



Irene Capecchi

ESPERIENZA LAVORATIVA

Consorzio interuniversitario INAS

Città: Firenze | Paese: Italia

[01/11/2024 – Attuale]

Borsista di ricerca

Università degli studi di Firenze

Città: Firenze | Paese: Italia

[2024 – 2025]

Docente universitaria a contratto

Analisi del territorio rurale e forestale 6cfu 1 anno del corso di studi di PIANIFICAZIONE DELLA CITTA', DEL TERRITORIO E DEL PAESAGGIO

Università degli Studi di Firenze

Città: Firenze | Paese: Italia

[2023 – 2024]

Docente universitaria di Pianificazione ambientale e rurale

SSD AGR/01, Corso di Laurea

in Pianificazione della città, del territorio e del Paesaggio a.a. 2023/24

Future

Città: Firenze | Paese: Italia

[2023 – 2024]

VR expert-Ospedale nel Metaverso dell'azienda ospedaliera di Cagliari.

Gestione del progetto: definizione di obiettivi, pianificazione delle fasi, coordinamento del team e monitoraggio dei tempi di consegna.

Sviluppo VR e Unity Developer: progettazione, implementazione e manutenzione di ambienti immersivi in Unity; setup delle interazioni utente, logiche di multiutente e ottimizzazione di asset 3D.

Storytelling immersivo: ideazione del percorso narrativo in VR, realizzazione di flussi interattivi e ottimizzazione dell'esperienza utente.

Integrazione sistemi: collegamento di funzionalità esterne (es. prenotazioni online) tramite API, sviluppo di interfacce VR per l'amministrazione e gestione dei dati.

Ottimizzazione delle performance: analisi e miglioramento delle prestazioni su vari visori (LOD, occlusion culling, batching) per garantire fluidità e stabilità.

Testing e qualità: esecuzione di test funzionali, di usabilità e di performance in ambiente VR, bug fixing e supporto durante le fasi di rilascio.

Documentazione e supporto: redazione di manuali tecnici, guide operative e formazione del personale e dei nuovi sviluppatori sul workflow VR.

Future

Città: Firenze | Paese: Italia

[2022 – 2023]

VR expert-VRTeranuova Bracciolini

Teranuova BraccioliniSviluppo di un'applicazione in realtà virtuale per Meta Quest, che sfrutta dinamiche di gioco interattive per guidare l'utente—all'interno del nuovo impianto di Teranuova Bracciolini—attraverso le procedure sostenibili di riciclo dei RAEE e il recupero di materiali preziosi

Progettazione e sviluppo VR: ideazione e implementazione, in Unity per Meta Quest, di meccaniche ludiche e interattive per il coinvolgimento dell'utente.

Gestione asset 3D in Unity: importazione, configurazione e ottimizzazione di modelli 3D esistenti per ricreare digitalmente l'impianto di Teranuova Bracciolini.

Guidance interattiva: realizzazione di sistemi di navigazione e tutorial in-game per illustrare le fasi di raccolta, selezione e trattamento dei RAEE e il recupero dei materiali preziosi.

Ottimizzazione delle performance: profiling su Meta Quest, gestione di LOD e batching, riduzione dei tempi di caricamento e del consumo di risorse.

Testing e QA: esecuzione di test funzionali e di usabilità in ambiente VR, identificazione e risoluzione di bug, verifica dell'efficacia didattica delle dinamiche di gioco.

Fondazione PIN

Città: Prato | **Paese:** Italia

[2022 – 2023] **VR expert-VR technological Guide” progetto ASSOMAC.**

Realizzazione e modellazione 3D del merceologico di AssoMac, realizzazione di “Fiera VR con esposizione dei macchinari per conceria, pelletteria e calzaturificio Sviluppo di applicazione di Realtà virtuale OCULUS Realizzazione di modelli 3d con il software opensource Blender Creazione degli storyboard degli applicativ. Modellazione e gestione asset 3D: importazione, configurazione e ottimizzazione di modelli Blender del catalogo merceologico AssoMac all'interno di Unity/Oculus.

Progettazione “Fiera VR”: allestimento virtuale dell'area espositiva con macchinari per conceria, pelletteria e calzaturificio, curando posizionamento, interazioni e navigazione utente.

Sviluppo applicazione VR per Oculus: implementazione in Unity delle logiche di interazione, movimento e presentazione dei contenuti, sfruttando l'Oculus SDK.

Storyboarding e UX design: definizione dei flussi utente e delle schermate interattive tramite Adobe XD, per garantire un'esperienza immersiva e intuitiva.

Ottimizzazione performance: profiling su visori Oculus, gestione di LOD, batching e occlusion culling per mantenere fluidità e tempi di caricamento contenuti.

Testing e QA: esecuzione di test funzionali e di usabilità in ambiente VR, individuazione e risoluzione di bug, verifica della coerenza UX/UI.

Formatica

Città: Firenze | **Paese:** Italia

[02/2022 – 06/2022] **Docente del corso OPE.N MEDIA**

Organizzato da Regione Toscana

Progettazione del programma formativo e preparazione dei materiali didattici.

Conduzione di lezioni teorico-pratiche su correzione colore, ritocco fotografico e utilizzo avanzato di livelli e maschere.

Esercitazioni guidate per l'ottimizzazione di immagini bitmap destinate a web e stampa, garantendo qualità visiva e leggerezza dei file.

Valutazione dei progressi degli studenti e rilascio di feedback individuali per favorire l'apprendimento.

Università degli studi di Firenze

Città: Firenze | **Paese:** Italia

[01/11/2020 – 31/10/2024] **Assegnista di ricerca**

Ricerca e sperimentazione: studio del potenziale didattico delle tecnologie immersive in ambito formativo.

Progettazione e sviluppo VR in Unity:

“DanteVRDante” – ricostruzione immersiva del XXXIII canto della Divina Commedia per Oculus Quest 2, con integrazione di un serious game multiplayer; presentato alla Notte Europea dei Ricercatori (24 settembre 2024, Polo Universitario di Prato).

“ForestVRRoom” – applicazione per didattica immersiva nei cantieri forestali su Oculus Quest 2.

Supporto multi-hardware: realizzazione di esperienze VR compatibili con HTC Vive e Oculus Quest 2; sviluppo di prototipi AR per mobile (Android/iOS) in Unity.

Asset creation: modellazione 3D e ottimizzazione di risorse con Blender per garantire coerenza visiva e prestazioni ottimali.

UX/UI & storyboarding: definizione dei flussi interattivi e creazione di storyboard tramite Adobe XD per prototipi e mock-up.

Produzione multimediale: realizzazione di grafiche, texture e video promozionali con Adobe Photoshop e Premiere, sia per il supporto interno alle applicazioni sia per attività di disseminazione.

Zini Pianta

Città: Pistoia **Paese:** Italia

[2011 – 2017] **Designer grafica**

Gestione della grafica aziendale

Brand identity & logo design

Ideazione e bozzetto del logo in Photoshop con tavoletta Wacom

Digitalizzazione e vettorializzazione finale in Adobe Illustrator

Materiali di comunicazione cartacea

Progettazione e impaginazione di cataloghi, dépliant e biglietti da visita in Adobe InDesign

Shooting fotografico con reflex e fotoritocco con Camera RAW

Creazione di icone, illustrazioni e altri elementi grafici in Photoshop e Illustrator

Contenuti multimediali per il web

Collaborazione al design del sito: realizzazione di illustrazioni, icone, caroselli e gallery immagini

Produzione e montaggio video promozionali con Adobe Premiere e After Effects

Impresa edile costruzioni Rondinella s.r.l

Paese: Italia

[2019 – 2020] **Esperta in modellazione 3D**

Rendering architettonico e visualizzazione VR – Complesso edilizio, Lastra a Signa

Modellazione 3D in Blender: creazione, ottimizzazione e unwrapping di mesh dettagliate del complesso edilizio, con attenzione a precisione architettonica e pesi poligonali.

Render fotorealistico con V-Ray: setup di materiali PBR, luci HDRI e camere virtuali per ottenere immagini ad alta definizione e illustrare scenari diurni e notturni.

Sviluppo VR per Oculus Quest 2: implementazione di un'applicazione di walkthrough immersivo, comprensiva di navigazione libera e punti di interesse interattivi, per esplorare il progetto in realtà virtuale.

Post-production e compositing: integrazione dei render in fotografie ambientali tramite Photoshop, gestendo prospettiva, ombre e bilanciamento colore per presentazioni di impatto.

Coordinamento tecnico: collaborazione con architetti e stakeholder per recepire feedback progettuali, garantire la coerenza tra modelli CAD e visualizzazioni finali.

Avventura Urbana

[09/2017] **Facilitatore Partecipazione**

Supporto organizzativo e di gestione del processo partecipativo “Stadio dicci la tua”, ricoprendo il ruolo di facilitatore di tavolo

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

[01/02/2021 – 28/02/2021] **Unity Certified User Programmer**

Città: Firenze **Paese:** Italia **Livello EQF:** Livello 3 EQF

[01/09/2014 – 11/07/2017] **Laurea magistrale in Pianificazione della città e del territorio e del paesaggio**

Università degli studi di Firenze

Città: Firenze Paese: Italia Campi di studio: Urbanistica Voto finale: 110/110 e lode Livello EQF: Livello 7 EQF

- Sistemi informativi territoriali
- Analisi urbana
- Analisi paesaggistica
- Utilizzo dei software di modellazione 3d
- Utilizzo di software grafici (Photoshop, illustrator) necessari all'impaginazione delle tavole

[01/09/2011 – 10/02/2015]

Laurea triennale in Pianificazione della città e del territorio e del paesaggio

Università degli Studi di Firenze

Città: Firenze Paese: Italia Voto finale: 110/110 e lode Livello EQF: Livello 6 EQF

- Sistemi informativi territoriali
- Analisi urbana
- Analisi paesaggistica
- Utilizzo dei software di modellazione 3d
- Utilizzo di software grafici (Photoshop, illustrator) necessari all'impaginazione delle tavole

[01/09/2006 – 01/07/2011]

Diploma di Maturità Scientifica

Ministero dell'Istruzione

Città: Pistoia Livello EQF: Livello 4 EQF

PUBBLICAZIONI

Enhancing International B2B Sales Training in the Wine Sector Through Collaborative Virtual Reality: A Case Study from Marchesi Antinori

[2025]

Autori: Irene Capecchi, Tommaso Borghini, Danio Berti, Silvia Ranfagni, Iacopo Bernetti **Nome della pubblicazione:** Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research **Volume, numero, pagine:** 20(2), 146.

METASKILLS4TCLF ERASMUS+: DEVELOPMENT OF A VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY FOR SKILLS DEVELOPMENT IN THE TEXTILE, CLOTHING, LEATHER AND FOOTWEAR INDUSTRIES

[2025]

Autori: Capecchi, I., Borghini, T., De Rosa, A., Bernetti, I., Souto, R. **Nome della pubblicazione:** Proceedings of the International Conferences on Mobile Learning and Educational Technologies 2025 **Volume, numero, pagine:** pp. 177-184

Enhancing Education Outcomes Integrating Augmented Reality and Artificial Intelligence for Education in Nutrition and Food Sustainability

[2025]

Riferimento: Capecchi, I., Borghini, T., Bellotti, M., & Bernetti, I. (2025). Enhancing Education Outcomes Integrating Augmented Reality and Artificial Intelligence for Education in Nutrition and Food Sustainability. Sustainability, 17(5), 2113.
Autori: Capecchi, I., Borghini, T., Bellotti, M., & Bernetti, I. **Nome della pubblicazione:** Sustainability **Volume, numero, pagine:** 17(5), 2113

Augmented reality and serious game to engage the alpha generation in urban cultural heritage

[2024]

Riferimento: Capecchi, I., Bernetti, I., Borghini, T., Caporali, A., & Saragosa, C. (2024). Augmented reality and serious game to engage the alpha generation in urban cultural heritage. Journal of Cultural Heritage, 66, 523-535.
Autori: Capecchi, I., Bernetti, I., Borghini, T., Caporali, A., & Saragosa, C. **Nome della pubblicazione:** Journal of Cultural Heritage **Volume, numero, pagine:** 66, 523-535.

ARFood: Pioneering Nutrition Education for Generation Alpha Through Augmented Reality and AI-Driven Serious Gaming

[2024]

Riferimento: Capecchi, I., Borghini, T., & Bernetti, I. (2024, September). ARFood: Pioneering nutrition education for generation alpha through augmented reality and AI-driven serious gaming. In International Conference on Extended Reality (pp. 351-359).
Autori: Capecchi, I., Borghini, T., & Bernetti, I. **Nome della pubblicazione:** International Conference on Extended Reality **Volume, numero, pagine:** pp. 351-359. **Editore:** Springer Nature Switzerland

- [2024] **Integrating Virtual Reality and Artificial Intelligence in Agricultural Planning: Insights from the V.A.I.F.A.R.M. Application**
- Riferimento:** Bernetti, I., Borghini, T., & Capecchi, I. (2024, September). Integrating Virtual Reality and Artificial Intelligence in Agricultural Planning: Insights from the VAIFARM Application. In International Conference on Extended Reality (pp. 342-350).
Autori: Bernetti, I., Borghini, T., & Capecchi, I. | **Nome della pubblicazione:** International Conference on Extended Reality | **Volume, numero, pagine:** pp. 342-350 | **Editore:** Springer Nature Switzerland.
- [2023] **CaldanAugmenty-Augmented Reality and Serious Game App for Urban Cultural Heritage Learning.**
- Riferimento:** Capecchi, I., Bernetti, I., Borghini, T., & Caporali, A. (2023, September). CaldAugmenty-Augmented Reality and Serious Game App for Urban Cultural Heritage Learning. In International Conference on Extended Reality (pp. 339-349)
Autori: Capecchi, I., Bernetti, I., Borghini, T., & Caporali, A | **Nome della pubblicazione:** International Conference on Extended Reality | **Volume, numero, pagine:** pp. 339-349 | **Editore:** Springer Nature Switzerland
- [2023] **Automated urban tree survey using remote sensing data. Google street view images, and plant species recognition apps.**
- Riferimento:** Capecchi, I., Borghini, T., & Bernetti, I. (2023). Automated urban tree survey using remote sensing data, Google street view images, and plant species recognition apps. European Journal of Remote Sensing, 56(1), 2162441.
Autori: Capecchi, I., Borghini, T., & Bernetti, I. | **Nome della pubblicazione:** European Journal of Remote Sensing | **Volume, numero, pagine:** 56(1)
- [2023] **Use of virtual reality technology in chainsaw operations, education and training. Forestry: An International Journal of Forest Research**
- Riferimento:** Capecchi, I., Neri, F., Borghini, T., & Bernetti, I. (2023). Use of virtual reality technology in chainsaw operations, education and training. Forestry: An International Journal of Forest Research, 96(5), 718-732.
Autori: Capecchi, I., Neri, F., Borghini, T., & Bernetti, I. | **Nome della pubblicazione:** An International Journal of Forest Research | **Volume, numero, pagine:** 96(5), 718-732.
- [2022] **The combination of serious gaming and immersive virtual reality through the constructivist approach: an application to teaching architecture**
- Riferimento:** Capecchi, I., Borghini, T., Barbierato, E., Guazzini, A., Serritella, E., Raimondi, T. & Bernetti, I. (2022). The combination of serious gaming and immersive virtual reality through the constructivist approach: an application to teaching architecture.
Autori: Capecchi, I., Borghini, T., Barbierato, E., Guazzini, A., Serritella, E., Raimondi, T. & Bernetti, I. | **Nome della pubblicazione:** Education Sciences | **Volume, numero, pagine:** 12(8), 536.
- [2022] **Application of stated-preferences methods and neuroscience for the valuation of dynamicity in forest cultural ecosystem services**
- Riferimento:** Grilli, G., Barbierato, E., Capecchi, I., & Sacchelli, S. (2022). Application of stated-preferences methods and neuroscience for the valuation of dynamicity in forest cultural ecosystem services. Journal of Environmental Planning and Management, 65(3)
Autori: Grilli, G., Barbierato, E., Capecchi, I., & Sacchelli, S. | **Nome della pubblicazione:** Journal of Environmental Planning and Management | **Volume, numero, pagine:** 65(3), 398-417.
- [2021] **Analyzing TripAdvisor reviews of wine tours: an approach based on text mining and sentiment analysis**
- Riferimento:** Barbierato, E., Bernetti, I., & Capecchi, I. (2021). Analyzing TripAdvisor reviews of wine tours: an approach based on text mining and sentiment analysis. International Journal of Wine Business Research, 34(2), 212-236.
Autori: Barbierato, E., Bernetti, I., & Capecchi, I. | **Nome della pubblicazione:** International Journal of Wine Business Research | **Volume, numero, pagine:** 34(2), 212-236.
- [2022] **What went right and what went wrong in my cellar door visit? A worldwide analysis of TripAdvisor's reviews of Wineries & Vineyards. Wine Economics and Policy**

Riferimento: Barbierato, E., Bernetti, I., & Capecchi, I. (2022). What went right and what went wrong in my cellar door visit? A worldwide analysis of TripAdvisor's reviews of Wineries & Vineyards. *Wine Economics and Policy*, 11(1), 47-72.

Autori: Barbierato, E., Bernetti, I., & Capecchi, I. | **Nome della pubblicazione:** *Wine Economics and Policy* | **Volume, numero, pagine:** 11(1), 47-72.

[2021] **Impact of climate change on wine tourism: An approach through social media data.**

Riferimento: Sottini, V. A., Barbierato, E., Bernetti, I., & Capecchi, I. (2021). Impact of climate change on wine tourism: An approach through social media data. *Sustainability*, 13(13), 7489.

Autori: Sottini, V. A., Barbierato, E., Bernetti, I., & Capecchi, I. | **Nome della pubblicazione:** *Sustainability* | **Volume, numero, pagine:** 13(13), 7489.

A spatial multi-criteria decision support system for stress recovery-oriented forest management.

Riferimento: Capecchi, I., Grilli, G., Barbierato, E., & Sacchelli, S. (2021). A spatial multi-criteria decision support system for stress recovery-oriented forest management. In *Smart and Sustainable Planning for Cities and Regions: Results of SSPCR 2019*

Autori: Capecchi, I., Grilli, G., Barbierato, E., & Sacchelli, S. | **Nome della pubblicazione:** *Smart and Sustainable Planning for Cities and Regions: Results of SSPCR 2019* | **Volume, numero, pagine:** pp. 171-184 | **Editore:** Springer International Publishing

[2021] **Assessing the perception of urban visual quality: An approach integrating big data and geostatistical techniques**

Riferimento: Sottini, V. A., Barbierato, E., Capecchi, I., Borghini, T., & Saragosa, C. (2021). Assessing the perception of urban visual quality: An approach integrating big data and geostatistical techniques. *Aestimum*, 79, 75-102.

Autori: Sottini, V. A., Barbierato, E., Capecchi, I., Borghini, T., & Saragosa, C. | **Nome della pubblicazione:** *Aestimum* | **Volume, numero, pagine:** 79, 75-102

[2020] **Integrating remote sensing and street view images to quantify urban forest ecosystem services**

Riferimento: Barbierato, E., Bernetti, I., Capecchi, I., & Saragosa, C. (2020). Integrating remote sensing and street view images to quantify urban forest ecosystem services. *Remote sensing*, 12(2), 329.

Autori: Barbierato, E., Bernetti, I., Capecchi, I., & Saragosa, C. | **Nome della pubblicazione:** *Remote sensing* | **Volume, numero, pagine:** 12(2), 329.

[2020] **Neuroscience application for the analysis of cultural ecosystem services related to stress relief in forest**

Riferimento: Sacchelli, S., Grilli, G., Capecchi, I., Bambi, L., Barbierato, E., & Borghini, T. (2020). Neuroscience application for the analysis of cultural ecosystem services related to stress relief in forest. *Forests*, 11(2), 190.

Autori: Sacchelli, S., Grilli, G., Capecchi, I., Bambi, L., Barbierato, E., & Borghini, T. | **Nome della pubblicazione:** *Forests* | **Volume, numero, pagine:** 11(2), 190

[2020] **Urban niche assessment: an approach integrating social media analysis, spatial urban indicators and geo-statistical techniques.**

Riferimento: Bernetti, I., Alampi Sottini, V., Bambi, L., Barbierato, E., Borghini, T., Capecchi, I., Saragosa, C. (2020). Urban niche assessment: an approach integrating social media analysis, spatial urban indicators and geo-statistical techniques. *Sustainability*, 12(10), 3982.

Autori: Bernetti, I., Alampi Sottini, V., Bambi, L., Barbierato, E., Borghini, T., Capecchi, I., & Saragosa, C. | **Nome della pubblicazione:** *Sustainability* | **Volume, numero, pagine:** 12(10), 3982.

[2020] **A decision support system for assessing the perception and acceptance of WTs in high-value landscapes: The case of Chianti Classico (Italy).**

Riferimento: Bernetti, I., Bambi, L., Barbierato, E., Borghini, T., & Capecchi, I. (2020). A decision support system for assessing the perception and acceptance of WTs in high-value landscapes: The case of Chianti Classico (Italy). *Aestimum*, 19-42.

Autori: Bernetti, I., Bambi, L., Barbierato, E., Borghini, T., & Capecchi, I. | **Nome della pubblicazione:** *Aestimum* | **Volume, numero, pagine:** 19-42.

[2020] **Climate change and urban well-being: a methodology based on Sen theory and imprecise probabilities**

Riferimento: Bernetti, I., Barbierato, E., Capecchi, I., & Saragosa, C. (2020). Climate change and urban well-being: a methodology based on Sen theory and imprecise probabilities. *Aestimum*, 57-80.

Autori: Bernetti, I., Barbierato, E., Capecchi, I., & Saragosa, C. | **Nome della pubblicazione:** *Aestimum* | **Volume, numero, pagine:** 57-80.

[2019] **Winescape perception and big data analysis: An assessment through social media photographs in the Chianti Classico region**

Riferimento: Sottini, V. A., Barbierato, E., Bernetti, I., Capecchi, I., Fabbri, S., Menghini, S. (2019). Winescape perception and big data analysis: An assessment through social media photographs in the Chianti Classico region. *Wine Economics and Policy*, 8(2), 127-140.

Autori: Sottini, V. A., Barbierato, E., Bernetti, I., Capecchi, I., Fabbri, S., & Menghini, S. | **Nome della pubblicazione:** *Wine Economics and Policy* | **Volume, numero, pagine:** 8(2), 127-140

[2019] **Quantifying the impact of trees on land surface temperature: a downscaling algorithm at city-scale**

Riferimento: Barbierato, E., Bernetti, I., Capecchi, I., & Saragosa, C. (2019). Quantifying the impact of trees on land surface temperature: a downscaling algorithm at city-scale. *European Journal of Remote Sensing*, 52(sup4), 74-83.

Autori: Barbierato, E., Bernetti, I., Capecchi, I., & Saragosa, C. | **Nome della pubblicazione:** *European Journal of Remote Sensing* | **Volume, numero, pagine:** 52(sup4), 74-83

[2019] **The use of crowdsourced geographic information for spatial evaluation of Cultural Ecosystem Services in the agricultural landscape: the case of Chianti Classico (Italy)**

Riferimento: Sottini, V. A., Barbierato, E., Bernetti, I., Capecchi, I., Fabbri, S., Menghini, S. (2019). The use of crowdsourced geographic information for spatial evaluation of Cultural Ecosystem Services in the agricultural landscape: the case of Chianti Classico (Italy).

Autori: Sottini, V. A., Barbierato, E., Bernetti, I., Capecchi, I., Fabbri, S., & Menghini, S.

[2019] **Rural environment and landscape quality: an evaluation model integrating social media analysis and geostatistics techniques**

Riferimento: Sottini, V. A., Barbierato, E., Bernetti, I., Capecchi, I., Fabbri, S., & Menghini, S. (2019). Rural environment and landscape quality: an evaluation model integrating social media analysis and geostatistics techniques. *Aestimum*, 43-62.

Autori: Sottini, V. A., Barbierato, E., Bernetti, I., Capecchi, I., Fabbri, S., & Menghini, S. | **Nome della pubblicazione:** *Aestimum* | **Volume, numero, pagine:** 43-62.

[2019] **Remote sensing and urban metrics: An automatic classification of spatial configurations to support urban policies.**

Riferimento: Barbierato, E., Bernetti, I., Capecchi, I., & Saragosa, C. (2019). Remote sensing and urban metrics: An automatic classification of spatial configurations to support urban policies. *Earth observation advancements in a changing world*, 187.

Autori: Barbierato, E., Bernetti, I., Capecchi, I., & Saragosa, C. | **Nome della pubblicazione:** *Earth observation advancements in a changing world* | **Volume, numero, pagine:** 187

[2018] **Urban landscape assessment: a perceptual approach combining virtual reality and crowdsourced photo geodata.**

Riferimento: Sottini, V. A., Barbierato, E., Bernetti, I., Capecchi, I., Cipollaro, M., Sacchelli, S., & Saragosa, C. (2018). Urban landscape assessment: a perceptual approach combining virtual reality and crowdsourced photo geodata. *Aestimum*, 147-171.

Autori: Sottini, V. A., Barbierato, E., Bernetti, I., Capecchi, I., Cipollaro, M., Sacchelli, S., & Saragosa, C. | **Nome della pubblicazione:** *Aestimum* | **Volume, numero, pagine:** 147-171

CONFERENZE E SEMINARI

[2024 – 2024] **XR Salento - International Conference on eXtended Reality** Lecce

[2023] **XR Salento - International Conference on eXtended Reality**

[09/12/2019 – 13/12/2019] **3rd International Conference on Smart and Sustainable Planning for Cities and Region**
Bolzano

[10/10/2019 – 12/10/2019] **EAAE Seminar 174** Matera

- [27/09/2019] **Notte dei Ricercatori Università degli studi di Firenze** Firenze
- [12/07/2019] **Clim4vitis** Firenze
- [08/05/2019 – 11/05/2019] **World Conference on Forests for Public Health** Atene
- [18/03/2019 – 21/03/2019] **Seventh international conference on Remote Sensing and Geoinformation of Environment**
Cipro
- [15/11/2018 – 16/11/2018] **SIEA-CESET** Milano
- [11/07/2018 – 14/07/2018] **II International Conference on Agro BigData and Decision Support Systems in Agriculture**
Lleida
- [06/07/2018 – 08/07/2018] **XXI CONFERENZA NAZIONALE SIU CONFINI, MOVIMENTI, LUOGHI POLITICHE E PROGETTI PER CITTÀ E TERRITORI IN TRANSIZIONE**
Firenze
- [04/07/2018 – 06/07/2018] **THE IX CONFERENCE OF THE ITALIAN SOCIETY OF REMOTESENSING AIT** Firenze
- [19/06/2018 – 20/06/2018] **New Urban Identities Conference** Firenze

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre: Italiano

Altre lingue:

Inglese

ASCOLTO B2 LETTURA B2 SCRITTURA B2

PRODUZIONE ORALE B2 INTERAZIONE ORALE B2

Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato

PROGETTI

Progettazione di imprese competitive e formazione professionale per la valorizzazione sostenibile delle filiere forestali e dei servizi ecosistemici dei boschi in toscana.

Responsabile scientifico: Prof. Iacopo Bernetti. Ente finanziatore: Fondazione Cassa di Risparmio di Firenze

[2023 – 2024] **Accordo di collaborazione ex articolo 15 della legge 7 agosto 1990, n. 241 per neuromarketing e comportamento del consumatore nel settore vitivinicolo**

[2019 – 2021] **“Attività di studio e ricerca nell’ambito dell’economia dei sistemi territoriali, dell’agroalimentare e dell’ambiente”.**

[2018 – 2020] **Attività di ricerca volta alla definizione del Profilo Climatico Locale e di un Piano per l’adattamento ai cambiamenti climatici con particolare riferimento alla conseguenza dello stesso sugli scenari idraulici del Comune di Rosignano.**

Dipartimento di Architettura. Finanziata da: Comune di Rosignano

[2017 – 2020] **Attività di studio e ricerca nell’ambito dell’economia dei sistemi territoriali, dell’agroalimentare e dell’ambiente**

Finanziata Università di Firenze - Unicesv anni 2017-2020

[2018 – 2019] **Pianificazione strategica di impresa per la valorizzazione sostenibile delle filiere e dei servizi ecosistemici forestali**

finanziato dalla Fondazione Cassa di Risparmio di Firenze.

Dipartimento di architettura -Università degli studi di Firenze

COMPETENZE

Relazionali

Leadership situazionale | Ascolto attivo | Comunicazione efficace | Public speaking | Leadership efficace | Empatia comunicativa | Problem solving | Relazioni interpersonali

Capacità e competenze organizzative

Allocazione risorse | Team working | Coordinamento team | Multitasking efficace | Valutazione e performance | Documentazione procedure | Programmazione attività | Gestione autonoma | Gestione progetti

Capacità e competenze tecniche

Vector editing | Raster editing | XR development | Game programming | GIS mapping | Programming fundamentals

Capacità e competenze artistiche

DSLR photography | Raw retouching

Altre capacità e competenze

Gestione pressione | Resilienza emotiva | Determinazione costante | Iniziativa proattiva | Analisi approfondita | Approccio sperimentale

PATENTE DI GUIDA

Automobile: B

PARTECIPAZIONE A GRUPPI DI RICERCA

[2016 – Attuale] **Membro Didalab Piani e progetti per la città e il territorio sezione perclab**

Dichiarazione sostitutiva di certificazione e di atto di notorietà (ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. 445/2000 e s.m.i.) La sottoscritta Irene Capecchi, consapevole delle responsabilità penali in caso di dichiarazioni mendaci (art. 76 D.P.R. 445/2000) e informata ai sensi dell'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 (GDPR), dichiara che quanto riportato nel presente CV corrisponde a verità.

Pistoia, 15/05/2025

Irene Capecchi