

Andrea Brogni

Informazioni Personali

Indirizzo attuale: 140, Salisbury Walk – Archway- N19 5DU – London - UK
Data e luogo di nascita: 5 Marzo 1967, Pisa (Italia)
Nazionalità: italiana
Stato civile: coniugato
Telefono: +44 (0) 77 3284 4708 (cellulare UK)
+39 340 8931322 (cellulare IT)
+44 (0) 20 7679 3715 (lavoro)
Fax +44 (0) 20 7387 1397 (lavoro)
E-mail: andreabrogni@gmail.com

PROFILO

Negli ultimi sette anni ho lavorato continuativamente nel campo ingegneristico ed informatico, collaborando con Università di alto profilo, quali la Scuola Superiore S. Anna di Pisa e l'University College di Londra. La mia esperienza lavorativa ha compreso consulenze in differenti progetti europei, nel campo della robotica, della grafica 3D e di sistemi complessi di Realtà Virtuale. Ho esperienza nella gestione di piccoli progetti, di gruppi di lavoro e di ricerca e nella supervisione di studenti nei progetti di tesi.

Nell'ultimo anno, le mie ricerche sono concentrate sulle reazioni fisiologiche delle persone, durante esperienze di Realtà Virtuale, utilizzando tecniche di analisi di segnali ed analisi statistiche.

ESPERIENZE DI LAVORO

University College London – Londra, UK

VECG (Virtual Environments and Computer Graphics Laboratory) - Department of Computer Science

Da marzo 2002

Research Fellow (contratto di ricerca) presso il Virtual Environments and Computer Graphics Laboratory (Vision, Imaging and Virtual Environments Group) del Department of Computer Science, University College London.

Progetto EQUATOR (IRC-EPSRC): studio delle possibili applicazioni della Realtà Virtuale nell'ambito di trattamenti medici, quali agorafobia.

Progetto PRESENCIA (EU): studio delle reazioni fisiologiche durante l'uso della Realtà Virtuale. Uso delle tecniche di analisi di segnali e statistiche per valutare il senso di Presenza in ambienti virtuali.

Scuola Superiore S. Anna - Pisa, Italia

PERCRO (PERCeptual Robotics) lab.

Maggio 2000 – Febbraio 2002

Assegno di ricerca per "Analisi e sviluppo di sistemi per l'acquisizione di sensori e per l'azionamento di potenza di interfacce aptiche", presso la Scuola Superiore S. Anna di Pisa.

Progetto VIRTUAL (EU): definizione ed integrazione di sistemi di potenza per interfacce robotiche di tipo aptico (interfacce aptiche) relative ad un sistema di simulazione per mezzo automobilistico.

Progetto GRAB (EU): definizione ed integrazione di sistemi di potenza per interfacce aptiche per la simulazione di ambienti virtuali 3D per persone non vedenti. Integrazione dei sistemi real-time di controllo.

Contratto di collaborazione con il laboratorio PERCRO, in qualità di responsabile del settore di Elettronica e del settore di Realtà Aumentata (grafica 3D sovrainposta ad immagini reali).

Contratto di collaborazione con l'Unità LINK (Scuola Superiore S. Anna, Pisa) per attività di consulenza degli aspetti tecnologici connessi con la realtà Virtuale.

Università di Pisa – Pisa, Italia

Dipartimento di Informatica

Febbraio – Maggio 2000

Assistente per il corso accademico di "Ambienti Virtuali".

Istituto "Stella Maris" - Pisa, Italia

Febbraio 1999 – Maggio 2000

Progetto H-FORM (EU): Contratto di collaborazione con l'Istituto "Stella Maris", del Calambrone, Pisa, per l'assistenza e l'insegnamento a portatori di handicap psichico, nell'ambito del Progetto Europeo H-Form, per l'integrazione dei disabili nel mondo del lavoro.

Scuola Superiore S. Anna - Pisa, Italia

PERCRO (PERCeptual Robotics) lab.

Gennaio 1999 – Aprile 2000

Progetto MORIS (EU): Contratto di collaborazione per l'integrazione di un sistema di acquisizione a sensori e di un sistema di potenza e controllo per un simulatore di motoveicolo su piattaforma mobile.

CGS, sez. Ricerca Scientifica Avanzata - Pisa, Italia

Maggio – Dicembre 1998

Contratto di consulenza per sistemi di acquisizione di sensori elettronici di posizione ed orientamento.

Foto Atelier - Pisa, Italia

Novembre 1996 - Ottobre 1997

Assistente fotografo.

PUBBLICAZIONI

- ✓ Vinoba Vinayagamoorthy, Andrea Brogni, Marco Gillies, Mel Slater and Anthony Steed, "*An Investigation of Presence Response across Variations in Visual Realism*", 7th Annual International Workshop on Presence (PRESENCE 2004).
- ✓ Guger C., Edlinger G., Lee R., Pfurtscheller G., Antley A., Garau M., Brogni A., Friedman D., Slater M., "*Heart Rate Variability and Event-Related ECG in Virtual Environments*", 7th Annual International Workshop on Presence (PRESENCE 2004).
- ✓ Garau M., Widenfeld H.R., Antley A., Friedman D. Brogni A., Slater M., "*Temporal and Spatial Variations in Presence: a qualitative Analysis* ", 7th Annual International Workshop on Presence (PRESENCE 2004).
- ✓ Brogni, A., Slater, M., Steed, A., "*More Breaks Less Presence*", 6th Annual International Workshop on Presence (PRESENCE 2003).
- ✓ Slater, M., Brogni, A., Steed, A., "*Physiological Responses to Breaks in Presence: A Pilot Study*", 6th Annual International Workshop on Presence (PRESENCE 2003).
- ✓ Garau, M., Slater, M., Vinayagamoorthy, V., Brogni, A., Steed, A.J., Sasse, M.A., "*The Impact of Avatar Realism on Perceived Quality of Communication in a Shared Immersive Virtual Environment*", (CHI 2003)
- ✓ M. Bergamasco, A. Brogni, A. Frisoli, F. Salvini, M. Vignoni, "*Tactual Exploration in Cultural Heritage*", (IE 2002).
- ✓ D. Ferrazzin, F. Salsedo, C.A. Avizzano, G. Di Pietro, A. Brogni, M. Vignoni, M. Bergamasco, "*The MORIS Motorcycle Simulator: An Overview*", (SETC 2001).
- ✓ Mensuali, M. Lucchesini, A. Brogni, Poster "*Study of the effects produced from variations of the gravitational attitude in the processes of growth and differentiation for micropropagate plantule*", (ISS 2001).
- ✓ Brogni, C. A. Avizzano, C. Evangelista, M. Bergamasco, "*Technological Approach For Cultural Heritage: Augmented Reality*", Proc. of 8th International Workshop on Robot and Human Interaction (RO-MAN '99).
- ✓ A. Avizzano, A. Brogni, M. Bergamasco, "*Application Of Filtering Strategies For Multiple Sclerosis Tremor: Analysis Of Results*", Proc. of 8th International Workshop on Robot and Human Interaction (RO-MAN '99).
- ✓ F. Tecchia, C. A. Avizzano, C. Evangelista, A. Brogni, G. Di Pietro, "*Technical Consideration On The Visualisation Of Virtual Environments*", Proc. of 8th International Workshop on Robot and Human Interaction (RO-MAN '99).
- ✓ Evangelista, G. Di Pietro, A. Brogni, F. Tecchia, S. Catte, C. A. Avizzano, M. Bergamasco, "*Interactive Virtual Journey in G. Fattori's Paintings*", Proc. of 8th International Workshop on Robot and Human Interaction (RO-MAN '99).
- ✓ Evangelista, M. Bergamasco, C.A. Avizzano, G. Di Pietro, A. Brogni, F. Tecchia, S. Catte, "*Picture Transposition In An Immersive Virtual Representation For Works Of Art In A Traditional Museum*", Proc. of 8th International Workshop on Robots and Human Interaction (RO-MAN '99).
- ✓ Brogni, F. Tecchia, M. Bergamasco, Videotape presentation: "*Real-Time Deformation Of Hand Movements And Lighting Of Virtual Environments*" IMAGINA 99 Prix Pixel-INA 1999, Monaco.
- ✓ Brogni, E. Bresciani, M. Bergamasco, F. Silvano, "*An Interactive System For The Presentation Of A Virtual Reality Egyptian Flute In A Real Museum*", Proc. of "Computer Application in Archaeology"

(1998, Barcelona – Spain).

EDUCAZIONE

Maggio 1998

Abilitazione alla professione di Ingegnere.

Aprile 1998

Laurea a pieni voti in Ingegneria Elettronica presso l'Università di Pisa, con specializzazione in Microelettronica. Titolo della tesi "Progettazione e realizzazione di un sistema per la presentazione nello spazio 3D di reperti archeologici modellati in ambienti virtuali".

Luglio 1985

Diploma di maturità classica, Liceo Classico "G. Galilei" di Pisa, Italia.

CONOSCENZA DELLE LINGUE

Italiano (madre lingua), Inglese (fluente), Tedesco (scolastico).

PRINCIPALI CONOSCENZE TECNICHE

Sistemi Operativi

DOS, Windows 3.1x/95-98/NT/2000/XP, Macintosh, UNIX and Linux.

Pacchetti

Microsoft Office 97/2000, Visio, Project, Visual C++, Kdeveloper.

Pacchetti Grafici

Alias|Wavefront PowerAnimator, Alias|Wavefront StudioPaint 3D, Alias|Wavefront Maya, Softimage, 3DstudioMax, PaintShopPro, Gimp, Photoshop.

Programmazione

C, C++, Perl, Assembler xx86, Basic, Pascal.

Altro

MatLab/Simulink, Glim, Spice, OpenGL, XFORMS, PUI and GLUT.

INTERESSI

Realta' Virtuale, Presence, Reazioni umane in ambienti virtuali, Interazioni Uomo-Computer.

HOBBIES

Sport, Fotografia e Arte, Libri e Musica.