

Piano formativo
del Corso¹ di Alta Formazione in:
XR-driven Design Thinking and Innovation

Anno Accademico	2025/2026
Dipartimento	Ingegneria Informatica, Automatica e Gestionale "Antonio Ruberti"
Data Delibera approvazione di attivazione del corso in Dipartimento	19/11/2025
Direttore del Corso	Prof. Ioannis Chatzigiannakis
Numero minimo di ammessi	10
Numero massimo di ammessi	30
Requisiti di ammissione	<p>Il Corso di Alta Formazione è rivolto a laureati in possesso di un titolo di laurea specialistica o magistrale, ovvero laurea di ordinamento precedente al D.M. 509/99, senza vincolo di Classe di Laurea</p> <p>The Advanced Training Course is open to graduates holding a specialist or master's degree, or a degree obtained under the pre-D.M. 509/99 system, with no restriction on the degree classification.</p>

¹ Art. 1 punto 4 del Regolamento in Materia di Corsi di Master, Corsi di Alta Formazione, Corsi di Formazione, Corsi Intensivi D.R. 915/2018

- per Corso di Alta Formazione (CAF) il corso post - lauream professionalizzante di perfezionamento o approfondimento specialistico istituito in base alla L. 341/1990 art. 6. Vi si accede con la laurea, ha durata inferiore all'anno, consente l'acquisizione di massimo 20 Cfu e alla sua conclusione è rilasciato un attestato di frequenza;
- per Corso di Formazione (CF), il corso di aggiornamento professionale di durata inferiore all'anno che conferisce fino a un massimo di 10 Cfu. Vi si accede anche con il solo diploma di scuola media superiore e alla sua conclusione è rilasciato un attestato di frequenza;
- per Corsi Intensivi Summer/Winter School) i corsi, di norma residenziali, destinati a soggetti in possesso dei requisiti di cui all'art. 29 del presente regolamento, della durata da una a quattro settimane, connotati internazionalmente che conferiscono fino a un massimo di 10 Cfu e si concludono con il rilascio di un attestato di frequenza

<p>Obiettivi formativi</p>	<p>Gli obiettivi formativi del corso mirano a fornire ai partecipanti conoscenze teoriche e abilità pratiche necessarie per utilizzare efficacemente le tecnologie XR (Extended Reality) all'interno dei processi aziendali di innovazione. Il corso intende sviluppare competenze avanzate in design thinking, progettazione interattiva, prototipazione e valutazione delle applicazioni XR, consentendo ai partecipanti di generare soluzioni innovative che rispondano concretamente alle esigenze del mercato e favoriscano una cultura aziendale orientata alla sperimentazione e al cambiamento continuo.</p> <p>The educational objectives of the course aim to provide participants with the theoretical knowledge and practical skills needed to effectively use XR (Extended Reality) technologies within corporate innovation processes. The course seeks to develop advanced competencies in design thinking, interactive design, prototyping, and the evaluation of XR applications, enabling participants to generate innovative solutions that respond concretely to market needs and foster a company culture oriented toward experimentation and continuous change.</p>
<p>Risultati di apprendimento attesi</p>	<p>I partecipanti al corso acquisiranno competenze essenziali per guidare e supportare l'innovazione aziendale attraverso le tecnologie XR (Extended Reality). Saranno in grado di comprendere e applicare i principi fondamentali del Design Thinking e della progettazione XR, sviluppare prototipi interattivi di scenari immersivi e valutare criticamente l'efficacia di queste soluzioni. Inoltre, matureranno abilità pratiche nella gestione di processi innovativi, nell'identificazione di nuove opportunità di mercato e nell'implementazione di strategie mirate a rispondere efficacemente alle sfide del proprio contesto aziendale, promuovendo così una cultura sostenibile dell'innovazione.</p> <p>The course aims to equip participants with both the theoretical foundations and practical skills required to effectively integrate XR (Extended Reality) technologies into corporate innovation processes. It focuses on developing advanced competencies in design thinking, interactive design, prototyping, and the evaluation of XR applications, empowering participants to create innovative solutions that directly address market needs while fostering an organizational culture rooted in experimentation and continuous evolution.</p>
<p>Data di inizio delle lezioni</p>	<p>20/02/2026</p>

Calendario didattico	Allegare o linkare
Stage	non previsti
Modalità di erogazione della didattica	mista
CFU assegnati	10
Docenti Sapienza responsabili degli insegnamenti e relativi curricula brevi (max mezza pagina)	<p>Prof. Ioannis Chatzigiannakis, PO at the Department of Computer, Control and Management Engineering. His research interests are concentrated in the areas of design, analysis and experimentation of distributed algorithms and services combining the Internet of Things, Big Data analytics and Distributed & Edge computing. He has published more than 145 papers with more than 240 researchers from around the world. He is participating in multiple EU funded projects on Immersive Technologies to support Industry 4.0. He is a senior member of IEEE and ACM. He is a member of EATCS.</p> <p>Prof. Andrea Vitaletti, PA at the Department of Computer, Control and Management Engineering. He has been involved as researcher in several EU research projects. He co-authored over 40 publications on international journals and conferences, mainly in the area of protocols and algorithms for wireless networks. In 2001 he founded the WLAB where he is currently the CTO. More recently he founded WSENSE (www.wsense.it) a spin-off of University of Rome "La Sapienza" where he develops new technologies for monitoring and preserving cultural heritage.</p> <p>Prof. Francesco Di Nocera, PA in Psicologia del Lavoro e delle Organizzazioni presso il Dipartimento di Pianificazione, Design e Tecnologia dell'Architettura. I suoi interessi di ricerca spaziano dalle neuroscienze all'ergonomia cognitiva. Recentemente, la sua attività di ricerca si è prevalentemente indirizzata verso l'analisi funzionale del comportamento e le sue applicazioni in ambito clinico e organizzativo.</p>

Prof. Alessandro Pollini, PA at the Università Telematica Internazionale UNINETTUNO and Design Lead with over 20 years of experience in managing and directing innovation projects. Main Skills are Project Management, Design leading and guidance during all the stages of the research, design and development process.

Prof. Michele Russo, PA at the Department of History, Representation and Restoration of Architecture. His research focuses on digital representation, 3D surveying, and XR/AR technologies applied to cultural heritage. He currently teaches courses on product representation, digital modeling, and visual languages.

Prof. Vlasios Kasapakis is an Associate Professor at the University of the Aegean, specializing in Extended Reality (XR). His research interests include XR applications in culture, communication, and games, as well as mobile and ubiquitous computing. He has participated in numerous international research projects funded by EU and national programs in XR application development, using popular game engines and focusing on interaction design, 3D graphics, and applications programming.

Dr. Viktor Malakuczi, Assistant Professor at the Department of Planning, Design and Technology of Architecture, Sapienza University of Rome. His research interests revolve around the integration of Design with advanced digital know-how and generative AI, from creative coding to physical computing and digital fabrication. He has participated in various national and EU research projects on the use of immersive technologies for digital manufacturing and industry 4.0.

Dott.ssa Melina Galeadi is a seasoned innovation and marketing expert with over 20 years of experience, specializing in guiding early-stage startups across sectors such as consumer goods, AI, aerospace, and deep tech. She has held leadership roles in global innovation and marketing, including serving as Vice President of Strategic Communications at MICollaboratory. Melina is also an accomplished educator, having conducted

	<p>workshops on innovation, entrepreneurship, and sustainability at institutions like Sapienza University of Rome. Her interdisciplinary expertise encompasses design thinking, brand storytelling, and strategic execution, making her a valuable asset in driving transformative initiatives.</p> <p>Prof. Alberto Calleo is a Research Fellow and Contract Professor at the University of Bologna's Department of Arts, and a member of the Advanced Design Unit. His work focuses on the intersection of design-driven innovation and interactive digital technologies, exploring how game design, photogrammetry, laser scanning, and immersive XR environments can enhance creativity and user engagement. He is involved in research and teaching activities that integrate virtual and augmented reality into design processes, with particular attention to applications in cultural heritage and digital prototyping.</p> <p>Margherita Peruzzini is a Full Professor in Design and Methods of Industrial Engineering at University of Bologna. Her research focuses on human-centred design, user experience and ergonomics, virtual prototyping, digital simulation and immersive XR (VR/AR) environments for Industry 4.0. She holds a PhD in Mechanical Engineering and has coordinated numerous national and European research projects, as well as co-founded a university spin-off.</p> <p>Luca Casarotto is an Associate Professor of Design at the Università Luav di Venezia, where he focuses on the intersection of design, technology, and sustainability. His research explores innovative production systems, Industry 4.0 and 5.0 paradigms, artificial intelligence for design, and circular economy processes and materials. He is actively engaged in applied research and industrial collaborations aimed at integrating advanced technologies into product and service design. His teaching and scientific work emphasize responsible innovation, digital craftsmanship, and the evolution of design methodologies in the era of smart manufacturing.</p>
<p>Eventuali partner convenzionati</p>	<p>Industrie 4.0; Aziende del Settore Tecnologico; Centri di Ricerca italiani e stranieri nel campo dello XR</p> <p>Industry 4.0; Technology Sector Companies; Italian and international Research Centers in the field of XR.</p>

Sede di svolgimento Sapienza o sedi esterne (obbligo di Convenzione)	<p>Le attività didattiche del Corso di Alta Formazione si svolgeranno in modalità mista, da remoto e in presenza a Roma presso le sedi messe a disposizione dal Dipartimento di Pianificazione, Design e Tecnologia dell'architettura in via Flaminia 70, Roma.</p> <p>The teaching activities of the Advanced Training Course will be conducted in a blended format, both online and in person in Rome, at the facilities provided by the Department of Planning, Design, and Technology of Architecture, located at Via Flaminia 70, Rome.</p>
Quota di iscrizione prevista ripartita massimo in due rate	<p>3500€</p>
Eventuali quote di esenzioni parziali o totali dal pagamento della parte di quota di pertinenza del Dipartimento espresse in percentuali rispetto alla quota di iscrizione (max due tipi di esenzioni)	<p>—</p>
Contatti di Segreteria	<p>sdr@uniroma1.it</p>

Piano delle Attività Formative 2025-2026

Denominazione attività formativa	Responsabile insegnamento	SSD	CFU	Ore	Tipologia	Date svolgimento lezioni (2025)	Lingua
Activity I: Introduction to Digital Entrepreneurship	Prof. Andrea Vitaletti Dr. Melina Galeadi Prof. Ioannis Chatzigiannakis	ING-INF/05	3	8	Lezioni frontali in modalità mista (sincrona)	20/02-27/02	EN
Activity I: Introduction to Innovation Management and Problem Identification				16	Lezioni frontali in modalità mista (sincrona)	06/03-27/03	EN
Activity II: Introduction to Human-centered Design	Prof. Alessandro Pollini Prof. Michele Russo Dr. Viktor Malakuczi Prof. Alberto Calleo	ICAR/13 CEAR-10/A	3	8	Lezioni frontali in modalità mista (sincrona)	03/04-10/04	EN
Activity II: Methods and Tools of Human-centered Design for Immersive Experiences				16	Lezioni frontali in modalità mista (sincrona)	17/04-07/05	EN
Activity III: Introduction to XR Technologies	Prof. Michele Russo Prof Margherita Peruzzini Prof. Vlasias Kasapakis Prof. Ioannis Chatzigiannakis	IIND-03/B CEAR-10/A ING-INF/05	2	8	Lezioni frontali in modalità mista (sincrona)	06/05-20/05	EN
Activity III: Methods and Tools of Developing Immersive Experiences				8	Lezioni frontali in modalità mista (sincrona)	27/05-04/06	EN
Activity IV: Introduction to Cognitive Ergonomics	Prof. Francesco Di Nocera Prof. Vlasias Kasapakis Prof. Ioannis Chatzigiannakis Prof. Alessandro Pollini	M-PSI/06 ING-INF/05 ICAR/13	2	8	Lezioni frontali in modalità mista (sincrona)	06/06-20/06	EN
Activity IV: Methods and Tools of Cognitive Ergonomics in Immersive Environments				4	Lezioni frontali in modalità mista (sincrona)	27/06-04/07	EN
Activity IV: Methods and Tools for Evaluating Immersive Experiences in Laboratory Environment				4	Lezioni frontali in modalità mista (sincrona)	11/07-18/09	EN
TOTALE CFU			10				