UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI BERGAMO | Area Risorse Umane

Settore Gestione Giuridica del Personale
Servizio Personale TA e Collaboratori

ALLEGATO A – CODICE 2 Dipartimento di Lettere, Filosofia, Comunicazione *DISCLAIMER: The English version is a translation of the original in Italian for information purposes only. In case of discrepancy, the Italian original will prevail*	
Responsabile scientifico Prof. Adriano D'Aloia	**Scientific Tutor** Prof. Adriano D'Aloia
N° posti richiesti 1	**No. Of place** 1
Gruppo Scientifico Disciplinare 10/PEMM-01 Arti performative, musicali, cinematografiche e mediali	**Scientific Disciplinary Group** 10/PEMM-01 Performing Arts, Music, Film and Media
Settore Scientifico Disciplinare PEMM-01/B Cinema, fotografia, radio, televisione e media digitali	**Scientific Disciplinary Sector** PEMM-01/B Cinema, Photography, Radio, Television and Digital Media
Sede dell'attività Dipartimento di Lettere, Filosofia, Comunicazione Via Pignolo 123 Bergamo	**Place of service** Dipartimento di Lettere, Filosofia, Comunicazione Via Pignolo 123 Bergamo
Importo annuo lordo € 29.162,20 (comprensivo di tredicesima)	**Annual Gross Amount** € 29.162,20 (Including thirteenth salary)
Titolo del progetto MIRAH – I media immersivi come ambienti per la ricerca, la formazione e la valorizzazione della conoscenza nelle humanities	**Project title** MIRAH – Immersive media as environments for research, training, and knowledge valorisation in the humanities.
Profilo ricercato Il/la candidato/a dovrà possedere una solida formazione nell'ambito dei media studies, della cultura visuale e delle tecnologie immersive (VR, AR, XR), con esperienza di ricerca interdisciplinare applicata allo studio dell'esperienza mediale immersiva, dimostrata anche tramite un'adeguata produzione	**Candidate profile** The candidate should have a solid academic background in media studies, visual culture, and immersive technologies (Virtual, Augmented, and Extended Reality), with interdisciplinary research experience in the study of immersive media experiences, as demonstrated by an appropriate record

scientifica e la partecipazione a gruppi di lavoro interdisciplinari. Il/la candidato/a dovrà preferibilmente possedere precedenti esperienze nella progettazione, sperimentazione e valutazione di ambienti immersivi per finalità di ricerca, didattica o valorizzazione del patrimonio culturale, nonché competenze nell'impiego di metodologie qualitative e quantitative per lo studio dell'esperienza dell'utente. Saranno inoltre valutate positivamente competenze nell'utilizzo di software e piattaforme per lo sviluppo di applicazioni immersive, nella raccolta e analisi di dati sperimentali e nella comunicazione di attività e iniziative relative ai media immersivi per enti nazionali e internazionali.	of scientific publications and participation in interdisciplinary research teams. Preferably, the candidate should have prior experience in the design, development, testing, and evaluation of immersive environments for research, teaching, or cultural heritage enhancement, as well as expertise in the application of both qualitative and quantitative methodologies for investigating user experience. Additional qualifications that will be considered an asset include proficiency in software and platforms for the development of immersive applications, experience in the collection and analysis of experimental data, and the ability to communicate and disseminate activities and initiatives related to immersive media within national and international institutions and organizations.
Descrizione del progetto di ricerca Il progetto di ricerca MIRAH – *I media immersivi come ambienti per la ricerca, la formazione e la valorizzazione della conoscenza nelle humanities* intende sviluppare un quadro metodologico interdisciplinare per l'impiego delle tecnologie immersive (VR, AR, XR) nella ricerca umanistica, nella didattica universitaria e nelle attività di valorizzazione della conoscenza. I riferimenti teorici del progetto si fondano sui media studies e i visual culture studies, con particolare riferimento alle teorie della cognizione incarnata e dell'enattivismo, oltre che alla neurofilmologia e alle più recenti ricerche dedicate all'apprendimento immersivo. L'attività di ricerca sarà orientata alla definizione, sperimentazione e validazione di protocolli metodologici replicabili che	**Description of the research project** The research project MIRAH – *Immersive Media as Environments for Research, Education, and Knowledge Valorisation in the Humanities* aims to develop an interdisciplinary methodological framework for the use of immersive technologies (Virtual, Augmented, and Extended Reality) in humanities research, higher education, and knowledge dissemination. The project is grounded in media studies and visual culture studies, with particular reference to theories of embodied cognition and enactivism, as well as neurofilmology and recent research on immersive learning. The research activities will focus on the definition, experimentation, and validation of replicable methodological protocols integrating the interpretative approaches of the humanities with

integrino gli strumenti interpretativi delle humanities con metodologie sperimentali, tecnologie di analisi dell'interazione e strumenti biometrici per lo studio dell'esperienza immersiva. Parallelamente saranno progettati e validati modelli di didattica innovativa basati sulle tecnologie immersive, con la produzione di toolkit, linee guida e materiali metodologici destinati a costituire un patrimonio permanente del Dipartimento. Il progetto prevede inoltre la progettazione di esperienze immersive dedicate alla valorizzazione della ricerca e del patrimonio audiovisivo, promuovendo attività di public engagement attraverso installazioni XR, mostre virtuali, workshop e collaborazioni con istituzioni culturali. Le attività saranno sviluppate con il supporto del Visual Media Lab, adottando un approccio interdisciplinare che integra media studies, cultura visuale, psicologia della percezione e interaction design. I risultati attesi comprendono la realizzazione di framework metodologici, protocolli sperimentali, dataset documentati, modelli di didattica immersiva, toolkit operativi, linee guida e pubblicazioni scientifiche, contribuendo al rafforzamento della capacità del Dipartimento di sviluppare ricerca competitiva, innovazione didattica e valorizzazione della conoscenza attraverso i media immersivi.	experimental methodologies, interaction analysis technologies, and biometric tools for the study of immersive experience. In parallel, the project will design and validate innovative teaching models based on immersive technologies, producing toolkits, methodological guidelines, and educational resources intended to become a permanent asset of the Department. The project also includes the design and implementation of immersive experiences aimed at enhancing the dissemination of research outcomes and the valorisation of audiovisual heritage, promoting public engagement through XR installations, virtual exhibitions, workshops, and collaborations with cultural institutions. Research activities will be carried out within the Visual Media Lab, adopting an interdisciplinary approach that integrates media studies, visual culture, perceptual psychology, and interaction design. Expected outcomes include the development of methodological frameworks, experimental protocols, curated datasets, immersive teaching models, operational toolkits, best-practice guidelines, and scientific publications. Collectively, these outputs will strengthen the Department's capacity to conduct internationally competitive research, foster educational innovation, and advance knowledge dissemination through immersive media.
Lingua straniera la cui adeguata conoscenza sarà oggetto di accertamento mediante prova orale Inglese	**Foreign language, adequate knowledge of which will be assessed by means of an oral test** English

Accertamento della conoscenza della lingua italiana per candidati stranieri Si	**Assessed of the knowledge of Italian language for foreign candidates** Yes
Numero pubblicazioni: 5	**Number of publications:** 5
Copertura Finanziaria CONTRATTORIC2DLFC26	**Financial coverage** CONTRATTORIC2DLFC26

Firmato digitalmente da: Sergio Cavalieri
Limitazioni d'uso: Explicit Text: I titolari fanno uso del certificato solo per le finalità di lavoro per le quali esso è rilasciato. The certificate holder must use the certificate only for the purposes for which it is issued.
Data: 18/11/2026 10:18:10