

INFORMAZIONI



Albertini Niccolò

Sesso **Maschile** | Data di nascita [redacted] | Nazionalità **Italiana**

ESPERIENZA PROFESSIONALE

- 01/07/2012–31/10/2012 **Sviluppatore Simulazioni 3D**
Toscana Energia, Pisa (Italia)
Ricostruzioni Ambienti Virtuali, Educational Gaming
- 05/11/2012–31/10/2014 **Assegnista di ricerca**
Scuola Normale Superiore, Pisa (Italia)
Modelling computazionale per i beni culturali ed ambientali e la soft matter
- 01/11/2016–31/12/2016 **Sviluppatore simulazioni grafiche**
Fondazione Stella Maris, Pisa (Italia)
Sviluppatore simulazioni grafiche con tracking per training cognitivo

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- 01/10/2007–15/07/2010 **Laurea Triennale in Informatica Umanistica**
Università di Pisa, Pisa (Italia)
- 01/10/2010–12/07/2012 **Laurea Magistrale in Informatica Umanistica percorso Grafica, Interattività e Ambienti Virtuali**
Università di Pisa, Pisa (Italia)
Game Engines, Modellazione e scansione 3D, Grafica 3D per i beni culturali, Realtà Virtuale
- 01/07/2013–15/07/2013 **Virtual Heritage School and Advanced Computer Graphics**
V-Must - Virtual Museum Transnational Network, Pisa (Italia)
3D Reconstruction and Visualization with Blender, Modelling 3D Landscape, 3D Game EngineBlender, 3D Scanning, Scanning Pipeline, Photogrammetry and Dense Stereo Matching, Color Processing, WebGL, SpiderGL library, Virtual Landscape (GIS, GRASS, QGis), Virtual Archaeology, OpenSceneGraph
- 01/11/2014–alla data attuale **Dottorato di ricerca**
Scuola Normale Superiore, Pisa (Italia)
Metodi e modelli computazionali per le scienze molecolari

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre **italiano**

Altre competenze Corso di formazione specifica per i lavoratori in materia di sicurezza nei luoghi di lavoro Settore ATECO 85.42.00 ISTRUZIONE UNIVERSITARIA - RISCHIO MEDIO

Patente di guida B

ULTERIORI INFORMAZIONI

Pubblicazioni

- Albertini, N., Barone, V., Brogni, A., Legnaioli, S., Licari, D., & Taccola, E. (2014). The agora of Segesta in immersive virtual environments. *Science and Technology for the Safeguard of Cultural Heritage in the Mediterranean Basin, Proceedings of the sixth international conference*, 1, 299-304.
- Olivito, R., Taccola, E., & Albertini, N. (2015). A hand-free solution for the interaction in an immersive virtual environment: the case of the agora of Segesta. *The International Archives of Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, 40(5), 31.
- Olivito, R., Taccola, E., Albertini, N. (2015) Hand-free Interaction in the Virtual Simulation of the agora of Segesta, CAA2015. *Keep The Revolution Going. Proceedings of the 43rd Annual Conference on Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology, Oxford 2016*, 321-328
- Olivito, R., Taccola, E., & Albertini, N. (2016). *Cultural Heritage and Digital Technologies. In Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology (pp. 475-494). Springer International Publishing.*
- Albertini, N., Baldini, J. (2016) L'applicazione dell' oculus rift nelle ricostruzioni archeologiche: l'esempio di Haghia Triada, *MUSINT 2 Nuove esperienze di ricerca e didattica nella museologia interattiva (pp. 47-53)*
- Albertini, N., Baldini, J. (2016) Il laboratorio dreamslab e le sue applicazioni alle scienze dell'antichità, *MUSINT 2 Nuove esperienze di ricerca e didattica nella museologia interattiva (pp. 121-129)*
- Albertini, N., Brogni, A., Olivito, R., Taccola, E., Caramiaux, B., & Gillies, M. (2017). Designing natural gesture interaction for archaeological data in immersive environments. *Virtual Archaeology Review*, 8(16), 12-21.
- Albertini, N., Baldini, J., Taccola, E., Barone, V. (2017). New Methods of Interaction in Virtual Reality for the Study of Archaeological Data, *The Asian Conference on Arts & Humanities 2017 Official Conference Proceedings*, 101-111.

Progetti di ricerca

- Creazione di un SDK per l'adattamento del game engine Unity a dispositivi altamente immersivi come CAVE 3D
- Ricostruzione su CAVE e HMD dell' Agorà di Segesta
- Visualizzazione della mappa termografica di un buco nero su CAVE 3D
- Visualizzazione all'interno di CAVE 3D di strutture molecolari simulate collegate a tomografie computerizzate in 3D
- Simulazione dello scontro tra particelle rilevato all'interno del CMS (LHC di Ginevra), visualizzato su vari dispositivi di realtà virtuale
- Applicazione multimodale immersiva su CAVE 3D per l'analisi di spettri chimici di analisi su beni culturali (museo San Matteo)
- Applicazione multimodale immersiva su CAVE 3D per la fruizione di opere d'arte contemporanea all'interno di ambienti immersivi
- Ricostruzione Virtuale tramite proiezione 3D del contesto storico archeologico di Santa Maria a Monte
- Creazione di un visualizzatore su teca olografica della mappa delle zone del cervello umano per la mostra "L'uomo Virtuale" presso Palazzo Blu (Pisa)
- Ricostruzione Virtuale su HMD tramite dispositivi di interazione naturale del sito archeologico di Kaulonia
- Ricostruzione Virtuale su HMD della villa di Haghia Triada a Creta
- Visualizzatore in realtà virtuale di dati rilevati dello scontro tra particelle rilevato all'interno del CMS (LHC Ginevra)

presso il Laboratorio Didattico dell'istituto tecnico economico e tecnologico "Girolamo Caruso" di Alcamo (Alcamo, Maggio 2017).

- Partecipazione attiva al Salone del Libro di Torino tramite presentazione di applicazioni immersive 3D e di realtà virtuale (Torino, Maggio 2017).
- Invited Speaker con l'intervento dal titolo " Realtà Virtuale e Aumentata per l'arte " presso l' Alma Artis Academy (Pisa, Maggio 2017).
- Referente scientifico della mostra "L'uomo virtuale" presso Palazzo Blu e presentazione di applicazioni di realtà aumentata su teca olografica (Pisa, Marzo 2017).
- Partecipazione attiva al convegno Lubec 2016 tramite presentazione di applicazioni immersive 3D e di realtà virtuale (Lucca, Ottobre 2016).
- Partecipazione attiva all'Internet Festival di Pisa come laboratorio DREAMSLAB con applicazioni per la Realtà Virtuale proiettate in 3d (Pisa, Ottobre 2016).
- Partecipazione attiva alla manifestazione Bright come laboratorio DREAMSLAB tramite presentazione di applicazioni immersive 3D e di realtà virtuale (Pisa, Settembre 2016).
- Partecipazione attiva al Festival della Mente a Sarzana come laboratorio SMART tramite presentazione di applicazioni immersive 3D e di realtà virtuale (Settembre 2016).
- Partecipazione attiva al convegno "Galassia Ariosto" tramite presentazione di applicazioni immersive 3D e di realtà virtuale. (Pisa, Maggio 2016).
- Partecipazione attiva alla chiusura della mostra "L'Orlando furioso e le arti. Testo e immagini, musica e teatro" presso l'Accademia Nazionale dei Lincei tramite presentazione di applicazioni immersive 3D e di realtà virtuale. (Roma, Novembre 2015).
- Partecipazione attiva al Festival della Mente a Sarzana come laboratorio DREAMSLAB tramite presentazione di applicazioni immersive 3D e di realtà virtuale (Sarzana, Settembre 2015).
- Partecipazione attiva all'apertura della mostra "L'Orlando furioso e le arti. Testo e immagini, musica e teatro" presso l'Accademia Nazionale dei Lincei tramite presentazione di applicazioni immersive 3D e di realtà virtuale. (Roma, Giugno 2015).
- Invited Speaker con l'intervento dal titolo "Arte Virtuale: Un nuovo approccio alla fruizione e allo studio di opere d'arte contemporanea" presso il Salone dell'arte e del restauro (Firenze, Novembre 2014)
- Partecipazione attiva all'Internet Festival di Pisa come laboratorio DREAMSLAB con applicazioni per la Realtà Virtuale all'interno di ambienti immersivi come il CAVE (Pisa, Ottobre 2014).
- Partecipazione attiva alla conferenza International supercomputing conference 2014 presso lo stand di DELL tramite presentazione di applicazioni 3D controllate da NUI. (Lipsia, Giugno 2014).
- Partecipazione attiva all'Internet Festival di Pisa come laboratorio DREAMSLAB con applicazioni per la Realtà Virtuale all'interno di ambienti immersivi come il CAVE (Pisa, Ottobre 2013).

Trattamento dei dati personali

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali.

