

FORMATO EUROPEO PER IL CURRICULUM VITAE



MANUELE VEGGI

ESPERIENZA LAVORATIVA

- Date (da – a) 09.2020 – in corso
 - Nome e indirizzo del datore di lavoro **Villa Vigoni**
Centro culturale italo-tedesco per il dialogo europeo
Via Giulio Vigoni, 1, 22017 Menaggio CO, Italia
 - Tipo di azienda o settore Associazione (Centro di ricerca)
 - Tipo di impiego Stagista (09. – 11.2020, 150 ore)
Collaboratore esterno (12.2020 – in corso)
 - Principali mansioni e responsabilità Collaborazione con il Dipartimento Ricerca e Progetti nell'ambito della valorizzazione del patrimonio culturale della Villa, visualizzazione e presentazione di dati in ambito delle scienze umane e sociali. Supporto alle attività editoriali di "Villa Vigoni Editore | Verlag"
- Referenza: Dott. Matteo Scotto
- Date (da – a) 01.04.2024 – 31.05.2024
 - Nome e indirizzo del datore di lavoro **Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale, Firenze**
Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR ISPC)
Via Madonna del Piano, 10, 50019 Sesto Fiorentino FI, Italia
 - Tipo di azienda o settore Centro di ricerca / Conservazione patrimonio culturale
 - Tipo di impiego Incarico di collaborazione



• Principali mansioni e responsabilità	Organizzazione dei dati relativi al Progetto Brancacci in un modello ontologico in OWL, prototipazione e design della seconda versione dell'esperienza di visita <i>BrancacciPOV</i>
• Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro	01.01.2023 – 18.03.2023 Fondazione Federico Zeri Università degli Studi di Bologna “Alma Mater Studiorum” <i>P.za Giorgio Morandi, 2, 40125 Bologna BO, Italia</i>
• Tipo di azienda o settore • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	PA (Centro di ricerca / Patrimonio culturale) Stagista (150 ore) Sviluppo di un modello ontologico per la descrizione del mercato dell'arte. Progetto di <i>data visualisation</i> su dati relativi al patrimonio della fondazione. Web design.
• Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro • Tipo di azienda o settore • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	07. – 08.2021 / 06. – 07.2022 Galleria dell'Accademia <i>Via Ricasoli, 58/60, 50129 Firenze FI, Italia</i> PA (Patrimonio culturale) Stagista (2021, 150 ore) Collaboratore esterno (2022) Raccolta, gestione, visualizzazione di dati relative a questionari di gradimento di visita. <i>Data labeller</i> del progetto “Chatta col David”
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	
• Date (da – a) • Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione • Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio	11.2023 - in corso Università degli Studi di Roma “La Sapienza” CNR – Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale Borsa finanziata dal progetto PNRR H2IOSC (Tutor: Prof. Pescarin, Co-tutor: Prof.ssa Kenderdine)
• Qualifica conseguita • Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)	Transizione Digitale per il Patrimonio Culturale: Intelligenza Artificiale (rappresentazione della conoscenza e <i>deep learning</i>), Interaction Design e prototipizzazione in Figma, <i>Digital Art History</i> . Dottorato Nazionale in “Heritage Science” Quadro europeo delle Qualificazioni: 8
• Date (da – a) • Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione • Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio	10.2021 – 09.2022 Università degli Studi di Bologna “Alma Mater Studiorum” Tesi in Digital Heritage and Multimedia (prof.ssa Pescarin) Sviluppo web, programmazione (Python, R) e data science; Intelligenza artificiale (rappresentazione di conoscenza e



ontologie, *Natural Language Processing*), interaction design e realtà virtuale. Corsi aggiuntivi in storia dell'arte contemporanea (Prof. Bacchi) e mediazione museale.

Frequenza, con borsa di studio, del programma formativo del Collegio Superiore

"Digital Humanities and Digital Knowledge" (LM – 43)

Quadro europeo delle Qualificazioni: 7

Votazione: 110 / 110 cum laude

- Qualifica conseguita
- Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)

- Date (da – a)

- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio

09.2018 – 05.2024

Collegio Superiore - Università di Bologna e Collegio Internazionale Ca' Foscari

Tesi finale in *Digital Art History* ed *Ontology Engineering* (ontologia per la descrizione del mercato dell'arte, in collaborazione con la Fondazione Zeri; tutor: prof. Iannucci, co-tutor: prof. Peroni)

Percorso interdisciplinare all'interno programma culturale dei due collegi di merito durante il percorso triennale a Venezia e quello magistrale a Bologna. Focus principale: letteratura, storia dell'arte, *digital humanities* (minor triennale ed elaborato finale).

Diploma di primo livello del Collegio Internazionale

Diploma del Collegio Superiore, Corso Ordinario umanistico-sociale

- Qualifica conseguita

- Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)

- Date (da – a)

- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio

04.2023 – 06.2023

Laboratory for Experimental Museology (eM+)

École Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL)

Interaction design e utilizzo dei *game engine* Unity e Unreal

Docente referente: prof.ssa Kenderdine

- Qualifica conseguita

Visiting student (nell'ambito della preparazione tesi per il corso di laurea in LM-43, Università di Bologna)

- Date (da – a)

- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio

09.2018 – 06.2021

Università degli Studi di Venezia Ca' Foscari

Tesi in letteratura italiana (prof. Zanato, prof. Mondin)

Letteratura italiana e latina, storia. Corsi aggiuntivi in storia dell'arte medievale (prof. Riccioni), moderna (prof. Fara), contemporanea (prof. Mantoan)



Partecipazione alla Ca' Foscari Harvard Summer School (luglio 2019) e al Globalization Program della Venice International University (semestre invernale 2019 e 2020).

Frequenza, con borsa di studio, del programma formativo del Collegio Internazionale, minor triennale in *digital humanities* "Scienze del testo letterario e della comunicazione" (L-10)

Quadro europeo delle Qualificazioni: 6
Votazione: 110 / 110 cum laude

- Qualifica conseguita
 - Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)

CAPACITÀ E COMPETENZE PERSONALI

Acquisite nel corso della vita e della carriera ma non necessariamente riconosciute da certificati e diplomi ufficiali.

PRIMA LINGUA

ITALIANO

ALTRE LINGUE

INGLESE

TOEFL IBT, 30/05/2023 (106 / 120)

Eccellente

Eccellente

Molto buona

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

TEDESCO

GOETHE ZERTIFIKAT C1, 2017;

CORSO C2 – GOETHE ZENTRUM BOLOGNA (2021-2022)

Eccellente

Molto buona

Molto buona

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

FRANCESE

DALF C1, 2021

Eccellente

Molto buona

Molto buona

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

SPAGNOLO

CORSO B1 – CLA UNIBO (2021)



- Capacità di lettura Buona
- Capacità di scrittura Buona
- Capacità di espressione orale Buona

CAPACITÀ E COMPETENZE
TECNICHE
*Con computer,
attrezzature specifiche,
macchinari, ecc*

PROGRAMMAZIONE

- Python per la gestione di dati e database relazionali e a grafo, con esecuzione di query SQL e SPARQL, gestione di richieste API e uso di Flask. Uso delle principali librerie di Deep Learning (Coursera DeepLearning Specialization, 2024)
- C# (Unity Junior Developer Pathway, 2023)
- R per la gestione e visualizzazione (ggplot) di dati tabulari
- JavaScript (JS) per sviluppo web e gestione di modelli 3D in ambiente web con il framework ATON

WEB DEVELOPMENT E WEB SEMANTICO

- HTML, CSS, JS: uso delle principali librerie quali Bootstrap, JQuery e per la visualizzazione dati (Leaflet, Google Charts)
- Gestione di *linked open data*
- Creazione e gestione di ontologie con Protégé

UX E INTERACTION DESIGN

- Progettazione e design di UX (anche in ambito web), metodi di *user research* e valutazione
- Prototipazione in Figma

GAME ENGINES

- Unity (Unity VR Developer Pathway, 2023)
- Unreal

MODELLAZIONE 3D

- Competenze di base di modellazione 3D in Blender e *reality-based acquisition* tramite fotogrammetria

CAPACITÀ E COMPETENZE
RELAZIONALI

Capacità di lavoro di gruppo in contesti interdisciplinari e multiculturali, in particolare in progetti all'intersezione tra discipline umanistiche e informatiche (maturata durante la mia formazione universitaria e le esperienze lavorative presso Fondazione Zeri, Villa Vigoni e CNR ISPC)

CAPACITÀ E COMPETENZE
ORGANIZZATIVE

Capacità di gestione di diverse mansioni e di rapido apprendimento di nuovi strumenti e tecnologie (maturata sia nel mio percorso formativo, sia nelle mie esperienze professionali)

CAPACITÀ E COMPETENZE
ARTISTICHE

Danza (tecnica contemporanea e classica; approfondimento della storia della danza, del teatro e dello spettacolo durante il percorso triennale presso l'Università Ca' Foscari)



ALTRE CAPACITÀ E
COMPETENZE

- 2022: PERCORSO FORMATIVO 24 CFU
- 2021: CEDILS CERTIFICAZIONE GLOTTODIDATTICA DI ITALIANO L2

PATENTE O PATENTI

PATENTE DI GUIDA B

ULTERIORI INFORMAZIONI

PUBBLICAZIONI

Veggi, M. (2024), "A First Ontological Model for the Description of the Art Market in the Semantic Web", *Arxiv Computer Sciences - Digital Libraries*, <https://doi.org/10.48550/arXiv.2404.00395>. [pre-print]

Veggi, M. e S. Pescarin (2024), "Creative engagement and meaning creation: a first experimental protocol on interactive cultural experiences for conservation data". In *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 32, <https://doi.org/10.1016/j.daach.2024.e00321>. [articolo in rivista]

Mambelli, F. e M. Veggi (2023), "Modelling The Art Market in The Semantic Web. A Preliminary Analysis". In *Umanistica Digitale*, 7(16), <https://doi.org/10.6092/issn.2532-8816/17208>.

Veggi, M. (2023), "Interaction Design as Catalyzer of Creative and Interpretative Praxes in Museum Context". In A. Bucciero, B. Fanini, H. Graf, S. Pescarin, and S. Rizvic (eds.), *Eurographics Workshop on Graphics and Cultural Heritage. The Eurographics Association*, <https://doi.org/10.2312/qch.20231154>. [atti di convegno]

Rinaldi, F. e M. Veggi (2022), "Not even more than a shadow. A data-driven approach to stylistic Cubism and Symbolism in «Tender Buttons» by Gertrude Stein". In F. Imperiale (ed.), *I Quaderni della Scuola Superiore ISUFI: Rete di Idee 2020 - Atti del Convegno di Lecce del 22-24 Aprile 2021*. Lecce: Pensa Multimedia. [atti di convegno]

Veggi, M. (2022), "Neue Strategien und Metaphern vom 'Semantic Web' in der Definition der europäischen kulturellen Identität", L.I.S.A. Wissenschaftsportal, Gerda Henkel Stiftung. [contributo online]

Veggi, M. et al. (2022), "L'Europa: 'espressione geografica' o 'social catena'?", in D. Biehl and M. Scotto (eds), *Alla ricerca dell'Europa. Tra geografia, comunità e diritto*, Villa Vigoni Editore | Verlag. [sezione di libro]

Veggi, M. (2019), "Società liquida e post-moderno secondo Eco", in G.L. Ferraris, S. Martinotti, and G. Ratti (eds.), *Sulle spalle di Umberto: Testimonianze alessandrine di/su/per Umberto Eco*, Edizioni dall'Orso. [sezione di libro]



Pubblicazioni in corso:

Veggi, M. e S. Pescarin (2024), "Participatory Experiences as a New Way to Access Conservation Data in Museum Contexts", In A. Pizzo, G. Giannacchi, and L. G. Monda, *Proceedings of the DRHA2023 Conference in Turin, Mimesis Journal* (in corso di stampa). [atti di convegno]

Veggi, M. (2024), "Sewing text and images together in the digital environment. A review of «Bayeux Tapestry Digital Edition»", In *RIDE* (accettato, in corso di correzione). [articolo in rivista]

Veggi, M. (2024), "State of the Art on Artificial Intelligence Resources for Interaction Media Design in Digital Cultural Heritage", In *Journal on Computing and Cultural Heritage* (inviato per peer-review). [articolo in rivista]

Veggi, M. e I. Cerato (2024), "The Brancacci Chapel from the Quattrocento to the Semantic Web: An Ontology-Assisted Case Study of Cultural Data Management and Site Reconstruction", In *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage* (inviato per peer-review). [articolo in rivista]

Veggi, M e I. Cerato (2024), "Stratigraphic Units beyond Archaeological Contexts. A Proposal to Enhance Knowledge Management of Heterogeneous Data of Cultural Heritage Sites", In *Eurographics Workshop on Graphics and Cultural Heritage. The Eurographics Association* (inviato per peer-review). [atti di convegno]

Pescarin, S., Peroni, S., [...] e M. Veggi (2024), "Towards an Experiment Planner for Cognitive Studies in Virtual Heritage Environments. A Pilot Study" *Eurographics Workshop on Graphics and Cultural Heritage. The Eurographics Association* (inviato per peer-review). [atti di convegno]

PARTECIPAZIONE A
CONVEGNI

Pescarin S. e Veggi M. (09.2023), *Participatory experiences as a new way to access conservation data in museum contexts*, DRHA 2023, Università di Torino.

Veggi, M. (09.2023), *Interaction design as catalyzer of creative and interpretative praxes in museum context*, 21st EUROGRAPHICS Workshop on Graphics and Cultural Heritage, Lecce.

PREMI

Università di Bologna: Primo premio SEDA Prize, a.a. 2021 / 2022 per la recensione alla *Bayeux Tapestry Digital Edition*

Venice International University: Prize for outstanding academic performances, per i corsi frequentati nel primo semestre dell'a.a.



2020/2021.

Università Ca' Foscari di Venezia: Premio al Merito – primo premio tra gli studenti immatricolati al CdL in “Lettere” nell’a.a. 2018/2019

ALLEGATI COPIA DEL CERTIFICATO DI LAUREA MAGISTRALE (LM-43)

Firenze, 04/07/2024