

# STEFANO MENICOCCI

Psicologo, iscrizione n° 25906 Ordine degli Psicologi del Lazio – Ricercatore in Neuromarketing

**Nazionalità:** Italiana **Genere:** Maschio

[stefano.menicocci@gmail.com](mailto:stefano.menicocci@gmail.com)

---

## PROFILO

Sono uno psicologo formato nel settore delle neuroscienze e ho maturato esperienza nell'ambito del neuromarketing, occupandomi dell'analisi di risposte comportamentali e fisiologiche degli utenti in risposta a contenuti commerciali e pubblicitari.

Nello specifico mi occupo dell'analisi dei comportamenti attentivi e visivi durante la visione di contenuti multimediali tramite l'indagine con eye-tracking. (adv, video, immagini, testi).

Attualmente lavoro nel campo della virtual reality per implementare la registrazione di dati inerenti il comportamento visivo degli utenti all'interno delle esperienze virtuali.

Gestisco lo sviluppo dei protocolli di ricerca in VR lavorando dalla fase di modellazione 3D dell'ambiente fino all'implementazione degli scripts e delle animazioni.

Parallelamente gestisco la pianificazione, la realizzazione e l'analisi dei dati eye tracker nei protocolli di adv e usabilità.

Ho sviluppato solide competenze nell'analisi del comportamento visivo degli utenti durante la fruizione di contenuti multimediali o l'esplorazione di applicazioni e siti web.

Lavoro frequentemente con la suite di Adobe (nello specifico con Adobe Photoshop e Adobe Premiere), il pacchetto Office e i softwares per la modellazione 3d e la costruzione di ambienti virtuali (Blender – Unity 3D).

Ho sviluppato competenze nel settore della programmazione (Python e C Sharp) per facilitare la gestione dei dati tramite la realizzazione di GUI specifiche per le analisi dei dati.

---

## ESPERIENZE LAVORATIVE

10/01/2022 – ATTUALMENTE – Roma, Italia

**RICERCATORE IN NEUROMARKETING (ASSEGNO DI RICERCA - "LA SAPIENZA" UNIVERSITÀ DI ROMA - BRAINSIGNS)**

Sviluppo e gestione dei protocolli eye-tracking.

Sviluppatore in Virtual Reality e manager dei protocolli VR. Modellazione 3d degli ambienti virtuali. Texturing dei modelli 3d. Animazione dei modelli 3d e sviluppo degli script per gestire l'esperienza in VR dell'utente.

Gestione dei protocolli eye tracker (in presenza, in remoto e in virtual reality)

Acquisizione e analisi dei biosegnali (Elettroencefalogramma, Battito Cardiaco, Risposta Galvanica della pelle e Eye-Tracking) con il fine di investigare le risposte umane a stimolazioni esterne.

Progetti (Tim, Bayer, Locker, Trenitalia, Eni, Enel X, UNHCR, Antoniano, aziende leader nell'ambito della consulenza, progetti di tesi e dottorato in "Università La Sapienza", collaborazione in progetti di tesi con la "Universidad Nacional de Colombia").

15/09/2018 – 09/01/2022 – Roma, Italia

**CONSULTANT - BRAINSIGNS**

Programmatore in virtual reality e consulente in neuromarketing. Sviluppo degli ambienti virtuali per i protocolli di ricerca. Sviluppo della documentazione riguardante la realtà virtuale. Tecnico eye tracker. Acquisizione e analisi dei dati eye-tracker nei protocolli di ricerca in presenza e in remoto.

2021 – ATTUALMENTE

**PSICOLOGO**

Psicologo – Lavoratore autonomo

Conoscenze ed esperienza nel campo della psicologia sociale e nei processi interpersonali. La mia attività si concentra nell'indagare le risposte delle persone a stimoli ed eventi stressanti attraverso l'uso della realtà virtuale.

---

## EDUCAZIONE E FORMAZIONE

23/11/2022

**SECONDO ASSEGNO DI RICERCA - 2PSICOFIT** – Università di Roma "La Sapienza"

23/11/2021

**ASSEGNO DI RICERCA - 2PSICOFIT** – Università di Roma "La Sapienza"

11/09/2020

**PSICOLOGO** – Ordine degli Psicologi del Lazio

15/09/2017 – 15/09/2018 – Roma, Italia

**TIROCINIO IN NEUROMARKETING - BRAINSIGNS** – BrainSigns – Sapienza

15/09/2014 – 07/12/2016 – Roma, Italia

**LAUREA MAGISTRALE IN NEUROSCIENZE COGNITIVE (NEUROSCIENZE COGNITIVE E RIABILITAZIONE PSICOLOGICA - 2016)** – Università degli studi di Roma "La Sapienza"

2011 – 2014 – Roma, Italia

**LAUREA TRIENNALE IN PSICOLOGIA (PSICOLOGIA DEI PROCESSI SOCIALI - 2014)** – Università degli studi di Roma "La Sapienza"

---

## COMPETENZE E SOFT SKILLS

Ho sviluppato esperienza e competenza nella registrazione e nell'analisi di dati eye tracker attraverso i dispositivi Tobii (Tobii Glasses – Tobii Sticky – Tobii Pro Lab – Tobii Studio).

Ho maturato competenza e conoscenza nel campo della realtà virtuale. Sviluppo ambienti virtuali attraverso l'utilizzo di codice in C Sharp e gestisco ogni fase della realizzazione di una scena in VR.

Realizzo modelli 3d organici e non attraverso Blender 3D lavorando sul numero di poligoni e sull'ottimizzazione del modello così da realizzare un prodotto più agevole nello scenario virtuale.

Gestisco il processo di texturing creando immagini e materiali attraverso diversi software di photoediting (Photoshop, che uso quotidianamente, e Substance Painter).

Creo le animazioni per i modelli in realtà virtuale attraverso Blender e Unity 3D.

Ho sviluppato competenze nella creazione e nell'editing di video attraverso Premiere Pro.

Sono competente nell'uso di Excell ed la suite di MicrosoftOffice (programmi che utilizzo costantemente per organizzare e presentare i dati).

Ho maturato competenze di programmazione nel linguaggio di Python e C Sharp.

Ho sviluppato solide competenze comunicative ed organizzative tramite il contatto con i clienti e la coordinazione di tirocinanti/tesisti all'interno della sezione universitaria di BrainSigns.

Mi trovo molto a mio agio nel lavorare all'interno di un gruppo di lavoro.

Ho sviluppato un atteggiamento flessibile ed adattabile per venire incontro alle esigenze dei clienti.

Ho ottime capacità di problem solving.

Mi approccio ad un progetto identificandone le componenti e lavorando in maniera organizzata per portare a termine i singoli punti che andranno a costituire il prodotto finale.

**ADD ATTESTATO UDEMY C++**

---

## LINGUE

Lingua madre: ITALIANO

Altre lingue: INGLESE

COMPRESIONE		PARLATO		SCRITTO
Ascolto	Lettura	Produzione Parlata	Interazione	
B1	B2	B1	B1	B2

---

## PUBBLICAZIONI

**How to Promote and Communicate an Effective Green and Sustainable Communication: A Neuromarketing Study**

Springer 2023, [The Garment Economy](#) pp 191–208

[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-33302-6\\_11](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-33302-6_11)

**What Is behind In-Stream Advertising on YouTube? A Remote Neuromarketing Study employing Eye-Tracking and Facial Coding techniques**

MDPI 2023 *Brain Sci.* 2023, 13(10), 1481; <https://doi.org/10.3390/brainsci13101481>

**Virtual and Reality: A Neurophysiological Pilot Study of the Sarcophagus of the Spouses**

MDPI 2023 *Brain Sci.* 2023, 13(4), 635; <https://doi.org/10.3390/brainsci13040635>

**Poetry in Pandemic: A Multimodal Neuroaesthetic Study on the Emotional Reaction to the Divina Commedia Poem**

MDPI 2023, *Appl. Sci.* 2023, 13(6), 3720; <https://doi.org/10.3390/app13063720>

**Forefront Users' Experience Evaluation by Employing Together Virtual Reality and Electroencephalography: A Case Study on Cognitive Effects of Scents**

<https://www.mdpi.com/2076-3425/11/2/256>

**Warmth, Competence e Morality: I fondamenti della percezione sociale Antrocom Online**

*Journal of Anthropology* 2014, vol. 10. n. 2, pp137 - 142 – ISSN 1973 – 2880

*Antrocom Online Journal of Anthropology* 2014, vol. 10. n. 2, pp137 - 142 – ISSN 1973 – 2880 – 2014

**Il dolore come valore Modificazioni del corpo e sofferenza Antrocom Online Journal of**

**Anthropology 2012, vol. 8. n. 1,pp 283 - 287 – ISSN 1973 – 2880**

Antrocom Online Journal of Anthropology 2012, vol. 8. n. 1,pp 283 - 287 – ISSN 1973 – 2880 – 2012