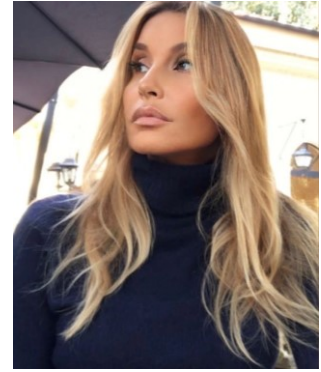


SHORT BIOGRAPHY

TIZIANA PRIMAVERA

Architetto, PhD in Augmented reality e nelle
Scienze della Rappresentazione e del Rilievo in Architettura
Project Manager, Art Director e CG Specialist
Innovative Tech Evangelist



Progettista e Designer professionista di esperienza ventennale. Pioniere, Senior Specialist nelle tecnologie AR-VR nei settori Enterprise, Tecnici (AEC) e dei beni culturali.

Ricercatore, figura pionieristica e di rilievo, nel settore delle tecnologie XR, fa parte di una community internazionale. Speaker italiano invitato al VR-AR Global Summit 2021.

Già docente incaricato stabilizzato presso la facoltà di Architettura (Sapienza) si è occupata per oltre dieci anni dell'insegnamento di materie afferenti alle scienze rappresentative per i settori tecnici progettuali e di rilevamento dell'architettura, alle scienze della comunicazione visuale e multimediale, specializzandosi accuratamente nelle discipline della geometria proiettiva e descrittiva e dei relativi laboratori informatici. Più volte membro dei Consigli di Laurea.

Si occupa professionalmente delle nuove tecnologie interattive AR-VR-MR dal 2009.

Tecnico Visionario ed innovativo, nel biennio 2008-2009 ha ideato ed implementato il primo progetto sperimentale europeo di ricerca accademica di AR *markerless on-site* in scala 1:1 di ricostruzione digitale ed anastilosi virtuale, presso la Tomba dei Demoni Alati a Sovana, per la valorizzazione dei contesti archeologici, inaugurando così un fertile filone applicativo delle nuove tecnologie digitali interattive visuali, preposte alla valorizzazione del Cultural Heritage e successivamente, nel 2015, designer selezionato per titoli e competenze dall'Ordine degli Architetti di Roma, ha presentato al Design for Next - 12TH EUROPEAN ACADEMY OF DESIGN CONFERENCE ed al Maker Fair, in collaborazione con un istituto universitario romano, declinazioni dell'AR nel campo del design industriale, presentando al grande pubblico, mediante *object tracking*, un prototipo innovativo di *interactive packaging*.

Evangelist italiano nel settore, relatore nei principali convegni e seminari sul tema, diviene ideatore e moderatore della Piazza AR-VR del Techno Hub a Milano, prefigurando e realizzando in Italia il primo *concept* di formazione e divulgazione innovativo di carattere B2B, nell'ambito delle tecnologie immersive di rilevanza nazionale, partner di Senaf Tecniche Nuove,

<https://www.technologyhub.it/it/initiative/piazza-ar-vr/>

Ha al contempo istituito, sin dal 2013 in Italia, i primi corsi accreditati dal CNI di augmented reality, rivolti ai settori dell'ingegneria e dell'architettura.

Nel 2019 riceve il prestigioso incarico di Direttore Artistico e AR Project Manager del famoso progetto di Mixed Reality del Circo Maximo Experience a Roma, che ha ricevuto Menzione d'Onore al Premio Spina

per l'innovazione nei Beni ed Attività culturali ed il premio Remarkable Venue Awards "Most innovative Venue 2020"

<https://www.facebook.com/watch/?extid=Pv1Is6wSzcoqBSoZ&v=2489157901143069>

<https://www.linkedin.com/pulse/circo-maximo-perience-arvr-tiziana-primavera/>

Scrive per diverse riviste del settore ed è curatrice dal 2017 di una rubrica specialistica sull'Extended reality per la rivista tecnica GeoMedia. "XR: WHAT'S NEXT" rivista cartacea e digitale che dal 1996 informa sulle nuove tecnologie per il territorio e l'ambiente.

MISE INNOVATION MANAGER- Supporta abitualmente come fractional manager aziende nello sviluppo ed implementazione di sistemi digitali afferenti all'Industry 4.0, con particolare riferimento alle tecnologie visuali interattive ed immersive dell'Extended Reality ed alle nuove tecnologie. (A.I. in ambiti architettonici e di design e IoT).

Esperta nel settore della valorizzazione dei beni culturali con le nuove tecnologie digitali immersive ed interattive, ha curato diversi progetti italiani presso rilevanti luoghi della cultura, al fine di potenziarne la valenza comunicativa, riservando attenzione agli aspetti psicologico-percettivi oltre che cognitivi della trasmissione culturale e del Design esperienziale, supportando in qualità di Art director - Project Manager. imprese e coordinando progetti innovativi ed armonicamente integrati dal punto di vista scientifico, artistico e tecnico,

In questo ambito diviene Consulente selezionato italiano, presso il MIC, e presso la DRM Lazio per assicurare la valorizzazione del patrimonio culturale nei rispettivi ambiti territoriali di competenza con particolare riferimento all'elaborazione di progetti di architettura digitale e virtuale, a supporto di proposte e progetti afferenti ai vari siti dell'istituto per concorrere agli stanziamenti dei fondi PNNR.

Collabora ad un innovativo progetto, dedicato all'Education Technology, Hub di formazione rivolto esclusivamente al personale docente degli istituti superiori del panorama italiano.

Al di fuori del contesto professionale, seppur autodidatta, ha ricevuto diversi riconoscimenti nel settore dell'arte iperrealista e sta studiando le possibili correlazioni con le tecnologie interattive, coniugando Arte e Scienza in una sintesi dialettica.

<https://associatedmedias.com/10744-2/>