

**FORMATO EUROPEO
PER IL CURRICULUM
VITAE**



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome

Indirizzo

Telefono

Fax

E-mail

Nazionalità

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

• Date (da – a)

• Nome e indirizzo del datore di lavoro

• Tipo di azienda o settore

• Tipo di impiego

• Principali mansioni e responsabilità

• Date (da – a)

• Nome e indirizzo del datore di lavoro

• Tipo di azienda o settore

• Tipo di impiego

• Principali mansioni e responsabilità

CARROZZINO MARCELLO

-

.

-

-

-

-

Maggio 2021 – presente

Scuola Superiore Sant'Anna, Pisa – Istituto di Intelligenza Meccanica

Università

Collaborazione coordinata e continuativa, Ricercatore Affiliato

Coordinamento, progettazione e sviluppo di sistemi di Realtà Virtuale

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.

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.

- 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 Sant'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)
 - Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- Ottobre 2006 – Ottobre 2009
IMT Alti Studi Lucca
Università
Ricercatore
Post-Doctorial Fellow nell'area di Technology and Management of Cultural Heritage.
-
- Date (da – a)
 - Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- Agosto 2001 – Ottobre 2001
University College of London
Università
Collaborazione occasionale
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)
 - Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- Settembre 2000 – Settembre 2003
Scuola Superiore Sant'Anna, Pisa
Università
Collaborazione coordinata e continuativa
Progettazione e sviluppo di sistemi di Realtà Virtuale

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- Date (da – a)
 - Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
 - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
 - Qualifica conseguita
 - Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)
- Gennaio 2003 – Febbraio 2006
Scuola Superiore di studi universitari e di perfezionamento Sant'Anna
Diploma di Perfezionamento in Tecnologie Innovative, area di Robotica Percettiva, Classe di Scienze Sperimentali
Dottorato di Ricerca (PhD) - magna cum laude
Livello 8
-
- Date (da – a)
 - Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
 - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
 - Qualifica conseguita
 - Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)
- Ottobre 1998 – Giugno 2000
Università di Pisa
Laurea in Ingegneria Informatica
Laurea quinquennale
Livello 7

CAPACITÀ E COMPETENZE PERSONALI

MADRELINGUA

ITALIANA

ALTRE LINGUE

INGLESE

FRANCESE

ECCELLENTE

ELEMENTARE

ECCELLENTE

ELEMENTARE

ECCELLENTE

ELEMENTARE

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

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. Sono stato PI per la Scuola Sant'Anna nel progetto europeo eHERITAGE, un'iniziativa TWINNING mirata 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 e presidente del consiglio di amministrazione.

PROGETTI DI RICERCA
Nome (data)
Tipologia
Contenuto
Ruolo

VRAID (2023-in corso)

Progetto Nazionale – BRIC ID 24

Sviluppo di un'applicazione di RV immersiva per l'addestramento degli operatori di primo soccorso

Coordinamento tecnico-scientifico

ENGINE (2023 - 2024)

Progetto Europeo

Progettazione e realizzazione di un'applicazione di realtà virtuale immersiva al servizio della lotta contro la violenza di genere

Coordinamento tecnico WP2

VRRESCUE (2020-2022)

Progetto Locale

Progettazione e realizzazione di un'applicazione di realtà virtuale immersiva per l'addestramento del personale USAR

Coordinamento tecnico

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

PIAZZADEIMIRACOLI 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 Informatica Umanistica, Facoltà di Lettere e Filosofia, Università di Pisa, mutuato anche per la Laurea Magistrale in Informatica, 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),
- 2019-2024
Incarico di docenza sul tema "Realtà Virtuale" 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)
- 2012-2025

Incarico di docenza per il master in "Teledidattica applicata alle Scienze della Salute e ICT in Medicina", Dipartimento di Ricerca Traslationale 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

- Febbraio 2025
Relatore di Franco Conte, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Studio e realizzazione di un’applicazione per la fruizione di un Museo Olimpico virtuale.”*
- Settembre 2024
Relatore di Simone Pisani, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Progettazione e Sviluppo di Mental+ForU: Un’Applicazione di Realtà Virtuale per il Trattamento del Disturbo d’Ansia Sociale”*
- Settembre 2023
Relatore di Gaia Sasso, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“OCULEO: Studio, sviluppo e realizzazione di un’esperienza ludica immersiva in VR come proposta di OI applicata al Museo Leonardiano di Vinci”*
- Maggio 2023
Relatore di Eleonora Lanfranco, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Musei immersivi: la fruizione del patrimonio culturale attraverso l’applicazione di tecnologie di interazione avanzata. Vinci, Lanfranchi e San Matteo: un meta-museo in Realtà Virtuale.”*
- Aprile 2023
Relatore di Silvia Villafranca, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Studio e progettazione di un Virtual Human a supporto di metodi riabilitativi tramite la labiolettura: LABIO”*
- Settembre 2022
Relatore di Matteo Caponi, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Scenari di addestramento in ambienti virtuali immersivi”*
- Luglio 2022
Relatore di Iacopo Campinoti, Laurea Magistrale in Architettura, Università di Firenze, per la tesi *“LA “NUOVA” USCITA DEGLI UFFIZI TRA STORIA E PROGETTO (1998-2022)”*
- Gennaio 2022
Relatore di Giovanni Giuliadori, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Studio ed implementazione di un prototipo immersivo per la fruizione virtuale della letteratura: La Selva Oscura di Dante”*
- Luglio 2021
Relatore di Chiara Zamberti, Laurea Magistrale in Informatica Umanistica, Università di Pisa, per la tesi *“Progettazione e sviluppo di uno strumento di Realtà Virtuale Immersiva per sensibilizzare sull’inclusività e per favorire l’abbattimento delle barriere architettoniche”*
- 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 potenzialita' 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"*

- 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 Giovinazzo, 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 di 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 201

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
- I2nternational 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 2020:7th International Conference on Augmented reality, Virtual Reality and Computer Graphics, 2020

PUBBLICAZIONI

Articoli In Rivista

1. E. Lanfranco, M. A. Carrozzino, G. Rignanese, G. Adornato and M. Bergamasco, "Immersive Virtual Reality in Archaeology: Enhancing Research and Public Engagement-A Case Study of the Temple of Juno Excavations in Agrigento, Italy," in *Archeomatica*, vol. 15, no. 3, pp. 6-12, Lug-Sep. 2024
2. M. A. Carrozzino, E. Lanfranco, G. Rignanese, G. Adornato and M. Bergamasco, "Enhancing Archaeological Research Through Immersive Virtual Reality," in *IEEE Computer Graphics and Applications*, vol. 44, no. 4, pp. 69-78, July-Aug. 2024, doi: 10.1109/MCG.2024.3403299. keywords: {Virtual reality;Archeology;Immersive experience},
3. Lanfranco, Eleonora, et al. "Immersive Virtual Reality in Archaeology: Enhancing Research and Public Engagement-A Case Study of the Temple of Juno Excavations in Agrigento, Italy." *Archeomatica* 15.3 (2024).
4. Santaguida, E., Marconi, C., Pisani, S., Carrozzino, M., & Bergamasco, M. (2024, August). Immersive virtual environments-focused therapy for social communication skills in social anxiety. In *INTERNATIONAL JOURNAL OF PSYCHOLOGY* (Vol. 59, pp. 49-50). THE ATRIUM, SOUTHERN GATE, CHICHESTER PO19 8SQ, W SUSSEX, ENGLAND: JOHN WILEY & SONS LTD.
5. Carrozzino, M.; Giuliadori, G.; Tanca, C.; Evangelista, C.; Bergamasco, M. Virtual Reality Training for Post-Earthquake Rescue Operators. *IEEE Comput. Graph. Appl.* 2023, 43, 61–70.
6. Buselli, R.; Corsi, M.; Veltri, A.; Marino, R.; Caldi, F.; Del Guerra, P.; Guglielmi, G.; Tanca, C.; Paoli, M.; Calabretta, V.M.; Perretta, S.; Foddì, R.; Carrozzino, M.; Comparison between Standard Expository Cognitive Behavioral Therapy (CBT-E) and Immersive Virtual Reality CBT (CBT-VR) for Rehabilitation of Patients Affected by Occupational Stress Disorders: Study Protocol, *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 20, no. 9, p. 5735, 2023.
7. Galdieri, R., Camardella, C., Carrozzino, M. et al. Designing multi-purpose devices to enhance users' perception of haptics. *J Multimodal User Interfaces* 16, 335–342 (2022). <https://doi.org/10.1007/s12193-022-00391-5>
8. Galdieri, R., Camardella, C., & Carrozzino, M. A. (2021). What makes a circuit likeable and how different input devices can influence the perception of tracks in racing games. *Computers in Human Behavior Reports*, 3, 100072.
9. 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. 71-83-83, ISSN: 0272-1716, doi: 10.1109/MCG.2020.2993345
10. 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.
11. Bellini N., Bergamasco M., Brehonnet R, Carrozzino M., Lagier J (2018) Virtual cultural experiences: the drivers of satisfaction. *Symphonya. Emerging Issues in Management*, 52-65
12. 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
13. Butnariu, Silviu, Duguleană, Mihai, Brondi, Raffaello, Gîrbacia, Florin, Postelnicu, Cristian, Carrozzino,

14. 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

15. 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: 10.2423/22394303v7n1p17

16. 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

17. 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

18. 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

19. 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

20. 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

21. M. Carrozzino (2014). Il "CAVE" e gli Ambienti Virtuali. IRIDE, vol. XXVII, p. 299-310, ISSN: 1122-7893, doi: 10.1414/77456

22. 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

23. 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

24. 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

25. M.Carrozzino (2013). Gli Ambienti Virtuali. L' EDUCAZIONE SENTIMENTALE, vol. 20, p. 45-52, ISSN: 2037-7355

26. 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

27. 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

28. M. Carrozzino, A. Angelataki, 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

29. 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

30. 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

31. 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

32. 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

33. G. Landeschi, M. Carrozzino (2011). Communicating Archaeological Risk with Web-Based Virtual Reality: A Case Study. INTERNET ARCHAEOLOGY, vol. 31, ISSN: 1363-5387

34. 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

35. 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

36. Carrozzino, Evangelista, Neri, Bergamasco (2011). Piazze Reali e Piazze Virtuali. ARCHEOMATICA, vol. 2, p. 6-11, ISSN: 2037-2485

37. 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

38. 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,

39. 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
40. 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
41. 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
42. 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
43. 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

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: Jiyoun 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. CADOZ. 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. SALSEDÒ, 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

1. Carrozzino, M. *et al.* (2024). Immersive Virtual Environments for Treating Social Phobia in Adolescents with High-Functioning Autism. In: De Paolis, L.T., Arpaia, P., Sacco, M. (eds) *Extended Reality. XR Salento 2024. Lecture Notes in Computer Science*, vol 15028. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-71704-8_17
2. Villafranca, S., Evangelista, C., Carrozzino, M., Tecchia, F. (2024). Virtual Reality and Virtual Human in Support of Rehabilitation Methods Such as Lip Reading. In: De Paolis, L.T., Arpaia, P., Sacco, M. (eds) *Extended Reality. XR Salento 2024. Lecture Notes in Computer Science*, vol 15029. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-71710-9_5
3. Sasso, G., Evangelista, C., Giuliadori, G., Carrozzino, M. (2024). OcuLeO: Immersive VR Learning Adventure. In: De Paolis, L.T., Arpaia, P., Sacco, M. (eds) *Extended Reality. XR Salento 2024. Lecture Notes in Computer Science*, vol 15030. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-71713-0_10
4. Longobardi A, Tecchia F, Carrozzino M, Bergamasco M (2021) Efficient augmented reality on low-power embedded systems. In: *International conference on augmented reality, virtual reality and computer graphics*. Springer, Cham, pp 227–244
5. Galdieri, R., Longobardi, A., Bonis, M. D., & Carrozzino, M. (2021, September). Users' Evaluation of Procedurally Generated Game Levels. In *International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics* (pp. 44-52). Springer, Cham.
6. Boffi, L., Mincoelli, G., & Marcello, C. (2020). Next stop: Manizales! staging a co-drive journey between Italy and Colombia, 16th Participatory Design Conference PDC2020 – Participation(s) otherwise, Manizales, Colombia June 15-19 2020. Universidad de Caldas
7. 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
8. 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
9. 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
10. 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
11. 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
12. 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
13. 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
14. 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
15. 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

16. 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
17. 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
18. 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
19. 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
20. 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
21. 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
22. 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
23. 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
24. 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
25. 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
26. 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
27. 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

28. 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
29. 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
30. 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
31. 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
32. 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 International Publishing, ISBN: 978-3-319-22887-7, Lecce, Italy, August 31 - September 3, 2015, doi: 10.1007/978-3-319-22888-4_30
33. 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
34. 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
35. 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
36. 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, New York:ACM, ISBN: 9781450332538, Edinburgh, UK, 11-13 November 2014, doi: 10.1145/2671015.2671123
37. 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
38. 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
39. 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 Paulo, Brazil, October 16-18
40. 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, New York:ACM, ISBN: 9781450332538, Edinburgh, UK, 11-13 November 2014, doi: 10.1145/2671015.2671121
41. 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,

42. 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
43. 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
44. 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 RO-MAN 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
45. 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
46. 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
47. Alexandra Angeletaki, CARROZZINO, Marcello, Michail N. Giannakos (2013). Mubil: Creating an Immersive Experience of Old Books to Support Learning in a Museum-Archive EnvironmentEntertainment Computing – ICEC 2013. In: Lecture Notes in Computer ScienceEntertainment 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
48. 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 rehabilitation2013 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
49. 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
50. 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:Observe Science in Society, ISBN: 9788890451492, Firenze, 18-20 April 2012
51. 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
52. 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
53. 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). PROEDIA 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
54. 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
55. 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
56. 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
57. 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>
 58. 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
 59. CARROZZINO M (2009). Turandot, un viaggio virtuale nelle scenografie di Galileo Chini. In: Atti di LUBEC 2008. Lucca, Ottobre 2009
 60. 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
 61. 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
 62. 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
 63. 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
 64. 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
 65. 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
 66. 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
 67. CARROZZINO M, C.EVANGELISTA, A.SCUCES, 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
 68. M. CARROZZINO, C. EVANGELISTA, A. SCUCES, 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
 69. 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
 70. 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
 71. 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
 72. 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

73. 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
74. 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
75. 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
76. 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
77. 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
78. 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
79. 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
80. 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
81. 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
82. 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
83. 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
84. 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
85. 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
86. 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
87. 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
88. 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
89. 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

90. 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
91. 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

PARAMETRI BIBLIOMETRICI
(A DICEMBRE 2025)

<http://orcid.org/0000-0002-5268-7321>

Google Scholar:

<i>Citations</i>	2756
<i>h-index</i>	23
<i>i10-index</i>	41

Scopus (ID: 12800022300)

<i>Documents</i>	86
<i>Citations</i>	1449
<i>h-index</i>	19

Research gate:

<https://www.researchgate.net/profile/Marcello-Carrozzino>

Academia.edu

<https://sssup.academia.edu/MarcelloCarrozzino>

PATENTE O PATENTI

Patente di tipo B

ALTRO

Vincitore della procedura di selezione della Regione Toscana come membro dell'Advisory Board su Tecnologie e Beni Culturali (28/3/2018)

Il sottoscritto Marcello Carrozzino autorizza il trattamento dei dati personali contenuti nel CV ai sensi dell'art. 13 GDPR 679/16.

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.

01 Agosto 2025

Marcello Carrozzino