

**FORMATO EUROPEO  
PER IL CURRICULUM  
VITAE**



**INFORMAZIONI PERSONALI**

Nome

**CARROZZINO MARCELLO**

Indirizzo

--

Telefono

--

Fax

-

E-mail

[m.carrozzino@santannapisa.it](mailto:m.carrozzino@santannapisa.it)

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 – Marzo 2021

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 “Augmented and Virtual Reality” per il Dottorato in Emerging Digital Technologies

Relatore, tutor e 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

Dal 2013 docente del corso “Augmented and Virtual Reality”, Laurea Magistrale in Embedded Computing Systems, facoltà di Ingegneria.

Dal 2006 docente del corso “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.

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.

Spin-off della Scuola Superiore San'Anna del settore Informatica e Nuove Tecnologie

Consigliere di Amministrazione, Responsabile sviluppo prodotti software

Socio fondatore, membro del consiglio di Amministrazione, R&D SW Director

- 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

ITALIANA

ALTRE LINGUE

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

INGLESE

FRANCESE

ECCELLENTE

ELEMENTARE

ECCELLENTE

ELEMENTARE

ECCELLENTE

ELEMENTARE

ATTIVITÀ DI RICERCA

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.

Più in generale mi sono occupato delle applicazioni delle tecnologie di realtà virtuale ed aumentata anche ad altri settori, in particolare quello dell'industria, sia attraverso la gestione di progetti completi sia attraverso lo sviluppo di soluzioni software su piattaforme immersive, desktop e mobile.

ATTIVITÀ DI SVILUPPO  
INDUSTRIALE

Nell'ambito delle attività per VRMedia s.r.l., mi sono occupato della gestione di numerosi progetti di ricerca e sviluppo inerenti applicazioni di VR per training industriale per clienti come Sidel, ENEL, Ansaldo Breda, ed FCA, e di soluzioni software di AR per assistenza remota per clienti come Tetrapak, ENEL, Baker Hughes, General Electric.

Sono attualmente responsabile della sezione software della divisione ricerca e sviluppo.

PROGETTI DI RICERCA  
Nome (data)  
Tipologia  
Contenuto  
Ruolo

MUSEO DI VINCI (2021)

Progetto Locale

Progettazione e realizzazione dei contenuti multimediali

Coordinamento tecnico

RV STRESS LAVORO CORRELATO (2020 - 2021)

Progetto Locale

Sviluppo di un'applicazione di RV immersiva come strumento terapeutico per patologie di stress lavoro correlato  
Coordinamento tecnico-scientifico

RV AUTISMO (2019 - 2020)

Progetto Locale, finanziato da Rotary

Sviluppo di un'applicazione di RV immersiva come strumento abilitativo per bambini autistici

Coordinamento tecnico-scientifico

MUSEO DELL'OPERA DEL DUOMO (2019)

Progetto Locale, finanziato da Opera del Duomo di Pisa

Progettazione e realizzazione dei contenuti multimediali

Coordinamento tecnico-scientifico

MUSEO DEGLI INNOCENTI (2019)

Progetto Regionale, finanziato da Regione Toscana

Sviluppo di un'applicazione web-based per l'archivio digitale del Museo degli Innocenti

Project management e coordinamento scientifico

eHERITAGE (2015-2018)

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

VRBIKE (2014-15)

Progetto Locale, finanziato da AIAS

Sviluppo di un sistema di realtà virtuale immersivo per la riabilitazione cognitiva di pazienti disabili

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

BEAMING (2010-2014)

Progetto Europeo – H2020-248620

Ricerca su sistemi di telepresenza virtuale ed aumentata

Partecipazione al WP5 “System Integration & Application”

VERITAS (2010-2014)

Progetto Europeo – H2020-247765

Sviluppo di simulatori virtuali di disabilità per lo sviluppo di tool accessibili

Partecipazione al WP2.7 “New interaction tools for designers experience”

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

PALAZZO BOCCELLA

Progetto Locale, finanziato da Lucense SCPA

Studio di fattibilità relativo alla realizzazione di un museo multimediale

Project management e coordinamento scientifico

MASP 1-2 (2007-2008)

Progetto Locale, finanziato da Celsius SPA

Sviluppo di un sistema per la visualizzazione immersiva di architetture urbane

Project management e coordinamento scientifico

MUSEO VIRTUALE DELLA SCULTURA DI PIETRASANTA (2007)

Progetto Locale, finanziato da CCIAA 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

#### BUILD-UP (2007)

Progetto Locale, finanziato da Celsius SPA

Sviluppo di un sistema per la visualizzazione immersiva di contenuti promozionali

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

#### CROWD PREDICTOR (2006)

Progetto Locale, finanziato da VVFF Lucca

Sviluppo di un simulatore virtuale del comportamento di folle in situazioni di emergenza

Progetto e sviluppo SW

#### ENACTIVE (2005-2008)

Progetto Europeo – Network of Excellence FP6-IST-1-002114

Ricerca sulle interfacce multimodali enattive

Responsabile interno per SSSA del RD1.2 “Fusion Vision, Haptic and Sounds”

#### INTUITION (2005-2008)

Progetto Europeo – Network of Excellence FP6-IST-1-002114

Ricerca sulle interfacce multimodali enattive

Responsabile interno del RD1.2 “Fusion Vision, Haptic and Sounds”

#### LINK2 (2003-2005)

Progetto Locale – Finanziato da Piaggio SpA

Sviluppo di due sistemi immersivi per il Virtual Prototyping nel settore motociclistico

Integrazione del sistema VR, progetto e sviluppo SW

#### VISITA INTERATTIVA ALLA SCUOLA SANT'ANNA (2003-2005)

Progetto Interno – Finanziato da Scuola Superiore Sant'Anna

Sviluppo di un sistema per la navigazione immersiva di un ambiente virtuale

Progetto e sviluppo dell'applicazione principale e di vari moduli SW

#### PUREFORM (2002-2004)

Progetto Europeo FP5 IST-2000-29580

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

Integrazione del sistema VR, progetto e sviluppo SW

#### SINTESI (2002)

Progetto Nazionale – Finanziato da Centro Ricerche Fiat

Sviluppo di un sistema immersivo per il Virtual Prototyping nel settore automobilistico

Coordinamento tecnico dell'attività di sviluppo del Motion Capture Subsystem

#### PIAZZADEMIRACOLI e TORREDIPISA (2001-2004)

Progetto Locale, finanziato da Opera Primaziale del Duomo di Pisa

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

Integrazione del sistema 3D, progetto e sviluppo SW

VIRTUAL (2000-2004)

Progetto Europeo FP5-GROWTH-11030

Ricerca sulle applicazioni del Virtual Prototyping nel settore automobilistico

Coordinamento tecnico delle attività di sviluppo SW, integrazione del sistema VR, sviluppo dei sottosistemi di Audio 3D e di Motion Capture

DRIVESIM (2000-2001)

Progetto Nazionale – Finanziato da ENEA

Simulatore di guida per il recupero da disabilità cognitive

Sviluppo dell'applicazione di simulazione di guida e del sottosistema acustico

## ATTIVITÀ DIDATTICA

### DIDATTICA FRONTALE

- 2012- presente  
Docente del corso "Ambienti Virtuali", Laurea Magistrale in Informativa Umanistica, Facoltà di Lettere e Filosofia, Università di Pisa, mutuato anche per la Laurea Magistrale in Informativa, Facoltà di Scienze MFN, Università di Pisa.
- 2013 -2021  
Docente del corso "Augmented and Virtual Reality" per i programmi di: Graduate Programme in Embedded Computing Systems, Corso di Perfezionamento in Tecnologie Innovative (precedentemente inserito anche nel Master on Photonic NETWORKS Engineering, Graduate Program in Information and Communication Technologies, Graduate Program in Computer Science and Engineering, Laurea Magistrale in Informatica e Networking),
- 2019-2020  
Incarico di docenza per il master in "INDUSTRY 4.0 DESIGN: Enterprise Digitalization and 4.0 Technologies", Scuola Superiore Sant'Anna
- Ottobre-Novembre 2017  
Incarico di Docenza per il Master di I Livello "School of Global Generation", a.a. 2017/2018, Scuola Superiore Sant'Anna – SIAF, Volterra (PI)
- 2012-2020  
Incarico di docenza per il master in "Teledidattica applicata alle Scienze della Salute e ICT in Medicina", Dipartimento di Ricerca Traslazionale e delle Nuove Tecnologie in Medicina e Chirurgia, Università di Pisa (edizioni 2012-13, 2013-14, 2014-15, 2015-16, 2019-20)
- Ottobre 2015  
Incarico di Docenza per il Master di II Livello "Smart Solutions - Smart Communities", a.a. 2015/2016, Scuola Superiore Sant'Anna, Pisa
- Ottobre 2014  
Incarico di Docenza per il Master di II Livello "Smart Solutions - Smart Communities", a.a. 2014/2015, Scuola Superiore Sant'Anna, Pisa
- Maggio 2014  
Incarico di Docenza per la Scuola di Visualizzazione 3D, Simulazione e Tecnologie in Medicina, Otranto 12-17/5/2014
- Dicembre 2013  
Incarico di Docenza per il corso di Bioetica e Social network, Azienda Sanitaria USL 8, Arezzo
- Ottobre 2013  
Incarico di Docenza ERASMUS TEACHING presso NTNU, Trondheim (Norvegia)

- 2011 -2013  
Docente del corso di "Networked Virtual Environments" e di "Lab of Virtual Environments" per i programmi di: Master on Photonic NETWORKS Engineering, Graduate Program in Information and Communication Technologies, Graduate Program in Computer Science and Engineering, Laurea Magistrale in Informatica e Networking, Corso di Perfezionamento in Tecnologie Innovative
- 2007 - 2012  
Professore a contratto del corso di "Realtà Virtuale", Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche (oggi Laurea Magistrale in Informatica), Dipartimento di Informatica, Facoltà di Scienze MFN, Università di Pisa (ref.: "Delibera N.71 del Consiglio Aggregato dei Corsi di Studio in Informatica, Seduta del 19.09.2006"), mutuato anche per la Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Facoltà di Lettere, Università di Pisa.
- Maggio 2012  
Incarico di docenza per il master in "Materiali e Tecniche Diagnostiche nel Settore dei Beni Culturali", Dipartimento di Chimica Industriale, Università di Pisa
- Marzo-Luglio 2011:  
Incarico di docenza per il Master in Management, Innovazione e Ingegneria dei Servizi, Scuola Superiore Sant'Anna, Pisa
- Marzo-Maggio 2011:  
Ciclo di lezioni per il corso "Percezione dell'esperienza digitale", Laurea Specialistica in Informatica Umanistica, Facoltà di Lettere e Filosofia, Università di Pisa
- Marzo-Maggio 2010:  
Ciclo di lezioni per il corso "Design dell'esperienza digitale", Laurea Specialistica in Informatica Umanistica, Facoltà di Lettere e Filosofia, Università di Pisa
- Maggio-Giugno 2010:  
Ciclo di lezioni per il corso "Virtual Environments 1" per Allievi Perfezionandi, Scuola Superiore Sant'Anna Pisa
- Ottobre - Dicembre 2009:  
Ciclo di lezioni per il master "International Master in Virtual Environment Technologies for Industrial Applications", Scuola Superiore Sant'Anna Pisa
- Ottobre - Novembre 2009:  
Ciclo di lezioni per il master "International Master on Communication Networks Engineering", CEIICP-Scuola Superiore Sant'Anna Pisa
- Febbraio 2009  
Lezione su "Virtual Reality and Urban Planning" al VIII MASP, Master "Il Progetto dello Spazio Pubblico", Lucca (Italia)
- Giugno 2007  
Lezione su "Cultural Heritage applications of Virtual Reality" per il Master "Management of Cultural Heritage", presso la Scuola ISUFI, Università del Salento,
- Giugno 2007  
Seminario su "Virtual Reality and Cultural Heritage" presso l'Università di Bergamo
- Giugno-Luglio 2007  
Docente del corso "Authoring Virtual Environments: Modeling and Graphical Programming" presso IMT Lucca
- Ottobre 2006  
Lezione su "Applicazioni della Realtà Virtuale alla Criminologia" per "Ciclo di seminari di

Scienze Criminali: senso e conoscenza nelle scienze criminali”, Calenzano (FI)

- Giugno 2006  
Lezione su “Embedding 3D contents in web applications”, presso IMT, Lucca
- Giugno 2006  
Seminario su “Ambienti Virtuali per la conservazione dei Beni Culturali in condizioni di emergenza”, presso la Scuola Superiore Sant’Anna, Pisa
- Marzo 2006  
Seminario su “Applicazioni degli Ambienti Virtuali all’Archeologia e ai Beni Culturali”, presso la Scuola Normale Superiore, Pisa
- Gennaio-Febbraio 2006  
Ciclo di lezioni su “Tecniche di Rappresentazione Virtuale” per il corso IFTS “*Tecnico superiore per il disegno e la progettazione industriale*”, presso Pont-Tech, Pontedera (PI)
- Novembre 2005  
Seminario su “Architettura dei Sistemi di Realtà Virtuale” per il workshop “Enhancing Enactive Manipulation with Real-time Sounds”, presso il Polo Sant’Anna Valdera, Scuola Superiore Sant’Anna, Pontedera (PI)
- 2001-2006  
Seminari, esercitazioni, e collaborazione all’organizzazione del corso di “Realtà Virtuale”, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Dipartimento di Informatica, Facoltà di Scienze MFN, Università di Pisa
- Settembre 28th, 2001  
Seminario su “*Image caching methods*”, presso il VECG dept. of Computer Science, UCL London (UK)
- Febbraio 2000  
Lezioni per il corso “*Applicazioni Office e Sistemi Operativi*” presso la Soprintendenza BAAS di Pisa

## ATTIVITÀ DIDATTICA

### ATTIVITÀ DA RELATORE E TUTOR

- Gennaio 2021  
Relatore di Tommaso Masini, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Realtà Virtuale per i Beni Culturali: sviluppo piattaforma per la creazione di percorsi immersivi mediante l'utilizzo di visori indossabili e casi di studio in ambiente educativo”*
- Novembre 2020  
Relatore di Michele Debonis, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Generazione procedurale di ambienti tridimensionali in Unreal Engine 4”*
- Luglio 2020  
Relatore di Alessandro Giosi, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Intelligenza Artificiale in Ambienti Virtuali Artistici: uno strumento tecnologico dalle diverse potenzialità artistiche”*
- Aprile 2019  
Relatore di Andrea Mantovani, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Design and development of a Unity Editor XR plugin to enhance the immersive authoring of an interactive virtual environment”*
- Gennaio 2019  
Relatore di Evelina Caruso, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Progettazione e sviluppo di un modulo software per la creazione e manipolazione di animazioni facciali realistiche in Virtual Human conversazionali”*
- Novembre 2018  
Relatore di Francesco Vaira, Laurea Magistrale in Informatica, Università di Pisa, per la tesi *“Comparison between two different tracking system for augmented reality in industrial workspace”*
- Ottobre 2018  
Relatore di Giulio Auriemma Mazzoccola, Laurea Magistrale in Informatica, Università di Pisa, per la tesi *“Exploiting real time facial expression capture as a mean to improve collaboration in shared virtual environments.”*
- Ottobre 2018  
Relatore di Giovanni Palmintesta e Francesco Scarlato, Laurea Magistrale in Informatica, Università di Pisa, per la tesi *“Progettazione ed implementazione di un motore di gioco 3D reattivo e dotato di un sistema di eventi componibili funzionalmente”*
- Settembre 2018  
Relatore di Andrea Vincentini, Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica, Università di Pisa, per la tesi *“Features-based SLAM for augmented reality using low-cost camera and real-time streaming”*
- Luglio 2018:  
Relatore di Gianluca Sindoni, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Realtà Aumentata e Beni Culturali: Studio e progettazione di un ambiente virtuale interattivo della Tholos di Casaglia”*
- Aprile 2018:  
Relatore di Michele Mallia, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Progettazione di un museo virtuale in XVR e di un'applicazione Android a realtà aumentata con contenuti presi da database esterni”*
- Marzo 2018:

- Relatore di Matteo Mazza, Laurea Magistrale in Informatica, Università di Pisa, per la tesi *"Low Latency Capture Compression and Visualization of 3D Scenes Using RGBD Cameras for Telepresence"*
- Dicembre 2017:  
Relatore di Gian Maria Delogu, Laurea Magistrale in Informatica, Università di Pisa, per la tesi *"Low latency Motion Tracking with Active Markers Uniquely identified, for fully immersive virtual environments"*
  - Luglio 2017:  
Relatore di Michele La Manna, Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica, Università di Pisa, per la tesi *"An hand tracking and haptic feedback system for fully immersive virtual environments"*
  - Luglio 2017:  
Relatore di Lorenzo Quadrelli, Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica, Università di Pisa, per la tesi *"Natural interaction in fully immersive Virtual Reality: design and development of a natural interaction method using RGBD cameras"*
  - Luglio 2017:  
Relatore di Marianna Colombo, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *"Studio, implementazione e confronto di percorsi di storytelling per la comunicazione museale in ambienti virtuali"*
  - Febbraio 2017:  
Relatore di Riccardo Galdieri, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *"Muse-Tools: Extending The Unity Editor To Support The Design Of Virtual And Real Museum Exhibitions"*
  - Ottobre 2016:  
Relatore di Gabriele Ceccarelli, Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica, Università di Pisa, per la tesi *"A hierarchical splat-based renderer for the interactive visualization of large 3D-scanned datasets"*
  - Giugno 2016:  
Relatore di Marta Martino, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *"Progetto e implementazione di un Serious Game per l'apprendimento delle tecniche di grafica d'arte attraverso l'interazione naturale"*
  - Febbraio 2016:  
Relatore di Emily Manfredi, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *"Progetto AMICA: valorizzazione e comunicazione della Stampa d'Arte e delle tecniche artigianali e tradizionali dell'incisione attraverso tecnologie di Ambienti Virtuali Immersivi"*
  - Novembre 2015:  
Supervisor di Raffaello Brondi, Ph.D in Tecnologie Innovative, Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa, per la tesi *"Collaborating in Mixed Reality. Evaluating the Impact of Technologically Mediated Social Environments in Different Everyday Contexts"*
  - Novembre 2015:  
Relatore di Stefano La Terra Inghilterra, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *"Progettazione e sviluppo di un'interfaccia immersiva per la fruizione di beni culturali in ambienti virtuali"*
  - Settembre 2015:  
Relatore di Camilla Tanca, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *"Progettazione e sviluppo di un modulo software per la creazione e manipolazione di animazioni facciali realistiche in Virtual Human conversazionali"*
  - Giugno 2015:

- Relatore di Daniele Sportillo, Laurea Magistrale in Ingegneria dell'Informazione - Embedded Computing Systems, Università di Pisa, per la tesi *"Addressing the problem of Interaction in fully immersive Virtual Environments: from raw sensor data to effective devices"*
- Maggio 2015:  
Relatore di Paolo Orabona, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *"La Battaglia di Alesia - Esperimento di Storytelling di un evento storico"*
  - Giugno 2014:  
Relatore di Ilario Sanseverino, Laurea Specialistica in Informatica, Università di Pisa, per la tesi *"Studio e sviluppo di un progetto per la portabilità multiplatforma di un sistema per la visualizzazione di ambienti virtuali tridimensionali interattivi"*
  - Giugno 2014:  
Relatore di Maurizio Maltese, Laurea Specialistica in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *"Digital Storytelling, Artefatti multimediali e strategie per una narrazione efficace"*
  - Dicembre 2013:  
Relatore di Giovanni Sacchetti, Laurea Specialistica in Informatica, Università di Pisa, per la tesi *"Studio e implementazione di un algoritmo per lo skinning automatico di mesh poligonali deformabili"*
  - Ottobre 2013:  
Relatore di Marina Belli, Laurea Specialistica in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *"Ambienti Virtuali per la sperimentazione di nuovi percorsi didattici basati sulla tecnologia"*
  - Gennaio 2013:  
Relatore di Tamer Abdel Maaboud, Laurea Specialistica in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *"La AR applicata ai beni culturali, uno strumento per migliorare l'esperienza educativa"*
  - Novembre 2012:  
Relatore di Daniele Duranti, Laurea Specialistica in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *"Information Landscapes: studi di usabilità e sviluppo di un sistema di authoring web"*
  - Novembre 2012:  
Relatore di Antonella Santangelo, Laurea Specialistica in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *"Progettazione e sviluppo di un e-book interattivo multiplatforma in formato ePub3"*
  - Novembre 2012:  
Relatore di Jacopo Baldini, Laurea Specialistica in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *"Un Web Information Space Per Il Museo Nazionale San Matteo Di Pisa"*
  - Novembre 2012:  
Relatore di Diana Ibba, Laurea Specialistica in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *"Progettazione e sviluppo di un Serious Game interattivo per la comunicazione di contenuti culturali"*
  - Ottobre 2012:  
Relatore di Andrea Salvadori, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *"Studio, Progettazione e Realizzazione di un'Interfaccia per l'Interazione Naturale in Ambienti Virtuali Immersivi"*
  - Aprile 2012:  
Relatore di Giovanni Avveduto, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *"Studio, Progettazione e Realizzazione di un'Interfaccia per l'Interazione Naturale in Ambienti Virtuali Immersivi"*

- Aprile 2012:  
Relatore di Felice Giovanazzo, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *“Un algoritmo di marker tracking basato su Local Descriptors e Image Matching per applicazioni di Realta' Aumentata”*
- Aprile 2012:  
Relatore di Francesca Scotto, Laurea Specialistica in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Ambienti virtuali per il trattamento della fobia sociale”*
- Aprile 2012:  
Relatore di Valentina Casciola, Laurea Specialistica in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Progettazione e sviluppo di un Serious Game per la sperimentazione di nuovi paradigmi educativi nell'ambito della Cittadinanza e Costituzione”*
- Ottobre 2011:  
Relatore di Gaetano Mancini, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *“Ombreggiatura di mesh 3D in tempo reale attraverso l'algoritmo di PSSAO (Partial Screen Space Ambient Occlusion)”*
- Ottobre 2011:  
Relatore di Cristian Lorenzini, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *“Studio e realizzazione di un modulo software per la creazione assistita di modelli 3D di bassorilievi”*
- Aprile 2011:  
Relatore di Carlo Luigi Casta, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *“Analisi e sviluppo di un compressore spettrale per mesh poligonali ad elevato grado di complessità”*
- Aprile 2011:  
Relatore di Alessandro Liberato Maione, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *“Simulazione di fluidi in tempo reale basata su smoothed particle hydrodynamics accelerata con hardware grafico”*
- Febbraio 2010:  
Relatore di Giulia Santoro, Laurea Specialistica in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Studio dello stato dell'arte e definizione e implementazione di metodologie di design di pagine web per la comunicazione di contenuti culturali multimediali”*
- Dicembre 2010:  
Relatore di Raffaello Brondi, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *“Design and realization of a module for the real-time visualization of augmented 3D environments on mobiles”*
- Dicembre 2010:  
Relatore di Alessandro Santonocito, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *“Studio ed implementazione di un modulo per la generazione procedurale di modelli tridimensionali di vegetazione per il rendering grafico in tempo reale”*
- Dicembre 2010:  
Relatore di Roberto Agostino Vitillio, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *“Progettazione e realizzazione di un ambiente di debugging per un framework di sviluppo di applicazioni di Realtà Virtuale”*
- Dicembre 2010:  
Relatore di Giovanni Romaniello, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *“Studio ed implementazione di un algoritmo di inseguimento di marker in tempo reale per applicazioni di realtà aumentata.”*

- Ottobre 2010:  
Relatore di Nicoletta Bruno, Laurea Specialistica in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi "*Studio e valutazione funzionale dei paradigmi di visualizzazione e interazione in scenari Web3D per i beni culturali*"
- Giugno 2010  
Relatore di Nadia Robertini, Laurea Triennale in Informatica, Università di Pisa, per la tesi "*Implementazione di un modulo software per XVR per il parsing di dati relativi a modelli 3D*"
- Luglio 2010  
Relatore di Daniela Panait, International Master in Virtual Environment Technologies for Industrial Applications, Scuola Superiore Sant'Anna, Pisa, e Università di Brasov, Romania, per la tesi "*Virtual Humans: Analysis and Synthesis Techniques for Facial 3D Modeling and Animation*"
- Dicembre 2009  
Tutor di Lorenza Camin, Ph.D. in Technology and Management of Cultural Heritage, IMT Lucca, per la tesi "*Tecnologie informatiche per la conoscenza e la comunicazione di Lucca romana*"
- Settembre 2009  
Relatore di Davide Cavagnuolo, Laurea Triennale in Informatica, Università di Pisa, per la tesi "*Progetto e implementazione di un tool di authoring visuale per applicazioni interattive basate su XVR*"
- Luglio 2009:  
Tutor di Giovanna Tennirelli, Ph.D. in Technology and Management of Cultural Heritage, IMT Lucca, per la tesi "*Redress Museum: progetto e implementazione di un modello di gestione museale per le collezioni di abiti storici*"
- Luglio 2009:  
Relatore di Riccardo Dini, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi "*Interazione naturale con oggetti tridimensionali*"
- Dicembre 2008:  
Tutor di Laura Pecchioli, Ph.D. in Technology and Management of Cultural Heritage, IMT Lucca, per la tesi "*Accessing Information Navigating in a 3D Interactive Environment*"
- Febbraio 2007:  
Relatore di Piero Ricotta, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi "*Implementazione di un modulo software per il rendering acustico posizionale 3D di ambienti virtuali*"
- Ottobre 2006:  
Relatore di Andrea Stefano Carrozzo, Laurea Triennale in Comunicazione Digitale, Università di Milano, per la tesi "*Animazione interattiva su web*"
- Ottobre 2006:  
Relatore di Fabrizio Canaccini, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi "*Studio e implementazione di metodologie automatiche per l'estrazione e la sintesi procedurale dei principali elementi di un ambiente virtuale urbano*"
- Luglio 2006:  
Relatore di Alessandro Santonocito, Laurea Triennale in Informatica, Università di Pisa, per la tesi "*Implementazione di un tool di authoring visuale per ambienti virtuali*"
- Febbraio 2006:  
Relatore di Antonio Bazzoni, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi "*Studio e implementazione di metodologie procedurali per la sintesi automatica di ambienti virtuali urbani*"

- Ottobre 2005:  
Relatore di Davide Ardore, Laurea Triennale in Comunicazione Digitale, Università di Milano, per la tesi *"Il 3D su web: plugin Maya-to-XVR"*
- Ottobre 2005:  
Relatore di Carlo Cappelletti, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *"Studio e implementazione un modulo software per il rendering foto realistico di ambienti virtuali complessi"*
- Aprile 2004:  
Relatore di Carmelo Lauricella, Laurea Triennale in Informatica, Università di Pisa, per la tesi *"Implementazione di un tool di editing visuale per il framework XVR"*
- Relatore di Andrea Baroni, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *"Studio e implementazione di un dispositivo vision-based per il tracking di marker in applicazioni VR"*
- Ottobre 2003:  
Relatore di Simone Betti, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *"Studio e implementazione di un modulo software per la visualizzazione real-time di personaggi virtuali ad elevato grado di complessità"*
- Luglio 2003:  
Relatore di Stefano Sbrulli, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *"Studio e implementazione di metodologie procedurali per la sintesi automatica di modelli architettonici complessi"*
- Luglio 2003:  
Relatore di Paola Florio, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *"Studio e implementazione di metodologie procedurali per la sintesi automatica di ambienti virtuali urbani ad elevato grado di complessità"*
- Luglio 2003:  
Relatore di Francesco Ricci, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *"Studio e implementazione di metodologie procedurali per la sintesi automatica di texture ad elevato grado di realismo"*
- Aprile 2002:  
Relatore di Gloria Zembo, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *"Studio e implementazione di una GUI per l'interazione con ambienti virtuali complessi mediante dispositivi di input di tipo touch-screen"*
- Maggio 2001:  
Relatore di Marco Cecchini, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *"Studio e implementazione di un algoritmo di Level of Detail per il rendering in tempo reale di ambienti virtuali ad elevato grado di complessità"*
- Dicembre 2000:  
Relatore di Claudia Falcioni, Laurea Specialistica in Tecnologie Informatiche, Università di Pisa, per la tesi *"Sviluppo di un sistema per la modellazione del comportamento dinamico di oggetti virtuali"*

## ATTIVITA' PER CONFERENZE E RIVISTE SCIENTIFICHE

Keynote Speaker per la Conferenza internazionale AVR 2018, Otranto (Italia), 25-06-2018

Keynote Speaker per la Conferenza internazionale VRTCH 2018, Brasov (Romania), 29-05-2018

Tutorial Chair , Membro dell'Organizing Committee e dell'International Program Committee per la conferenza WEB3D 2018, 23rd International ACM Conference on 3D Web Technology. 20-22 June 2018, Poznań, Poland. Co-located with VR Hackathon: 17-20 June 2018

Membro dell'Organizing Committee della conferenza internazionale AIPH – PUBLIC HISTORY 2018, 11-15 June 2018, Pisa

Membro dell'Organizing Committee e Publication Chair per la conferenza IEEE RO-MAN 2010 Symposium, Viareggio (Italia)

Membro dell'Organizing Committee e dell'International Program Committee della conferenza internazionale VRTCH 2018, 29 May 2018, Brasov (Romania)

Guest Editor del Journal Informatica (International Journal of Computing and Informatics), ISSN 0350-5596, Volume 40 Number 3 September 2016

Membro dell'Editorial Board dell'IBIMA International Journal of Interactive Worlds (IJIW - ISSN: 2165-9508), IBIMA Publishing

Reviewer per le riviste ELSEVIER Journal of Cultural Heritage, ACM Journal of Computing in Cultural Heritage, SCIRES-IT - SCientific RESearch and Information Technology, SDH – Studies in Digital Heritage, Journal of Healthcare Engineering, ELSEVIER Automation in Construction

Membro dell'International Program Committee per numerose conferenze internazionali:

- International Conference EURO VR 2018
- International Conference on Augmented and Virtual Reality AVR 2018, AVR 2017, AVR 2016, AVR 2015, AVR 2014
- International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications IEEE VS-GAMES 2017, VS-GAME 2014, VS-GAMES 2013, VS-GAMES 2009
- International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology ACM SIGCHI ACE 2011, ACE 2008, ACE 2005
- International Conference on Entertainment Computing ICEC 2009
- International Conference on Computer Graphics, Virtual Reality, Visualisation and Interaction in Africa AFRIGRAPH 2009, AFRIGRAPH 2007, AFRIGRAPH 2006, AFRIGRAPH 2004, AFRIGRAPH 2003
- International Conference On Digital Interactive Media In Entertainment And Arts DIMEA 2008

## PREMI E RICONOSCIMENTI

Best Paper Award: Student Paper RO-MAN: 22nd IEEE Intern. Symposium on Robot and Human Inter. Com. 2013

Best Paper Award: Short Paper AVR 2020:7<sup>th</sup> International Conference on Augmented reality, Virtual Reality and Computer Graphics, 2020

## PUBBLICAZIONI

### Articoli In Rivista

1. Carrozzino, Marcello, Galdieri, Riccardo, Machidon, Octavian M, Bergamasco, Massimo (2020). Do Virtual Humans Dream of Digital Sheep?. IEEE COMPUTER GRAPHICS AND APPLICATIONS, vol. 40, p. 71-83, ISSN: 0272-1716, doi: 10.1109/MCG.2020.2993345
2. RG Boboc, M Duguleană, GD Voinea, CC Postelnicu, DM Popovici, M Carrozzino (2019) Mobile Augmented Reality for Cultural Heritage: Following the Footsteps of Ovid among Different Locations in Europe. Sustainability 11 (4), 1167.
3. Bellini N., Bergamasco M., Brehonnet R, Carrozzino M., Lagier J (2018) Virtual cultural experiences: the drivers of satisfaction. Symphonia. Emerging Issues in Management, 52-65
4. Machidon, Octavian M., Duguleana, Mihai, Carrozzino, Marcello (2018). Virtual humans in cultural heritage ICT applications: A review. JOURNAL OF CULTURAL HERITAGE, ISSN: 1296-2074, doi: 10.1016/j.culher.2018.01.007
5. Butnariu, Silviu, Duguleană, Mihai, Brondi, Raffaello, Gîrbacia, Florin, Postelnicu, Cristian, Carrozzino, Marcello (2018). An interactive haptic system for experiencing traditional archery. ACTA POLYTECHNICA HUNGARICA, vol. 15, p. 185-208, ISSN: 1785-8860, doi: 10.12700/APH.15.5.2018.5.11
6. Lavery D., Ruffni M., Valcarengi L., Yoshimoto N., Pfeiffer T., Hood D., Zhang J., King D., Roberts H., Yadav R., Rajesh Y., Sambo N., Fichera S., Carrozzino M., Tecchia F., Tacca M., Wong E., Cheng N., Yoshida Y. Khotimsky D. (2018). Networks for Future Services in a Smart City: Lessons Learned from the Connected OFCity Challenge 2017. IEEE COMMUNICATIONS MAGAZINE, vol. 56, p. 138-144, ISSN: 0163-6804, doi: 10.1109/MCOM.2018.1701084
7. Galdieri, Riccardo, 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/i22394303v7n1p17
8. 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
9. 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
10. 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
11. 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
12. 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
13. M. Carrozzino (2014). I "CAVE" e gli Ambienti Virtuali. IRIDE, vol. XXVII, p. 299-310, ISSN: 1122-7893, doi: 10.1414/77456

14. 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
15. 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
16. Leonardi Daniele, Frisoli Antonio, Barsotti Michele, Carrozzino Marcello, Bergamasco Massimo (2014). Multisensory Feedback Can Enhance Embodiment Within an Enriched Virtual Walking Scenario. PRESENCE-TELEOPERATORS AND VIRTUAL ENVIRONMENTS, vol. 23, p. 253-266, ISSN: 1054-7460, doi: 10.1162/PRES\_a\_00190
17. M.Carrozzino (2013). Gli Ambienti Virtuali. L' EDUCAZIONE SENTIMENTALE, vol. 20, p. 45-52, ISSN: 2037-7355
18. 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/i22394303v3n2p135
19. 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
20. 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/i22394303v3n1p25
21. 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
22. 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
23. 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/i22394303v2n1p133
24. 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/i22394303v2n2p77
25. G.Landeschi, M.Carrozzino (2011). Communicating Archaeological Risk with Web-Based Virtual Reality: A Case Study. INTERNET ARCHAEOLOGY, vol. 31, ISSN: 1363-5387
26. 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
27. 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
28. Carrozzino, Evangelista, Neri, Bergamasco (2011). Piazze Reali e Piazze Virtuali. ARCHEOMATICA, vol. 2, p. 6-11, ISSN: 2037-2485
29. 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
30. TECCHIA, FRANCO, CARROZZINO, Marcello, BACINELLI S, ROSSI, FABIO, VERCELLI, Davide, MARINO G, GASPARELLO P, BERGAMASCO, Massimo (2010). A Flexible Framework for Wide-Spectrum VR Development. PRESENCE-TELEOPERATORS AND VIRTUAL ENVIRONMENTS, vol. 19, p. 302-312, ISSN: 1054-7460, doi: 10.1162/PRES\_a\_00002
31. 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

32. 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
33. 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
34. 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
35. M. CARROZZINO, F. TECCHIA, M. BERGAMASCO (2009). Urban procedural Modeling for Real-Time Rendering. THE INTERNATIONAL ARCHIVES OF THE PHOTOGRAMMETRY, REMOTE SENSING AND SPATIAL INFORMATION SCIENCES, vol. XXXVIII-5, ISSN: 1682-1777

### Contributo In Volume (Capitolo O Saggio)

1. Angeletaki, A., Carrozzino, M. (2017). Cultural Heritage Infrastructures in Digital Humanities. In: Angeletaki A. and Carrozzino M.. (a cura di): Benardou A. Champion E. 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
2. 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
3. Brondi R., Lorenzini C., Evangelista C., Carrozzino M., Bergamasco M. (2014). Social Network e nuovi media per l'apprendimento. In: Michele Nisticò 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
4. Brondi R., Lorenzini C., Evangelista C., Carrozzino M., Bergamasco M. (2014). Social Network e nuovi media per l'apprendimento. In: Walter Bernardi Stefano Miniati. 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. 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
6. 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
7. CARROZZINO M, F.TECCHIA, M.BERGAMASCO (2008). Virtual Reality. In: IDEA 2008 , "International Design Education Award". p. 154-165, Firenze:Alinea, ISBN: 978-88-6055-345-4
8. A. Frisoli, M. Carrozzino, I. Borelli, M. Bergamasco (2007). Ambienti Virtuali: applicazioni in medicina e sviluppi tecnologici. In: F.Semeraro. Simulazione: istruzioni per l'uso. vol. 0, p. 51-70, BOLOGNA, IRC EDITORE:ANCI
9. CARROZZINO M, F.TECCHIA, M.BERGAMASCO (2007). Chapter 4: "PERCRO – Scuola Superiore Sant'Anna". In: IDEA 2007 , "International Design Education Award". p. 130-143, Firenze:Alinea, ISBN: 978-88-6055-236-5
10. CARROZZINO M, J.DE BOECK (2007). Depth Perception. In: A. LUCIANI AND C. CADDOZ. Enaction and Enactive Interface: a Handbook of Terms. p. 68-70, GRENOBLE:Enactive Systems Books, ISBN: 978-2-9530856-0-0
11. M. Carrozzino (2007). Tecnologie del Pensiero e crimini: realtà virtuale e crimini reali. In: S. Fortunato. Senso e conoscenza nelle scienze criminali. vol. 1, p. 378-393, L'AQUILA:Colacchi, ISBN: 9788888676395
12. 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
13. M. BERGAMASCO, S. PEROTTI, C.A.AVIZZANO, M. ANGERILLI, M. CARROZZINO, G.FACENZA, A. FRISOLI (2006). Fork Lift truck simulator for training in industrial environments. In: X. FISCHER;D. COUTELLIER. Research in Interactive Design Proceedings of Virtual Concept 2005. vol. XV, Parigi:Springer Editions, ISBN: 9782287287725
14. FRISOLI, Antonio, CARROZZINO, Marcello, S. MARCHESCHI, F. SALSedo, BERGAMASCO, Massimo (2006). Haptic systems for simulation of primary commands of cars. In: XAVIER FISCHER;DANIEL COUTELLIER. (a cura di): XAVIER FISCHER;DANIEL COUTELLIER, Research in Interactive Design - Proceedings of Virtual Concept 2005. vol. XV, Parigi:Springer Editions, ISBN: 9782287287725

### Contributo In Atti Di Convegno

1. Galdieri, Riccardo, Haggis-Burridge, Mata, Buijtenweg, Thomas, Carrozzino, Marcello (2020). Exploring Players' Curiosity-Driven Behaviour in Unknown Videogame Environments. In: Springer. (a cura di): Lucio Tommaso De Paolis Patrick Bourdot, Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics. LECTURE NOTES IN ARTIFICIAL INTELLIGENCE, vol. 12242, p. 177-185, Cham:Springer, ISBN: 978-3-030-58464-1, ISSN: 0302-9743, doi: 10.1007/978-3-030-58465-8\_13
2. Galdieri, Riccardo, Haggis-Burridge, Mata, Buijtenweg, Thomas, Carrozzino, Marcello (2020). Users' Adaptation to Non-standard Controller Schemes in 3D Gaming Experiences. In: Springer. (a cura di): Lucio Tommaso De Paolis Patrick Bourdot, Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics. LECTURE NOTES IN ARTIFICIAL INTELLIGENCE, vol. 12242, p. 411-419, Cham:Springer, ISBN: 978-3-030-58464-1, ISSN: 0302-9743, doi: 10.1007/978-3-030-58465-8\_30
3. M Carrozzino, GD Voinea, M Duguleană, RG Boboc, M Bergamasco (2019) Comparing Innovative Xr Systems in Cultural Heritage. A Case Study. International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing & Spatial Information Sciences, Volume XLII-2/W11, 2019
4. Longobardi A., Tecchia F., Carrozzino M., Bergamasco M. (2019) A Real-Time Video Stream Stabilization System Using Inertial Sensor. In: De Paolis L., Bourdot P. (eds) Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics. AVR 2019. Lecture Notes in Computer Science, vol 11613. Springer, Cham
5. Scarlato F., Palmitesta G., Tecchia F., Carrozzino M. (2019) Design and Implementation of a Reactive Framework for the Development of 3D Real-Time Applications. In: De Paolis L., Bourdot P. (eds) Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics. AVR 2019. Lecture Notes in Computer Science, vol 11613. Springer, Cham
6. Duguleană, Mihai, Carrozzino, Marcello, Gams, Matjaž (2019). Preface. In: Communications in Computer and Information Science. vol. 904, p. V-VI, berlin:Springer Verlag, ISBN: 9783030058180, Brasov, 2018
7. Mallia, Michele, Carrozzino, Marcello, Evangelista, Chiara, Bergamasco, Massimo (2019). Automatic Creation of a Virtual/Augmented Gallery Based on User Defined Queries on Online Public Repositories. In: Communications in Computer and Information Science. vol. 904, p. 135-147, berlin:Springer Verlag, ISBN: 9783030058180, Brasov, 2018, doi:10.1007/978-3-030-05819-7\_11
8. Galdieri, Riccardo, Carrozzino, Marcello (2019). Natural Interaction in Virtual Reality for Cultural Heritage. In: (a cura di): Duguleana M. Gams M. Tanea I. Carrozzino M., Communications in Computer and Information Science. vol. 904, p. 122-131, berlin:Springer Verlag, ISBN: 978-3-030-05818-0, Brasov, 29-30 May 2018, doi: 10.1007/978-3-030-05819-7\_10
9. Carrozzino, Marcello, Colombo, Marianna, Tecchia, Franco, Evangelista, Chiara, Bergamasco, Massimo (2018). Comparing Different Storytelling Approaches for Virtual Guides in Digital Immersive Museums. In: Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics). vol. 10851, p. 292-302, berlin:Springer Verlag, ISBN: 9783319952819, ita, 2018, doi: 10.1007/978-3-319-95282-6\_22
10. Carrozzino, Marcello, Evangelista, Chiara, Faita, Claudia, Duguleana, Mihai, Bergamasco, Massimo (2017). A virtual travel in Leonardo's codex of flight. In: Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics). vol. 10325, p. 310-318, BERLINO:Springer Verlag, ISBN: 9783319609270, prt, 2017, doi: 10.1007/978-3-319-60928-7\_27
11. Faita, Claudia, Brondi, Raffaello, Tanca, Camilla, Carrozzino, Marcello, Bergamasco, Massimo (2017). Natural user interface to assess social skills in Autistic population. In: Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics). vol. 10325, p. 144-154, BERLINO:Springer Verlag, ISBN: 9783319609270, prt, 2017, doi: 10.1007/978-3-319-60928-7\_12
12. Avveduto, Giovanni, Tanca, Camilla, Lorenzini, Cristian, Tecchia, Franco, Carrozzino, Marcello, Bergamasco, Massimo (2017). Safety training using virtual reality: a comparative approach. In: Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics). vol. 10324, p. 148-163, BERLINO:Springer Verlag, ISBN: 9783319609218, ita, 2017, doi: 10.1007/978-3-319-60922-5\_11
13. Avveduto Giovanni, Tecchia Franco, Carrozzino Marcello, Bergamasco Massimo (2016). A scalable cluster-rendering architecture for immersive virtual environments. In: Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics). vol. 9768, p. 102-119, Heidelberg:Springer Verlag, ISBN: 9783319406206, Lecce, Italy, 2016, doi: 10.1007/978-3-319-40621-3\_7
14. 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

15. Brondi Raffaello, Avveduto Giovanni, Carrozzino Marcello, Tecchia Franco, Alem Leila, Bergamasco Massimo (2016). Immersive technologies and natural interaction to improve serious games engagement. In: Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics). vol. 9599, p. 121-130, Heidelberg, Germany:Springer Verlag, ISBN: 9783319402154, Rome, Italy, 2015, doi: 10.1007/978-3-319-40216-1\_13
16. FAITA, CLAUDIA, VANNI, Federico, TANCA, CAMILLA AGNESE, RUFFALDI, EMANUELE, CARROZZINO, Marcello, BERGAMASCO, Massimo (2016). Investigating the process of emotion recognition in immersive and non-immersive virtual technological setups. In: Proceedings of the ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology, VRST. vol. 02-04-, p. 61-64, Piscataway:Association for Computing Machinery, ISBN: 9781450344913, Leibniz Supercomputing Centre (LRZ), deu, 2016, doi: 10.1145/2993369.2993395
17. FAITA, CLAUDIA, TANCA, CAMILLA AGNESE, PIARULLI, Andrea, CARROZZINO, Marcello, TECCHIA, FRANCO, BERGAMASCO, Massimo (2016). The effect of emotional narrative virtual environments on user experience. In: Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics). vol. 9768, p. 120-132, Heidelberg:Springer Verlag, ISBN: 9783319406206, Lecce, Italy, 2016, doi: 10.1007/978-3-319-40621-3\_8
18. Duguleana Mihai, Brondi Raffaello, Girbacia Florin, 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
19. 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
20. LORENZINI, CRISTIAN, FAITA, CLAUDIA, BARSOTTI, MICHELE, CARROZZINO, Marcello, TECCHIA, FRANCO, BERGAMASCO, Massimo (2015). ADITHO – A Serious Game for Training and Evaluating Medical Ethics Skills. In: Entertainment Computing - ICEC 2015. vol. 9353, p. 59-71, Cham:Springer International Publishing, ISBN: 978-3-319-24588-1, Trondheim, Norway, September 29 - October 2, 2015, doi: 10.1007/978-3-319-24589-8\_5
21. 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
22. 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
23. 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 HTHIC 2015. p. 23-32, Amsterdam:CLUE+ Research Institute, Vrije Universiteit Amsterdam, ISBN: 978-90-9029477-3, Amsterdam, 2015
24. BRONDI, Raffaello, Alem, Leila, AVVEDUTO, GIOVANNI, FAITA, CLAUDIA, CARROZZINO, Marcello, TECCHIA, FRANCO, BERGAMASCO, Massimo (2015). Evaluating the Impact of Highly Immersive Technologies and Natural Interaction on Player Engagement and Flow Experience in Games. In: Entertainment Computing - ICEC 2015. vol. 9353, p. 169-181, Cham:Springer International Publishing, ISBN: 978-3-319-24588-1, Trondheim, Norway, September 29 - October 2, 2015, doi: 10.1007/978-3-319-24589-8\_13
25. Brondi R., Avveduto G., Alem L., Faita C., Carrozzino M., Tecchia F., Pisan Y., Bergamasco M. (2015). Evaluating the effects of competition vs collaboration on user engagement in an immersive game using natural interaction. In: Proceedings of the ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology, VRST. vol. 13-15-November-2015, p. 191, New York:Association for Computing Machinery, ISBN: 9781450339902, Beihang University, Beijing, China, 2015, doi: 10.1145/2821592.2821643
26. FAITA, CLAUDIA, VANNI, Federico, LORENZINI, CRISTIAN, CARROZZINO, Marcello, TANCA, CAMILLA AGNESE, BERGAMASCO, Massimo (2015). Perception of Basic Emotions from Facial Expressions of Dynamic Virtual Avatars. In: Augmented and Virtual Reality. vol. 9254, p. 409-419, Cham:Springer

27. Sportillo, Daniele, AVVEDUTO, GIOVANNI, TECCHIA, FRANCO, CARROZZINO, Marcello (2015). Training in VR: A Preliminary Study on Learning Assembly/Disassembly Sequences. In: Augmented and Virtual Reality. vol. 9254, p. 332-343, 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\_24
28. LORENZINI, CRISTIAN, FAITA, CLAUDIA, CARROZZINO, Marcello, TECCHIA, FRANCO, BERGAMASCO, Massimo (2015). VR-Based Serious Game Designed for Medical Ethics Training. In: Augmented and Virtual Reality. vol. 9254, p. 220-232, Springer International Publishing:Augmented and Virtual Reality, ISBN: 978-3-319-22887-7, Lecce, Italy, August 31 - September 3, 2015, doi: 10.1007/978-3-319-22888-4\_16
29. 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
30. Tecchia Franco, Avveduto Giovanni, Brondi Raffaello, Carrozzino Marcello, Bergamasco Massimo, Alem Leila (2014). I'm in VR! Using your own hands in a fully immersive MR system. In: Proceedings of the 20th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology Pages (VRST 2014). p. 73-76, Ney York:ACM, ISBN: 9781450332538, Edinburgh, UK, 11-13 November 2014, doi: 10.1145/2671015.2671123
31. TECCHIA, FRANCO, AVVEDUTO, GIOVANNI, CARROZZINO, Marcello, Brondi, Raffaello, BERGAMASCO, Massimo, Alem, Leila (2014). Interacting with your own hands in a fully immersive MR system. In: Proceedings of the 14th IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR 2014). p. 313-314, Piscataway, NJ:IEEE, ISBN: 978-1-4799-6184-9, Munich, 10-12 September 2014, doi: 10.1109/ISMAR.2014.6948466
32. LORENZINI, CRISTIAN, BRONDI, Raffaello, CARROZZINO, Marcello, M. Nisticò, EVANGELISTA, Chiara, TECCHIA, FRANCO (2014). LawVille: A Collaborative Serious Game for Citizenship Education. In: Proceedings of 2014 6th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-Games). vol. 1, p. 131-132, Piscataway, NJ:IEEE, ISBN: 978-1-4799-4056-1, Malta, September 2014, doi: 10.1109/VS-Games.2014.7012163
33. A. 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 -- ICEC 2013. p. 180-184, berlino:springer, Sao Paolo, Brazil, October 16-18
34. CARROZZINO, Marcello, AVVEDUTO, GIOVANNI, TECCHIA, FRANCO, Gurevich, Pavel, Cohen, Benjamin (2014). Navigating immersive virtual environments through a foot controller. In: Proceedings of the 20th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology. p. 23-26, Ney York:ACM, ISBN: 9781450332538, Edinburgh, UK, 11-13 November 2014, doi: 10.1145/2671015.2671121
35. 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
36. LORENZINI, CRISTIAN, CARROZZINO, Marcello, TECCHIA, FRANCO, BERGAMASCO, Massimo (2013). Automatic Creation of bas-reliefs from single images. In: Proceedings of Digital Heritage 2013. p. 417-420, Piscataway NJ:IEEE, ISBN: 9781479931699, Marseille, 28 Oct - 1 Nov 2013
37. FONTANA, Marco, Papini Rosati, VERTECHY, ROCCO, CARROZZINO, Marcello, BERGAMASCO, Massimo (2013). Haptic hand-tremor simulation for empathic design: Preliminary tests. In: Proceedings of the IADIS International Conferences - Interfaces and Human Computer Interaction 2013, IHCI 2013 and Game and Entertainment Technologies 2013, GET 2013. p. 117-124, -IADIS – International Association for Development of the Information Society, ISBN: 978-972893990-8, Prague; Czech Republic, 22-24 July 2013
38. Rosati Papini Gastone Pietro, Fontana Marco, Vertechy Rocco, Carrozzino Marcello, Bergamasco Massimo (2013). Haptic hand-tremor simulation for enhancing empathy with disabled users. In: Proceedings of ROMAN Conference 2013. IEEE RO-MAN, vol. 1, p. 553-558, Piscataway NJ:Institute of Electrical and Electronics Engineers ( IEEE ), ISSN: 1944-9445, Gyeongju, 26-29 Aug. 2013
39. 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
40. 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

41. 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 – ICEC 2013. In: Lecture Notes in Computer Science. Entertainment Computing – ICEC 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
42. VELA NUNEZ, MARINA, AVIZZANO, Carlo Alberto, CARROZZINO, Marcello, FRISOLI, Antonio, BERGAMASCO, Massimo (2013). Multi-modal virtual reality system for accessible in-home post-stroke arm rehabilitation. 2013 IEEE RO-MAN. In: 2013 IEEE RO-MAN. p. 780-785, Piscataway NJ:IEEE, ISBN: 9781479905096, Gyeongju, 26-29 Aug. 2013, doi: 10.1109/ROMAN.2013.6628408
43. 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
44. A. Scuccess, C.Evangelista, M. Carrozzino, M. Bergamasco, G. Natale, A. Paparelli (2012). Communication models in science museums: an example of interactive knowledge. In: PCST 2012 Book of Papers. p. 408-412, Vicenza:Obsera Science in Society, ISBN: 9788890451492, Firenze, 18-20 April 2012
45. 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
46. 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
47. 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). PROCEEDIA 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
48. FONTANA Marco, CARROZZINO Marcello (2011). VR interaction tools for motor impairment simulation. In: Proceedings of International Conference Interfaces and Human Computer Interaction 2011. Lisbon:IADIS Press, portogallo, 2011
49. 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
50. 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
51. 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>
52. 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
53. CARROZZINO M (2009). Turandot, un viaggio virtuale nelle scenografie di Galileo Chini. In: Atti di LUBEC 2008. Lucca, Ottobre 2009
54. 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
55. L.PECCHIOLI, F.MOHAMED, CARROZZINO M, H.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
56. E. RUFFALDI, C. EVANGELISTA, V. NERI, M. CARROZZINO, M. BERGAMASCO (2008). Design of Information Landscapes for Cultural Heritage Content. In: Proc. DIMEA 2008, 3rd ACM International Conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts. New York:ACM, Atene, Grecia

57. 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
58. 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
59. 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
60. 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
61. CARROZZINO M, C.EVANGELISTA, A.SCUCCE, F.TECCHIA, G.TENNIRELLI, M.BERGAMASCO (2008). The Virtual Museum of Sculpture. In: Proc. DIMEA 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
62. M. CARROZZINO, C. EVANGELISTA, A. SCUCCE, F. TECCHIA, G. TENNIRELLI, M. BERGAMASCO (2008). The Virtual Museum of Sculpture. In: Proc. DIMEA 2008, 3rd ACM International Conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts.. vol. 0, NEW YORK:ACM PRESS, ISBN: 9781605582481, Atene
63. P.S. GASPARELLO, A. BIZDIDEANU, F. TECCHIA, F. ROSSI, M. CARROZZINO, M. BERGAMASCO (2008). Using real-time stereoscopic 3D for remote training on complex assembling/disassembling sequences. In: Hyper-media 3D Internet Workshop. vol. 0, Ginevra:Ginevra, Svizzera, Ginevra, Svizzera
64. G.MARINO, D.VERCELLI, F.TECCHIA, P.GASPARELLO, CARROZZINO M, M.BERGAMASCO (2007). A powerful Low-Cost Visualization System. In: Proceedings of the International conference on Enactive Interfaces. Grenoble (France), November 2007, p. 177-180
65. 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
66. J.DE BOECK, E.RUFFALDI, CARROZZINO M, C.RAYMAEKERS, K.CONINX. M.BERGAMASCO (2007). Designing an interface for virtual reality and haptic application prototyping: a case study. In: Proceedings of the International conference on enactive interfaces. Grenoble (France), November 2007, p. 77-80
67. 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
68. 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:IEEE Computer Society, Brighton
69. 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
70. 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:LABEIN, Bilbao, Spagna, 25-27/10/2006
71. TECCHIA, FRANCO, CARROZZINO, Marcello, F. ROSSI, BERGAMASCO, Massimo, M. VESCOVI, F. PISU (2006). Using stereoscopic real-time graphics to shorten training time for complex mechanical task. In: Proceedings of Stereoscopic Displays and Virtual Reality Systems XIII. Bellingham, Washington:SPIE, ISBN: 978-081946095-0, San francisco, USA, January 27, 2006, doi: 10.1117/12.644026
72. 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
73. Baroni, A., EVANGELISTA, Chiara, CARROZZINO, Marcello, BERGAMASCO, Massimo (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. vol. 265, p. 350-353,

NEW YORK:ACM PRESS, ISBN: 1595931104, Valencia, Spagna, 15-17/05/2005, doi:  
10.1145/1178477.1178544

74. M. Bergamasco, S. Perotti, Carlo Alberto Avizzano, M. Angerilli, M. Carrozzino, G. Facenza, Antonio Frisoli (2005). Fork Lift truck simulator for training in industrial environments. In: Xavier Fischer, Daniel Coutellie. Research in Interactive Design. Catania, Sept 2005, vol. 0, p. 693-697, NJ:IEEE Xplore, ISBN: 9782287287725, doi: 10.1109/ETFA.2005.1612593
75. M.BERGAMASCO, S.PEROTTI, C.A.AVIZZANO, M.ANGERILLI, CARROZZINO M, E.RUFFALDI (2005). Fork-Lift Truck Simulator for Training in Industrial Environment. In: Research in Interactive Design: Proceedings of Virtual Concept 2005. Biarritz (France), November 2005, ISBN: 2-287-48363-2
76. M.BERGAMASCO, S.PEROTTI, C.A.AVIZZANO, M.ANGERILLI, CARROZZINO M, E.RUFFALDI (2005). Fork-Lift Truck Simulator for Training in Industrial Environment. In: In proceedings of 10th IEEE Conference on Emerging Technologies and Factory Automation. Catania (Italy), September 2005, ISBN: 0-7803-9402-X
77. A. FRISOLI, CARROZZINO M, S. MARCHESCHI, F. SALSEDO, M. BERGAMASCO (2005). Haptic systems for simulation of primary commands of cars. In: Research in Interactive Design: Proceedings of Virtual Concept 2005. Biarritz (France), November 2005, ISBN: 2-287-48363-2
78. CARROZZINO M, A. BARONI, F. TECCHIA, F. ROSSI, M. BERGAMASCO (2005). Interacting with complex virtual models: a suitable metaphor for Virtual Prototyping. In: Proceedings of 2nd International Conference on Enactive Interfaces. Genova (Italy), November 2005
79. CARROZZINO, Marcello, TECCHIA, FRANCO, Bacinelli, S., Cappelletti, C., BERGAMASCO, Massimo (2005). Lowering the Development Time of Multimodal Interactive Application. In: Proceedings of the 2005 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology. vol. 0, p. 270-273, NEW YORK:ACM PRESS, ISBN: 1595931104, Valencia, Spagna, 15-17/05/2005, doi: 10.1145/1178477.1178524
80. 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
81. 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
82. M. MARCACCI, C. LIMONE, M.PIEVE, F.SALSEDO, F.TECCHIA, CARROZZINO M, A.DETTORI, M.RASPOLLI (2004). La prototipazione virtuale per veicoli a 2 ruote. In: Atti del Convegno Nazionale XIV ADM - XXXIII AIAS. Bari (Italy), September 2004, ISBN: 88-900637-3-4
83. 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
84. C. LOSCOS, F. TECCHIA, A. FRISOLI, M. CARROZZINO, H. RITTER WIDENFELD, D. SWAPP, M. BERGAMASCO (2004). The Museum of Pure Form: touching real statues in an immersive virtual museum. In: Proceedings of the 5th International conference on Virtual Reality, Archaeology and Intelligent Cultural Heritage. p. 271-279, AIRE-LA-VILLE:Eurographics Association, ISBN: 3-905673-18-5, Brussels, Belgium, 7-10/12/2004
85. CARROZZINO M, F. TECCHIA, C. FALCIONI, M. BERGAMASCO (2001). Image Caching Algorithms and Strategies for Real Time Rendering of Complex Virtual Environment. In: Proceedings of the 1st international conference on Computer graphics, virtual reality and visualisation. Cape Town (South Africa), 2001, ISBN: 1-58113-446-0, doi: 10.1145/513867.513883

