

**FORMATO EUROPEO
PER IL CURRICULUM
VITAE**



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome

Indirizzo

Telefono

E-mail

Nazionalità

Data di nascita

ESPERIENZA LAVORATIVA

• Date (da – a)

• Nome e indirizzo del datore di lavoro

• Tipo di azienda o settore

• Tipo di impiego

• Principali mansioni e responsabilità

COSTA MARIKA

FEBBRAIO 2021 - GIUGNO 2021

Laboratorio di Design per la Sostenibilità, Design Campus, Via Pertini 93, Calenzano, 50041 Italia.

Laboratorio di ricerca nel settore dell'innovazione sociale, tecnologica e valorizzazione del territorio

Borsa di Ricerca

Progetti di Ricerca:

- COLUX: il progetto si incentra sulla definizione e sviluppo di strumenti ICT (piattaforma di co-progettazione in primis con utilizzo di realtà aumentata e realtà virtuale - individuate come tecnologie abilitanti Industria 4.0) per la virtualizzazione di ambienti di interni in spazi mirati per il co-design one time con il coinvolgimento di tutta la filiera coinvolta nella progettazione d'interni, dallo studio di architettura, interior design, alle imprese di produzione coinvolte, fino all'utilizzatore – cliente finale.

Attraverso il concetto di co-design applicato alle tecnologie interattive (AR/VR), il progetto si pone l'obiettivo di rispondere alle debolezze dei sistemi di riferimento andando ad aumentare il valore aggiunto del prodotto attraverso lo sviluppo di sistemi complessi di servizi (progettazio-

Per ulteriori informazioni:
www.cedefop.eu.int/transparency
www.europa.eu.int/comm/education/index_it.html
www.eurescv-search.com

ne, vendita, processi post vendita correlati), migliorando la proattività delle aziende nel processo di progettazione del contratto, aumentando il livello di visibilità e la capacità di innovazione delle aziende e fidelizzando i clienti. Dunque, entrando nel merito delle mie competenze progettuali, il focus principale dell'attività di ricerca riguarda principalmente la comunicazione grafica e multimediale per le interfacce web, le piattaforme online, la realizzazione di motion graphic, animazioni digitali e in generale tutto quello che concerne l'UX e UI design. La ricerca si è sviluppata attorno allo studio e all'approfondimento del concetto di User Experience che lavoro soprattutto sull'Esperienza dell'Utente, quindi pone al centro del processo progettuale l'utilizzatore, migliorando usabilità, accessibilità e piacere nell'utilizzo di un prodotto digitale. Ho lavorato principalmente sulla progettazione e realizzazione del brandmark e tutto ciò che concerne l'immagine coordinata del progetto. Dopo aver definito la grafica, è stata prodotta una Brand-guidelines (guida di stile): un documento che specifica le linee guida di carattere grafico e tipografico che devono essere osservate nella realizzazione delle pagine. La guida contiene un elenco di tutti i layout grafici del sito e una sezione per ciascuno di essi dove sono indicati gli elementi grafici presenti (logo, titoli, menu, blocchi di testo, set d'icone ecc.), le loro dimensioni (in pixel), la palette dei colori (con eventuale codifica standard), i font, lo stile e le interlinee per i testi, ecc.

- "DESIGN CON IMPRESA SOCIALE" - nasce come contributo del design editoriale a seguito di diverse collaborazioni progettuali tra le imprese sociali e il team del Laboratorio di Design per la Sostenibilità. L'obiettivo è quello di raccontare attraverso le diverse esperienze fatte, come il design possa agevolare il modello di fare insieme impresa e come il design, oggi, abbia una propensione verso il sociale. La pubblicazione rientra all'interno di un insieme di collane didapress con un layout accattivante, ma soprattutto funzionale, chiaro, unico e allo stesso tempo leggibile. Mi sono occupata principalmente nella progettazione di tutti gli elementi inerenti alla grafica editoriale, come formato, identità, struttura, cover book, tipografia e layout. Lavorare alla grafica editoriale significa progettare l'esperienza editoriale e offrire ai lettori un prodotto di alta qualità e questo richiede particolari esigenze di comunicazione. Necessario, dunque, è stato comprendere a quale determinato pubblico rivolgersi: diventa fondamentale studiare il mercato e definire lo stile della pubblicazione. Tipografia, dimensioni, colori, spazi vuoti, colonne, disposizione degli elementi: tutto questo genera funzionalità e un'estetica particolare per ogni pubblicazione.

- <https://www.designsustainabilitylab.com>

La raccolta e organizzazione di tutti i progetti di ricerca seguiti nel tempo dal Laboratorio di Design per la Sostenibilità, ha l'intenzione di comunicare all'estero il lavoro, le caratteristiche peculiari, i metodi e le intenzioni. Parallelamente alla progettazione grafica e strutturale della piattaforma web, sono stati eseguiti dei test online per verificarne il consumo di CO2 di visualizzazione nell'ambiente web, risultando il 78% più sostenibile rispetto alla media dei siti comuni.

- 3DI_DESIGN_UNIFI, progettazione, costruzione e realizzazione di tutta l'immagine coordinata e relativi contenuti, per i social della Triennale in Disegno Industriale Unifi. Quando si tratta di social media marketing, la progettazione grafica è una parte decisiva di una strategia complessiva di contenuti. Quest'ultimi sono diversi e vengono trattati ed elaborati attraverso metodologie processuali ben precise. I contenuti da me elaborati fanno riferimento dunque a diversi ambiti della comunicazione visiva: grafica, fotografia, video edit, motion graphic, citazione, stories, visualizzazione dati e creazione di canali IGTV (differenziati per tematiche). Lo scopo principale è quello di raccontare e promuovere la storia dell'Università e dimostrare le diverse competenze e offerte formative, tutto quello che la medesima può offrire allo studente, attraverso un progetto grafico mirato, tenendo in mente gli obiettivi strategici applicabili ad uno specifico canale social.

Mostre:

- DIGITALE SOSTENIBILE, è una mostra finalizzata a presentare i vantaggi in termini di sostenibilità ambientale, socio-culturale ed economica dell'utilizzo del 5g e, più in generale, dell'Internet of things nella vita di tutti i giorni. Si tratta di una vera e propria sfida in cui, il design (come mediatore) cerca di trovare un'armonia finale e una collaborazione ultima tra questi due mondi apparentemente così diversi ma più simili di quanto si pensi.

Nasce dalla collaborazione di team e partner diversi: il Laboratorio di Design per la Sostenibilità, WINDTRE, Sicrea (...) ciascuno con dei ruoli ben precisi e promotori di un'idea ben

precisa: è possibile creare uno scenario futuro in cui il Digitale ed il Sostenibile (nel suo complesso) riescano a convivere? In cui il Digitale diventa ausilio e sostegno del Sostenibile e viceversa? Abbiamo di fronte grandi e difficili sfide. Su tutte quella ambientale, che anche nello scenario generato dalla pandemia da COVID-19, ha mostrato quando riflettere sugli sviluppi futuri della società sia basilare oltre che necessario. In tale scenario di complessità l'innovazione tecnologica (intesa anche come mix tra tecnologia avanzata e conoscenze tradizionali) risulta fondamentale, in quanto permetterà di sviluppare scenari propri dell'Impresa 4.0, Società 5.0 e Internet of Things, proiettandoci dunque nel futuro.

Per questo progetto nello specifico ho realizzato diversi elaborati multimediali, uno per ogni categoria di riferimento: Digital for Human, Digital for Work, Digital for Culture, Digital for Nature, Digital for Community, tutto ciò che concerne la comunicazione e pubblicazione dell'evento sui diversi canali di rete e ho lavorato sulla progettazione grafica di tutto l'allestimento della mostra. Gli strumenti di progettazione: Adobe After Effect per il Motion Graphic, Adobe Premiere Pro per il montaggio e la post produzione digitale e sonora, Adobe Illustrator e Photoshop per la grafica e l'immagine coordinata.

I diversi elaborati, vogliono rappresentare e raccontare, con una connotazione metaforica e evocativa, l'identità materica e visiva del tema di ciascuna sezione/categoria.

Per accentuare la molteplicità dei settori trattati, ho ideato dei video formalmente e visivamente coerenti. Alla base un fil rouge che visivamente e narrativamente permette al fruitore di immedesimarsi e interrogarsi su queste tematiche, tramite diverse chiavi di lettura.

- In occasione dell'edizione di MIDA 2021, è stata presentata la prima esposizione virtuale curata dal Laboratorio di Design per la Sostenibilità / DIDALabs ed intitolata "New perspective of making - CRAFT 4.0". Quest'ultima è stata ideata e successivamente realizzata dal team, con lo scopo di mettere in mostra le nuove forme di artigianato legate all'utilizzo delle nuove tecnologie. Una mostra che rende visibile in maniera concreta le possibili implicazioni positive delle tecnologie 4.0 nella vita di tutti i giorni, con una particolare attenzione ad imprese manifatturiere artigiane. Per questo progetto nello specifico ho realizzato diversi elaborati multimediali, uno per ogni categoria di riferimento: for Human, for Work, for Culture, for Nature, for Community e tutto ciò che concerne la comunicazione e pubblicazione dell'evento sui diversi canali di rete. Gli strumenti di progettazione: Adobe After Effect per il Motion Graphic, Adobe Premiere Pro per il montaggio e la post produzione digitale e sonora.

I diversi elaborati, vogliono rappresentare e raccontare, con una connotazione dinamica e coinvolgente, l'identità materica e visiva del tema di ciascuna sezione/categoria.

Per accentuare la molteplicità ma soprattutto la diversità, dei settori trattati, ho ideato dei video formalmente e visivamente coerenti che permettono la loro operabilità sia su piattaforme social, sia come forme identificative del progetto.

https://emporiomida.mostrartigianato.it/it/elemento_programma/craft-4-0/

- IMPRESA 4.0 PER LA SOSTENIBILITÀ – diD, una mostra virtuale che mette in luce come le tematiche ambientali e sociali possono contribuire a collocare le tecnologie innovative proprie del 4.0 all'interno di uno scenario di senso.

Esposti all'interno, progetti per le imprese del settore Interni in Toscana – mobile e complemento, cameristica e nautica – promossi dal Distretto Interni e design – diD delle Regione Toscana. In merito alle mie competenze anche qui sono stati realizzati diversi elaborati multimediali che raccontano tramite immagini evocative e piene di senso le tematiche affrontate dall'esposizione. I programmi da me usati sono stati Adobe After Effect per il Motion Graphic e Adobe Premier per il montaggio e post produzione digitale e sonora.

Inoltre insieme alla collaborazione con il team di progetto, si è lavorato sull'effettiva curatela virtuale della stessa.

- HUMANISTIC DESIGN AND BEYOND – LDS, insieme al team del Laboratorio di Design per la Sostenibilità è stata realizzata una mostra virtuale che presenta alcuni progetti di ricerca, sviluppati all'interno dello stesso laboratorio, in collaborazione con diversi partners del territorio toscano.

Nello specifico anche qui oltre alla collaborazione con il team per la curatela della mostra, su diversi livelli, dalla grafica alla comunicazione visiva più in generale, ho realizzato degli elaborati multimediali che raccontano le diverse tematiche trattate dai progetti esposti e fruibili anche per la comunicazione dell'evento sui diversi canali social e web.

- B(U)Y DESIGN, nasce dalla collaborazione con diversi team di progetto: il Laboratorio di

Design per la Sostenibilità, il Didacommunication lab e il Virtual lab, ciascuno con dei ruoli ben precisi. Si tratta di una mostra virtuale che mette in relazione tramite piattaforma web, strumenti comunicativi, ricostruzioni grafiche 3d, motion graphic, video e interazioni digitali, i buyers e il territorio toscano. Il tutto è stato progettato partendo dalla struttura narrativa del Decameron di Giovanni Boccaccio, concependo il racconto degli oggetti come una serie di 10 novelle con 10 tematiche diverse legate a 10 diverse paesaggi toscani. In questa collaborazione il mio contributo insieme al team del Laboratorio di Design per la Sostenibilità è stata la realizzazione di contenuti multimediali e grafiche, lo studio e la progettazione delle diverse interazioni tra le modalità di racconto, l'oggetto e l'utente.

• Date (da – a)

FEBBRAIO 2020 - LUGLIO 2020

• Nome e indirizzo del datore di lavoro

Laboratorio di Design per la Sostenibilità, Design Campus, Via Pertini 93, Calenzano, 50041 Italia.

• Tipo di azienda o settore

Laboratorio di ricerca nel settore dell'innovazione sociale, tecnologica e valorizzazione del territorio

• Tipo di impiego

Borsa di Ricerca

• Principali mansioni e responsabilità

Progetti di Ricerca:

- MIXEDRINTERIORS: Il progetto MixedRinterios è finalizzato all'applicazione di soluzioni AR/VR nei settori tradizionali dell'arredo-complemento-oggettistica, camper e nautica - intesi come macro settore degli interni – con l'obiettivo di portare benefici lungo l'intero ciclo di vita di Prodotto / Processo / Fabbrica: dalla fase di concezione, progettazione, produzione, fino alla vendita e post-vendita, garantendo un valore aggiunto sia per le imprese utilizzatrici (riduzione di costi/tempi e miglioramento della qualità), sia per l'utente finale che riceve servizi a valore aggiunto sul prodotto. Per raggiungere quest'obiettivo è stata realizzata una PIATTAFORMA DI SERVIZI, che permetta di utilizzare questi strumenti in modo innovativo. Dunque, entrando nel merito delle mie competenze progettuali, ho lavorato alla progettazione in tutte le diverse fasi della piattaforma di servizi, attraverso lo sviluppo strutturale per il progetto grafico e visivo. In prima battuta, la fase iniziale di ricerca si lega maggiormente alla costruzione dell'Information Architecture, un'alberatura nel dettaglio di tutti gli sviluppi e collegamenti della piattaforma, e l'immagine coordinata di quest'ultima.

La seconda fase di ricerca tratta la strutturazione dei wireframe, la progettazione delle diverse schermate, nello specifico i livelli e le sezioni della piattaforma prive di componenti grafici. Infine la realizzazione e prototipazione di tutta l'interfaccia grafica del sistema coordinato tramite una simulazione di navigazione utente. Stimolante è comprendere come l'implementazione delle tecnologie avanzate AR/VR hanno accelerato la trasformazione del modello di lavoro, offrendo una nuova esperienza immersiva agli utenti rendendoli attori del progetto stesso.

- MADESIGN_UNIFI : Progettazione, costruzione e realizzazione di tutta l'immagine coordinata e relativi contenuti, per i social della Magistrale in Design Unifi. Quando si tratta di social media marketing (SMM), la progettazione grafica è una parte decisiva di una strategia complessiva di contenuti. Quest'ultimi sono diversi e vengono trattati e elaborati attraverso metodologie processuali ben precise. I contenuti da me elaborati fanno riferimento dunque a diversi ambiti della comunicazione visiva: grafica, fotografia, video, animazioni, citazioni, stories, visualizzazione dati e creazione di un canale IGTV. Lo scopo principale è quello di raccontare la storia dell'università e dimostrare le competenze, tutto quello che la medesima può offrire allo studente, attraverso un progetto grafico mirato, tenendo in mente gli obiettivi strategici applicabili ad uno specifico canale social.

<ul style="list-style-type: none"> • Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro • Tipo di azienda o settore • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità 	<p>FEBBRAIO 2020</p> <p>Lcd Graphic Design Lab, Via D'Ardiglione, 2R, 50124 Firenze (FI), Italia</p> <p>Studio Grafico, comunicazione visiva con particolare attenzione alla sperimentazione e all'applicazione del progetto grafico alle nuove tecnologie</p> <p>Freelance</p> <p>Durante la collaborazione con lo studio Grafico Lcd, ho potuto mettere in pratica alcune delle mie competenze progettuali nell'ambito del Motion graphic. Ho avuto la possibilità di entrare a stretto contatto con differenti figure professionali presenti all'interno dello studio. Ho realizzato diversi elaborati multimediali con lo scopo di promuovere la nuova immagine coordinata, brand e identità visiva realizzata dallo studio, per l'azienda Targetti_LOF che si occupa di progettazione e produzione di apparecchi per l'illuminazione architettonica per interni ed esterni. Ho lavorato su quattro short video che riproducevano le diverse costruzioni grafiche, pattern e varianti formali della nuova identità visiva dell'azienda, sfruttando le tecniche di animazione e competenze costruttive acquisite, ho realizzato quattro Motion Graphic in diverse dimensioni e tipologie. Il materiale prodotto è stato poi utilizzato dall'azienda sulle diverse piattaforme social e siti web come strumento e mezzo pubblicitario. I programmi da me utilizzati sono stati Adobe After Effect CC 2017 per il Motion Graphic e Adobe Premier Pro CC 2017 per il montaggio e la post produzione digitale e sonora.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro • Tipo di azienda o settore • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità 	<p>APRILE 2019 - GIUGNO 2019</p> <p>Laboratorio di Design per la Sostenibilità, Design Campus, Via Pertini 93, Calenzano, 50041 Italia.</p> <p>Laboratorio di ricerca nel settore dell'innovazione sociale, tecnologica e valorizzazione del territorio</p> <p>Progetto di Tirocinio Curriculare</p> <p>Progetti di Ricerca:</p> <p>- CIRCULAR CRAFT: Nell'edizione di MIDA 2019, è stata presentata la prima esposizione curata dal Laboratorio di Design per la Sostenibilità / DIDALabs ed intitolata "Circular Craft". Quest'ultima è stata ideata e successivamente realizzata al fine di mostrare le nuove forme di artigianato che si stanno sviluppando nell'ambito dell'economia circolare. La mostra allestita evidenzia, in modo scorrevole e visivamente corretto, principalmente gli artefatti del territorio toscano ma si espande su larga scala, trattando un tema per cui il nostro paese è all'avanguardia nel mondo. Entrando più in merito alla realizzazione della mostra, nell'esposizione sono presentati prodotti di artigianato che nascono dalla riduzione delle materie prime impiegate, dal riuso e riciclo di scarti e sfridi di produzione industriale o derivanti da altre (R)euse (R)ecycle .</p> <p>Tutto ciò con una particolare attenzione al contributo del design che amplifica questi concetti aggiungendo nuovi significati, quali (R)elation (R)estart . Nella consapevolezza che l'economia circolare non è solo il frutto d'innovazione tecnologica legata all'elaborazione di strategie per la raccolta differenziata, ma è innanzitutto una questione di carattere culturale, di educazione e diffusione di corretti modelli di consumo.</p> <p>Dopo aver appreso ciò che la mostra, realizzata dal Laboratorio di Design per la Sostenibilità / DIDALabs, ha veicolato, entriamo nel merito pratico a me rivolto.</p> <p>Questo progetto mi ha dato la possibilità di trattare tematiche a me care e del tutto attuali; il Laboratorio, e in primis il mio tutor, mi ha coinvolto animatamente nell'ideazione e successivamente nell'effettiva realizzazione della parte relativa ai temi</p> <p>Per ulteriori informazioni: www.cedefop.eu.int/transparency www.europa.eu.int/comm/education/index_it.html www.eurescv-search.com</p>

del Visual Design. Per questo progetto ho realizzato un elaborato multimedia, utilizzando svariati strumenti di progettazione: Adobe After Effects CC 2017 per il Motion Graphic, Adobe Premier Pro CC 2017 per il montaggio e la post produzione digitale e sonora. L'elaborato da me realizzato, portato a termine nei tempi indicati, vuole rappresentare, con una connotazione dinamica, l'identità materica e visiva del tema Circular Craft. Per accentuare la molteplicità ma soprattutto la diversità, dei settori trattati, ho ideato un video formalmente coerente che permette la sua operabilità sia su piattaforme social, sia come forma identificativa animata del progetto. È stata la mia prima esperienza progettuale e lavorativa nel campo del Exhibition Design; grazie al tirocinio concessomi ho appurato metodi operanti del tutto nuovi e formalmente idonei alle tematiche da trattare.

- FIRENZE CITTÀ CREATIVA UNESCO: Questo progetto tratta con passione la varietà degli attori del territorio fiorentino e della Città Metropolitana che, tutti assieme, formano un vero e proprio ecosistema creativo. Ho avuto l'opportunità di appurare come, a livello produttivo non esiste un settore prevalente: sono presenti pelle, tessile, lavorazione del legno, ceramica, pietre, metalli e artigianato digitale ed importante appare la realtà dei new makers, in crescita il numero delle imprese sociali; mentre frequenti sono le contaminazioni con altri campi creativi.

Relativamente al numero delle aziende, Firenze è una delle città più imprenditoriali d'Italia, con una centralità storica della produzione artigianale.

Per questa tipologia di progetto ho realizzato un elaborato multimedia che promuove l'ecosistema creativo toscano e fiorentino in maniera intuitiva e, in gran parte illustrativa. Ho lavorato su short video che riproducevano le varie lavorazioni artigiane, tipiche del territorio, accompagnandoli con Motion Graphic al fine di costruire una linea guida che potesse accompagnare lo spettatore fra le strade fiorentine e le piccole botteghe. È stato stimolante, in termini di apprendimento, relazionarmi con uno scenario territoriale a me nuovo, non essendo originaria di Firenze ma legata, fisicamente, ad essa da un anno e puramente per studi universitari. La città racchiude in sé tradizioni e culture disparate ma coese che, con questa possibilità a me concessa di collaborazione con il Laboratorio di Design per la Sostenibilità, sono riuscite a conoscere in ogni loro forma e funzione.

- DID: Realizzazione di un elaborato multimedia per il " diD distretto interni Design " raffigurante i prodotti e lavori realizzati dal Laboratorio di Design per la Sostenibilità. Prima di questa esperienza formativa e professionale non ero a conoscenza di come il diD operasse su scala regionale: Il distretto, difatti, opera per la promozione di progetti di innovazione nell'ambito del catalogo servizi qualificati della regione Toscana; il diD promuove e sviluppa progetti strategici di ricerca per le aziende dei settori di riferimento. Le tematiche di riferimento sono quelle dell'innovazione di prodotto, processo e mercato con l'obiettivo di accrescere la competitività del sistema. Il tutto attraverso la partecipazione a Bandi a livello di unione Europea, nazionali e regionali.

• Date (da – a)

GENNAIO 2019 - DICEMBRE 2019

• Nome e indirizzo del datore di lavoro

Università degli Studi di Firenze, Piazza di San Marco, 4, 5012, Firenze (FI), Italia

• Tipo di azienda o settore

Realizzazione di attività di tutorato orientativo e informative, UNIFI

• Tipo di impiego

Tutor Junior

• Principali mansioni e responsabilità

Presso la sede principale, sono state svolte, nelle 200 ore lavorative, diverse attività volte soprattutto all'orientamento sia di tipo informative che formative. Collaborazione nella realizzazione delle attività promosse dall'Università degli Studi di Firenze, per avere una conoscenza diretta dei corsi di studio come l'Open Day e dei possibili ambiti occupazionali come il Career Day.

<ul style="list-style-type: none"> • Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro • Tipo di azienda o settore • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità 	<p>FEBBRAIO 2015 - MAGGIO 2015</p> <p>Scuola Politecnica di Palermo</p> <p>Laboratorio di ricerca nel settore dell'innovazione materica e nautica</p> <p>Progetto di Tirocinio Curriculare</p> <p>Il tirocinio formativo era suddiviso in un corso che prevedeva al suo compimento la realizzazione, in scala reale, un natante (catamarano). Le attività svolte all'interno di esso comprendevano una considerevole quantità di attività manuali volte alla realizzazione del natante stesso. Progettazione: studio sui materiali da utilizzare; prove meccaniche e fisiche; merchandising; realizzazione di prodotti per la vendita; comunicazione; grafica, flyer e brochure.</p> <p>Mostre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - I CANTIERI DEL DESIGN: tenutasi ai Cantieri culturali alla Zisa, a cura della prof.ssa Viviana Trapani, una mostra dedicata ai prodotti di design, realizzati all'interno del corso di "Laboratorio di progettazione II" - MATERIA LEGGERA: presso i Cantieri culturali alla Zisa, esposizione progetto di "Garden Design", con UNIPA, a cura della prof.ssa Viviana Trapani
<p>ISTRUZIONE E FORMAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Date (da – a) • Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione • Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio 	<p>Settembre 2017 – Dicembre 2019</p> <p>Università degli Studi di Firenze, DIDA.</p> <p>Communication design, visual design, service design, UX/UI design, product design, interior design</p> <p>TESI: "E se le piante potessero parlare con noi, cosa direbbero? Un'interfaccia Plant-Human Experience: HUMA"</p> <p>RELATORE: Prof. Giovanni Sinni</p> <p>CORRELATORE: Prof. Giuseppe Lotti</p> <p>ARGOMENTO: creazione di un'interfaccia "Plant-Human Experience" costruita su un'analisi scientifica della pianta e del suo ambiente. Accoppiato alla capacità di ricevere input umani, la pianta può restituire una risposta, promuovendo così un'esperienza di conversazione bidirezionale. Il lavoro esplora l'idea di migliorare le relazioni tra le piante e gli esseri umani e illustrare l'invisibile, combinando biologia, ricerca in linguaggio naturale (NLP), design e nuove tecnologie, nel tentativo di promuovere la comprensione inter-specie. Il progetto implica un'interazione diretta, tramite interfacce, sistemi di informazione, progettazione di visualizzazione e dispositivi di comunicazione per stabilire una connessione emotiva e intellettuale con gli utenti.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Qualifica conseguita • Livello nella classificazione nazionale (se pertinente) • Date (da – a) • Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione 	<p>Laurea Magistrale in Design</p> <p>110 e Lode</p> <p>Aprile 2018</p> <p>Università degli Studi di Firenze, DIDA.</p>

- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
- Date (da – a)
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
- Qualifica conseguita
- Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)
- Date (da – a)
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
- Date (da – a)
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio

Workshop LETTERPRESS

Il workshop ha proposto un percorso di avvicinamento all'uso dei font attraverso un approccio "fisico". Lo studio e la scoperta che i caratteri si possono toccare, prendere in mano: sono oggetti. L'obiettivo finale è stata la costruzione di lettere con il legno (con il supporto del Laboratorio Modelli per l'Architettura del Dida) e realizzazione di un prodotto con la stampa Letterpress (con la collaborazione della Tipografia Bandecchi & Vivaldi).

Partnership • Dipartimento di Architettura - DIDA - Università di Firenze • DIDALabs: Didacommunicationlab / Laboratorio Modelli per l'Architettura • Tipografia Bandecchi & Vivaldi

Ottobre 2013 – Luglio 2016

Università degli Studi di Palermo, Disegno Industriale.

Communication design, product design, interior design

TESI: "Design e processi di replicazione evolutiva: un portabottiglie per il vino. ALCOLECOLA"

RELATORE: Prof.ssa Vita Maria Trapani

ARGOMENTO: Il progetto trattato riguarda lo studio e l'analisi del mondo del design modulare, legato alle forme morfologiche, organiche e inorganiche, presenti in natura.

Partendo dalla definizione di modulo e comprendendone l'evoluzione del concetto nel tempo, nell'ambito del design e dell'architettura, la tesi mira alla realizzazione di un prodotto che abbia come caratteristiche principali, la modularità come strategia di produzione e le geometrie organiche come strategia strutturale.

Laurea di primo livello in Design

110 e Lode

Aprile 2015 – Maggio 2015

Corso di modellazione 3D, Dipartimento di Architettura

Disegno 2D e 3D su Rhinoceros

Novembre 2013

Mobility, Behaviours: Apps - PUSH

Progettazione e realizzazione di un app per la migioria dell'applicazione Traffico2. Presso il Palazzo Chiaramonte Steri, Palermo

<ul style="list-style-type: none"> • Date (da – a) 	Novembre 2013
<ul style="list-style-type: none"> • Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione 	Materiali per il Design - TecnoBox S.r.l
<ul style="list-style-type: none"> • Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio 	Progettazione e realizzazione di un packaging destinato al mercato alimentare
<ul style="list-style-type: none"> • Date (da – a) 	Ottobre 2012 - Marzo 2013
<ul style="list-style-type: none"> • Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione 	Comunicazione Visiva - Università degli Studi di Palermo
<ul style="list-style-type: none"> • Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio 	Realizzazione Short Video "R.I.P and T.R.I.P, 1000 modi per morire a Palermo... felici", a cura del prof. Philippe D'Averio. Lo short realizzato, mette in evidenza non solo le bellezze architettoniche della città di Palermo ma, attraverso una storia vero-simile, far risaltare la cultura e le tradizioni della medesima.
<ul style="list-style-type: none"> • Date (da – a) 	Luglio 2012
<ul style="list-style-type: none"> • Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione 	Liceo Scientifico Mauro Picone, Lercara Friddi
<ul style="list-style-type: none"> • Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio 	Scientifiche
<ul style="list-style-type: none"> • Qualifica conseguita 	diploma di istruzione secondaria superiore ad indirizzo scientifico
<ul style="list-style-type: none"> • Livello nella classificazione nazionale (se pertinente) 	88/100
MADRELINGUA	ITALIANO
ALTRE LINGUA	INGLESE
<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di lettura 	buono
<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di scrittura 	buono
<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di espressione orale 	buono
ALTRE LINGUA	FRANCESE
<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di lettura 	eccellente
<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di scrittura 	buono
<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di espressione orale 	buono

CAPACITÀ E COMPETENZE PERSONALI

CAPACITÀ E COMPETENZE RELAZIONALI

Ho un ottimo grado d'interazione con le altre persone in ambienti interpersonali, assumendo ruoli in cui la comunicazione è importante ed in situazioni in cui il lavoro di gruppo risulta essenziale. Capacità di lavorare in situazioni di stress e sotto pressione per scadenze legate all'attività lavorativa, con elevata capacità di adattamento a condizioni, luoghi e contesti diversi.

CAPACITÀ E COMPETENZE ORGANIZZATIVE

Grazie alle esperienze lavorative e universitarie, ho sviluppato una buona capacità di organizzazione dei tempi e degli spazi lavorativi, considerando e rispettando il lavoro altrui. Sono in grado di individuare le priorità e definire i tempi tecnici per quanto concerne la gestione del progetto in tutte le sue fasi.

CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE

Spiccata conoscenza ed eccellente padronanza degli strumenti informatici, sia hardware che software, di tutti gli OS di Windows – XP, Vista, Windows 7,8 e 10, dei programmi del Pacchetto Office (Word, Excel, Power Point, Outlook, Publisher, Access), Pacchetto Adobe (Illustrator, Photoshop, InDesign, PremierePro, ed AfterEffects) e programmi di disegno CAD e modellazione 3D (Autocad, Rhinoceros, Inventor e 3D Studio Max) e vari altri programmi per la creazione di video, nonché nella gestione dei principali social network, oltre che l'utilizzo di smartphone e tablet, per le più svariate funzioni.
Sono appassionata del Motion Graphic e Video Editing e nella sperimentazione di nuovi strumenti per l'animazione 3D.

CAPACITÀ E COMPETENZE ARTISTICHE

Appassionata di arte/architettura, ho buone capacità di utilizzo di diverse tecniche artistiche e disegno. Durante gli studi ho maturato una sensibilità progettuale, soprattutto per quanto concerne il disegno tecnico e industriale. Sono innamorata della musica e ho prodotto diverse tracce musicali.

PATENTE O PATENTI

B