

INDICE

1.	Informazioni generali	pag. 6
2.	Profilo studiorum	6
3.	Competenze tecniche e soft	7
4.	Attività professionale	9
5.	Collaborazione con gruppi di ricerca	10
6.	Partecipazione a progetti di ricerca	11
7.	Conseguimento di premi e riconoscimenti	13
8.	Partecipazione nei comitati organizzativi e scientifici di conferenze	14
9.	Partecipazione a conferenze scientifiche in qualità di relatore	15
10.	Partecipazione a workshop internazionali	17
11.	Attività di peer review	18
12.	Incarichi didattici	19
	12.1 Incarichi didattici curriculari	19
	12.2 Incarichi in qualità di correlatore di tesi di laurea	20
13.	Attività di ricerca	22
	13.1 Breve descrizione	22
	13.2 Elenco pubblicazioni	22

1. Informazioni Generali

nome e cognome Marina Ricci

data e luogo di nascita

cittadinanza

e-mail personale

e-mail istituzionale

profili scientifici

2. Profilo studiorum

tipo	anno	istituzione	note
Dottorato di ricerca in Industria 4.0	2020 - 2024	Politecnico di Bari	Tesi dal titolo: "Designing Next-Generation Retail Experiences via Virtual Reality and Pseudo-Haptics".
Periodo di visiting	2022 - 2023	TU Delft	Periodo da visiting Ph.D. student da Settembre 2022 a Marzo 2023 presso il Perceptual Intelligence Lab.
Laurea magistrale in Industrial Design	2018 - 2020	Politecnico di Bari	Tesi in collaborazione con l'azienda Farmalabor srl di Canosa di Puglia dal nome: - in inglese, "Tailor-made wellness: from bio-sustainable packaging to cosmetics self-production"; - in italiano, "Benessere su misura: dal packaging bio-sostenibile all'autoproduzione di cosmetici". Voto: 110/110 con lode
Design Internship	2020	Farmalabor S.r.l., Canosa	Tirocinio complementare alla ricerca e lo sviluppo dell'elaborato di tesi magistrale, nell'ambito del Product Design e Design for Materials, svolto tra i mesi di maggio e luglio.

Laurea triennale in Disegno industriale 2018 Politecnico di Bari Tesi in collaborazione con Bottega Vestita di Grottaglie dal nome "Àtrucc: versare non convenzionale".
Voto: 110/110 con lode

Design Internship 2018 Centro Studi Alessi, Omegna Tirocinio formativo svolto parallelamente alla ricerca e sviluppo di un concept di tesi triennale, presso il Centro Studi Alessi di Omegna.

3. Competenze tecniche e soft skills

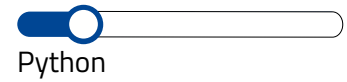
competenze linguistiche	ascolto	lettura	scrittura	produzione orale	interazione orale
Inglese	C1	C1	C1	C1	C1
Francese	A2	A2	A1	A1	A1
Spagnolo	A2	A2	A1	A1	A1

competenze digitali

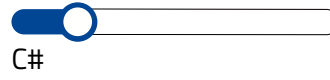
> design ed implementazione		
*design di interfacce utente, siti web, presentazioni, loghi e video		
*design di videogiochi e contenuti interattivi		
*modellazione		
*rendering		

competenze digitali

> programmazione



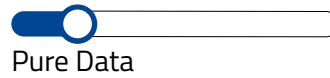
*visualizzazioni interattive



*esperienze virtuali



*elementi sonori



competenze digitali

> analisi dei dati



*analisi statistica



*raccolta dei dati

competenze comunicative e interpersonali (soft skills)

Responsabilità, problem-solving, gestione del tempo, e capacità sia di lavorare in squadra che di lavorare in autonomia.

Flessibilità, grande motivazione, passione per la ricerca e per il raggiungimento dei risultati ed obiettivi prefissati.

Propensione all'ascolto e all'apprendimento continuo di nuove competenze tecniche e professionali.

Empatia, buona comunicazione e capacità di cooperazione con persone di nazionalità e culture diverse, acquisite grazie all'esperienza universitaria e a precedenti stage e corsi di studio.

Forte creatività, metodologia progettuale, curiosità senza limiti e grande volontà di crescita professionale.

4. Attività professionale

tipo	anno	azienda	descrizione
Designer Freelance	2019 - in corso	Varie	Collaborazione con clienti su scala internazionale e nazionale. La candidata ha lavorato alla progettazione di presentazioni e brochure, pagine web, loghi e campagne pubblicitarie, per aziende, riviste e associazioni come MedAngel (Germania), Shelton Capital Management (USA), Evergreen RE Development (USA), Mitunsleben (Germania), Wärtsilä Deutschland GmbH (Germania), BeIntelligent, Molecular Gastronomy e Tipitalia (Italia), Solon Property Partners (Canada) et al.
Merchandiser allestitrice	2019 - 2021	SMART Fashion Store	Progettazione creativa degli allestimenti nel negozio, per ottenere una comunicazione efficace e forte del marchio ed aumentare le vendite durante i periodi di festa (ad esempio: Natale, Capodanno, Pasqua).
Industrial Designer & Merchandiser Allestitrice	2017 - 2018	ERGOT Store	L'esperienza professionale è durata un anno presso Ergot Store (BA), negozio di arredamento e rivenditore di aziende come Hay, Polspotten, Enostudio, HouseDoctor, Bitossi, Seletti, et al. Questa esperienza mi ha permesso di relazionarmi direttamente con il cliente, indagare e comprendere le esigenze legate a prodotti e arredi. Il processo di vendita è consistito nella presentazione di mood boards per identificare le preferenze del cliente a cui seguiva la fase esecutiva di fotomontaggio, posizionando gli arredi negli spazi richiesti. Ho anche sviluppato competenze nella gestione dei social media e nella scrittura di post su prodotti e arredi per massimizzare il coinvolgimento dei clienti attraverso i nuovi media digitali. Inoltre, ho acquisito competenze nel Visual Merchandising, studiando e realizzando allestimenti periodici per valorizzare il punto vendita e le sue vetrine.
Guida Turistica	2014 - 2015	Dimore Storiche	Descrizione e illustrazione della storia e della struttura di tre edifici storici - Cattedrale di Bitonto, Palazzo Sylos Calò, Chiesa del Purgatorio - ai turisti che partecipano al programma FAI, in lingua italiana e inglese.

5. Collaborazione con gruppi di ricerca

n°	dal	al	gruppo di ricerca
1.	2022	in corso	SIG Group “Design Retail & Services Futures” Design Research Society (DRS) La comunità scientifica internazionale ha come obiettivo quello di far progredire le conoscenze sulla progettazione di esperienze di vendita più olistiche e complete per i clienti. La mia specializzazione all’interno del gruppo riguarda la dimensione della “Hybridity” della Retail Experience.
2.	2022	in corso	Perceptual Intelligence Lab Industrial Design Engineering Department, TU Delft (Olanda) Collaborazione scientifica relativa all’implementazione di effetti pseudo-aptici all’interno dell’esperienza di acquisto online. L’obiettivo è esplorare la fattibilità di ricreare la sensazione del tatto reale con i tessuti attraverso il “tatto visualizzato” su un’interfaccia digitale. Collaboratori: Prof. Sylvia Pont; Martin Wintjies; Gijs Huisman
3.	2021	in corso	Games and Extended Reality Lab Faculty of Engineering, Architecture and Information Technology, University of Queensland (Australia) Il tema della ricerca riguarda l’applicazione della realtà virtuale immersiva per la progettazione di avatar nella realizzazione di nuove esperienze di vendita al dettaglio. Collaboratori: Prof. Nilufar Baghaei, Yinshu Claire Zhao
4.	2020	in corso	VR3Lab Dipartimento di Meccanica, Matematica e Management, Politecnico di Bari (Italia) Gruppo di ricerca in cui ha luogo lo svolgimento del dottorato di ricerca.
5.	2019	2020	AefLab Dipartimento di Ingegneria Elettrica e dell’Informazione, Politecnico di Bari Collaborazione nell’ambito del Progetto Radon (vedasi pag. 12).

6. Partecipazione a progetti di ricerca

n°	dal	al	progetto
1.	2023	2024	Partecipazione al progetto di ricerca Tangity NTT Data nell'ambito di un contratto di programma con la Regione Puglia. L'attività di ricerca riguarderà la costruzione del WP1.5 Studio ed analisi dello stato dell'arte riguardante approcci e tecnologie per il miglioramento della Customer/Citizen Experience, responsabile scientifico: Annalisa Di Roma.
2.	2022	2024	Partecipazione al progetto di ricerca PNRR "Experience Made in Italy: Immersive Storytelling Design for Contemporary Values and Sustainability (EMOTIONAL)" , all'interno del MICS (Made in Italy - Circolare e Sostenibile), responsabile scientifico: Fabio Fatiguso - Piano Nazionale di Rilancio e Resilienza (PNRR), finanziato dal Ministero dell'Università e della Ricerca e dall'Unione Europea - NextGenerationEU PE00000004, CUP D93C22000920001. L'attività di ricerca ha riguardato il WP1 Analisi qualitativa e quantitativa dei valori del Made in Italy circolare e sostenibile (T1.3 Analisi media digitali e nuove tecnologie - con il Politecnico di Torino), WP3 Progettazione narrazione immersiva (T3.3 Individuazione degli strumenti più efficaci per la tipologia di racconto e narrazione progettata), e WP4 Realizzazione dell'archivio-piattaforma digitale immersivo (T4.1 Analisi dello stato dell'arte su piattaforme/archivi digitali di fruizione esistenti - con il Politecnico di Torino; T4.2 Progettazione esecutiva della piattaforma/archivio di fruizione - con l'azienda Hevolus).
3.	2021	2023	Partecipazione al progetto di ricerca PIA 2021: "MODA 4.0: nuove metodiche scientifiche e tecnologie per la moda ecosostenibile" , responsabile scientifico: Michele Fiorentino. È un progetto finanziato da Operazione cofinanziata con il Programma Operativo FESR 2014 - 2020, Obiettivo Convergenza. Le organizzazioni di sviluppo del progetto sono Emme Evolution S.r.l. con la collaborazione del Politecnico di Bari, CUP B95H22000810007. L'attività di ricerca ha riguardato l'OR1 "Studio di tecniche per fashion showroom in Realtà Virtuale" e OR2 "Prototipo ed implementazione di fashion showroom in Realtà Virtuale.
4.	2021	2022	Partecipazione al progetto di ricerca FRA 2021: "Generative Clay" , responsabile scientifico: Annalisa Di Roma, da svolgere nel contesto del Laboratorio DESIGN_KIND, Dipartimento ArCoD. L'obiettivo è contribuire all'innovazione di prodotto e processo nel comparto delle ceramiche tradizionali mediante lo sviluppo di strumenti parametrici a supporto del progetto e della produzione nel contesto della manifattura digitale della argilla.

5. 2019 2020 **Partecipazione al progetto di ricerca Call Innolabs 2019** “Sistema partecipativo attivo per la sensibilizzazione delle comunità al rischio di esposizione al Gas Radon”, responsabile scientifico: Vincenzo Di Lecce. Codice progetto UL6XI28 - 1 - CUP B33D17004040007. Le attività svolte sono state le seguenti:
- design e sviluppo del gioco da tavola AR Radon Gameboard;
 - partecipazione a una tavola rotonda, in cui ogni ricercatrice ha presentato il proprio contributo al progetto. La mia disciplina di riferimento era l’Interaction Design.
 - partecipazione alla “Notte Europea dei Ricercatori” presso lo Spazio Murat, Bari (Italia) per testare il gioco da tavolo AR.
 - presentazione e test in classi di scuola secondaria di secondo grado per raccogliere riscontri da parte del target di riferimento e validare il gioco.
 - altre attività di supporto e orientamento.

7. Conseguimento di premi e riconoscimenti

n°	anno	premio	rilevanza
1.	2021	1° Premio Concorso "2nd Thessaloniki Design Week , organizzata dall'associazione Philartia a Salonicco, con il progetto "BeeConnected". premio: 1000 €	internazionale
2.	2020	Finalist Mention - Concorso per progettare il logo di una Food Academy, denominata "Villa Sorra. Knowledge and Flavours", organizzato da CODE-Competition for Designers Yacademy. premio: menzione	internazionale
3.	2019	1° Premio Concorso "Ecocompattiamoci" - Progettazione e design bancomat della materia prima-seconda (mps) rilasciato dal Politecnico di Bari. Il concorso riguarda la progettazione e design bancomat della materia prima-seconda (mps) rispondente ai requisiti di: <ul style="list-style-type: none">- originalità della proposta;- grado di innovazione della proposta;- qualità dei progetti ai fini della realizzabilità ed efficacia della comunicazione dell'idea;- significatività ed efficacia della proposta;- fattibilità pratica correlata alla effettiva realizzazione dell'idea proposta con particolare attenzione alla tempistica relativa alla sua esecuzione e agli aspetti economici. premio: 500 €	nazionale
4.	2019	Young Pugliese Excellence Award #studioinpugliaperché . Premio Giovani Eccellenze Pugliesi #studioinpugliaperché è l'iniziativa di Regione Puglia – Assessorato all'Istruzione e Diritto allo Studio e ARTI che premia le menti giovani e brillanti che hanno deciso di proseguire gli studi in Puglia. premio: 500 €	nazionale

8. Partecipazione nei comitati organizzativi e scientifici di conferenze

n°	anno	tipo	conferenza	ruolo
1.	2023	scientifico	IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR) 2023, 16 20 Ottobre 2021 – Sydney (Australia). Student Volunteer Chair. Compiti: selezione e gestione degli student volunteers, suddivisione dei loro compiti in base al programma della conferenza. https://ismar23.org/ismar-conference-committee/	Student Volunteer Chair
2.	2023	divulgativo	Convegno PNRR “Esperienza Made in Italy: design di narrazione immersiva per valori contemporanei e sostenibilità”, 21 22 Settembre 2023, Isolato 47 - Bari (Italia). Alle ore 10:00 ha presentato l'intervento “Analisi di strumenti digitali a supporto dell'esperienza per il Made in Italy sostenibile” con il Prof. Michele Florentino ed il dottorando Fabio Vangi.	Comitato organizzativo Relatore
3.	2021	scientifico	Session Chair per la track “Design for New Materials and New Production Technologies”. 11th International Senses&Sensibility Conference 2021, 09 11 Dicembre 2021 – Bari (Italia). https://senses2021.unidcom-iade.pt/wp-content/uploads/2021/12/SS21-Designing-next-Generactions.Web_.pdf	Chair di Sessione
4.	2021	scientifico	IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR) 2021, 04 08 Ottobre 2021 – Bari (Italia). 1. Support Staff. Compiti: Responsabile della grafica e della gestione dei contenuti dei social media e del design dell'ambientazione virtuale di GatherTown. 2. Student Volunteer. Compiti: problem-solving, assistenza ai partecipanti, supporto tecnico. https://ismar2021.vgtec.org/committees/index.html	Comitato organizzativo: Support Staff Student Volunteer

9. Partecipazione a conferenze scientifiche in qualità di relatore

n°	anno	conferenza	rilevanza
1.	2023	Relatore per la 12th International Conference Senses&Sensibility Senses and Sensibility 2023 (28 Novembre 01 Dicembre 2023, Malaga) . tipo di contributo: conference paper IN PRESS	internazionale
2.	2023	Relatore per la IEEE World Haptics conference 2023 (10 13 Luglio 2023, Delft) . tipo di contributo: poster nome del contributo: Ricci, M., Wijntjes, M., Huisman, G., & Pont, S. (2023). Vision Helps Touch: Pseudo-Haptic Effects for Conveying Fabrics Properties. IEEE World Haptics 2023. https://doi.org/10.5281/ZENODO.8430417	internazionale
3.	2023	Relatore per la conferenza annuale SID 2023 "Design per la Diversità" - (12 13 Giugno 2023, Pescara) . tipo di contributo: articolo di conferenza IN PRESS	nazionale
4.	2023	Relatore per la conferenza " Fare ricerca in design" - FRID 2023 (04 05 Maggio 2023, Venezia) . tipo di contributo: articolo di conferenza IN PRESS	nazionale
5.	2023	Relatore per la Cumulus Conference "Connectivity and Creativity in times of Conflict" (12 15 Aprile 2023, Anversa) . tipo di contributo: articolo di conferenza nome del contributo: Ricci, M., Di Roma, A., & Fiorentino, M. (2023). Assessing the impact of immersive versus desktop virtual reality shopping experiences in the fashion industry metaverse. In Cumulus Antwerp 2023: Connectivity and creativity in times of conflict (pp. 271–275). Academia Press.	internazionale
6.	2023	Relatore per l' Inaugural Designing Retail and Service Futures Colloquium 2023 - Design Research Society (30 31 Marzo 2023, Londra) . tipo di contributo: articolo di conferenza nome del contributo: Ricci, M., Di Roma, A., & Fiorentino, M. (2023). Designing Virtual Reality Shopping Experiences for the Fashion Industry: A Luxury Handbag Case Study. Proceedings of Inaugural Designing Retail and Service Futures Colloquium, 51–54.	internazionale

7. 2022 Relatore per la conferenza **IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality - ISMAR 2022 (17 | 21 Ottobre 2022, Singapore)**. internazionale
 tipo di contributo: articolo di conferenza
 nome del contributo: Ricci, M. (2022). Exploiting Virtual Reality for Enhancing the Shopping Experience in the Fashion Industry: Between Interaction and Perception. In 2022: IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality Adjunct (ISMAR-Adjunct), pp. 938-941, doi: 10.1109/ISMAR-Adjunct57072.2022.00210
-
8. 2022 Relatore per la conferenza **International Joint Conference on Mechanics, Design Engineering and Advanced Manufacturing - JCM 2022 (01 | 03 Giugno 2022, Ischia)**. internazionale
 tipo di contributo: articolo di conferenza
 nome del contributo: Ricci, M., Scarcelli, A., D’Introno, A., Strippoli, V., Cariati, S., Fiorentino, M. (2022). A Human-Centred Design Approach for Designing Augmented Reality Enabled Interactive Systems: A Kitchen Machine Case Study. In: Gerbino, S., Lanzotti, A., Martorelli, M., Mirálbes Buil, R., Rizzi, C., Roucoules, L. (eds) Advances on Mechanics, Design Engineering and Manufacturing IV. JCM 2022. Lecture Notes in Mechanical Engineering. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-15928-2_123
-
9. 2021 Relatore per la conferenza **11th International Conference Senses&Sensibility Senses and Sensibility 2021 (09 | 11 Dicembre 2021, Bari)**. internazionale
 tipo di contributo: articolo di conferenza
 nome del contributo: Ricci, M., Di Roma, A., Scarcelli, A., Fiorentino, M. (2023). Bio-Sustainable Materials for Tailor-Made Well-Being: A Case Study of Behavioral Packaging for Cosmetics Self-Production. In: Duarte, E., Di Roma, A. (eds) Developments in Design Research and Practice II. Senses 2021. Springer Series in Design and Innovation, vol 31. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-32280-8_26
-
10. 2020 Relatore per la conferenza **18th International Conference Architectonics: Mind, Land and Society (03 | 05 Giugno 2020, Barcellona)**. internazionale
 tipo di contributo: articolo di conferenza
 nome del contributo: Gentile, F., Ricci, M. & Romeo, A. (2021). Designing the Frame-way: a new sense of place for the Campus University. In Muntañola, Thornberg, & JoséMés (Eds.), Architectonics: Mind, Land and Society. The New Sense of Place: Education, Profession and Social Interaction (pp. 73–90). UPC Grupo Giras

10. Partecipazione a workshop internazionali

n°	anno	evento
1.	2022	International Workshop – eXtending Reality: Designing Future Cultural Heritage Experiences, 29 Settembre. luogo: TU Delft, Netherlands
2.	2021	Workshop Internațional – Proiectarea de Spații Integrate pentru Activități Studentești in Cadrul Facultății, 20 25 Maggio. luogo: Universitatea POLITEHNICA din Bucureșt, Romania
3.	2021	International Workshop Ceramic & Food – Rites forms projects with and for food, Marzo 26 29 Marzo. Luogo: Politecnico di Bari, Italia

11. Attività di peer review

n°	anno	tipo	descrizione
1.	2024	articoli a conferenza	DRS Conference 2024. Resistance, Recovery, Reflection, Reimagination rilevanza: internazionale
2.	2023 - in corso	articoli in rivista	International Journal of Human-Computer Interaction, Taylor & Francis rilevanza: internazionale
3.	2023	articoli a conferenza	ICGI 2023. International Conference on Grammatical Inference rilevanza: internazionale
4.	2023	articoli a conferenza	ISM 2023: International Conference on Industry 4.0 and Smart Manufacturing rilevanza: internazionale
5.	2023	articolo in rivista	BioResources Journal rilevanza: internazionale
6.	2023	late breaking works	CHI 2023. ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems rilevanza: internazionale
7.	2023	TVCG journal paper	22nd IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR) 2023 rilevanza: internazionale
8.	2022	articoli a conferenza	AVI 2022. International Conference on Advanced Visual Interfaces rilevanza: internazionale
9.	2022	articoli a conferenza	JCM 2022. International Joint Conference on Mechanics, Design Engineering, and Advanced Manufacturing rilevanza: internazionale
10.	2022	concorso internazionale	Interaction Awards (IxDA) 2022 https://awards.ixda.org/peer-reviewers
11.	2021	concorso internazionale	Interaction Awards (IxDA) 2021 https://awards.ixda.org/peer-reviewers

12. Incarichi didattici

> 12.1 Incarichi didattici curricolari

n°	anno	corso di studi	incarico didattico
1.	2023	Corso di laurea magistrale in Ingegneria Meccanica Politecnico di Bari	Vincitrice dell'incarico di sostegno alla didattica (SASD) per il corso di "Simulazione e Prototipazione Virtuale" (6CFU) Prof. Michele Fiorentino
.....			
2.	2023	Corso di laurea magistrale in Industrial Design Politecnico di Bari	Cultore della materia in "Virtual Design and Simulation" (6CFU) Prof. Michele Fiorentino
.....			
3.	2022	Corso di laurea magistrale in Industrial Design Politecnico di Bari	Cultore della materia in "Virtual Design and Simulation" (6CFU) Prof. Michele Fiorentino
.....			
4.	2021	Corso di laurea magistrale in Industrial Design Politecnico di Bari	Cultore della materia in "Virtual Design and Simulation" (6CFU) Prof. Michele Fiorentino

12. Incarichi didattici

> 12.2 Incarichi in qualità di correlatore in tesi di laurea

n°	anno	corso di studi	laureand* e tema
1.	2023	Corso di laurea magistrale in Industrial Design Politecnico di Bari	laureanda: Serena Vista tema: Exploring the Metaverse as a tool for sustainability through emotional arousal voto: 110/110 e Lode
2.	2023	Corso di laurea magistrale in Industrial Design Politecnico di Bari	laureanda: Angela Campana tema: EvokHaptics: a cross-modal approach for evoking fabric properties on digital interactive interfaces voto: 110/110 e Lode
3.	2023	Corso di laurea magistrale in Industrial Design Politecnico di Bari	laureanda: Maria Stallone tema: Visual Fitting in E-commerce: Exploring the experience of curvy people in online fashion product communication voto: 104/110
4.	2023	Corso di laurea magistrale in Industrial Design Politecnico di Bari	laureando: Giancarlo Perrucci tema: The Sound of Touch: Enhancing the online shopping experience through material sonification voto: 107/110

5. 2022 **Corso di laurea magistrale in Industrial Design**
Politecnico di Bari
- laureanda: Annarita D'Introno
- tema: H-Artist: The immersive and interactive working experience in the 3D artist Metaverse
- voto: 110/110 e Lode
-
6. 2022 **Corso di laurea magistrale in Industrial Design**
Politecnico di Bari
- laureanda: Simona Cariatì
- tema: H-Artist: The immersive and interactive working experience in the 3D artist Metaverse
- voto: 110/110 e Lode
-
7. 2022 **Corso di laurea magistrale in Industrial Design**
Politecnico di Bari
- laureanda: Valeria Strippoli
- tema: H-Artist: The immersive and interactive working experience in the 3D artist Metaverse
- voto: 110/110 e Lode
-
8. 2022 **Corso di laurea magistrale in Industrial Design**
Politecnico di Bari
- laureando: Fabio Vangi
- tema: Design and implementation of a real haptic fashion showroom in the Metaverse to improve the user experience and multi-user remote access
- voto: 110/110

13. Attività di ricerca

> 13.1 Breve descrizione

La ricerca finora condotta da parte della candidata è inquadrata all'interno degli ambiti dell'Interaction Design e dello User Experience Design. In sintesi, essa riguarda la possibilità di "estendere" l'esperienza fisica dell'utente dal punto di vista percettivo e interattivo, sfruttando:

- (1) effetti pseudo-aptici per migliorare la percezione di prodotti e materiali trasmettendo le loro proprietà fisiche attraverso un "tocco visualizzato".
- (2) la Realtà Virtuale per migliorare l'esperienza dell'utente attraverso l'esplorazione e la validazione di diversi modelli di esperienza - immersivi, non immersivi, digitali e nel Metaverso.

> 13.2 Elenco pubblicazioni Articoli in rivista

n°	tipologia	anno	titolo
1.	Q2	2024	Samala, A. D., Ricci, M., Rueda, C. J. A., Bojic, L., Ranuharja, F., & Agustiarmi, W. (2024). Exploring Campus through Web-Based Immersive Adventures Using Virtual Reality Photography: A Low-Cost Virtual Tour Experience . <i>International Journal of Online and Biomedical Engineering (IJOE)</i> , 20(01), 104–127. https://doi.org/10.3991/IJOE.V20I01.44339
2.	Q1	2023	Ricci, M., Evangelista, A., Di Roma, A., & Fiorentino, M. (2023). Immersive and desktop virtual reality in virtual fashion stores: a comparison between shopping experiences . <i>Virtual Reality</i> 2023, 1, 1–16. https://doi.org/10.1007/S10055-023-00806-Y
3.	Q1	2023	Ricci, M., Scarcelli, A., & Fiorentino, M. (2023) Designing for the Metaverse: A Multidisciplinary Laboratory in the Industrial Design Program . <i>Future Internet</i> , 15 (2), 69. https://doi.org/10.3390/fi15020069
4.	Q2	2022	Fiorentino, M., Ricci, M., Evangelista, A., Manghisi, V. M., & Uva, A. E. (2022). A Multi-Sensory In-Store Virtual Reality Customer Journey for Retailing: A Field Study in a Furniture Flagship Store . <i>Future Internet</i> , 14(12), 381, https://doi.org/10.3390/fi14120381

Contributi in Volume

1. 2024 Ricci, M., Di Roma, A., Scarcelli, A., & Fiorentino, M. (2024). **Impact and Challenges of Design and Sustainability in the Industry 4.0 Era: Co-Designing the Next Generation of Urban Beekeeping.** 359–371. https://doi.org/10.1007/978-3-031-36922-3_21
rilevanza: internazionale
.....
2. 2023 Ricci, M., Di Roma, A., & Fiorentino, M. (2023). **Assessing the impact of immersive versus desktop virtual reality shopping experiences in the fashion industry metaverse.** In Cumulus Antwerp 2023: Connectivity and creativity in times of conflict (pp. 271–275). Academia Press
rilevanza: internazionale
.....
3. 2023 Ricci, M., Di Roma, A., Scarcelli, A., Fiorentino, M. (2023). **Bio-Sustainable Materials for Tailor-Made Well-Being: A Case Study of Behavioral Packaging for Cosmetics Self-Production.** In: Duarte, E., Di Roma, A. (eds) Developments in Design Research and Practice II. Senses 2021. Springer Series in Design and Innovation, vol 31. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-32280-8_26
rilevanza: internazionale
.....
4. 2021 Gentile, F., Ricci, M. & Romeo, A. (2021). **Designing the Frame-way: a new sense of place for the Campus University.** In Muntañola, Thornberg, & JoséMés (Eds.), *Arquitectonics: Mind, Land and Society. The New Sense of Place: Education, Profession and Social Interaction* (pp. 73–90). UPC Grupo Giras
rilevanza: internazionale

Atti di Convegno

1. 2023 Ricci, M., Di Roma, A., & Fiorentino, M. (2023). **Designing Virtual Reality Shopping Experiences for the Fashion Industry: A Luxury Handbag Case Study**. Proceedings of Inaugural Designing Retail and Service Futures Colloquium, 51–54
rilevanza: internazionale

2. 2023 Ricci, M. (2022). **Exploiting Virtual Reality for Enhancing the Shopping Experience in the Fashion Industry: Between Interaction and Perception**. In 2022: IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality Adjunct (ISMAR-Adjunct), pp. 938–941, doi: 10.1109/ISMAR-Adjunct57072.2022.00210
rilevanza: internazionale

3. 2022 Ricci, M. (2022). **To Bee(Connected) or not To Bee? The Role of Design in the Industry 4.0 Era toward the Next Generation of Urban Beekeeping**. Senses & Sensibility '21: Designing Next Genera(c)Tions, 527–530.
rilevanza: internazionale

4. 2022 Ricci, M. (2022). **Behavioral Packaging: A Bridging Definition between Design for Sustainability and Design for Well-Being**. Senses & Sensibility '21: Designing Next Genera(c)Tions, 438–442.
rilevanza: internazionale

5. 2022 Ricci, M., Scarcelli, A., D'Introno, A., Strippoli, V., Cariati, S., Fiorentino, M. (2022). **A Human-Centred Design Approach for Designing Augmented Reality Enabled Interactive Systems: A Kitchen Machine Case Study**. In: Gerbino, S., Lanzotti, A., Martorelli, M., Mirálbes Buil, R., Rizzi, C., Roucoules, L. (eds) Advances on Mechanics, Design Engineering and Manufacturing IV. JCM 2022. Lecture Notes in Mechanical Engineering. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-15928-2_123
rilevanza: internazionale

Altre tipologie

1. Poster 2023 Ricci, M., Wijntjes, M., Huisman, G., & Pont, S. (2023). **Vision Helps Touch: Pseudo-Haptic Effects for Conveying Fabrics Properties**. IEEE World Haptics 2023. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.8430417>
rilevanza: internazionale

2. Schede di catalogo 2020 Ricci, M. (2020). **Il senso delle cose: idee e progetti**. In A. Di Roma (Ed.), *Il senso delle cose: design, nutrimento e codici culturali*. LetteraVentidue Edizioni srl.
rilevanza: nazionale