



Mariia Ershova

PRESENTAZIONE

Ho conseguito la laurea magistrale in Product and Service Design presso Università di Roma la Sapienza. Avendo apprezzato l'attività di ricerca durante gli studi, ho proseguito con due Borse di studio per attività di ricerca.

A novembre ho iniziato il Dottorato di ricerca in Service Design for Public Sector.

Sono una persona versatile, che si adatta facilmente ai cambiamenti, desiderosa di sviluppare la mia esperienza in ambito di ricerca.

ESPERIENZA LAVORATIVA

Borsa di studio per attività di ricerca

Università di Roma la Sapienza [13/07/2023 – 12/10/2023]

Città: Roma | Paese: Italia | Sito web: <http://www.uniroma1.it/>

Attività di ricerca avente ad oggetto: "Studio di tecnologie avanzate per la user experience e per i processi gestionali in ambito museale" nel campo dell'Interaction and Service Design.

Mansioni:

- Studio delle tecnologie avanzate, come gli strumenti di intelligenza artificiale, e delle ricerche attualmente esistenti nel campo del design e delle discipline affini per la user experience e per i processi gestionali in ambito museale.
- Mappatura, benchmarking e verifica sperimentale di 60+ strumenti analitici e generativi di intelligenza artificiale, potenzialmente utili nel processo progettuale del design dei prodotti, interfacce, servizi ed esperienze museali.
- Stesura di due articoli sul tema, per una rivista scientifica (IxD&A, in fase di peer review) e per un convegno di rilievo internazionale (Cumulus Beijing, contributo accettato in attesa di presentazione).
- Scouting di bandi europei aperti potenzialmente utili per il proseguimento della linea di ricerca in oggetto.

Borsa di studio per attività di ricerca

Università di Roma la Sapienza [03/03/2023 – 02/07/2023]

Città: Roma | Paese: Italia | Sito web: www.uniroma1.it

Attività di ricerca avente ad oggetto: "Sviluppo sperimentale per i modelli di interazione del progetto MiRA" nel campo dell'Interaction and Service Design.

Mansioni:

- Desk research e field research.
- Sviluppo di UX/UI design (web design) e Product design (functionality e usability).

Workshop mentor

Università di Roma la Sapienza [13/03/2023 – 16/03/2023]

Città: Roma | Paese: Italia | Sito web: www.uniroma1.it

Il workshop internazionale "Design Your Roman Moves" alla Sapienza con studenti della Oslo Metropolitan University.

Mansioni:

- Presentazione del contesto dello sport a Roma basata sulla ricerca.
- *Mentoring* per gli studenti e revisioni dei loro progetti.
- Organizzazione e assistenza per gli studenti.

Product designer

Freelance marketplace per servizi digitali "Fiverr" [05/08/2021 – 28/02/2023]

Città: Roma | Paese: Italia | Sito web: <https://www.fiverr.com/mariaaershova>

Collaborazione su 32 progetti con aziende e ditte individuali.

Mansioni:

- UX/UI design (competitor research, design di applicazioni web e mobile, prototipazione interattiva per piattaforme di viaggio e finanza).
- Industrial Design (sketching, modellazione 3D, rendering, creazione di disegni tecnici e animazione di dispositivi, prodotti medici, alimentari, mobili, gioielli, quotidiani e artistici).
- Visual design (moodboard, presentazioni, video e social media).

Graphic designer

Turismo Sostenibile "Siciliamia" [01/02/2022 – 30/04/2022]

Città: Ragusa | Paese: Italia | Sito web: <https://www.siciliamia.com/>

Tirocinio online extracurricolare svolto per l'azienda "Siciliamia" in Sicilia e le aziende partner "Blue House" e "Gròtta Northern Lights" in Islanda nel settore turismo *sostenibile*.

Mansioni:

- UX/UI design del sito web attraverso sviluppo di parti del sito con l'obiettivo di facilitare *l'esperienza dell'utente*.
- Progettazione del visual identity nei social network che ha portato all'ottimizzazione dei canali.
- Realizzazione di altri graphic design: icone, firma email, video e identità visiva per un'associazione immobiliare.
- Lavoro in gruppo attraverso 6 progetti congiunti con UX design team e l'ufficio marketing.

Product designer

Il produttore di gioielli "Estet" [01/05/2019 – 31/07/2019]

Città: Mosca | Paese: Russia | Sito web: <https://www.estet.ru/>

Tirocinio svolto all'interno del corso di laurea.

Mansioni:

- Product design: progettazione di 2 linee di gioielli (schizzi, modellazione 3D, rendering).
- *Ricerca desk di mercato e concorrenti* per creare un prodotto innovativo.
- Sviluppo di contenuti per i social network attraverso campagna "happy hour".

UX designer

Centro ricreativo "Roma" [01/11/2018 – 30/04/2019]

Città: Mosca | Paese: Russia | Sito web: <https://russiakids.ru/moscow>

Tirocinio extracurricolare nel campo dei servizi per il tempo libero per adulti e bambini.

Mansioni:

- *Desk and field research*, identificazione delle esigenze e dei comportamenti degli utenti.
- Sviluppo di targeted graphics per social network.

Insegnante di programmazione

Scuola di programmazione "Codeclass" [01/01/2020 – 31/08/2021]

Città: Mosca | Paese: Russia | Sito web: <https://code-class.ru/>

Lavoro part-time come insegnante di programmazione per bambini e adolescenti, offline per i primi 3 mesi, online per il resto del tempo.

Mansioni:

- Didattica attraverso la realizzazione di semplici siti web utilizzando HTML, CSS JavaScript.
- Creazione di applicazioni mobili per Android e IOS in MIT App Inventor e Stencyl.
- Insegnare a programmare creando giochi in Roblox, Scratch, Kodu e Minecraft.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Dottorato di ricerca in Service Design for Public Sector

Università di Roma la Sapienza [01/11/2023 – Attuale]

Città: Roma | Paese: Italia | Sito web: www.uniroma1.it

Partecipazione a corsi di dottorato e workshop:

- sulla metodologia e gli strumenti della ricerca sul design,
- sulla pianificazione della ricerca sul design,
- sulla tematica multidisciplinare (pubblicazioni in corso per presentazione alla conferenza nazionale SID 2024).

Attività di insegnamento e tutoraggio per 2 corsi:

- "Interactive design studio" per la laurea magistrale (pubblicazioni in corso per la rivista scientifica "Design Principles & Practices" 2024),
- "Tecnologie Avanzate del Design per il Prodotto" per la laurea triennale.

Sviluppo della tesi su "Digital Twins in the Public Sector and the role of the Service Designer" (pubblicazioni in corso per presentazione al convegno di rilievo internazionale Cumulus Budapest e alla conferenza DMI:ADMC 2024).

Laurea Magistrale in Product and Service Design

Università di Roma la Sapienza [22/09/2020 – 26/10/2022]

Città: Roma | Paese: Italia | Sito web: www.uniroma1.it | Voto finale: 110 e lode / 110 | Numero di crediti: CFU 120 / 120

Progetto di tesi in Interaction design: *"Interactive learning of Italian verbal and nonverbal communication in the online community".*

Il servizio interattivo "Gestro" mira a rendere lo studio della comunicazione verbale e non verbale italiana più interattivo e comunicativo per aumentare la motivazione degli studenti utilizzando un'interfaccia tangibile e una piattaforma online. Il progetto si basa sul libro "Supplemento al dizionario italiano" di Bruno Munari e ne offre un'estesa appendice.

Con diritto di pubblicazione

Principali materie studiate e competenze professionali acquisite:

• **Advanced design studio** (*Design thinking + Design prototypes*): Sviluppo di un'innovazione basata sull'approccio del design sistemico nel campo del Packaging considerando il contesto *ambientale*, il sistema economico e gli aspetti sociali. Comprensione e applicazione degli strumenti utili all'analisi: Benchmarking e Mappa Concettuale attraverso Ricerca desk, Morphological, technological and functional features analysis, Proposta di prodotto/servizio, disegni tecnici, rendering e *prototipazione*.

Grade: 30 e lode/30

• **People centered design** (*Design for Services and Social Innovation*): Sviluppo di una proposta progettuale in tema "ReDesign Tourism" ovvero un'innovazione sostenibile considerando il contesto *ambientale*, il sistema economico, e gli aspetti sociali. Comprensione e applicazione degli strumenti utili all'analisi: Mappa Concettuale attraverso Ricerca desk, Sperimentazioni field, Target Interviews, Personas, Emphaty Maps, User Needs, Prototipazione interattiva attraverso, Systemic Innovation Diagram e Business Model Canvas.

Grade: 30 e lode/30

• **Interactive design studio** (*Internet of Things + Design for Interaction*): Sviluppo di una proposta progettuale in tema "Design for Parents" attraverso la creazione di un sistema IOT. Comprensione e applicazione degli strumenti e concetti: Concetto di Proxies per le misurazioni, IOT maturity-value, Cross ecosystem, Smart object in IOT, visual programming tool Node-red, Arduino, ESP8266, *Personas, Storyboard e Customer Journey Map*.
Grade: 30 e lode/30

• **Laboratory of Product Representation** (*Product Representation + Computational Design*): Il corso fornisce le competenze tecniche di modellazione tridimensionale dal reale al virtuale e ritorno, di scansione tridimensionale e di rendering. Il modulo "Computational Design" introduce modellazione parametrica attraverso il plugin Grasshopper per il programma Rhinoceros 3D.
Grade: 30/30

• **Laboratory of Smart Objects** (*Open Design + Smart Objects*): Creazione di prototipi di Smart Object secondo la ricerca e la sperimentazione con diverse forme, materiali, caratteristiche, funzionalità; sensori e attuatori; considerando le interazioni e l'esperienza dell'utente.
Grade: 30 e lode/30

• *Laboratory of Aesthetics (30 e lode/30), Laboratory of Mechanics (30/30), Enterprise Communication Management (27/30), Design Issues (30 e lode/30), Further learning work and training*

Laurea Triennale in Tecnica di lavorazione artistica dei materiali

Università Nazionale Tecnica di Ricerca MISiS [01/09/2016 – 31/08/2020]

Città: Moscow | Paese: Russia | Sito web: <https://en.misis.ru/> | Voto finale: 5 / 5 e lode | Numero di crediti: CFU 240 / 240

Progetto di tesi in Product design: "Modellazione 3D ed elaborazione del processo tecnologico per la produzione della fontana da tavolo".

In questo lavoro è stata sviluppata una piccola impresa per la creazione di fontane da tavolo. È stata effettuata un'analisi comparativa del software per la modellazione 3D e delle attrezzature necessarie per la produzione di fontane da tavolo.

Principali materie studiate e competenze professionali acquisite:

- **Geometria descrittiva e ingegneria grafica:** creazione di modelli CAD 3D, disegni tecnici.
- **Componenti delle macchine e fondamenti di lavoro con il software di progettazione:** modellazione 3D, disegni tecnici, specifiche parti macchina.
- **Realizzazione dei modelli e delle forme con l'uso della stampa 3D:** modellazione 3D, rendering.
- **Scienza dei materiali, Tecniche di lavorazione dei materiali:** proprietà di metalli e minerali e loro lavorazione.
- **Informatica:** linguaggio di programmazione C#.
- **Inglese,** Management di produzione, Economia, Contabilità finanziaria aziendale.
- **Matematica, Fisica, Chimica, Meccanica teorica, Elettrotecnica ed elettronica.**
- **Disegno, pittura, composizione.**
- **Metrologia, standardizzazione e certificazione, Progettazione dei processi tecnologici.**

PUBBLICAZIONI IN CORSO

[26/02/2024 – Attuale]

Verso una comunità di pratica per il service design nel settore pubblico: una proposta di ricerca partecipata

Baldini L., Belhaj S., Brunello L., Capri A., **Ershova M.**, Gracci R., Saviano M., Trevisan E. Verso una comunità di pratica per il service design nel settore pubblico: una proposta di ricerca partecipata. In: *Atti dell'assemblea SID 2024, Venezia* (fase di peer review)

Si propone la definizione di un format di ricerca partecipativo composto da una serie di call to action periodiche, con il duplice fine di creare dialogo e di documentare punti di vista relativi alla percezione e all'impatto del service design nel settore pubblico.

[11/02/2024 – Attuale]

Design Ethnography Driven Innovation for Urban Sport Communities: A Roman Case Study

D'Elia L., De Souza Rosa L., Aiuti A., Imbesi L., Saviano M., Malakuczi V., **Ershova M.** Design Ethnography Driven Innovation for Urban Sport Communities: A Roman Case Study. *The International Journal of Design in Society* ISSN 2325-1328 (fase di peer review)

Lo studio indaga le dinamiche dello sport come catalizzatore spontaneo di interazioni, concentrandosi sulle comunità sportive urbane e sui loro ruoli sociali, sull'inclusività e sulle principali sfide. Considerando il comune di Roma, sono state identificate 65 comunità, di cui 8 hanno collaborato attivamente con giovani designer per esplorare la loro identità e definire soluzioni su misura. Infine, i risultati del toolkit sono stati confrontati con i progetti dei designer per valutarne l'efficacia e la rilevanza.

[12/02/2024 – Attuale]

Improving Knowledge Management through Digital Twins, from Smart Buildings, Cities and Industries to the Public Sector

Ershova M., Malakuczi V., D'Elia L., Imbesi L. Improving Knowledge Management through Digital Twins, from Smart Buildings, Cities and Industries to the Public Sector. In: *DMI:ADMC Proceeding 2024, Delft* (fase di peer review)

Lo studio si propone di capire come i processi informativi attraverso le soluzioni Digital Twin possano fornire un'esperienza positiva agli stakeholder dei servizi pubblici, affrontando la sfida comune della gestione della conoscenza che può presentarsi.

[01/10/2023 – Attuale]

Design in Dialogue: AI as an Aid of Imagination for Future Scenarios

Malakuczi V., **Ershova M.**, Gentile A., Gironi C., Saviano M., Imbesi L. Design in Dialogue: AI as an Aid of Imagination for Future Scenarios. In: *DRS Conference Proceeding 2024, Boston* (accettato per pubblicazione)

L'articolo descrive i workshop che hanno dimostrato l'efficacia di seguire un protocollo di dialogo ben definito di Human Intelligence "framing" Artificial Intelligence, che funge da strumento di sviluppo delle competenze dell'IA, nonché da ice-breaker creativo, portando a rappresentazioni vivide di scenari speculativi dettagliati come base per un processo di progettazione lungimirante.

[09/02/2024 – 17/05/2024]

Digital Twins in the Public Sector and the role of the Service Designer

Ershova M. Digital Twins in the Public Sector and the role of the Service Designer. In: *P/References of Design. Cumulus Conference Proceeding Budapest 2024* (accettato per pubblicazione; contributo presentato il 17.05.2024)

Digital Twin sono sempre più discussi nella letteratura industriale, delle smart cities e della smart healthcare, ma cosa succederebbe se questa tecnologia fosse applicata anche al settore pubblico? Questa ricerca si propone di individuare i possibili utilizzi dell'approccio Digital Twin nei servizi pubblici e di capire quale ruolo può svolgere il Service Designer nel processo di integrazione di questa soluzione.

[09/01/2023 – 29/03/2023]

Sport for community building and social inclusion in the urban context

Malakuczi V., **Ershova M.**, Gentile A., Giambattista A., Imbesi L. Sport for Community Building and Social Inclusion in the Urban Context. *The International Journal of Design in Society* ISSN 2325-1328 (accettato per pubblicazione; contributo presentato il 29.03.2023)

La ricerca rientra nel campo del Design for Social Innovation e, una literature review iniziale ha rilevato numerosi modi in cui lo sport è stato già utilizzato per scopi socialmente utili, secondo tre focus diversi: dalle comunità in aree svantaggiate, all'inclusione di gruppi vulnerabili e l'emancipazione di persone sottorappresentate, fino alle buone pratiche che dimostrano le potenzialità dello sport in progetti di rigenerazione urbana.

CONFERENZE SCIENTIFICHE

[15/05/2024 – 17/05/2024]

Digital Twins in the Public Sector and the role of the Service Designer

Ershova M. Digital Twins in the Public Sector and the role of the Service Designer. In: *P/References of Design. Cumulus Conference Proceeding Budapest 2024* (contributo presentato il 17.05.2024)

Digital Twin sono sempre più discussi nella letteratura industriale, delle smart cities e della smart healthcare, ma cosa succederebbe se questa tecnologia fosse applicata anche al settore pubblico? Questa ricerca si propone di individuare i possibili utilizzi dell'approccio Digital Twin nei servizi pubblici e di capire quale ruolo può svolgere il Service Designer nel processo di integrazione di questa soluzione.

[22/11/2023 – 24/11/2023]

Evolving scenarios of AI in the design practice

Malakuczi V., Saviano M., **Ershova M.**, Gentile A., Imbesi L. Evolving scenarios of AI in the design practice. In: *Narratives of Love. Cumulus Conference Proceeding Beijing 2023* (contributo presentato il 23.11.23)

L'articolo mira ad analizzare gli strumenti di intelligenza artificiale generativa esistenti per i progettisti e descrivere le potenziali strategie "AI + Designer" all'interno dei flussi di lavoro attualmente diffusi. L'articolo esplora il potenziale dell'intelligenza artificiale nei campi creativi, dove gli autori identificano i possibili ruoli dell'intelligenza artificiale per migliorare il lavoro di progettazione e descrivono un'attività di mappatura e benchmarking degli strumenti AI disponibili per i Designer.

[12/06/2023 – 13/06/2023]

Comunità sportive come aggregatori della diversità nel contesto urbano. Indagine etnografica e sviluppo di un modello di coinvolgimento

Malakuczi V., Giambattista A., Gentile A., **Ershova M.** Comunità sportive come aggregatori della diversità nel contesto urbano. Indagine etnografica e sviluppo di un modello di coinvolgimento. In: *Atti dell'assemblea SID 2023, Pescara* (contributo presentato il 12.06.23)

È stato sviluppato un toolkit etnografico utile non solo a comprendere le buone pratiche, ma anche a individuare e classificare le comunità sportive e definire le dinamiche sociali che le caratterizzano.

[29/03/2023 – 31/03/2023]

Sport for community building and social inclusion in the urban context

Malakuczi V., **Ershova M.**, Gentile A., Giambattista A., Imbesi L. Sport for Community Building and Social Inclusion in the Urban Context. *The International Journal of Design in Society* ISSN 2325-1328 (contributo presentato il 29.03.2023)

La ricerca rientra nel campo del Design for Social Innovation e, una literature review iniziale ha rilevato numerosi modi in cui lo sport è stato già utilizzato per scopi socialmente utili, secondo tre focus diversi: dalle comunità in aree svantaggiate, all'inclusione di gruppi vulnerabili e l'emancipazione di persone sottorappresentate, fino alle buone pratiche che dimostrano le potenzialità dello sport in progetti di rigenerazione urbana.

CORSI DI PERFEZIONAMENTO

[06/02/2024 – 14/02/2024]

Corso di "Scrittura tecnico-scientifica 2024"

Università di Roma la Sapienza

- Il canale di comunicazione
- L'eredità dei giganti
- La pianificazione strategica del manoscritto scientifico
- Dalla prima versione alla versione definitiva
- Scrivere e pubblicare

[17/11/2023 – 19/11/2023]

GovJamRoma 2023 | Service Design a servizio dei cittadini

Università degli Studi Link

La GovJam è una tipologia specifica di jam che ha come ambito di riferimento quello della Pubblica Amministrazione. L'obiettivo specifico è quello di progettare e/o riprogettare, con soluzioni innovative, i servizi che la PA eroga.

[01/02/2022 – 01/07/2022]

Certificato 24 CFU nelle discipline antropo-psico-pedagogiche e nelle metodologie didattiche

Università di Roma la Sapienza

24 crediti formativi universitari (CFU) relativi alle competenze di base nelle discipline antropo-psico-pedagogiche e nelle metodologie e tecnologie didattiche, ai sensi dell'art.5 del D.Lgs. 13 aprile 2017, n. 59 e del D.M. 10 agosto 2017, n. 616.

Si riporta l'elenco degli esami sostenuti e riconosciuti:

- Pedagogia sperimentale
- Psicologia dello sviluppo e psicologia dell'educazione
- Didattica e metodologia dell' insegnamento in storia dell'arte
- Second language acquisition II

[03/06/2019 – 25/06/2019]

Corsi avanzati di modellazione 3D con l'architetto Giuseppe Fallacara

Univesità Nazionale Tecnica di Ricerca MISiS

Modellazione 3D, rendering di scale e mobili nei programmi Rhinoceros, Autodesk 3ds Max e Keyshot

[01/09/2019 – 31/12/2019]

Utente certificato T-FLEX CAD

Univesità Nazionale Tecnica di Ricerca MISiS

Modellazione 3D, rendering, disegni tecnici, specifiche di parti di macchine. Partecipazione alle lezioni "Teoria dell'automazione dei processi tecnologici". Superamento dell'esame di certificazione ufficiale T-FLEX CAD.

[02/09/2019 – 15/09/2019]

Corsi di web design

Scuola di web design "Highlights"

Sviluppo di un sito web in Adobe Photoshop. Teoria del UX&UI design, del web design e della prototipazione interattiva.

[01/02/2020 – 30/04/2020]

Corsi di prototipazione web e mobile in Figma

Piattaforma e-learning "Skillbox"

Corso di prototipazione interattiva web e mobile, UX&UI design, prototipazione interattiva, lavoro con griglie, componenti, stili e animazione.

[01/06/2021 – 31/08/2021]

Illustrazione in Adobe Illustrator

Piattaforma e-learning "Skillbox"

Illustrazione in Adobe Illustrator: creazione del personaggio, tipografia, isometrica, immagini 3D, illustrazioni complesse.

[01/10/2021 – 31/12/2021]

Motion design

Piattaforma e-learning "Skillbox"

Animazione in Adobe After Effects.

[01/09/2019 – 07/09/2019]

Corso di modellazione 3D e visualizzazione 3D

Scuola di visualizzazione e design 3D "Art e Shock"

Modellazione 3D e rendering di interni in Autodesk 3ds Max e Corona render. Corso di lezioni su rendering, teoria della professione modellatore 3d e visualizzatore 3d di esterni e interni.

[20/02/2019 – 10/06/2019]

Montatore di gioielli di secondo livello

Collegio di arti e mestieri di Carl Fabergé

Corsi di Montatore di gioielli di secondo livello (il livello più alto è il settimo in Russia). Nozioni di base sulla creazione di gioielli e lavorazione dei metalli.

CONCORSI E MOSTRE

[01/12/2021 – 31/07/2022]

Menzione d'onore del progetto "TRAYning" in Cumulus Green

Cumulus Green, Roma

Menzione d'onore del progetto "TRAYning" in design sistemico.

TRAYning è un vassoio educativo progettato per cambiare il sistema di alimentazione nelle mense delle scuole materne ed elementari. Il concetto di vassoio con piatti è stato ampliato per insegnare ai bambini, in modo giocoso, una sana alimentazione, la prevenzione degli sprechi alimentari e la consapevolezza ambientale.

Link: <https://cumulus2022.awardhub.org/showcase/-id/CG-10170>

[08/11/2021 – 11/11/2021]

Presentazione del progetto "TRAYning" in Maker Faire

Maker Faire, Roma

Presentazione del progetto "TRAYning" in design sistemico.

Link: <https://makerfairerome.eu/en/>

[13/06/2020 – 18/06/2020]

Partecipazione alla mostra "Art Moscow"

Gostiny Dvor, Mosca

Partecipazione alla mostra "Art Moscow" con una fontana da tavolo. "Art Moscow" è la più grande fiera di arte con una storia di 25 anni, che combina arte classica, moderna e gioielli di altissimo livello all'interno di uno spazio espositivo.

Link: <https://art-moscow.ru/>

[19/03/2019 – 20/03/2019]

Partecipazione al concorso studentesco in "Tecnica di lavorazione artistica dei materiali"

Mosca, Federazione Russa

Partecipazione al concorso studentesco in "Tecnica di lavorazione artistica dei materiali"

[2018]

Partecipazione al concorso di lavori creativi degli studenti in "Tecnica di lavorazione artistica dei materiali"

Izhevsk, Federazione Russa

Presentazione dei disegni "Design di gioielli" e "Minerali" nella nomination "Composizione"

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre: russo

Altre lingue:

inglese

ASCOLTO C1 LETTURA B2 SCRITTURA B2

PRODUZIONE ORALE C1 INTERAZIONE ORALE C1

italiano

ASCOLTO B2 LETTURA B2 SCRITTURA B2

PRODUZIONE ORALE B2 INTERAZIONE ORALE B2

tedesco

ASCOLTO B2 LETTURA B2 SCRITTURA B2

PRODUZIONE ORALE B2 INTERAZIONE ORALE B2

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

COMPETENZE DIGITALI

Modellazione 3D e Rendering

Grasshopper 3D / Rhinoceros 3D / Blender 3d / Agisoft Photoscan / SolidWorks / CLO 3D / Keyshot 3d / Autodesk 3ds Max

Prototipazione Rapida

XOD IDE / Arduino IDE

Adobe

Photoshop / Illustrator / Premiere / InDesign / After Effects

User Interface

Figma / WordPress

Programmazione di base

HTML / CSS / JavaScript / C#

User experience

Miro / FigmaJam

COMPETENZE TRASVERSALI

Communication e Leadership

- Mentoring nel workshop internazionale "Design Your Roman Moves" alla Sapienza
- Comunicazione efficace attraverso il contatto diretto con il cliente in "Fiverr" e "Roma"
- Progetti trasversali in "Siciliamia" e collaborazione con gli stakeholders

Presentation skills

- Presentazione della ricerca al convegno nazionale Pescara Design per la Diversità e al convegno internazionale "Design Principles & Practices"
- Partecipazione a concorsi con presentazione di progetti
- Presentazione di progetti durante gli studi universitari

Problem-solving e interesse per l'innovazione

- Sviluppo di progetti di problem-solving
- Elevato interesse per l'arte, la tecnologia e l'innovazione

ai fini della pubblicazione in ottemperanza all'art.15 del D.Lgs. 33/2013

28/05/2024