Decennale. Roma: Mimos, Isbn: 9788890764202, Roma, 9-11 / 10 / 2012
15. A. Scuccess, C. Evangelista, M. Carrozzino, M. Bergamasco, G. Natale, A. Paparelli (2012). Communication Models In Science Museums: An Example Of Interactive Knowledge. In: Pcast 2012 Book Of Papers. P. 408-412, Vicenza: Observa Science In Society, Isbn: 9788890451492, Firenze, 18-20 April 2012
16. R. Brondi, M. Carrozzino, F. Tecchia, M. Bergamasco (2012). Mobile Augmented Reality For Cultural Dissemination. In: Proceedings Of Eclap 2012. P. 113-120, Firenze: Firenze University Press, Isbn: 9788866551256, Firenze, 7-9 May 2012
17. A. Angeletaki, M. Carrozzino, C. Evangelista, L. Jaccheri (2012). Mubil, A Digital Laboratory: Creating An Interactive Visitor Experience In A Library-Museum Environment. In: - Museums And The Web 2012 Online Proceedings. San Diego, Usa, 11-14 April, 2012, Toronto: Archives & Museum Informatics
18. Carrozzino, Marcello, Evangelista, Chiara, Brondi, Raffaello, Lorenzini, Cristian, Bergamasco, Massimo (2012). Social Networks And Web-Based Serious Games As Novel Educational Tools. In: 4th International Conference On Games And Virtual Worlds For Serious Applications (Vs-Games'12). Procedia Computer Science, Vol. 15, P. 303-306, Paris: Elsevier, Issn: 1877-0509, Genova, 29-31/10/2012, Doi: 10.1016/J.Procs.2012.10.087
19. L. Pecchioli, F. Mohamed, M. Carrozzino (2010). Isee : Retrieve Information In Cultural Heritage Navigating In 3d Environment. In: Cultural Heritage On Line : Empowering Users : An Active Role For User Communities, Florence, 15th-16th December 2009. Firenze: Firenze University Press, Isbn: 9788864531847, Firenze, 15/12/2010, Doi: 10.1400/152734
20. C. Evangelista, M. Carrozzino, V. Neri, M. Bergamasco (2009). Interactive Storytelling For Children Education. In: Games And Virtual Worlds For Serious Applications. In: Games And Virtual Worlds For Serious Applications. P. 198-201, Los Alamitos: Ieee Computer Society, Isbn: 9780769535883, Coventry (Uk), March, 23-24 2009
21. G. Landeschi, M. Carrozzino (2009). Managing The Archaeological Risk Through Virtual Reality. In: Proceedings Of Cipa 2009. - Online Proceedings At [Http://Cipa.Icomos.Org/Index.Php?Id=405](http://Cipa.Icomos.Org/Index.Php?Id=405)
22. Lavin M.A, Alexander K, Tecchia F, Carrozzino M. (2009). Piero Della Francesca On-Line: Story Of The True Cross, San Francesco, Arezzo (Italy). In: Museums And The Web 2009: Proceedings. Toronto Archives & Museum Informatics
23. Carrozzino M (2009). Turandot, Un Viaggio Virtuale Nelle Scenografie Di Galileo Chini. In: Atti Di Lubec 2008. Lucca, Ottobre 2009
24. Marcello Carrozzino, Chiara Evangelista, Emanuele Ruffaldi, Veronica Neri, Massimo Bergamasco (2009). Web Dissemination Of Cultural Content Through Information Landscapes. In: Web Dissemination Of Cultural Content Through Information Landscapes. Vol. 0, Toronto: Archives & Museum Informatics, Isbn: 9781885626370, Indianapolis, Usa, 15-18 April 2009
25. L. Pecchioli, F. Mohamed, Carrozzino M, H. L. Leitner (2008). A Method To Link Data In A 3d Environment. In: Proceedings Of The 35th International Conference On Computer Applications And Quantitative Methods In Archaeology. Berlin (Germany), April 2007, Isbn: 978-3-7749-3556-3
26. Emanuele Ruffaldi, Chiara Evangelista, Veronica Neri, Marcello Carrozzino, Massimo Bergamasco (2008). Design Of Information Landscapes For Cultural Heritage Content. In: Proceedings Of The 3rd International Conference On Digital Interactive Media In Entertainment And Arts. New York, Ny, Usa: Acm International Conference Proceeding Series, Isbn: 9781605582481, Athene, Greece, 2008, Doi: 10.1145/1413634.1413659
27. L. Pecchioli, Carrozzino M, F. Mohamed (2008). Isee: Accessing Relevant Information By Navigating 3d Interactive Virtual Environments. In: Digital Heritage – Proceedings Of The 14th International Conference On Virtual Systems And Multimedia, Ieee Vsmm 2008. Limassol (Cyprus), Ottobre 2008, P. 326-331, Isbn: 978-963-9911-01-7
28. M. Bergamasco, C. A. Avizzano, F. Ghedini, Carrozzino M (2008). Le Interfacce Aptiche Per I Beni Culturali. In: Proceedings Of Lubec 2007, "Valorizzazione Dei Beni Culturali E Innovazione". Lucca, February 2008. Isbn: 978-88-89766-10-1
29. F. Ghedini, H. Faste, Carrozzino M, M. Bergamasco (2008). Passages: A 3d Artistic Interface For Children Rehabilitation And Special Needs. In: Proc. 7th Intl Conf. Disability, Virtual Reality & Assoc. Tech. Maia (Portugal), September 2008, Isbn: 07-049-15-00-6
30. M. Carrozzino, C. Evangelista, A. Scucces, F. Tecchia, G. Tennirelli, M. Bergamasco (2008). The Virtual Museum Of Sculpture. In: Proc. Dimec 2008, 3rd Acm International Conference On Digital Interactive Media In Entertainment And Arts.. Vol. 0, New York: Acm Press, Isbn: 9781605582481, Atene

31. Carrozzino M, C.Evangelista, A.Scucces, F.Tecchia, G.Tennirelli, M.Bergamasco (2008). The Virtual Museum Of Sculpture. In: Proc. Dimeas 2008, 3rd Acm International Conference On Digital Interactive Media In Entertainment And Arts. Athens (Greece), September 2008, Isbn: 978-1-60558-248-1, Doi: 10.1145/1413634.1413657
32. L. Pecchioli, Carrozzino M, F.Mohamed, H. Leitner (2007). Accessing Information Through A 3d Interactive Environment. In: International Cultural Heritage Informatics Meeting (Ichim07). Proceedings. Toronto (Canada), September 2007
33. Massimo Bergamasco, Marcello Carrozzino, Antonio Frisoli (2007). The Museum Of Pure Form: Interaction In Virtual Environments For Cultural Heritage. In: Dach 2007, Tainan City, Taiwan, 2007. Vol. 0, Tainan:The National Center For Research And Preservation Of Cultural Properties, Tainan, Taiwan
34. M. Carrozzino, C. Evangelista, A. Scucces, M. Bergamasco (2007). The Virtual Museum Of Sculpture. In: Vast 2007, Regno Unito, Brighton 2007.. Vol. 0, Washington Dc:leee Computer Society, Brighton
35. Franco Tecchia, Emanuele Ruffaldi, Marcello Carrozzino, Antonio Frisoli, Massimo Bergamasco (2007). "Multimodal Interaction For The World Wide Web". In: Museums And The Web 2007, San Francisco, Usa, 2007. Vol. 0, San Francisco:Archives & Museum Informatics
36. Marcello Carrozzino, Franco Tecchia, Fabio Rossi, F. Canaccini, A. Bazzoni, Massimo Bergamasco (2006). The City Modeling Procedural Engine. In: Proceedings Of 3ctv Conference. Vol. 0, Bilbao:Labelin, Bilbao, Spagna, 25-27/10/2006
37. Bergamasco M., Carrozzino M., Brogi A., Tecchia F. (2005). A Virtual Tour Of Piazza Dei Miracoli. In: Midech 2005 - Multimedia Information@Design For Cultural Heritage. Milano, Italia, Vol. 0, Roma:Aracne Editrice
38. Carrozzino M, A. Brogi, F. Tecchia, M.Bergamasco (2005). A Virtual Tour Of Piazza Dei Miracoli. In: Proceedings Of Midech 2005. Milano (Italy), April 2005, Isbn: 88-548-0029-5
39. A. Baroni, C.Evangelista, Carrozzino M, M.Bergamasco (2005). Building 3d Interactive Environments For The Children's Narrative: A Didactic Project. In: Proceedings Of The 2005 Acm Sigchi International Conference On Advances In Computer Entertainment Technology. Valencia (Spain), June 2005, Isbn: 1-59593-110-4, Doi: 10.1145/1178477.1178544
40. Carrozzino M, A. Brogi, F. Tecchia, M.Bergamasco (2005). The 3d Interactive Visit To Piazza Dei Miracoli, Italy. In: Proceedings Of The 2005 Acm Sigchi International Conference On Advances In Computer Entertainment Technology. Valencia (Spain), June 2005, Isbn: 1-59593-110-4, Doi: 10.1145/1178477.1178505
41. Carrozzino M, A. Frisoli, F. Tecchia, E. Ruffaldi, M.Bergamasco (2005). The Museum Of Pure Form. In: Proceedings Of Midech 2005. Milano (Italy), April 2005, Isbn: 88-548-0029-5
42. Carrozzino M, A. Brogi, F. Tecchia, M.Bergamasco (2004). The 3d Website Of Piazza Dei Miracoli In Pisa - Italy. In: Proceedings Of Vast 2004 Conference. Bruxelles (Belgium), December 2004, Isbn: 3-905673-18-5
43. Loscos, F. Tecchia, A. Frisoli, Carrozzino M, D. Swapp, M. Bergamasco (2004). The Museum Of Pure Form: Touching Real Statues In An Immersive Virtual Museum. In: Proceedings Of Vast 2004. Bruxelles (Belgium), December 2004, Isbn: 3-905673-18-5

COMPETENZE TECNICHE
INFORMATICHE

Progettazione, sviluppo e integrazione di sistemi di Realtà Virtuale
 Programmazione orientata agli oggetti
 3D Rendering in tempo reale
 Sviluppo di applicazioni multimediali
 Modellazione 3D
 Linguaggi di programmazione: Pascal, Fortran, Lisp, Prolog, Visual Basic; C, C++, Assembler
 xx86, Objective C/C++, Java
 Ottima conoscenza delle librerie OpenGL e del pacchetto XVR
 Microsoft Foundation Classes, DirectX, Motif, Visual Basic for Applications, MaxScript, MaxSDK,
 Javascript, VBScript.
 Sistemi operativi: Windows, Unix, Linux, AmigaOS, MacOS, iOS, Android

PATENTE O PATENTI

Patente di tipo B

Il sottoscritto Marcello Carrozzino autorizza l'uso dei dati personali nel rispetto delle norme e diritti stabiliti dall'art. 13 della Legge 196/2003.

Il sottoscritto Marcello Carrozzino dichiara che tutto quanto contenuto in questo CV corrisponde a verità ai sensi delle norme in materia di dichiarazioni sostitutive di cui agli artt.46 e seguenti del D.P.R.445/2000.

9 Marzo 2018

Marcello Carrozzino