

## Index

- ++ **Attività scientifica e didattica** pag.1
- ++ **Progetti europei** pag.3
- ++ **Conferenze e pubblicazioni** pag.6
- ++ **Progetti curati/bandi** pag.9
- ++ **Formazione** pag.10
- ++ **Formazione accademica** pag.11
- ++ **Attività professionale/extra-accademica (selezione)** pag. 13
- ++ **Mostre/Concorsi** pag.15
- ++ **Competenze** pag.16

## Attività scientifica e didattica

### Assegnista di ricerca

ICAR/13 presso l'Università degli Studi di Genova  
Dipartimento Architettura e Design (DAD) / Erasmus+  
febbraio 2024 - presente

Progetto "CiD" - Innovation Alliance Circular Design (CiD) - "Nuovi modelli di innovazione nella formazione del Design del Prodotto e del Servizio per l'acquisizione di competenze nel campo dell'Economia Circolare in ambito accademico e nei profili emergenti ad essa correlati del mercato del lavoro"

### Dottorato in Design

Università di Genova, Dipartimento DAD  
Corso di Dottorato 11/19 – 05/23  
Genova, Italia  
PhD in Design con borsa, XXXV ciclo, Università degli Studi di Genova,  
Dipartimento Architettura e Design

### Docente a contratto, corso di "Principi di Design e Comunicazione per il Multimedia" per la Magistrale di Digital Humanities - Interactive Systems and Digital Media

Università di Genova  
aa. 2023/2024  
a.a. 2024/2025  
Savona, Italia  
ICAR/13 presso la Magistrale di Digital Humanities - Comunicazione e Nuovi Media (LM-92)  
Campus di Savona (Dipartimento DIBRIS)

### Co-Docente a contratto, corso di "Interaction Design" per la Magistrale di Digital Humanities - Interactive Systems and Digital Media

Università di Genova  
aa. 2023/2024  
a.a. 2024/2025  
Savona, Italia

ICAR/13 presso la Magistrale di Digital Humanities - Comunicazione e Nuovi Media (LM-92)  
Campus di Savona (Dipartimento DIBRIS)

**Seminari del 16/05 e 23/05/2024**

**+ Workshop Tutor**

"Il vetro nel progetto della bottiglia: tecniche e metodi"

"Il caso studio della collaborazione con il Museo dell'Arte Vetraria di Altare

Nell'ambito del workshop "Schoum" in collaborazione con l'azienda Zentiva,  
per la Magistrale di Design del Prodotto e dell'Evento

Università di Genova

aa. 2023/2024

Genova, Italia

**Seminari del 31/10 e 7/11/2023**

"Elaborazione e sviluppo Personas"

Corso di "Design dei Servizi" (mod. laboratorio Web Design) per la Magistrale di Design del  
Prodotto e dell'Evento

Università di Genova

aa. 2023/2024

Genova, Italia

**Cult. della Materia, corso di "Interaction Design" per la Magistrale di Digital Humanities**

Università di Genova

aa. 2019/2020

aa. 2020/2021

aa. 2021/2022

aa. 2022/2023

Savona, Italia

Assistente alla Didattica - Cultore della Materia / Interaction Design presso la Magistrale di Digital  
Humanities - Comunicazione e Nuovi Media (LM-92) Campus di Savona (Dipartimento DIBRIS)

**Tutoring / "Lab. Immagine e video" per la Magistrale di Digital Humanities**

Università di Genova

aa. 2022/2023

Savona, Italia

Gestione di ore di tutoring e supporto agli studenti durante il Laboratorio di Elaborazione Immagini  
e Video / per la Magistrale di Digital Humanities - Comunicazione e Nuovi Media (LM-92) Campus  
di Savona (Dipartimento DIBRIS)

**Assistente alla Didattica, corso di "Fondamenti di Design" per la Triennale di Design**

Università di Genova

aa. 2019/2020

aa. 2020/2021

aa. 2021/2022

aa. 2022/2023

Genova, Italia

Assistente alla Didattica / Fondamenti di Design presso la Triennale di Design del prodotto e della  
nautica (L-4) - Curriculum in Design del Prodotto e della Comunicazione

Genova Sant'Agostino (Dipartimento DAD)

**Assistente alla Didattica, corso di "Design dei Servizi" (mod. laboratorio Web Design) per la  
Magistrale di Design del Prodotto e dell'Evento**

Università di Genova

aa. 2021/2022

aa. 2022/2023

Genova, Italia

Assistente alla Didattica / Design dei Servizi (modulo del Laboratorio di Web Design) per la  
Magistrale di Design del Prodotto e dell'Evento  
Genova Sant'Agostino (Dipartimento DAD)

### **Supporto alla ricerca / Progetto europeo**

Attività di supporto alla ricerca sui modelli di valorizzazione turistica PAESAGGIO e per la  
strutturazione del prodotto "turismo del paesaggio" relativa all'area di studio dell'imperiese  
compresa nel progetto PAYS AIMABLES.

Ricerca netnografica, concept design, realizzazione di digital travel e-book, foto 360,  
video interviste, visual design, progettazione concept per la realizzazione di un prodotto turistico.

### **Seminari del 27 e 31 maggio 2021**

"Comunicare il paesaggio come prodotto turistico "

"Il travel book come storytelling dell'esperienza nel paesaggio".

### **Attività di formazione**

per Hub di Innovazione Rurale - progetto Local Navelli con Istituto Agrario Serpieri - su "Social  
Media Strategy e Piani di Comunicazione sul food"

12/2021 - per Slow Food Bologna

### **Workshop Tutor**

Università di Genova

12/02/21 - 18/02/21

Tutor didattico del workshop "It's for coop. RE\_BRANDING" organizzato dalle prof.sse Enrica  
Bistagnino, Chiara Olivastri e dal prof. Ruggero Torti; con Silvia Barbiera e Is.For.Coop

### **Workshop Tutor**

Università di Genova

1/4/20 - 30/6/20

Tutor didattico del workshop "Moving Lines" (Visuality\_03) di fotografia e architettura, evento  
collaterale dell'LFA (London Festival of Architecture), Genova+London+Paris (via Teams)  
con Livio Sacchi, Andrea Bosio; docenti di riferimento: Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno,  
assistente Alessandro Castellano

## **Progetti europei**

+ Oggetto: **Assegno di ricerca su Progetto "CiD" - Innovation Alliance Circular Design (CiD)**  
per: **"Nuovi modelli di innovazione nella formazione del Design del Prodotto e del Servizio  
per l'acquisizione di competenze nel campo dell'Economia Circolare in ambito accademico  
e nei profili emergenti ad essa correlati del mercato del lavoro" (2024-2026)**

### *Descrizione e temi:*

I principi dell'economia circolare offrono percorsi per l'innovazione grazie ad nuova  
definizione del settore creativo del Design di prodotto e del servizio. Questo settore è  
considerato cruciale per un cambiamento culturale verso stili di vita sostenibili in città più  
sane e resilienti. La transizione urbana verso un'economia circolare dipende anche dai  
programmi di formazione delle discipline del Design che devono affrontare le lacune per  
quanto riguarda le green skill, e le competenze digitali nel design di prodotti/servizi con un  
approccio multidisciplinare, offrendo al contempo un modello radicalmente nuovo su come  
collegare il design alla circolarità e alla trasformazione urbana.

*Attività:*

- **Analisi delle Competenze e delle Lacune Formative per Sviluppo di Programmi Accademici e di Formazione Continua:** identificazione delle competenze necessarie per il design di prodotti e servizi nell'ambito dell'economia circolari; analisi delle lacune presenti nei programmi di formazione esistenti riguardo alle green skill e alle competenze digitali, grazie anche al dialogo con stakeholder e osservatori sul territorio; creazione di nuovi curricula e moduli didattici che integrano i principi dell'economia circolare nel design. implementazione di approcci multidisciplinari per collegare il design alla circolarità e alla trasformazione urbana.
- **Supporto alla ricerca e allo sviluppo di programmi accademici e di Continuous Education**
  
- **Collaborazione con Industrie, Stakeholder e Comunità Locali, Monitoraggio Osservatori Locali:** Coinvolgimento di imprese e stakeholder locali per co-progettare soluzioni innovative; Attivazione di pratiche di co-design per promuovere l'innovazione sociale e l'engagement comunitario.
  
- **Attività di Laboratorio e Formazione Pratica, Gestione contenuti e format per modalità di insegnamento flip-teaching:** Organizzazione di workshop e laboratori pratici per designer e studenti; Raccolta di feedback da parte degli studenti, docenti e partner del progetto per migliorare continuamente le attività proposte; Implementazione del modello di flip teaching; Produzione di video lezioni, materiali interattivi e risorse digitali per supportare l'apprendimento basato su attività hands-on e project-based learning.
  
- **Comunicazione e Disseminazione del Progetto, Organizzazione eventi:** Supporto alla realizzazione di contenuti e strategie di comunicazione efficace per diffondere i risultati del progetto; Utilizzo di social media, piattaforme digitali e eventi pubblici per sensibilizzare il pubblico sui temi dell'economia circolare e del design sostenibile; Organizzazione eventi di disseminazione, multiplier events, conferenze, organizzazione gestione di partner meeting

+ Oggetto: **Attività di supporto alla ricerca. Design e produzione di output grafici derivanti dai materiali empirici raccolti nell'ambito del progetto CLEAR e loro rimodulazione in relazione a diversi target di destinatari. (2024-2025)**

*Attività:*

- design e produzione di poster mirati alla restituzione dei principali risultati dell'analisi quantitativa dei principali indicatori relativi ai learning outcomes (vedi Work Package 3);
- design e produzione di poster mirati alla restituzione dei principali risultati dei framework istituzionali e di policy nel campo dell'educazione (vedi Work Package 4);
- design e produzione di output grafici costruiti a partire dalla selezione di contenuti narrativi derivanti dalle interviste qualitative ai giovani studenti (vedi Work Package 5)
- design e produzione di materiali di stimolo derivanti dalle azioni di cui sopra e finalizzati alla discussione in occasione degli Innovation Forum.

+ Oggetto: Partecipazione al Progetto di scambio **Marie Curie per la ricerca e l'innovazione "Informal and Non-Formal E-Learning for Cultural Heritage - xFORMAL"** (il "Progetto") e i suoi successivi contratti (Grant Agreement N° 101008184 e xFORMAL Consortium Agreement), secondment tra Università di Genova e Cienca Viva all'interno del WP5 Sharing Knowledge and Best Practices

Secondment nr. 64: Sending institution UNIGE > seconded to CENTRO CIENCIA VIVA - BRAGANÇA (Portogallo)

*Attività svolte:*

Scambio di conoscenze e buone pratiche tra il Centro Ciencia Viva e l'UNIGE, su strategie di comunicazione e coinvolgimento del pubblico illustrando tutte le iniziative intraprese con le scuole e i cittadini.

Progettazione al supporto della pianificazione e organizzazione del Workshop "Diversity and Inclusion in Responsible Research, Innovation and Communication" e del Workshop "Graphic Design Accessibility / Web accessibility"

Consulenza e supporto alla progettazione di schermate per l'applicazione/piattaforma di gioco xFormal, partecipazione ad incontri

Esplorazione dei piani di workshop, conferenze e formazione dei musei di Lisbona, Coimbra, Porto e Braganca.

Secondment nr. 65: sending institution UniGE (Genoa, Italy) > seconded to ARAGON - Zaragoza (Spagna)

*Attività svolte:*

Coinvolgimento di stakeholder impegnati nel progetto ed interessati (scuole, musei, associazioni di cittadini, ecc.).

Promozione ed indagine su diversi canali di comunicazione con gli stakeholder seguendo il "Vademecum per il coinvolgimento dei musei nei percorsi"

Collaborazione alla creazione di un libro digitale e-pub3 e accessibile sul progetto xFORMAL

Individuazione di riviste ed eventi scientifici per la presentazione dei risultati del progetto.

Condivisione di conoscenze e buone pratiche per creare reti con persone chiave locali provenienti da istituzioni pubbliche e di ricerca, museali, organizzazioni

*Attività in corso:*

Gestione dei dati qualitativi per pubblicazione

+ Oggetto: **Attività di supporto alla ricerca sui modelli di valorizzazione turistica PAESAGGIO e per la strutturazione del prodotto "turismo del paesaggio" relativa all'area di studio dell'imperiese compresa nel progetto PAYS AIMABLES (2021-2024)**

Struttura Dipartimento: Architettura e Design (DAD), Università degli Studi di Genova

*Attività svolte:*

- **Ricerca sul prodotto turismo di paesaggio** e studio dei modelli di sviluppo per la valorizzazione del paesaggio
- Individuazione di criteri per la selezione dei temi più significativi di indagine
- Ricerca fotografica di analisi del paesaggio
- **Analisi qualitativa e quantitativa, analisi social** della lettura del turismo di paesaggio
- Analisi dei target del prodotto paesaggio e definizione profili, il turista e il local insider
- Partecipazione agli incontri con i diversi partner di progetto
- Partecipazione alla predisposizione di un piano operativo
- Attività di **impaginazione e restituzione grafica** della fase di ricerca e del piano
- Realizzazione di **video-interviste** per raccontare il paesaggio.
- Seminari del 27 e 31 maggio 2021 - "Comunicare il paesaggio come prodotto turistico " e "Il travel book come storytelling dell'esperienza nel paesaggio".

+ Oggetto: **Prodotti Multimediali per raccontare l'evento output Ideathon all'interno del progetto Interreg MA.R.E (2021)**

**nr. 1 VIDEO + nr. 2 VIDEO-PILLOLE + nr. 1 REPORTAGE FOTOGRAFICO**

*Attività svolte:*

- Realizzazione di **video e immagini** (in alta risoluzione) che testimonino tutto il percorso dell'Ideathon. I contenuti del video sono stati progettati in raccordo con gli esperti regionali e secondo le principali tecniche di comunicazione efficace. I video nascono per essere d'ausilio alla **comprensione del modello regionale della giornata di lavoro**.
- **Ripresa e montaggio** realizzati attraverso la tecnica dello **storytelling**: deve essere costruito un racconto dell'evento in modo che immagini e voce siano fortemente emozionali. Il tutto mostrando le persone coinvolte nel progetto, i valori di riferimento del programma, la dimensione non solo professionale, ma soprattutto umana dell'evento; dovrà emergere il valore aggiunto del format dell'evento: l'ideathon;
- Co-progettazione e sviluppo di un'**identità visiva animata** per supportare lo storytelling dell'evento **Didone** e supporto alla realizzazione di contenuti grafici per garantire un **Prodotto Multimediale e Didattico** adeguato
- Scrittura dello **script** e realizzazione di **storyboard** per tre video: n.1 video generale da 3' (regia-ripresa e montaggio), n. 2 video da 60" (regia-ripresa e montaggio) da veicolare sui social media e su siti web istituzionali del progetto in formato 1:1 e 16:9.
- Realizzazione e post-produzione di un **servizio fotografico** a colori in alta risoluzione per raccontare le giornate di lavoro.

## **Conferenze e pubblicazioni:**

### **Paper (classe A)**

Contributo in pubblicazione sulla rivista **AGATHÓN | International Journal of Architecture Art and Design**. "Misurare il paesaggio. Un ritmo per la narrazione attraverso luoghi ed itinerari condivisi". Adriana Ghersi, Silvia Pericu, Federica Delprino, Stefano Melli  
2023

### **Paper**

Contributo in pubblicazione sulla rivista **GUD** per la call "**Naïf/Naïve**".  
"Oltre la logica dell'ingenuo. La potenza comunicativa del banale tra *naïf* e co-design: un caso studio. Federica Delprino, Omar Tonella  
2023

### **Partecipazione conferenza / accettazione abstract**

Accettazione abstract "Co-progettare oltre il concetto di limite  
Sperimentazione del tool *Inclusive multimodal personas* in workshop partecipativi"  
Presentazione contributo per la Conferenza annuale **SID Società Italiana di Design**, "**Design per la Diversità**", nella sezione "**Progetti di ricerca / Discipline**".  
12/06/23 - 13/06/23  
Pescara

### **Contributo in volume**

"Pogettare l'emergenza, un paesaggio di segni scalabili" (di Federica Delprino e Omar Tonella) nel volume "Border. L'arte e la guerra" di Alessandra Giacardi e Massimo Ferrando, ISBN 9788878491878, Editore Ante Quem, pp 10-13

**Partecipazione conferenza, contributo: Workshop / Pubblicazione abstract / Paper in pubblicazione**

Accettazione e svolgimento del workshop "Co-design of Inclusive Personas for Art Exhibitions and Multimodal Installations"

presso DRHA2022 "Digital sustainability: from resilience to transformation"

4/09/22 - 7/09/22

Kingston upon Thames, Kingston School of Art (Kingston University)

**Partecipazione conferenza, contributo: poster / Pubblicazione paper**

Accettazione e presentazione poster presso la conferenza ECADE2022, "The European Conference on Arts, Design & Education"

7/07/22 - 10/07/22

Oporto, University of Porto

**Pubblicazione contributo:** "Multisensory Approaches From Interactive Art to Inclusive Design"

pp. 271-281

(DOI: 10.22492/issn.2758-0989.2022.21)

su "**The European Conference on Arts, Design & Education 2022 Official Conference Proceedings**", 09/2022

**Pubblicazione paper (classe A)**

Pubblicazione sulla rivista **AGATHÓN | International Journal of Architecture Art and Design:**

"APPRENDIMENTO TRAMITE SIMULAZIONE E TOOL DIGITALI. Una sperimentazione per la

Farmacia dei Servizi / SIMULATION-BASED LEARNING AND DIGITAL TOOLS. A trial for

Pharmacy Services" (Maria Morozzo della Rocca e di Bianzè; Fabrizio Bracco; Federica Delprino;

Silvia Pregaglia

**Partecipazione conferenza / accettazione abstract**

Accettazione abstract "Geografie, relazioni e ritual personas: strategie e strumenti di progettazione partecipata per l'heritage made in Italy / Geographies, relationships and ritual

personas: strategies and tools for participatory design for made in Italy heritage" (di Federica

Delprino, Luca Parodi, Silvia Pericu, Omar Tonella)

Presentazione contributo e progettazione oggetto per presentazione in occasione della

Conferenza annuale **SID Società Italiana di Design, "DesignIntorno"**, nella sezione

"Idee di ricerca".

4/07/22 - 5/07/22

Alghero

**Pubblicazione articolo / magazine**

Accettazione articolo/saggio sulla rivista "**GUD**". Prossima pubblicazione sul N.04/21.

Call "Orizzonte": "Dalla limitazione dei gesti a nuove possibilità. Modalità di interazione touchless e opportunità" (di Federica Delprino)

**Pubblicazione articolo / magazine**

Pubblicazione articolo/saggio sulla rivista "**GUD Special Edition 2021 | Sguardi**"

Call "Movement and perception. The representation of the urban landscape as project driver":

"TOGATHERHOME. Un progetto per creare una casa condivisa online durante il lockdown

(attraverso il collage)" (di Federica Delprino e Rachele Tonioni)

07/2021

**Pubblicazione paper / Conference Speaker**

Conferenza Internazionale "Design, Semiotics and Philosophy - How to address the

### Anthropocene - **39th Albi-Nîmes Médiations Sémiotiques**"

5/7/21 - 5/7/21

Nîmes, France

Accettazione e pubblicazione:

"Design to be ready - replanning/re-designing systems by anticipating/foreseeing adversity"

(di Federica Delprino e Giovanna Tagliasco), ISBN 979-10-96436-06-4

### **Conferenza / Pubblicazione paper (classe A)**

Conferenza Internazionale **A Small Symposium on "Resilient Communities"** (11 Annual International Conference on Urban Studies & Planning)

31/05/21 - 3/6/21

Athens, Greece

Pubblicazione sulla rivista **Athens Journal of Architecture**:

"Digital and physical margins. Pre-visions for new interactions in the city in progress"

[pre-print] (di Maria Carola Morozzo della Rocca, Alessandro Bertirotti, Federica Delprino)

### **Seminario / Conference Speaker**

**"L'eredità di Tomás Maldonado"** - Corso dottorale intersede - A cura di: Prof.ssa Raimonda Riccini, Università IUAV di Venezia - Prof. Luca Guerrini, Politecnico di Milano - Assistente, Dr. Pierfrancesco Califano

19/02/21 - 14/05/21

### **Partecipazione al ciclo di lezioni e conferenze.**

**Organizzazione di un seminario** finale con ospiti: Rocco Antonucci, Cristina Chiappini, Riccardo Falcinelli, Alessandro Tartaglia, Salvatore Zingale (prima tavola rotonda); Pier Luigi Capucci, Davide Fornari, Carla Langella, Tatiana Mazalio (seconda tavola rotonda)

Presentazione del contributo:

"Colore, scienza e percezione - il ruolo della pratica artistica tra esperienza ed eredità di Tomás Maldonado" (di Francesco Cantini, Federica Delprino, Riccardo Fazi, Elisa Matteucci, Monica Oddone, Angelica Vandì)

### **Pubblicazione articolo / magazine**

Accettazione articolo/saggio sulla rivista dell'Università di Genova **"Mugazine"**. Prossima pubblicazione sul N.03/21. Call "Learn from emergency":

"SOLUZIONI TOUCHLESS TRA OPPORTUNITÀ E INCLUSIONE. Tecnologia a distanza: dalle mani alla voce"

### **Pubblicazione paper / Keynote Speaker**

**AVI** Conference

29/5/18 - 1/6/18

Castiglione della Pescaia, Italia

Keynote speaker on Research-papers Panel, Biannual International Conference on Advanced Visual Interfaces con pubblicazione DOI: <https://doi.org/10.1145/3206505.3206512>

ABBOT: a smart toy motivating children to become outdoor explorers

**AVI '18**: Proceedings of the 2018 International Conference on Advanced Visual Interfaces

Article No.: 23 Pages 1-9

poi sviluppata in "Interactive Nature: Designing Smart Devices for Nature Exploration by

Children", accettata al **CHI2019** (W01: DESIGNING FOR OUTDOOR PLAY, peer-reviewed) DOI: 10.13140/RG.2.2.22286.10564

### **Pubblicazione paper / Conference Speaker**

**ACM** Conference

27/8/17 - 31/8/17

Como, Italia



Paper Speaker at ACM Conference, KIDREC, International Workshop on Children & Recommender Systems (Co-located with RECSYS) con pubblicazione "[Playing Outdoor, Recommending New Content: Stimulating Kids' Learning through the ABBOT Smart Object](#)" poi sviluppata in "[ABBOT: an interactive toy encouraging kids to play outdoor and discover new content](#)", presentata al **CHI2018**

## **Progetti curati / bandi**

### **Progetto “Alfabeto d’entroterra” e Workshop “Restanza”**

(2023 -in corso)

Terzorio

Organizzazione, curatela, facilitazione e co-progettazione del percorso di co-design, progettazione grafica e comunicazione, sviluppo prodotti digitali

“Alfabeto d’Entroterra” si muove all’interno delle Linee guida per pratiche collaborative di partecipazione civica attiva / **Bando Fondazione Compagnia di San Paolo**, in quanto vincitore di bando, ed è promosso dall’Associazione Radice Comune.

L’iniziativa si incentra sulla valorizzazione della comunità di Terzorio, attraverso un percorso di riappropriazione delle sue peculiarità, fatte di artefatti rituali materiali e immateriali che stanno scomparendo, creando altresì un modello esportabile per le realtà territoriali che presentano condizioni analoghe. È al centro un lavoro sulle persone e con le persone del luogo, per innescare opportunità concrete, incoraggiando la costruzione di comunità custodi della memoria tangibile e intangibile, capaci di tramandare e diffondere il testimone della cultural heritage nel tempo.

Progettiste, studente e ricercatore lavoreranno con la cittadinanza attiva attraverso il [workshop “Restanza”](#) per creare una connessione e restituire in maniera concreta luoghi e tradizioni, riqualificando e restituendo lo spazio della Torre e creando sistemi di simboli e narrazione.

A cura di: Federica Delprino, Francesca Coppola, Stefano Melli, Omar Tonella

<https://www.alfabetodentroterra.it/>

### **Progetto “Critica pratica”**

(2023 -in corso)

Organizzazione e curatela, facilitazione e co-progettazione di workshop, progettazione grafica e comunicazione, co-curatela di mostra, call for abstract e simposio finale

Progetto vincitore di bando per finanziamento di attività formative autogestite da parte degli studenti dell’Università di Genova

“Critica pratica - Per una critica della normalità: nuove visioni e paradigmi progettuali”

Attraverso queste giornate di workshop si vuole mettere in pratica un atteggiamento critico al progetto. L’attività laboratoriale è stata divisa in due giornate laboratoristi e svolte ragionando su tre linee di approfondimento: critica e progettazione, critica e pratiche di comunità, critica e trasformazioni urbane.

14/10/2023 - 21/10/2023

Genova

A cura di: Federica Delprino, Sara Iebole, Valeria Piras, Giovanna Tagliasco, Omar Tonella

Ospite workshop: Francesco Fusillo

### **Workshop ALTEREGO**

20-24/06/ 2023

Clavesana

Organizzazione, curatela, facilitazione e co-progettazione del percorso laboratoriale, progettazione grafica e comunicazione web

“Un rituale di inizio estate: Spaventapasseri a Clavesana”

5 giorni per indagare il rapporto tra paesaggio, oggetto e identità attraverso lo sguardo dell'autore Angelo Ruga! Un percorso di co-design per la prototipazione di spaventapasseri come oggetti legati ad un rito. Percorso di co-progettazione che ha coinvolto student\* di design e abitanti del luogo.

<https://www.angeloruga.com/workshop-alterego/>

Curato da: Federica Delprino, Omar Tonella, Associazione Angelo Ruga

Patrocinato da: Comune di Clavesana, Comune di Albissola Marina,

Ordine degli Architetti di Savona

Ospiti: Franco Raggi, Alessandra Giacardi, Massimo Ferrando, Daniele Panucci, Luisa Mezzano

### **Spazio Eufemia - Milano Design Week**

Organizzazione di evento di partecipazione e co-design durante la Milano Design Week

6-12 maggio 2022

in occasione della Milano Design Week, "We Move x Eufemia", Evento autorizzato e **patrocinato** dal Comune di Milano, Direzione Lavoro, Giovani e Sport Unità Moda, Design e Creatività in collaborazione con Fedrigoni Paper

Attività di facilitazione dei workshop, curatela dell'allestimento, dell'identità grafica e della comunicazione sociale dell'evento, gestione talk e coordinamento in presenza e online degli eventi, progettazione attività

A cura di: Federica Delprino, Omar Tonella e Rachele Tonioni con WeMoveLab)

### **ToGatherHome**

(di Federica Delprino e Rachele Tonioni)

Progetto social e di progettazione partecipata attraverso fotografia e collage.

### **SUPER-FROM**

Progetto di multidisciplinary design e creatività.

Product design e progettazione multidisciplinare.

(di Federica Delprino e Omar Tonella)

## **Formazione:**

### **Workshop/Stage**

- **Summer school "Diversity and Inclusion in Responsible Research, Innovation and Communication", progetto "milieu", con borsa di studio Santander (CURSO 72308 DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EN LA INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y COMUNICACIÓN RESPONSABLES)**  
13 - 14 luglio 2022
  - Creative thinking and RRI as success drivers for today's R&I
  - Challenges and best practices of making visible the invisible: sports, disability and women
  - Best practices of inclusion, diversity and responsibility
- **EAR\_RAW Reus Architecture and Urban Design Workshop**  
30 - 11 settembre 2021  
Partecipazione al Workshop internazionale organizzato dalla Universitat Rovira I Virgili, in collaborazione con l'Ajuntament de Reus e Reus Horitzo 32, con la partecipazione delle università ETH Zürich, KU Leven e l'Università degli Studi di Genova.  
Partecipazione a lezioni e conferenze mirate alla formazione e alla realizzazione di un progetto multiscale di rigenerazione urbana della città di Reus a partire da uno degli "Assi", abbracciando le tematiche di:

- mobilità, spazio pubblico e intermodalità
- recupero del patrimonio industriale
- emergenza residenziale

Focus sul Riudoms Axis e la Valira Electric Appliances Factory, con un progetto multidisciplinare seguito da arch. Daniela Sanjines, arch. Livia De Bethune, arch. Josep Maria Solè and coordinated by arch. Arturo Frediani

- **LURT Laboratorio Umano di Rigenerazione Territoriale**  
20 - 29 agosto 2021  
Partecipazione al Workshop di Community Building per “Costruire reti di comunità e relazioni con il territorio” gestito da BitMup – Rigenerazione e Innovazione Sociale aps. In collaborazione con i workshop di Autocostruzione di Marco Terranova, CivicoCivico di Studio Laboratorio Orizzontale e Flora La Sita, Service Design di Maria Cristina Lavazza e Luisa Carrada presso il Servizio Cristiano di Riesi, organizzato da Coltivatori di Bellezza
- **SUMMER SCHOOL 2021 “Creative process + risograph” – Fernando Cobelo**  
- **Print Club Torino**  
9 - 11 luglio 2021  
Workshop intensivo con l’artista Fernando Cobelo presso il PrintClubTorino dedicato alla sperimentazione, all’approccio creativo artistico e alla progettazione ed elaborazione di un proprio soggetto per la realizzazione di stampa in risograph. Realizzazione di una fanzine all’interno del progetto editoriale “Siamo qui. Storie illustrate di gentilezza”
- **WORKSHOP "STAMPA SERIGRAFICA SU CERAMICA" – Print Club Torino**  
13 giugno 2021  
Laboratorio di serigrafia di ceramica ideato dal Print Club Torino in collaborazione con l’artista Cosimo Veneziano: Workshop intensivo di 8.00 h all’interno del progetto TELL\_US - residenza d’artista, turismo responsabile e valorizzazione della ceramica artistica e artigianale, iniziativa inedita ideata e promossa dall’Associazione Culturale Messy Lab, Collettivo di Ceramica in collaborazione con l’Associazione Culturale Torri Superiore, realizzata grazie al contributo della Fondazione Compagnia di San Paolo, maggior sostenitore del progetto.
- **Politécnico de Leiria ESAD.cr Intensive Ceramic Workshop**  
Workshop di Ceramica, **opera selezionata per la mostra Futuralia Cult** presso la Fiera Internazionale di Lisbona 25-28 marzo 2018
- **Game Design "IGC Camp", IED Milano + George Brown College Toronto**  
Partecipazione al workshop, selezionata dal Politecnico di Milano 13/10/17 – 15/10/17  
Partecipazione a lezioni intensive di Game Design e sviluppo progetto di videogame (concept e realizzazione prototipo) in hackaton, tramite borsa di studio del Politecnico di Milano
- **“Concepts on the Move" Workshop, ETH Zurich**  
Partecipazione al workshop tramite borsa di studio del Politecnico di Milano Workshop multidisciplinare organizzato dall’università ETH di Zurigo, partecipazione tramite borsa di studio del Politecnico di Milano
- **Workshop IUAV W.A.Ve con Adrian Paci**  
Laboratorio intensivo di pittura all’interno dei Workshop di Architettura dell’Università IUAV di Venezia, con mostra finale presso il Cotonificio e i Magazzini  
Università IUAV di Venezia  
1/7/14 – 25/7/14

- **Stage** come guida museale, Museo Archeologico di Savona  
6/12 - 7/12  
Guida (italiano, inglese, spagnolo), Receptionist, Archivista

## **Formazione accademica**

### **Dottorato di Ricerca in Architettura e Design, curriculum Design**

11/19 – 05/23

Tesi: "Inclusive multimodal personas: strumenti per interagire e abilitare. Laboratori di voce e gesti nella fruizione culturale"

Tutor: S.Pericu

Keyword: Design Tools, Design for All, Interaction Design, Comunità, Multimedia Arts, Design dell'Esperienza

### **Laurea Magistrale in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano**

1/10/16 – 16/4/19

Voto finale: 110/110

Tesi: "Dati e Smart Toys - Strumenti per introdurre i bambini alla realtà",

Rel: M.Ronchi, Corr: M.Matera

#### Corsi:

Sociologia dei Media - Matteo Ciastellardi

Antropologia della Comunicazione - Francesco Ronzon

Creative Coding - Michele Mauri

Scenografie di Luce - Gianni Ravelli

Workshop 1 - Mauro Porcini, Pepsi Group

Workshop 2 - Judith Ackermann

Cultura della Comunicazione, Semiotica - Salvatore Zingale

Laboratorio di Progettazione di Artefatti e Sistemi Complessi - Margherita Pillan

Laboratorio di Interaction Design - Roberta Tassi, Maristella Matera

Laboratorio di Sintesi Finale - Marco Ronchi, Katia Goldoni

Fotografia - Pier Francesco Pozzi

Advanced User Interfaces - Franca Garzotto, Maristella Matera

Politecnico di Leiria - ESAD.CR

#### **Erasmus+**

### **Politécnico de Leiria, ESAD.CR - Escola Superior Artes e Design**

1/2/18 – 1/7/18

Corso di Portoghese A2

Corsi/Progetti: Design Multimedia (Augmented Reality e Videomaking)

Suono Interattivo (Arduino e Pure Data)

### **Laurea Triennale in Design della Moda e Arti Multimediali - Curriculum Arti**

**Università IUAV di Venezia** 1/10/13 – 27/7/16

Voto finale: 107/110

Tesi: "Bello, interessante o utile? Un'indagine sul gusto dei visitatori dei musei"

- Rel: E. Arielli

### Corsi:

Disegno Digitale - Camillo Trevisan  
Estetica per le Arti - Emanuele Arielli  
Laboratorio di Fotografia - Guido Guidi  
Filosofia e Teoria dei Linguaggi - Paolo Garbolino Informatica - Davide Rocchesso  
Laboratorio Arti Visive - Mario Airò  
Laboratorio Arti Visive 2 - Adrian Paci  
Laboratorio Arti Visive 3 - Luca Trevisani  
Laboratorio Arti Visive 4 - Liliana Moro  
Laboratorio Arti Visive 5 - Agnes Kohlmeyer Laboratorio Video - Klaus Obermaier  
Cinema e Arti Contemporanee - Carmelo Marabello Fondamenti delle Pratiche Artistiche - Angela Vettese Fondamenti di Psicologia Generale - Vittorio Girotto Materiali per le Arti e il Design della Moda - Luisa Mensi Semiotica dell'Arte e dell'Immagine - Angela Mengoni Sociologia dei Processi Culturali - Carlo Grassi  
Storia dell'Architettura Contemporanea - Marco de Michelis  
Storia della Moda 2 - Alessandra Vaccari  
Teorie e Tecniche della Comunicazione Interpersonale - Ludovica Scarpa  
Workshop Light Design  
Workshop Storia dell'Arte Classica, Moderna, Rinascimentale, Contemporanea

Liceo Classico Gabriello Chiabrera

**Diploma** Liceo Classico - M.A.I. 9/08 – 7/13

Diploma di Liceo Classico con Matematica Avanzata Programma M.A.I.  
(Matematica, Arte, Inglese)

Scuola secondaria di primo grado Bartolomeo Guidobono

Licenza **Media** - Indirizzo Musicale 9/05 – 6/08

### **Attività professionale/extra accademica (selezione)**

#### **Multidisciplinary Designer**

9/19 – Attuale

P. IVA 01799450091

Attività esercitata:

codice ateco 741029 - Altre attività dei disegnatori grafici

Altre attività esercitate:

codice ateco 741090 - Altre attività di design

codice ateco 741021 - Attività dei disegnatori grafici di pagine web

codice ateco 731101 - Ideazione di campagne pubblicitarie

codice ateco 732000 - Ricerche di mercato e sondaggi di opinione

codice ateco 742019 - Altre attività di riprese fotografiche

Attività svolte:

#### **Video designer / Videomaker**

Ideazione del concept, regia, direttrice fotografia, montaggio, editing di video in diversi campi  
Aftermovie di eventi ludici e culturali: **eventi** privati, eventi e **divulgazione** di Erasmus Student Network (membro commissione video ESN Italia), spot e pubblicità (spot per il cinema e il web per Fisios srl, realizzazione riprese, editing, montaggio e copy per **video spot** trasmesso al

cinema), Video Musicali , Video **presentazione progetti e prodotti** (Abbot e G.A.I.A presso Lab DEIB, Politecnico di Milano).

Video **reel** e di **interviste**, valorizzazione e promozione dei **prodotti del territorio** italiano all'estero: Chambre de Commerce Italienne de Nice, Progetto True Italian Taste, collaborazione con Agecotel, chef Stephan Miso, Fausone 1948 - Olio e Tartufi, Baladin  
Progetto CamerAnnex, realizzazione videografica e montaggio video

## **Fotografia**

Fotografa per **eventi** (XIV Congresso AIIIC, Arte Laguna Prize 16.17, cerimonia di inaugurazione e premiazione, pubblicazione foto su catalogo ufficiale - Eventi privati, Fotografa di **moda** Milano Fashion Week e Lisboa Fashion Week; fotografia **prodotto** ( es. botti in ceramiche Clayver con relativa grafica editoriale e web); Fotografie **artistiche** esposte in mostra

Fotografa per **cataloghi e opere d'arte**:

- Fotografia allestimento e opere della mostra "Il carattere riflessivo della pittura"  
E campagna social interattiva durante il covid-19: realizzazione poster animati
- Museo Casa Jorn, Albissola Marina, Italia
- Realizzazione, editing e post-produzione di fotografie per diverse mostre presso Casa Museo Jorn e location varie sul territorio ligure
- Realizzazione di fotografie per "Intorno a Michelangelo" - opere e allestimento mostra diffusa di Andrea Salvatori
- Realizzazione di fotografie per "Ritorno a Casa Jorn- Omaggio e Ezio Gribaudo" ed. GliOri - ISBN: 978-88-7336-767-3
- Realizzazione di fotografie per "Like a sort of Pompeii in reverse", Salvatore Arancio exhibition catalogue\* ed. vanillaedizioni - EAN: 9788860574497
- Realizzazione di fotografie delle opere di Shane Lutzk presso il Museo della Ceramica di Savona, pubblicazione online e su giornali

## **Web design**

Progettazione di siti web, UX/UI e gestione backend con builder professionali, HTML, linguaggio Wordpress, realizzazione interfaccia e progettazione grafica phygital e multicanale.

Realizzazione siti web per privati, aziende, progetti.

Alcuni progetti: Per Clayver srl (dal 2021) completa revisione del sito web dell'azienda e ottimizzazione delle prestazioni tramite installazione di un nuovo builder WP e progettazione di una nuova grafica dedicata, nuova alberatura, menu, con completa revisione di tutti i testi ed immagini e ottimizzazione del sito predisposto all'attività di e-commerce, gestione social media e progettazione strategia phygital; per Gasco Group srl (dal 2022) riprogettazione sito web e digital strategy, riprogettazione alberatura sito e sviluppo sottolivelli per prodotti; Per Associazione Angelo Ruga (dal 2022) Rinnovamento dell'alberatura e delle interazioni del sito web "angeloruga.com", creazione pagine dedicate, inserimento e gestione inserimento opere (con naming e ottimizzazione delle immagini per il web), progettazione e creazione pagine dedicate per versione web e mobile; per Margherita Menardo (dal 2022) aggiornamento sito web e realizzazione immagine fotografiche; per Studio Jupla (dal 2022) progettazione architettura e layout visivo sito web; per Marina Spadafora (dal 2021) riprogettazione sito web, aggiornamento e sviluppo grafica animata.

## **Visual Identity, Web e Graphic Design**

Progettazione siti web (dal backend alla ux e ui), rinnovo identità visive animate e multimodali per privati ed aziende, con digital strategy integrata.

Rinnovo identità visiva e sito web per Marina Spadafora (fashion designer), Margherita Menardo (architetta), Gasco Group; identità visiva, web e social per Clayver srl; campagna social per Dialoghi d'Arte, progetto "Progettare cultura per il territorio".

Realizzazione manifesto, pannello, brochure per il Museo Diffuso di Finale Ligure; realizzazione identità visiva multicanale per l'evento "Didone"; Progettazione identità visita dinamica per la mostra "Border, l'arte e la guerra" di Alessandra Giacardi e Massimo Ferrando presso il Museo del Paesaggio di Verbania / Casa Ceretti, Realizzazione poster per Mostre presso il Museo dell'Arte Vetraria Alterese.

### **Designer dell'interazione / Inclusive Visual Design**

Comune di Briaglia (2019)

Lavoro di Interaction Design, ricerca e studio grafico/tattile di pannelli tattici per parco giochi inclusivo a Briaglia.

In collaborazione con il Comune e il Dipartimento di Laurea in Lingue, Civiltà e scienze del Linguaggio di Ca' Foscari.

### **Blogger / Social Media expert (dal 2011)**

Creazione contenuti in ambito *travel, fashion, beauty, lifestyle* per blog e profili personali, collaborazione con brand internazionali per recensione e sponsorizzazione prodotti, promozione di eventi, social Media Managing, gestione di pagine social (facebook, instagram), attività di targetizzazione multicanale, strategie di marketing

### **Article / Content Creator**

Pubblicazione di articoli su VilleGiardini sul tema del biologico e della *biodiversità*, su StileDesign su tematiche di storia del design e product design contemporaneo, collaborazione con magazine e piattaforme online per stesura articoli su *travel e fashion*, ideazione di campagne social e creazione di contenuti audiovisivi per i social

### **Organizzazione eventi per volontariato**

Erasmus Student Network

- Membro attivo ESN Venezia

Organizzazione eventi culturali e ludici, gestione ufficio, grafica

- Membro attivo ESN Politecnico Milano

Organizzazione eventi culturali e ludici, gestione ufficio, grafica, gestione e sponsorizzazione attività culturali

- Responsabile Working Group Cultura ESN Politecnico Milano

### **Mostre/Concorsi:**

2023

Identità grafica e progettazione di pezzi in vetro site-specific con un percorso di collaborazione con il Museo del Vetro di Altare e il soffiatore Jean-Marie Bretagna esposto nella mostra

"Trasparenze contemporanee" curata da Riccardo Zelatore e Marco Ciarlo

Con Federica Delprino, Omar Tonella, Duecitti, Luca Cipollina, Alice Perfumo, Angela Magnano

2022

Selezione pezzi in ceramica per la mostra "CERAMiCI", curata da Riccardo Zelatore e Alex Raso presso Traumfabrik, Celle Ligure

Con Federica Delprino, Omar Tonella, Duecitti, Luca Cipollina, Alice Perfumo, Angela Magnano

2021

Selezione Poster contest "Fake News" – Poster For Tomorrow

Social Poster “Real Fake” selezionato nei Top 100 su 6080 registrazioni nel mondo al Contest “Fake News” di Poster For Tomorrow - Pubblicazione su Catalogo e in mostra a Parigi, Lecce e Quito

Giuria: Giuria Efrem Barrotta, Isabella Borrelli, Ginette Caron, Carla Indipendente, Yang Liu, Armando Milani, Chiara Morra Francesco Poroli, Marco Rainò, Danilo Scalera

2019

Poster tessili illustrati SUPER-FROM x Sacano' Bags, evento “CosmART” a Casa Museo Jorn, Albissola Marina

Pezzi ceramici SUPER-FROM, mostra "Re-clay", Kélyfos Gallery di Albissola Marina (con curatela e comunicazione della mostra e della Galleria)

2018

Pezzo ceramico “Fuggire”, mostra ESAD.cr presso “Futuralia Cult”, Feira Internacional de Lisboa, Lisbona

Mostra collaterale “M I T I C O” durante Caldas Late Night, Caldas da Rainha

2017

Installazione interattiva presso “Concepts on the Move”, evento collaterale al Festival “Cortona on the Move”

2016

“Emotional Maps #2”, mostra IUAV curata da Liliana Moro

“Closeness” performance IUAV diretta da Federica Delprino e curata da Agnes Kohlmeyer

2015

“Another history”, “24h” and “Sensorial experiment”, mostra IUAV curata da “Sei uomini ciechi e un elefante” mostra IUAV curata da Luca Trevisani

“Emotional Maps #1”, mostra IUAV curata da Adrian Paci

2014

“Un giorno, un luogo”, corso IUAV curato da Guido Guidi e Andrea Pertoldeo “Sky” and “Wall”, mostra W.A.Ve curata da Adrian Paci

2013

“Fingerprint”, mostra IUAV curata da Mario Airò

## **Competenze:**

### **Competenze linguistiche**

- Italiano madrelingua
- Inglese (uk, usa) eccellente, professionale
- Portoghese (pt) conversazionale buono, scrittura base
- Spagnolo (es) conversazionale buono, scrittura base
- Francese base

### **Certificazioni/corsi linguistici**



- **LLP/Erasmus (ELC) - A2 Portuguese Level**  
Polytechnic of Leiria - 08/2018
- **TOIEC - C1 English Level**  
Eas Milan - 08/2016
- **First (FCE) - B2 English Level**  
Cambridge Assessment English, 2012
- **Churcill House Summer Residential English program - A (Excellent) grade**  
British Council 08/2010
- **EAC English Language Course - Level Excellent**  
Queen Margaret's School, 08/2009
- **Preliminary (PET) - B1 English Level**  
Cambridge Assessment English, 2007

### **Altre licenze e certificazioni**

- **ECDL**  
AICA - Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico, 2011
- **Patente** di guida B, 2013

### **Competenze digitali**

- Pacchetto Adobe  
Utilizzo professionale di Photoshop, Lightroom, Premiere, AfterEffects, InDesign, Illustrator, Character Animator, Acrobat, Bridge
- Pacchetto Office/iOS
- UX/UI:  
Figma, InVision
- Modellazione 3D  
Cinema 4D (animazione 3D e render)
- Programmazione  
Arduino, Processing, P5js, Pure Data, HTML, CSS, Max7
- Social Network
- Piattaforme didattica a distanza e co-progettazione:  
Teams, Meet, Zoom,.. Miro
- SEO e SEM

### **Competenze organizzative**

- Capacità di gestione del lavoro individuale come libero professionista
- Capacità di organizzazione e collaborazione, come studentessa ricercatrice del Politecnico di Milano in progetti di interfacoltà tra Design e Ingegneria, in ambito di progetti sviluppati da diversi team di lavoro e ricerca di diverse facoltà universitarie
- Capacità di gestione di team di lavoro come leader di progetto delle Attività Culturali di ESN Politecnico Milano

- Organizzazione di eventi culturali, ludici e viaggi dalle 10 alle 150 persone per studenti internazionali (come volontaria dell'associazione Erasmus Student Network)

### **Competenze comunicative e interpersonali**

- Ottime competenze comunicative di public speaking acquisite durante la presentazione di progetti di gruppo e di paper durante conferenze internazionali (ACM, AVI, etc.), in italiano ed inglese
- Capacità relazionali con bambini di asilo ed elementari acquisite durante fase di user study e research per progetti legati al mondo degli Smart Toy (intervista, prove di gioco, etc. con circa 500 bambini di età differenti, normodotati o con deficit di varia natura)
- Esperienza di public speaking in tour culturali guidati, presentazione di attività in ambito internazionale e lezioni di cultura italiana, in collaborazione con l'associazione di volontariato Erasmus Student Network (ESN Venezia e ESN Politecnico Milano)
- Esperienza come facilitatrice in diversi workshop per comunità locali e internazionali, all'interno di workshop di formazione, co-design, partecipazione

### **Altre competenze professionali**

- Competenze tecniche e teoriche sull'uso di attrezzatura fotografia e storia della fotografia  
Fotografia artistica, d'arte, per eventi, per cataloghi, di moda, di prodotto, targetizzata per conversione web e campagne pubblicitarie

Progettazione di concept fotografici, realizzazione di set e post-produzione

- Competenze tecniche e teoriche sull'uso di attrezzatura video e videomaking

Video artistici, after-movie di eventi, video musicali e spot pubblicitari

Progettazione di concept, storyboard, storytelling e montaggio, color grading, transizioni e effetti di animazione

- Brand Identity

Studio dell'identità del brand, SWOT, vision e mission, piano marketing e gestione degli obiettivi

- Competenze di valorizzazione digitale di brand e realtà territoriali

Analisi delle caratteristiche del territorio, comunicazione di valori specifici e territoriali, secondo obiettivi di conversione, punti deboli e di forza, analisi social e dello stato di fatto, dal punto visivo e turistico, di interazione sociologica e antropologica, analisi elementi chiave del paesaggio e re-interpretazione visuale/progettuale

- Social Media Marketing

Content Strategy, gestione campagne social con realizzazione e programmazione contenuti, prodotti audiovisivi e copy, studio obiettivi di conversione e targetizzazione, piano editoriale su (Instagram, Facebook, LinkedIn, Pinterest, Twitter,.. blog e siti web)

- Data science e Targetizzazione

Studio sul target effettivo e potenziale per ottimizzare gli obiettivi di conversione, studio variazione algoritmi e sentiment

- Interaction Design

Studio interazione uomo-macchina, planning e gestione di studi con utenti, personas, user experience, UX/UI Design, studio dei bisogni

- Graphic Design

Produzione di contenuti grafici, impaginazione e editoria con precisi obiettivi di comunicazione, grafica per applicazioni mobile e tablet, pagine web

- Inclusività e Utente Debole

Studio della cultura dei sordi (LIS e LIS tattile), progetti ad hoc per accessibilità e inclusività di bambini (e in generale soggetti) con diversi tipi di deficit

- Event Planning e Travel Planning Organizzazione viaggi, mostre ed eventi

Gestione dal punto di vista economico (gestione budget), legislativo e organizzativo di eventi ludici e culturali, mostre d'arte, viaggi da 10 a 150 persone

- Scrittura di articoli e paper

Esperienza di scrittura di articoli di viaggio, moda, design per magazine internazionali e stesura di paper con partecipazione a conferenze internazionali

- Didattica a distanza

Pianificazione e organizzazione di lezioni a distanza (a livello universitario)

## **Altre competenze**

Attitudine sportiva e musicale:

- Karate agonistico (gare regionali, nazionali e internazionali come atleta individuale e squadra ligure femminile)

- Sci alpino, nuoto, pallavolo, beach volley, calcetto, ginnastica artistica, kayak, surf

- Studio di chitarra classica, concerti sul territorio ligure, scrittura e composizione brani

### **Trattamento dei dati personali**

Autorizzo il trattamento dei dati personali contenuti nel mio curriculum vitae in base all'art. 13 del D. Lgs. 196/2003, all'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, e ai sensi dell'art. 15 del D.lgs. n. 33/20131.