

Giulia Chellini

OCCUPAZIONE PER LA QUALE
SI CONCORRE

ESPERIENZA
PROFESSIONALE

(10/2024 – in corso)

Modellatrice 3D

Modellatrice 3D

Dipartimento di Storia Antropologia Religioni Arte Spettacolo

PRIN MeMo: MeMemory of Montecassino - Virtual and Accessible Museum: prototipo di museo virtuale interattivo e accessibile. Ricostruzione 3D dell'antica abbazia di Montecassino con particolare attenzione alla zona presbiteriale; modellazione 3D degli elementi di arredo; animazioni del codice miniato (Vat.lat.378) e dell'Exultet (Barb.lat.592).

Principali mansioni e responsabilità: Modellazione e ricostruzione 3D; texturing; rigging; animazione 3D.

(09/2024 – 01/2025)

3D Specialist

Diocesi di Viterbo | DigiLab, Sapienza Università di Roma

Porte della Tuscia: progetto finalizzato alla valorizzazione del patrimonio culturale del viterbese attraverso l'utilizzo di tecnologie innovative, realtà virtuale, realtà aumentata, video mapping, app e webapp interattive. Sono coinvolti i musei e le istituzioni culturali dei comuni di Viterbo, Sutri, Vetralla, Montefiascone, Bagnoregio e Acquapendente.

Principali mansioni e responsabilità: Coordinamento delle attività rilievo e modellazione 3D; rilievo digitale (fotogrammetria, laser scanner, scanner a luce strutturata); modellazione 3D; texturing; animazione 3D.

(12/2023 – 12/2024)

3D Specialist

DigiLab, Sapienza Università di Roma | Sovrintendenza Capitolina

TRAIAnO: Tecnologie di Rilievo Archeologico e digitale per Analisi ricostruttive, progetto finalizzato all'acquisizione digitale e tridimensionale di oltre cento frammenti architettonici diagnostici del Foro di Traiano a Roma, con la costruzione di un archivio 3D a supporto delle attività di analisi e ricostruzione del complesso archeologico.

Principali mansioni e responsabilità: Coordinamento delle attività rilievo e modellazione 3D; rilievo digitale (fotogrammetria, laser scanner, scanner a luce strutturata); gestione ed elaborazione nuvole di punti; ottimizzazione 3D delle mesh; ricostruzione e modellazione 3D di frammenti architettonici e scultorei.

(02/2024 – 12/2024)

Modellatrice 3D

Dipartimento Scienze dell'Antichità, Sapienza Università di Roma | DigiLab, Sapienza Università di Roma

Area archeologica di Cencelle, plastico 3D: modellazione tridimensionale dell'area archeologica di Cencelle (VT) finalizzata alla creazione di un plastico 3D per la mostra "Jacopa da Cencelle: una storia di vita virtuale e salute femminile nel Medioevo" presso il Museo di Storia della Medicina della Sapienza Università di Roma.

Principali mansioni e responsabilità: modellazione 3D; ottimizzazione 3D finalizzata alla stampa 3D.

(07/2024 – 12/2024)

3D Specialist

Museo civico etrusco Gregorio Bianchini, Trevignano Romano | DigiLab, Sapienza Università di Roma

Living Rasna, progetto di acquisizione digitale della tomba Annesi Piacentini di Trevignano Romano e del corredo funebre conservato presso il Museo civico. Ipotesi ricostruttiva dell'aspetto originario della tomba finalizzata alla creazione di un'esperienza VR fruibile nel percorso museale.

Principali mansioni e responsabilità: Coordinamento delle attività rilievo e modellazione 3D; rilievo digitale (fotogrammetria, laser scanner, scanner a luce strutturata); modellazione 3D ambiente virtuale e interattivo; visualizzazione virtuale nel framework ATON.

(03/2024 – 11/2024)

3D Specialist

Diocesi di Alatri | DigiLab, Sapienza Università di Roma

Allestimento sala n.6 del Museo Diocesano di Alatri: progetto di allestimento grafico e tecnologico (QRCode e monitor touchscreen) della sala; rilievo fotogrammetrico del Trittico del Redentore (A. da Alatri, XIV-XV secolo).

Principali mansioni e responsabilità: rilievo fotogrammetrico; elaborazione, ottimizzazione e integrazione della mesh; texturing; visualizzazione virtuale e interattiva nel framework ATON.

- (02/2024 – 11/2024) **3D Specialist**
Silkeborg Museum, Hovedgarden | DigiLab, Sapienza Università di Roma
Skeletons Tell Tales, una mostra per raccontare come lo studio dei resti umani possa rivelare dettagli sulla vita e la morte in epoche passate. Progettazione e sviluppo di due esperienze VR fruibili nel percorso espositivo.
Principali mansioni e responsabilità: modellazione 3D dell'ambiente virtuale interattivo; elaborazione fotogrammetrica; ottimizzazione modelli 3D.
- (07/2024 – 11/2024) **3D Specialist**
DigiLab, Sapienza Università di Roma
AVE - ArcheoVerso Enhanced, spin-off del progetto ArcheoVerso che mira a implementare le interazioni all'interno degli ambienti virtuali, nel quale sarà possibile la socializzazione tra utenti all'interno dei nuovi spazi di dialogo e narrazione.
Principali mansioni e responsabilità: modellazione 3D di ambienti e asset per fruizione virtuale; sviluppo environment digitali e interattivi.
- (02/2024 – 10/2024) **3D Specialist**
DiAP - Dipartimento di Architettura e Progetto, Sapienza Università di Roma | DigiLab, Sapienza Università di Roma
Rilievo e restituzione tridimensionale degli eremi di San Cosimato e delle chiese più antiche dell'area di Vicovaro (RM) con finalità di valorizzazione dell'area lungo il fiume Aniene.
Principali mansioni e responsabilità: Coordinamento delle attività rilievo; rilievo digitale (fotogrammetria, laser scanner, fotogrammetria da drone); gestione ed elaborazione nuvole di punti; ottimizzazione 3D delle mesh.
- (07/2024 – 10/2024) **3D Specialist**
ENEA | DigiLab, Sapienza Università di Roma
Scansione di frammenti pittorici della Domus Aurea
Principali mansioni e responsabilità: rilievo fotogrammetrico; elaborazione, ottimizzazione e integrazione della mesh.
- (09/2023 – 02/2024) **3D Specialist**
DigiLab, Sapienza Università di Roma | Comune di Viterbo
Oltre la pietra, progetto finalizzato all'acquisizione digitale e tridimensionale di edifici di pregio culturale del comune di Viterbo, per la creazione di processi di valorizzazione tecnologica del patrimonio storico, artistico ed archeologico della città.
Principali mansioni e responsabilità: Coordinamento delle attività rilievo; rilievo digitale (fotogrammetria, laser scanner) gestione ed elaborazione nuvole di punti; ottimizzazione 3D delle mesh; animazione e elaborazione video 3D.
- (09/2023 – 02/2024) **3D Specialist**
DigiLab, Sapienza Università di Roma | DArch Università di Roma Tre
INT4CT, progetto che mira a creare un sistema digitale integrato basato su tecnologie GeoAI per migliorare la comunicazione e la fruizione del patrimonio culturale e paesaggistico. Il progetto si propone di realizzare un Museo Virtuale della Città, unendo Roma al suo territorio, per una valorizzazione innovativa e interattiva dei beni culturali.
Principali mansioni e responsabilità: modellazione 3D finalizzata all'elaborazione di contenuti digitali fruibili in realtà aumentata e virtuale; modellazione finalizzata allo sviluppo di un prototipo di gamification.
- (03/2023 – 04/2024) **3D Specialist**
DigiLab, Sapienza Università di Roma
ArcheoVerso, un ecosistema integrato di fruizione virtuale 3D e servizi per i Beni Culturali all'interno di metaversi digitali, nella prima fase progettuale è previsto lo sviluppo di un prototipo sulle Case del Celio, complesso residenziale romano.
Principali mansioni e responsabilità: Coordinamento delle attività rilievo; rilievo digitale (fotogrammetria, laser scanner) gestione ed elaborazione nuvole di punti; ottimizzazione 3D delle mesh; modellazione 3D finalizzata all'ipotesi ricostruttiva dell'area archeologica delle Case del Celio; ottimizzazione degli ambienti virtuali e interattivi per VR.
- (02/2023 – 02/2024) **3D Specialist**
Infinity Up
Immersive Rome. From virtual to reality, progetto di ricostruzione 3D dei Fori Imperiali (Templum Pacis, Foro di Cesare, Foro di Augusto, Foro Transitorio, Foro di Traiano, Mercati di Traiano) per applicazione in Mixed Reality.

Principali mansioni e responsabilità: modellazione 3D finalizzata all'ipotesi ricostruttiva dell'area archeologica dei Fori imperiali; ottimizzazione per VR.

05/2023 – 12/2023

3D Specialist

DigiLab, Sapienza Università di Roma | DArch Università di Roma Tre

Mirror LAB: la rete Museale Integrata al Paesaggio Storico Urbano di Roma, progetto che offre un approccio innovativo alla valorizzazione del patrimonio culturale di Roma: prototipo di museo virtuale interattivo finalizzato a creare connessioni tramite narrazioni digitali che mettano in relazione le collezioni d'arte con le architetture museali e il contesto urbano circostante.

Principali mansioni e responsabilità: modellazione virtuale di ambienti interni di palazzi esistenti; ricostruzione virtuale di ambienti non più esistenti riconducibili alle collezioni Ludovisi e Altemps; ottimizzazione degli ambienti virtuali interattivi per AR.

12/2022 – 02/2023

Docente modellazione 3D

360Forma - Ente di Formazione accreditato Regione Calabria

Principali mansioni e responsabilità: progettazione e attività di docenza per corso di formazione asincrona sulle principali tecniche di modellazione 3D finalizzate al patrimonio culturale.

(08/2022 – 09/2022)

Modellatrice 3D

Effenove srls

X-Parks: parchi lucani in realtà aumentata, progetto volto a promuovere l'offerta turistica ambientale e culturale della Regione Basilicata.

Principali mansioni e responsabilità: modellazione 3D finalizzata all'ipotesi ricostruttiva dei principali siti di interesse storico-culturale della Regione Basilicata; ottimizzazione per VR.

(04/2022 – 09/2022)

Modellatrice 3D

Virtutum srl

Museo Civico della Montagna, Cervara di Roma (RM), allestimento sala archeologica: apparato didattico tecnologico, allestimento vetrine, realizzazione pannellistica informativa con ricostruzione 3D della Rocca di Cervara di Roma.

Principali mansioni e responsabilità: modellazione 3D finalizzata all'ipotesi ricostruttiva delle tre fasi evolutive della Rocca; texturing; animazione e video 3D.

(11/2021 – 01/2022)

3D Specialist

Archeo&Arte3D | DigiLab, Sapienza Università di Roma

Attività di modellazione tridimensionale, digital environments e supporto alla progettazione digitale restitutiva di contesti storico-artistici ed archeologici o finalizzati alla stampa 3D.

(09/2020 – 09/2021)

3D Specialist

Università degli studi di Parma

COMPRENDO (COMPONENTI tecnologiche PeR l'inclusionE Nella Didattica e nella fOrmazione), progetto di ricerca industriale – cofinanziato dalla Regione Emilia Romagna tramite il POR FESR 2014-2020 – gestito da FUTURE TECHNOLOGY LAB. La piattaforma COMPRENDO sarà realizzata per permettere una veloce ed efficace realizzazione di videogame per potenziare le funzioni esecutive in bambini e ragazzi con bisogni educativi speciali.

Principali mansioni e responsabilità: modellazione 3D di ambienti virtuali e interattivi; asset 3D per il prototipo di videogame finalizzato al potenziamento delle Funzioni Esecutive nei contesti educativi.

(05/2021 – 06/2021)

Docente modellazione 3D

Tech:art srl

Principali mansioni e responsabilità: Consulenza e formazione sulle principali tecniche di modellazione 3D per agenzia pubblicitaria e di comunicazione.

(03/2021 – 04/2021)

Docente modellazione 3D

FabLab Parma - Officine On/Off

Principali mansioni e responsabilità: progettazione e docenza per un corso sulle principali tecniche di modellazione 3D; software utilizzato: Blender3D.

(06/2021 – 12/2021)

Modellatrice 3D

Entertainment Game Apps, Inc | Newcastle University | Rijksmuseum van Oudheden di Leida

Domitian, videogioco in collaborazione con la School of History, Classics and Archaeology della Newcastle University, il Rijksmuseum van Oudheden e l'Institute for Culture and History della Radboud University di Nimega. Strumento didattico in occasione della mostra *God on Earth. Emperor*

Domitian (RMO Leiden, 17 dicembre 2021-22 maggio 2022).

Principali mansioni e responsabilità: modellazione 3D finalizzata alla creazione di un ambiente virtuale e interattivo per videogame; modellazione asset 3D monumenti e siti archeologici romani; ottimizzazione per VR.

(01/2021 – 06/2021)

Modellatrice 3D

Entertainment Game Apps, Inc.

Mediterranean: 1200 BC a new age, videogame strategico ambientato nel Mediterraneo antico e incentrato sull'espansione marittima fenicia. Il gioco è uno dei principali risultati del progetto TRAMES, smartTourRismAccross the MeditErranean Sea co-finanziato dall'Unione Europea nell'ambito del programma COSME 2019-2021.

Principali mansioni e responsabilità: modellazione 3D finalizzata alla creazione di un ambiente virtuale e interattivo per videogame; modellazione asset 3D monumenti e siti archeologici rientranti nella "Rotte dei Fenici"; ottimizzazione per VR.

(09/2020 – 01/2021)

Modellatrice 3D

Entertainment Game Apps, Inc.

The Umbrian Chronicles, videogioco per dispositivi mobili sviluppato all'interno del progetto "Connessioni museali: tra valli e monti, borghi e città" che mette in rete 11 realtà museali del territorio di Spoleto e della Valnerina; progetto finanziato dalla Regione Umbria nell'ambito della Legge regionale 24/2003.

Principali mansioni e responsabilità: modellazione 3D finalizzata alla creazione di un ambiente virtuale e interattivo per videogame; modellazione asset 3D monumenti e siti culturali della Valnerina; ottimizzazione per VR.

(11/2018 – 02/2023)

Educatrice museale

Arte in Gioco

Progettazione e svolgimento di visite guidate presso il Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia per utenza scolastica e adulti.

(11/2018 – 02/2023)

Educatrice museale

Zetema Progetto Cultura

Progettazione e svolgimento visite guidate presso Musei Capitolini per utenza scolastica e adulti.

(10/2017 – 03/2018)

Collaboratrice modellazione 3D e rilievo fotogrammetrico

3D Lab - 3D Archeolab

Museo Diocesano di Parma, rilievo fotogrammetrico di sculture, ottimizzazione e virtualizzazione dei modelli 3D.

(02/2018 – 09/2018)

Collaboratrice modellazione 3D e rilievo fotogrammetrico

ENEA | Gallerie Nazionali Barberini Corsini

WEACT³: progetto frutto di partnership pubblico-privata sostenibile che si basa sull'adozione di soluzioni tecnologiche innovative messe a disposizione in maniera integrata da un gruppo di 12 partner a favore della valorizzazione delle Gallerie Nazionali Barberini Corsini. Alternanza Scuola-Lavoro, lezioni frontali sulla fotogrammetria e tecnologie applicate ai beni culturali. Rilievo presso Sala delle Muse, Villa Sora di Frascati; Mausoleo di Cecilia Metella presso Parco Appia Antica.

ALTRE ESPERIENZE PROFESSIONALI

(09/2022 – 12/2024)

Modellazione 3D e rilievo digitale

Virtutum srl

Consulenza in merito alla modellazione tridimensionale e al rilievo digitale 3D applicati ai beni culturali all'interno dei progetti nei quali sono previste azioni di fruizione e valorizzazione tramite uso di tecnologie innovative.

(09/2019 – 07/2024)

Front e Back Office

Associazione Culturale Roma Slow Tour

Gestione casella mail, servizio booking e assistenza clienti; elaborazione contenuti per social network (Instagram e Facebook); creazione newsletter tramite tool MailerLite e Mailchimp; gestione e aggiornamento sito web tramite Wordpress; gestione e-commerce tramite WooCommerce.

(03/2017 – 03/2020)

Operatrice culturale

Associazione Culturale Roma Slow Tour

Progettazione e svolgimento di visite guidate e itinerari per i soci dell'Associazione presso Museo Archeologico di Palestrina; Area Archeologica Parco di Veio; Itinerario artistico di Villa Borghese; Itinerario artistico-architettonico del Cimitero Monumentale del Verano; Itinerario storico del Parco dell'ex ospedale psichiatrico S. Maria della Pietà.

(05/2016 – 05/2022)

Presidente

Associazione Culturale RomaVerso

L'Associazione Culturale RomaVerso si occupa di promozione e divulgazione culturale; attraverso la collaborazione con associazioni ed enti locali, progetta itinerari storico-culturali, artistici, attività escursionistiche e visite guidate nei musei, siti archeologici e luoghi di interesse a Roma e dintorni.

(2016 – 2021)

Team in Event Management, Front Office

Notte Europea dei Ricercatori - Associazione Frascati Scienza

Progetto Horizon 2020 finanziato dalla Commissione Europea; Notte Europea dei Ricercatori Frascati Scienza Edizioni 2016/2017/2018/2019/2021

(10/2015 – 10/2016)

Operatrice culturale

Servizio Civile Nazionale | Biblioteche di Roma

Progetto di SCN finalizzato alla valorizzazione della Via Francigena all'interno del Comune di Roma. Attività e laboratori didattici legati al tema del viaggio per utenza scolastica; creazione di contenuti digitali online; sviluppo e gestione di community online funzionale alla promozione delle attività svolte; attività in collaborazione con enti ed associazioni del territorio finalizzate alla promozione delle biblioteche del circuito comunale presso l'utenza scolastica.

(2011)

Front Office

Giemme Servizi s.r.l.

Attività di segreteria e gestione contatti clienti

(2009 – 2013)

Redattrice web

Electa Mondadori

Articolista nella sezione "Recensioni mostre" del sito electaweb.com

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

(08/2024 – 09/2024)

Digital Heritage Camp: 3D Surveying Training

E-RHIS.it CNR ISPC

Summer camp con programma intensivo volto ad apprendere le principali tecniche di pianificazione e gestione del rilievo e le potenzialità offerte dalle tecnologie 3D per la documentazione, la comunicazione e la conservazione del patrimonio culturale. Panoramica sulle migliori soluzioni da adottare per l'acquisizione, la gestione e l'integrazione dei dati di rilievo 3D. Studio delle tecniche, degli strumenti e dei software per il rilievo tramite laser scanner terrestri, scanner a luce strutturata e fotogrammetria; stazioni totali e GNSS.

(08/2019 – 12/2019)

Corso di Alta Formazione in Digital Technologies, Heritage & Education

DTC | Università degli Studi Roma Tre

Frequenza con Borsa di studio DTC, Distretto Tecnologico dei Beni Culturali, Regione Lazio

(09/2018 – 10/2018)

Advanced School on Computer Graphics for Cultural Heritage

CINECA

"Ecosistemi digitali e ambienti virtuali interattivi per il Cultural Heritage". Modellazione 3D di ambienti virtuali e interattivi secondo un processo grafico open basato su Blender (modellazione 3D e animazione); sviluppo di ricostruzioni 3D e ambienti virtuali per app e fruizione tramite web.

(2017 – 2018)

Corso di formazione in rilievo e modellazione tridimensionale per il patrimonio culturale

3D Lab - 3D Archeolab

(2016 – 2017)

Corso di Alta formazione in Culture & Tourism Management

LUMSA - Consorzio Humanitas - Roma

(12/2014 – 12/2016)

Scuola di Specializzazione in beni storico-artistici

Università degli Studi di Siena
Voto finale: 70/70 con lode | Livello EQF: Livello 8 EQF

(2013) **Collaboratrice restauratrice | Stage**
Soprintendenza per il Patrimonio Storico, Artistico ed Etnoantropologico della città di Roma

(2010 – 2013) **Laurea magistrale in Storia dell'arte**
Università di Roma "La Sapienza", Roma
Voto finale: 110/110 con lode | Livello EQF: Livello 7 EQF

(2007 – 2009) **Laurea triennale in beni storico-artistici**
Università di Roma "La Sapienza"
Voto finale: 108/110 | Livello EQF: Livello 6 EQF

(2001 – 2006) **Diploma di maturità scientifica**
Liceo Scientifico Statale "Vito Volterra"

**CORSI
 PROFESSIONALIZZANTI**

- 2024** - Substance 3D Painter Advance Course | Nexttut Education Pvt.Ltd.
- 2024** - Introduzione a Unreal Engine | KORÉ - Formación online en Patrimonio y Tecnología
- 2023** - Corso di formazione sull'impiego del Laser Scanner BLK360 G1 | Leica Geosystems
- 2022** - Mastering Blender in production: hard surface | Proteus School
- 2022** - Realtà aumentata con Unity e Vuforia | Udemy
- 2022** - Introduzione a Unity3D | AccademiaDomani
- 2022** - Strumenti informatici innovativi per la didattica | Scuola di Alta formazione S. Giuseppe Moscati - Ente accreditato MIUR
- 2022** - Sculpintg | Associazione Blender Italia
- 2021** - Introducció a la Animació 3D aplicada al patrimonio con Blender | KORÉ - Formación online en Patrimonio y Tecnología
- 2021** - Substance Painter | GC Academy
- 2019** - Laboratorio di Modellazione 3D con Blender | Ass.ne Una Quantum inc.
- 2019** - Fotogrammetria e stampa 3D | Ass.ne Una Quantum inc.
- 2018** - Faber School Digital Manufacturing | FabLab Regione Lazio
- 2018** - Introduzione alla stampa 3D | FabLab Regione Lazio
- 2018** - Introduzione alla Modellazione 3D con Fusion360 | FabLab Regione Lazio
- 2018** - Gis per la museologia | Ass.ne Una Quantum inc.
- 2017** - Comunicazione digitale | Phidia srl
- 2011/2013** - Corso biennale in Restauro del dipinto | Scuola Arti Ornamentali San Giacomo, Comune di Roma.

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre **ITALIANO**

Altre lingue

INGLESE

	COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
INGLESE	B1	B1	B1	B1	B1

Livelli: A1/A2: Utente base - B1/B2: Utente intermedio - C1/C2: Utente avanzato
Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue

Competenze organizzative

Ho acquisito strategie nel pianificare il lavoro, definendo priorità e curando ogni aspetto dell'attività al fine di ottimizzare i tempi e raggiungere gli obiettivi programmati. Competenze acquisite parallelamente a ottime capacità di lavorare in gruppo in ambiti in cui sono necessarie collaborazione, coordinazione e condivisione. Contesti di studio e lavoro in continua evoluzione mi hanno permesso di acquisire un'elevata flessibilità e spirito di adattabilità, eleggendo il cambiamento a costante stimolo di crescita personale e professionale.

Competenze professionali

Ho maturato competenze avanzate nell'utilizzo del software Blender3D per la modellazione e la

ricostruzione 3D di architetture, siti culturali, singoli reperti e ambienti digitali fruibili virtualmente. Conduco autonomamente rilievi tridimensionali tramite tecnica fotogrammetrica e laser scanner (Leica BLK360G1) occupandomi di ogni fase di elaborazione delle nuvole di punti e ottimizzazione dei modelli 3D all'interno di software dedicati (Reality Capture, Cyclone Register360, Cyclone3DR, Autodesk Recap Pro). Ho acquisito padronanza nell'uso di software per l'elaborazione fotogrammetrica come 3DF Zephyr e Agisoft Metashape, utilizzando software di post produzione e gestione delle mesh quali Meshlab o CloudCompare. Ho condotto attività di rilievo tramite scanner a luce strutturata SmartScan3D (Aicon 3D System) e Shining 3D Einstar. Possiedo nozioni basiche nell'utilizzo di Unity3D per la creazione di ambienti tramite import di asset 3D.

In qualità di storica dell'arte, ho acquisito negli anni di studio e lavoro piena autonomia nel condurre ricerche bibliografiche approfondite; ho sviluppato notevoli abilità nella progettazione di itinerari storico-culturali e turistici nonché nello svolgimento di visite guidate e laboratori didattici.

ULTERIORI INFORMAZIONI

Certificazioni

Inserimento in III fascia per l'insegnamento nelle cdc A54 e cdc A01 | Ministero dell'Istruzione;
Collaboratore restauratore - tecnico del restauro | Ministero della Cultura.

Altre informazioni

Dal 2009 responsabile per la sezione di Roma della raccolta fondi durante le manifestazioni nazionali AIL, Associazione italiana contro le leucemie-linfomi e mieloma.

Patente di guida: B

PUBBLICAZIONI

2024

G. Chellini, E. Baiocchi, S. G. Malatesta, M. Caruso, P. La Torre, P. Rosati, S. Lucatelli, L. Leopardi, R. Manzollino, *The virtual reconstruction of Cervara di Roma fortress: methods and tools for the dissemination of the past*, in ACTA IMEKO, 13, 3, 2024 <https://doi.org/10.21014/actaimeko.v13i3.1810>

R. Manzollino, G. Chellini, P. La Torre, S. G. Malatesta, M. R. Marini, C. Moricca, *Archaeobotany and Bioanthropology: The Potential of VR and 3D Printing in the Enhancement of Archaeological Organic Remains*, in *Proceeding Una Quantum 2022: Open Source Technologies for Cultural Heritage, Cultural Activities and Tourism, Rome, Italy, 15–16 December 2022*
<https://doi.org/10.3390/proceedings2024096015>

R. Manzollino, M. R. Marini, L. Zeverino, G. Chellini, S. G. Malatesta, *Esplorare l'intangibile: approcci digitali per la comprensione di contesti archeologici e antropologici*, *Tecnologie e Patrimonio Culturale: nuove competenze e professioni - 4° convegno nazionale DTC Lazio+CHANGES, Roma, 30 novembre 2023, c.s.*

S. G. Malatesta, L. Leopardi, M. R. Marini, G. Chellini, S. Lucatelli, E. Baiocchi, L. Zeverino, A. J. Cordova Garzon, M. Cucci, F. Cochetti, E. Bruno, *ArcheoVerso. An integrated system under development aimed at valorisation and services for a metaverse of Cultural Heritage*, *Tecnologie e Patrimonio Culturale: nuove competenze e professioni - 4° convegno nazionale DTC Lazio+CHANGES, Roma, 30 novembre 2023, c.s.*

E. Baiocchi, L. Di Bianco, S. G. Malatesta, S. Morini, L. Zeverino, G. Chellini, A. J. Cordova Garzon, L. Mocerino, *P.A.S.T. in Coast: Gestione, analisi e valorizzazione dei beni archeologici del complesso dei Monti Lattari*, *UnaQuantum 2024: Territorio, Professioni e tecnologie: le sfide dell'archeologia*, *Convegno UnaQuantum, Museo Tuscolano Scuderie Aldobrandini, Frascati (RM), 12-13 dicembre 2024, c.s.*

G. Chellini, E. Baiocchi, S. G. Malatesta, S. Morini, S. Tucci, M. Masussi, *Living Rasna: la Tomba Annesi Piacentini di Trevignano Romano*, *UnaQuantum 2024: Territorio, Professioni e tecnologie: le sfide dell'archeologia*, *Museo Tuscolano Scuderie Aldobrandini, Frascati (RM), 12-13 dicembre 2024, c.s.*

G. Chellini, S.G. Malatesta, Edoardo Baiocchi, R. Manzollino, A. J. Cordova Garzon, L. Leopardi, G. Serone, *Enhancing Cultural Heritage and plan the territory to fight overtourism: the "Beyond the stone" project*, *New Developments in the Digital Museum World, 2024 AVICOM Annual Conference (Turin, 17-18 October), cs.*

L. Di Bianco, S.G. Malatesta, E. Baiocchi, G. Chellini, S. Morini, A. J. Cordova Garzon, L. Mocerino, M. Valentí, L. Zeverino, L. Leopardi, C. A. Livadie, *Involving citizens in the discovery of own cultural heritage: Invisible Past, Visible in P.A.S.T.*, *New Developments in the Digital Museum World, 2024*

AVICOM Annual Conference (Turin, 17-18 October), cs.

S. G. Giulio Malatesta, E. Baiocchi, G. Chellini, S. Lucatelli¹, S. Morini, M. Valenti, L. Di Bianco, L. Leopardi, S. Tucci, *Disseminating archaeological contexts in digital environments: legal issues and technological potential. The case of the Etruscan-Roman Civic Museum of Trevignano Romano*, New Developments in the Digital Museum World, 2024 AVICOM Annual Conference (Turin, 17-18 October), cs.

E. Baiocchi, S. Morini, S.G. Malatesta, G. Chellini, S. Lucatelli, *Sabàte: un quadro ricostruttivo delle dinamiche insediative del lago di Bracciano e di Martignano, Sistemi insediativi, analisi spaziali e saperi locali. Percorsi e prospettive interdisciplinari della ricerca partecipata*, XVI Seminario di studi storico-cartografici dalla mappa al GIS dell'Università degli Studi Roma Tre Roma (12-13 novembre 2024), c.s.

2023

G. Chellini, S. G. Malatesta, M. Caruso, P. La Torre, P. Rosati, R. Manzollino, *From excavation to digital use, reconstructing and returning the past to small communities: the case of the medieval fortress of Cervara di Roma*, in MetroArchaeo 2023 - Proceedings, Roma, pp. 350-355.

<https://doi.org/10.21014/tc4-ARC-2023.067>

2022

M. Mongelli, I. Bellagamba, B. Calosso, G. Chellini, F. Iannone, S. Migliori, A. Perozziello, S. Pierattini, A. Quintiliani, A. Cosma, *Bernini's Bust Portrait of Pope Alessandro VII Chigi at Corsini Gallery in Rome: Improving Knowledge Using Digital Technologies*, in D'Amico, S., Venuti, V. (eds) Handbook of Cultural Heritage Analysis. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-60016-7_66

2021

M. Mongelli, G. Chellini, S. Migliori, A. Perozziello, S. Pierattini, M. Puccini, A. Cosma, *Comparison and integration of techniques for knowledge and valorisation of the Corsini Throne in Corsini Gallery in Rome*, Acta IMEKO V ol. 10 No. 1 (2021), pp. 40-46. https://doi.org/10.21014/acta_imeko.v10i1.816

2019

M. Mongelli, G. Chellini, S. Migliori, A. Perozziello, S. Pierattini, M. Puccini, A. Cosma, *Photogrammetry and structured light: comparison and integration of techniques in survey of The Corsini Throne at Corsini Gallery in Rome*, in MetroArchaeo 2019 - Proceedings, Firenze, pp. 166-171. ISBN: 978-929900845-4

G. Chellini, *La chimica nella lettura della tavolozza del pittore in Macchia A., Campanella A., Arte, Scienza e Natura nell'estetica dell'immagine*, Aracne Edizioni, Latina 2019, pp. 43-53. ISBN: 978-88-255-2765-0

2013

G. Chellini, *L'artista a Venezia nel Settecento*, in "Ateneo Veneto", CC, terza serie, 12/II (2013), pp. 179-183. ISSN: 004-6558

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".

Il presente curriculum vitae, è redatto ai fini della pubblicazione nella Sezione "Amministrazione trasparente" del sito web istituzionale dell'Ateneo al fine di garantire il rispetto della vigente normativa in materia di tutela dei dati. Il C.V. in versione integrale è conservato presso gli Uffici della Struttura che ha conferito l'incarico.

La sottoscritta dichiara di essere consapevole che il presente curriculum vitae sarà pubblicato sul sito istituzionale dell'Ateneo, nella Sezione "Amministrazione trasparente", nelle modalità e per la durata prevista dal d.lgs. n. 33/2013, art. 15.