



● ISTRUZIONE E FORMAZIONE

01/02/2023 – ATTUALE

BORSA DI RICERCA Università del Salento - Dipartimento di Ingegneria dell'Innovazione (AVR Lab)

Attività di ricerca relativa al progetto:

"Antigone's Pride-Performing Society_A.P.P.S." finanziato nell'ambito dell'Avviso Creative Europe Programme_CREA-CULT-2021-COOP- Codice CUP F85E21000080006

Campo di studio Tecnologie applicate ai Beni Culturali

28/01/2022 – 28/01/2023

BORSA DI RICERCA Università del Salento - Dipartimento di Ingegneria dell'Innovazione (AVR Lab)

Attività di ricerca relativa ai progetti:

- "INCLUDIAMOCI" - Codice CUP: J71E20000520008. Avviso Pubblico della Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento della Gioventù e del Servizio Civile Nazionale "Giovani per il Sociale";
- Progetto Erasmus + "Digitizing Architectural Restoratio Education through Virtual Reality", in collaborazione con Karabük University e Birmingham City University. Project code: 2020-1-TR01-KA226-HE-098433

Campo di studio Tecnologie applicate ai Beni Culturali

2019 – 2021 Lecce , Italia

LAUREA MAGISTRALE IN EUROMACHS - EUROPEAN HERITAGE, DIGITAL MEDIA AND THE INFORMATION SOCIETY (LM-43) Università del Salento

Indirizzo Lecce , Italia

24/11/2021 Italia

TESI DI LAUREA MAGISTRALE DAL TITOLO "IL CASTELLO DI CORSANO TRA STORIA E MEMORIA: LA REALTÀ VIRTUALE PER LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE MATERIALE E IMMATERIALE" Università del Salento

L'elaborato di ricerca finale in "Virtual and Augmented Reality Applications" ha visto la realizzazione di un'applicazione immersiva VR, fruibile tramite visore, per visitare alcuni ambienti del Castello di Corsano (LE), oggi in stato di abbandono. Il fine ultimo è far conoscere l'evoluzione strutturale e funzionale del Castello nel tempo e valorizzare il patrimonio artistico locale. L'esperienza consente, inoltre, l'interazione dell'utente con le testimonianze orali delle tabacchine che hanno lavorato all'interno del Castello, adibito a tabacchificio nel corso del Novecento.

Altre competenze professionali acquisite:

- buona conoscenza del patrimonio storico-artistico in ambito museologico;
- competenze nella modellazione 3D su Blender;
- competenze per la realizzazione di applicazioni di realtà aumentata e virtuale su Unity;
- competenze nei linguaggi di programmazione C#, Swift (per l'utilizzo di Xcode) e SQL (per la creazione di database in MySQL);
- padronanza dei software QGIS e ArcGIS per la creazione di applicazioni GIS;

- capacità di progettazione di siti Wordpress.

Indirizzo Lecce, Italia | **Voto finale** 110/110 e lode

2020 – 2021 Lecce, Italia

STAGE AVR Lab (Augmented and Virtual Reality Lab)

Durata dello Stage: 150h

Approfondimento di alcuni utilizzi della Realtà aumentata e Virtuale nel settore dei Beni Culturali

Indirizzo Università del Salento - Dip. Ingegneria dell'Innovazione, Lecce, Italia

2016 – 2019 Lecce, Italia

LAUREA TRIENNALE IN BENI CULTURALI - INDIRIZZO STORICO - ARTISTICO (L-1) Università del Salento

Indirizzo Lecce, Italia | **Voto finale** 110/110 e lode

01/04/2019 – 01/06/2019 Lecce, Italia

TIROCINIO CURRICULARE Arcidiocesi di Lecce - Museo Diocesano

Attività di accoglienza e guida nei tour museali. Programmazione e pubblicità di eventi su piattaforme social.

Indirizzo Lecce, Italia

2010 – 2015 Tricase, Italia

DIPLOMA Liceo Classico G. Stampacchia

Indirizzo Tricase, Italia | **Voto finale** 98/100

● **COMPETENZE LINGUISTICHE**

Lingua madre: **ITALIANO**

Altre lingue:

	COMPRESIONE		ESPRESSIONE ORALE		SCRITTURA
	Ascolto	Lettura	Produzione orale	Interazione orale	
INGLESE	B2	B2	B2	B2	B2

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

● **COMPETENZE DIGITALI**

Utilizzo siti per il management del sito web dell'azienda (Wordpress, Wix, ...) | Programmi digitali per la realtà aumentata e virtuale tra cui Blender, Unity, Visual Studio. | Buona padronanza dell'ambiente di sviluppo Xcode | Padronanza del Pacchetto Office (Word Excel PowerPoint ecc) | Social Network | Utilizzo del browser

● **ULTERIORI INFORMAZIONI**

PUBBLICAZIONI

[De Paolis L., Chiarello S., De Luca V., An Immersive Virtual Reality Application to Preserve the Historical Memory of Tangible and Intangible Heritage. In Proceedings of the 18th International Joint Conference on Computer Vision, Imaging and Computer Graphics Theory and Applications - HUCAPP, 279-286, 2023, Lisbon, Portugal](#)

– 2023

[De Luca V., Gatto C., Liaci S., Corchia L., Chiarello S., Faggiano F., Sumerano G., De Paolis L.T., Virtual Reality and Spatial Augmented Reality for Social Inclusion: The "Includiamoci" Project. In: Information. 2023; 14\(1\):38](#)

- 2023

ABSTRACT - La possibilità di modulare l'esperienza in base alle esigenze del pubblico di riferimento e agli obiettivi del progetto rende la XR adatta a creare nuove soluzioni di accessibilità. Il progetto "Includiamoci" è stato realizzato con l'obiettivo di creare laboratori di inclusione sociale attraverso la combinazione di arte e tecnologia. Nello specifico, la sperimentazione ha coinvolto dieci giovani tra i 28 e i 50 anni, con disabilità cognitive, che hanno partecipato a laboratori di Realtà Estesa e di Arteterapia. Nel corso di queste attività, gli output ottenuti sono stati due: un museo virtuale, popolato dalle opere dei partecipanti, e una scenografia digitale per uno spettacolo teatrale. Attraverso due test, uno sulla user experience (UX) e uno sul grado di benessere, è stata valutata l'efficacia dell'intero progetto. In conclusione, il progetto ha dimostrato come le soluzioni adottate fossero adeguate agli obiettivi, aumentando la nostra conoscenza della UX per un pubblico target con esigenze specifiche e utilizzando la XR nel contesto dell'inclusione sociale.

[De Paolis L.T., Chiarello S., Gatto C., Liaci S., De Luca V., Virtual reality for the enhancement of cultural tangible and intangible heritage: The case study of the Castle of Corsano. In: Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage, Volume 27, 2022, e00238, ISSN 2212-0548](#)

- 2022

ABSTRACT - Il presente lavoro riguarda lo sviluppo di un'applicazione VR immersiva per la valorizzazione di un antico castello inaccessibile a Corsano, un piccolo paese del Salento. Partendo dalla ricostruzione 3D dell'edificio, il progetto ha permesso di sviluppare un sistema di interazione volto a fornire all'utente le informazioni storiche sul Castello. Questi contenuti derivano dall'analisi del patrimonio culturale tangibile (come gli elementi architettonici, gli arredi, i motivi decorativi del castello e la loro evoluzione attraverso i secoli), ma anche dalla raccolta del patrimonio intangibile, come le reminiscenze sugli usi e costumi popolari legati al contesto del castello. Inoltre, per valutare l'esperienza d'uso dell'applicazione sviluppata, sono stati condotti alcuni test su un campione eterogeneo di utenti, ottenendo riscontri positivi sul grado di immersività e sul senso di presenza dell'applicazione.

[Gatto C., Liaci S., Corchia L., Chiarello S., Faggiano F., Sumerano G., De Paolis L.T., Extended Reality Technologies and Social Inclusion: The Role of Virtual Reality in Includiamoci Project. In: De Paolis, L.T., Arpaia, P., Sacco, M. \(eds\) Extended Reality. XR Salento 2022. Lecture Notes in Computer Science, vol 13445. Springer](#)

- 2022

ABSTRACT - Negli ultimi anni abbiamo assistito a un grande cambiamento nella scuola e nel sistema educativo, che è passato da una cultura dell'integrazione a una cultura dell'inclusione, finalizzata a creare una condizione di pari opportunità e a rendere l'unicità dell'individuo, punto di forza e arricchimento per tutti. Le tecnologie digitali sono importanti per sostenere l'inclusione sociale delle persone con disabilità fisiche e mentali, perché consentono di superare alcune barriere del mondo reale e, tra queste tecnologie, la Realtà Virtuale gioca un ruolo importante. Lo scopo di questo paper è quello di esaminare i risultati parziali delle attività svolte dal Laboratorio di Realtà Aumentata e Virtuale (AVR Lab) nell'ambito del progetto "Includiamoci" e discutere i primi risultati. In particolare, il contributo riguarda l'implementazione di un museo virtuale che ospita le opere d'arte realizzate dai partecipanti alle sessioni di Arteterapia: all'interno di questo, i partecipanti sono soggetti attivi, prosumer dell'esperienza, in quanto la generano, la raccontano e la fruiscono, per mezzo di un visore di Realtà Virtuale (VR).

[De Paolis L.T., Chiarello S., D'Errico G., Gatto C., Nuzzo B.L., Sumerano G., Mobile Extended Reality for the Enhancement of an Underground Oil Mill: A Preliminary Discussion, 8th International Conference Augmented and Virtual Reality, and Computer Graphics \(AVR 2021\), Virtual Event, September 7-10, 2021, Lecture Notes in Computer Science, LNCS 12980, Springer](#)

- 2021

ABSTRACT - La valorizzazione del patrimonio culturale e la promozione del territorio, con una particolare attenzione a percorsi alternativi e luoghi di interesse decentrati, sta ricevendo sempre più attenzione dal mondo ICT. In particolare, la tecnologia della Realtà Estesa (XR) (Virtual, Augmented e Mixed Reality) sta diventando piuttosto centrale in questo processo. In questo contesto si sperimentano due principali criticità: (a) l'accessibilità dei luoghi, in particolare per i siti spesso difficili da visitare e (b) la valorizzazione degli itinerari e del patrimonio rurale, per quei punti di interesse particolarmente importanti per la narrazione del territorio, anche se fuori dai circuiti mainstream.

PATENTE DI GUIDA

Patente di guida: B

COMPETENZE COMUNICATIVE E INTERPERSONALI

Gestione e organizzazione del lavoro in team Capacità e forte predisposizione al lavoro di gruppo in fase progettuale ed esecutiva

ONORIFICENZE E RICONOSCIMENTI

2023

Attestato di partecipazione alla formazione di base e specifica - Sicurezza sul lavoro

Azienda - Università del Salento
Scadenza - febbraio 2028

2022

Attestato di frequenza - XR&AI Summer School, Matera

International Summer School 2022 - eXtended Reality and Artificial Intelligence for enhancing cultural and territorial heritage
Durata totale Scuola: 22h

2022

Attestato di frequenza online - Transnational Project Meeting, UK

Progetto Erasmus + "Digitizing Architectural Restoration Education Through Virtual Reality 2020-1-TR01-KA226-HE-098433"

2022

Attestato di frequenza - XR Salento Conference 2022, Lecce

The 1st International Conference on eXtended Reality in Lecce

2022

Attestato di frequenza - Transnational Project Meeting, Italy

Progetto Erasmus + "Digitizing Architectural Restoration Education Through Virtual Reality 2020-1-TR01-KA226-HE-098433"

2022

Attestato di frequenza - Learning/Teaching/Training Activity, Turkey - Karabük

Progetto Erasmus + "Digitizing Architectural Restoration Education Through Virtual Reality 2020-1-TR01-KA226-HE-098433"

2021

Attestato di frequenza - Corso di Project Management

Azienda - Project Management Institute Southern Italy
Durata totale corso: 25h

Il corso di Project Management è stato svolto nel Corso di Laurea Magistrale in European Heritage, Digital Media and the Information Society, presso il Dipartimento di Beni Culturali dell'Università del Salento. Il contenuto del corso ha riguardato i Gruppi di processi e le Aree di conoscenza del PMBOK.

2020

Attestato di frequenza - Corso di formazione per Digital Marketing per il turismo

Azienda - ManpowerGroup Talent Solution Company S.r.l
Durata totale corso: 120h

Corso promosso da Young Talent in Action, progetto di formazione realizzato da ManpowerGroup Italia, con il supporto della Fondazione Human Age Institute e organizzato in collaborazione con Tree. Il corso ha l'obiettivo di formare figure professionali in grado di utilizzare strategie e tecniche del digital marketing efficaci ai fini della crescita di un business.

2020

Attestato di frequenza - Formazione generale in materia di tutela della salute e della sicurezza sul lavoro

Azienda - ManpowerGroup Talent Solution Company S.r.l

Durata totale corso: 4h

2014

Patente Europea - Certificazione ECDL IT-SECURITY (Livello Specialised)

2013

Patente Europea - Certificazione ECDL (Livello Based)

CERTIFICATO DI LINGUA INGLESE

2016

Cambridge English - Certificato in ESOL International Livello B2 (First)

ESAME DI LINGUA INGLESE

2020 – 2021

English for Project Design in the Humanities

Durata totale corso: 70h

CFU: 10

Voto: 30 e lode

Il corso, svolto nel Corso di Laurea Magistrale in European Heritage, Digital Media and the Information Society, presso il Dipartimento di Beni Culturali dell'Università del Salento, ha permesso di utilizzare le principali strutture lessicali e grammaticali della lingua inglese ad un livello B2+. Inoltre, ha consentito di sviluppare specifiche skill in ambito di progetti accademici e comunitari.

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel CV ai sensi dell'art. 13 d. lgs. 30 giugno 2003 n. 196 - "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 GDPR 679/16 - "Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali". Tutto quanto dichiarato nel presente CV corrisponde a verità, ai sensi del DPR 445/2000.