

Nicolò Sinatra

Curriculum scientifico — professionale

Indice

01 / Informazioni personali

- 1.1 / Anagrafica
- 1.2 / Contatti
- 1.3 / Profilo personale
- 1.4 / Istruzione e formazione
- 1.5 / Competenze

02 / Attività didattiche e professionali

- 2.1 / Attività professionali
- 2.2 / Partecipazioni ad esposizioni con progetti personali
- 2.3 / Progetti in partnership con enti e istituzioni
- 2.4 / Partecipazione a podcast

03 / Attività scientifiche, pubblicazioni e riconoscimenti

- 3.1 / Partecipazioni a conferenze
- 3.2 / Pubblicazioni
- 3.3 / Riconoscimenti

04 / Certificato di Laurea LM-12

01 / Informazioni personali

1.1 / Anagrafica

Nome / Nicolò
Cognome / Sinatra
Data / 22.01.1999
Luogo / Montecchio Emilia (RE)
Via / G. Matteotti 11
Comune / Albinea
Provincia / Reggio nell'Emilia
CAP / 42020
Nazione / Italia

1.2 / Contatti

Numero di telefono / 366 1971069
E-mail / nicolo.sinatra2@gmail.com
Social / [LinkedIn](#) | [Behance](#)

1.3 / Profilo Personale

Ho conseguito una laurea triennale e una laurea magistrale in Design, entrambe con lode, presso l'Università degli Studi della Repubblica di San Marino. Durante i miei anni di formazione ho partecipato attivamente a conferenze e concorsi nazionali ed internazionali, ottenendo riconoscimenti e menzioni d'onore. Ho avuto modo di apprendere e sviluppare metodologie, competenze e approcci trasversali nella realizzazione di progetti di UX/UI, applicando le metodologie di progetto del Design Thinking e del pensiero laterale. Ho acquisito esperienza nell'ideazione, prototipazione e sviluppo tecnico di interfacce e siti web, nella progettazione di identità visive coordinate, data visualization, percorsi di visita ed esperienze immersive interattive, con particolare attenzione a tematiche sociali e ambientali. Ho partecipato ad attività collaborative e di co-design con colleghi, enti, associazioni ed industrie culturali e creative. Durante il mio percorso formativo mi sono occupato di tematiche di ricerca quali la valorizzazione di un patrimonio tangibile e intangibile e il design per il territorio, applicando un approccio di progettazione phygital, tra spazio fisico e digitale, con la finalità di innescare nuove modalità di fruizione dei beni culturali.

1.4 / Istruzione e formazione

2021 – 2023

Laurea Magistrale in Design

(LM-12 - Classe delle lauree magistrali in Design - D.M. 270/2004)

Università degli Studi della Repubblica di San Marino¹

Valutazione / 110L

2018 – 2021

Laurea Triennale in Design

Università degli Studi della Repubblica di San Marino¹

Valutazione / 110L

2013 – 2018

Diploma di Liceo artistico-grafico

Istituto d'istruzione superiore "Blaise Pascal", Reggio Emilia

Valutazione / 93

1.5 / Competenze

Figma / ottimo

Html, CSS / ottimo

Javascript / discreto

Adobe Suite / ottimo

Procreate / buono

Processing, P5.js / buono

Arduino / discreto

Three.js / discreto

Unity / discreto

TouchDesigner / discreto

Github / discreto

Cinema 4D / buono

Blender / buono

Glyphs / discreto

Conoscenze linguistiche / inglese

¹ In base all'accordo di cooperazione interuniversitaria tra l'Alma Mater Studiorum - Università di Bologna e l'Università degli Studi della Repubblica di San Marino, vengono rilasciati i rispettivi titoli di studio: Laurea in Design e Laurea Magistrale in Design (da parte dell'Università di San Marino); Laurea in Design del prodotto industriale e Laurea Magistrale in Advanced Design (da parte dell'Università di Bologna).

02 / Attività didattiche e professionali

2.1 / Attività professionali

2020 – Oggi

Designer Freelance

> Maggio 2024 – Oggi

Progetto di Experience design applicato al bagno pubblico Commissionato da ConvertGreen Sagl con sede a Cadempino (Svizzera)

Ruolo e competenze /

- Analisi del contesto svizzero mediante sopralluogo, interviste e attività di benchmarking
- Organizzazione e pianificazione delle fasi progettuali
- Coordinamento e gestione della relazione con il cliente
- Gestione del lavoro in team e in autonomia

> Aprile 2024 – Oggi

Progettazione di un piano editoriale e dell'identità coordinata di una pagina social denominata *Fômm Quell*, per la divulgazione di eventi culturali e musicali sul territorio della provincia di Reggio Emilia, sotto forma di rubrica settimanale.

Ruolo e competenze /

- Progettazione di un design system e di un'identità visiva coordinata comprensiva di logotipo, grafiche, illustrazioni e animazioni
- Coordinamento e organizzazione con il team di lavoro per l'avanzamento del progetto

[Link alla pagina](#)

> Aprile 2020 – Febbraio 2022

Progettazione e sviluppo di un sito web, di un piano editoriale e dell'identità coordinata di una pagina social denominata *gold.sinatra* con la finalità di promuovere l'attività commerciale del laboratorio orafa artigianale Gold'Sinatra.

Ruolo e competenze /

- Progettazione, prototipazione e sviluppo di un design system, un sito web e una pagina Instagram
- Realizzazione di fotografie per la presentazione degli articoli
- Coordinamento e organizzazione con il cliente per l'avanzamento del progetto

[Link alla pagina](#)

Novembre 2023 – Gennaio 2024

Fonico

stage presso ENECE film, Milano

Ruolo e competenze /

- Registrazione sonora in presa diretta in qualità di boom operator
- Post Produzione delle tracce audio registrate

In collaborazione con Alice Di Francescantonio

Marzo – Dicembre 2021

Mostre, eventi, allestimenti e pubblicazione progetti

Collaborazione studentesca con UNIRSM DESIGN, San Marino:

> 06 – 10 Giugno 2022

Fuorisalone Milano Design Week

Allestimento dello spazio espositivo UNIRSM DESIGN

Laboratorio Mano Libera, Milano

> 13 – 19 Maggio 2022

Open Day UNIRSM DESIGN

Allestimento degli spazi universitari per presentare i progetti degli studenti

Monastero di Santa Chiara, San Marino

Ruolo e competenze /

- Tutoring nell'ambito del corso di laurea in Design della Repubblica di San Marino negli eventi: Fuorisalone 2022, Open Day UNIRSM DESIGN 2022
- Pubblicazione dei progetti studenteschi sulla piattaforma web dell'ateneo UNIRSM DESIGN tramite content management system (CMS) Wordpress

Marzo – Agosto 2021

Visual & Interacton Designer

stage presso Limiteazero, Milano

Ruolo e competenze /

- Ambientazioni e render utili alla presentazione dei concept di progetto
- Progettazione di grafiche ambientali per il progetto STEP
- Sperimentazione con spazi virtuali tramite il software Unity al fine di esplorare gli spazi allestitivi di una mostra in fase di progettazione
- Coordinamento della fase di presentazione di proposte progettuali
- Collaborazione e sinergia con il team di progetto

Giugno – Luglio 2017

Product Designer

stage presso Ido Light, Reggio Emilia

Ruolo e competenze /

- Elaborazione di nuove proposte di luminarie
- Ambientazioni e render utili alla presentazione dei concept di progetto
- Collaborazione e sinergia con il team di progetto

2.2 / Partecipazioni ad esposizioni con progetti personali

20 Maggio – 26 Novembre 2023

19a Biennale di Venezia

Ospite Ospitante

Progetto / SOTTOSALE

Padiglione della Repubblica di San Marino, Fucina del Futuro, Calle e Campo San Lorenzo, Venezia

23 – 26 Maggio 2024

Biennale Internazionale di Grafica

D/STANZE – forme, relazioni, approssimazioni [UNIRSM X BIG]

Progetto / SOTTOSALE

Magazzini Raccordati della Stazione Centrale, Milano

08 – 10 Giugno 2022

Fuorisalone Milano Design Week

Forme di gioia

Progetto / GocciaGoccia

Laboratorio Mano Libera, Milano

Settembre 2021

Fuorisalone Milano Design Week

Future Archive

Progetto / F**k Data

BASE, Milano

2.3 / Progetti in partnership con enti e istituzioni

Luglio 2023 – Marzo 2024

Pesaro Capitale della cultura 2024, Comune di Pesaro

Progetto di Tesi Magistrale "ARC. La memoria delle architetture. Itinerario fisico-digitale di valorizzazione del patrimonio architettonico"

Descrizione / Proposta progettuale, sviluppata in occasione di Pesaro Capitale Italiana della Cultura 2024, che intende valorizzare il patrimonio, tangibile e intangibile, di alcuni edifici pubblici del '900 attraverso un'esperienza di fruizione phygital. ARC consiste in un progetto di interaction design, un itinerario, che mediante una piattaforma web offre contenuti storici, architettonici, aneddotici principalmente sotto forma di racconti orali, supportati da contenuti visivi provenienti dalla consultazione e l'utilizzo di materiale d'archivio. La narrazione sfrutta le possibilità di un sistema di geofencing: dei campi circolari associati a specifiche coordinate fisiche vengono utilizzati come trigger per l'attivazione di contenuti site-specific, contestuali alle specifiche architetture. Il visitatore attiva i contenuti semplicemente occupando lo spazio, attraverso un'azione non formalizzata ma consapevole, nel momento in cui viene rilevato il suo ingresso nei campi circolari, in una logica di spazialità fisica e digitale integrate.

Relatrice / Silvia Gasparotto; Correlatrice / Alessandra Bosco

Ruolo e competenze /

- Analisi e ricerca del contesto storico e architettonico della città di Pesaro
- Analisi e ricerca sulle tipologie e metodologie di fruizione di un patrimonio intangibile: il museo a cielo aperto
- Analisi e ricerca sulla relazione tra Cultural Heritage e design nell'era digitale
- Analisi e ricerca sugli utenti target
- Consultazione e utilizzo di materiale d'archivio digitalizzato
- Progettazione e prototipazione di un'interfaccia responsive e metodologie per aumentare l'interazione con un patrimonio digitalizzato

- Competenze tecniche di sviluppo front-end in HTML/CSS e JS impiegando le librerie Mapbox GL JS, Turf.js, Howler.js e utilizzando tecnologie di geofencing
- Generazione di una traccia audio tramite software di Intelligenza Artificiale appartenente alla tipologia "Text To Voice"
- Progettazione di un sistema di wayfinding orizzontale

[Link al progetto](#)

Giugno – Novembre 2021

Ceramiche Refin S.p.A.

Progetto di Tesi Triennale "GRES. Gamification come metodo narrativo promozionale"

Descrizione / Il progetto consiste nell'ideazione di un factory tour per un'azienda di ceramiche, che attraverso l'impiego di un serious game 3D con supplementi in realtà aumentata, ha lo scopo di comunicare ad un target ipotetico non del settore (come ad esempio le scuole), il ciclo produttivo del grès porcellanato. Lo storytelling prevede l'alternarsi di spiegazioni orali a task e video in realtà aumentata, che permettono all'utente di sbloccare durante la visita, step by step, un mondo digitale che ricrea il processo di produzione, assegnando un colore a ogni fase e illustrandolo schematicamente. La componente digitale è pensata per essere fruita anche in maniera asincrona.

Relatrice / Silvia Gasparotto; Correlatori / Sergio Brugiolo, Ilaria Ruggeri

- Analisi del contesto di produzione e delle fasi produttive del grès porcellanato mediante sopralluogo e interviste
- Progettazione e prototipazione dell'interfaccia di un serious game 3D e contenuti in AR utili alla narrazione di un ciclo produttivo industriale
- Produzione di video divulgativi per la presentazione del prototipo realizzato

[Link al progetto](#)

Febbraio – Giugno 2023

Circolo Legambiente Adria-Delta del Po, Strada dei Vini e dei Sapori, Arpa Emilia-Romagna, Arpa Veneto, Enti Regolatori dei Laghi

Sviluppo di SOTTOSALE, un progetto di sensibilizzazione che unisce Interaction ed Experience Design, composto da un'installazione e una piattaforma digitale. Partendo dall'analisi e dalla rielaborazione di open datasets, sono state esplorate le conseguenze del cambiamento climatico sugli ecosistemi del fiume Po attraverso un viaggio lungo le sue sponde, che ne racconta il fragile equilibrio e ricostruisce le cause del fenomeno di intrusione salina.

Ruolo e competenze /

- Progettazione, sviluppo e prototipazione di un Design System
- Realizzazione di data visualization a partire da open datasets degli enti regionali Arpa Emilia-Romagna, Arpa Veneto e gli Enti Regolatori dei Laghi
- Progettazione di una user experience e user interface
- Sviluppo front-end in HTML/CSS e JS impiegando la libreria Mapbox GL JS
- Storytelling con l'obiettivo di sensibilizzare sulla crisi climatica e le sue conseguenze con particolare attenzione al fenomeno della risalita del cuneo salino

- Instaurazione di un rapporto collaborativo con enti e associazioni territoriali
- Programmazione, organizzazione e applicazione di una strategia di Guerrilla marketing a scopo informativo e divulgativo attraverso un'installazione site specific nel mercato contadino di Ferrara
- Capacità organizzative e di gestione del flusso di lavoro in un team work

Realizzato assieme ad Alice Di Francescantonio, Linda Amodeo e Marta Mezzetti

[Link al progetto](#)

Febbraio – Giugno 2023

Teatro “La Fenice” e Liceo Classico Statale “G. Perticari”, Senigallia

Progettazione di una scenografia digitale per lo spettacolo “Le Nuvole di Aristofane” messo in scena dagli studenti del Liceo Classico Statale “G. Perticari”, Senigallia (AN). La scenografia è stata progettata per poter essere controllata e gestita in tempo reale interattivamente, in funzione dei movimenti coreografici.

Art director / Daniele Tabellini

Ruolo e competenze /

- Applicazione della metodologia del Design Thinking
- Processi di co-design con il regista e la coreografa dello spettacolo
- Sperimentazione per la produzione di immagini tramite prompt, con software di Intelligenza Artificiale come Stable Diffusion, DALL-E e Playground
- Progettazione di storyboard in fase di co-design utili alla definizione della scenografia digitale in relazione ai movimenti coreografici
- Progettazione e sviluppo di un ambiente 3D interattivo in tempo reale mediante la libreria javascript Three.js
- Competenze tecniche di sviluppo e di creative coding
- Capacità organizzative e di gestione del flusso di lavoro in un team work

Realizzato assieme ad Enrico Giunchedi e Marta Mezzetti

[Link al progetto](#)

28 Novembre – 12 Dicembre 2022

SMIAF - San Marino International Arts Festival (RSM)

Progettazione di attività collaborative nel periodo invernale al fine di creare nuove relazioni legate a Smiaf nell'ambito del Workshop di business & entrepreneurship

Docente / Chiama Amatori

Ruolo e competenze /

- Applicazione di strumenti e modelli di analisi, pianificazione e controllo come il Business model canvas
- Analisi e valutazione critica del modello di business e imprenditorialità di un'organizzazione che opera nelle industrie creative
- Processo di co-design svolto con l'art director di SMIAF
- Sviluppo di un concept per rendere SMIAF accessibile in più periodi dell'anno

Realizzato assieme ad Alice Di Francescantonio, Claudia Ciulla e Federica Rossi

02 – 04 dicembre 2022

e-REAL, MIC Faenza - Museo Internazionale della Ceramica

Partecipazione al workshop *Tactile experience design per spazi museali interattivi*. Dal workshop è emerso un progetto in fase di prototipazione che ha messo in relazione gli utenti, lo spazio museale, i beni culturali e le informazioni ad essi legati. Supervisor / Michele Zannoni, Giorgio Dall'Osso

Ruolo e competenze /

- Indagine degli spazi allestitivi, con focus sulla sezione dedicata all'Iran
- Progettazione di un'installazione site-specific interattiva attraverso tecniche di rappresentazione visiva e prototipazione utilizzando software come Arduino, Cinema 4D e Processing
- Capacità organizzative e di gestione del flusso di lavoro in un team work

Febbraio – Giugno 2022

MCSN – Museo Cantonale di Storia Naturale, SUPSI – Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana

Proposta di progetto per una fruizione aumentata dei contenuti faunistici e ambientali del diorama alpino del Museo Cantonale. Progettazione di un percorso museale tattile e di una traccia sonora fruibile nell'area del diorama di riferimento. Supervisor / Alessandra Bosco, Roberto Paci Dalò

Ruolo e competenze /

- Indagine degli spazi allestitivi e attività di ricerca sul diorama alpino mediante sopralluogo nel Museo Cantonale
- Processi di co-design nelle fase di ricerca del progetto
- Partecipazione alla creazione di un podcast per raccontare l'esperienza vissuta in Svizzera
- Progettazione di una visitor experience sensoriale, che coniuga udito e tatto
- Progettazione e realizzazione di un paesaggio sonoro suddiviso in otto canali audio spazializzati, a partire da archivi e suoni registrati, sulla base di due notazioni grafiche
- Prototipazione di un'installazione interattiva sonora spazializzata, mediante tecnologia beacon BLE
- Progettazione e prototipazione (stampa 3d) di otto differenti tappeti tattili modulari, uno per ciascuno diorama
- Capacità organizzative e di gestione del flusso di lavoro in un team work

Realizzato assieme ad Alice Di Francescantonio e Marta Mezzetti

Maggio 2021

Bepart, MAUA e Repubblica del design

Sviluppo di un progetto di design speculativo nell'ambito dei Big data, parte di Future Archive: una mostra diffusa, con opere in realtà aumentata su un futuro distopico ipotetico, realizzato in occasione del Salone del mobile 2021

Art Director / Keenan Rush e Stefano Calia

Ruolo e competenze /

- Analisi dei nuovi trends per predire implicazioni future e formare scenari plausibili

- Progettazione e presentazione di una soluzione di design speculativo mediante software di modellazione 3D e realtà aumentata, successivamente implementata nell'app ImaginAR, nella collezione Future Archive

Realizzato assieme ad Eva Parenti e Iaria Alloli

[Link al progetto](#)

Ottobre 2020 – Febbraio 2021

Associazione Forum Rimini Venture 2027, Agenzia Piano Strategico Srl e Piano Strategico di Rimini, ART-ER Area S3 territorio di Rimini, Visit Rimini, Laboratorio Aperto Rimini

Sviluppo del progetto Future Nature, parte di Rimini Rising. Concept di service design per valorizzare la destination brand di Rimini

Supervisori / Omar Vulpinari e Ilaria Montanari

Ruolo e competenze /

- Applicazione delle tecniche del Design Thinking
- Progettazione di esperienze di edutainment per la salvaguardia ambientale
- Attività di ricerca sul target attraverso metodi qualitativi e quantitativi
- Sviluppo di un concept di una visitor experience interattiva, immersiva e sensoriale per la divulgazione scientifica
- Capacità organizzative e di gestione del flusso di lavoro in un team work

Realizzato assieme a Lorenzo Bertozzi, Miriana Cerenzia, Alessia Crispino, Alice Di Francescantonio, Alice Tarini

2019

Mediterranea Saving Humans

Progettazione e prototipazione nell'ambito del Workshop "For those who are suspended". Prodotti e azioni per comunità sospese: soccorritori, navi di salvataggio

Parte di San Marino Design Workshop 2019

Docente / Alessio Abdollahian

Ruolo e competenze /

- Applicazione delle tecniche del Design Sprint
- Progettazione e prototipazione di soluzioni per agevolare il soccorso dei migranti
- Capacità organizzative e di gestione del flusso di lavoro in un team di lavoro

Realizzato assieme ad Alessia Bastoni

2.4 / Partecipazione a podcast

06 Giugno 2022

Unirsm Design goes to Lugano (SUPSI)

Realizzato nella fase finale del workshop "La natura nel Museo: design acustico per esperienze sonore immersive" tenutosi dal 21 al 25 marzo 2022 a Lugano.

Lugano, Svizzera | [Link al podcast](#)

03 / Attività scientifiche, pubblicazioni e riconoscimenti

3.1 / Partecipazioni a conferenze

08 – 09 Settembre 2022

Speaker selezionato con procedure di peer review del convegno internazionale "2CO Communicating Complexity"

Contributo presentato / anima mundi, making the invisible visible

In collaborazione con Alice Di Francescantonio, Federica Rossi

School of Architecture, design and urban planning, Alghero (SA)

[Link al progetto](#)

10 Giugno 2022

Speaker selezionato per l'evento nazionale "Ascoltare il Rione"

Organizzatori / EustachiORA e Università di Design di San Marino

Contributo presentato / GocciaGoccia, progetto di product design

Fuorisalone 2022, Laboratorio Mano Libera, Milano

3.2 / Pubblicazioni

Di Francescantonio, A., Sinatra, N., Rossi, F. (2023). anima·mundi, making the invisible visible, in Ceccarelli, N. (2023) *2CO3: Communicating Complexity: Contributions from the 2022 Alghero Conference*. Milano: Franco Angeli.

3.3 / Riconoscimenti

Selezione per ADI Index 2022

GRES / Progetto di tesi triennale

[Link al progetto](#)

Nominato per UX Design Award 2023

SOTTOSALE / Information design

[Link al sito](#) | [Link Behance](#)

Design 4 future award 2021

F**k Data / Design speculativo

[Link al progetto](#)

04 / Certificato di Laurea LM-12



UNIVERSITA' DEGLI STUDI
DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

SEGRETERIA E SERVIZI AGLI STUDENTI
ORIENTAMENTO

Matricola 55300

N. Registro 202444766/M408

Si certifica che SINATRA NICOLÒ, nato a MONTECCHIO EMILIA (RE) il 22/01/1999, ha conseguito in data 28/03/2024 la Laurea Magistrale in CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN DESIGN (LM-12 - Classe delle lauree magistrali in Design) (D.M. 270/2004), con voti 110/110 e lode.

Si certifica che ha superato i seguenti esami:

DESCRIZIONE	DATA ESAME	VOTO	SSD	CFU	CONV.
Graphic Design	08/02/2022	30/30	ICAR/13	6	
Media Design Lab (C.I.)	08/02/2022	30/30	ICAR/13	=	
Motion Design	08/02/2022	30/30	ICAR/13	6	
Interaction Design Lab (C.I.)	17/02/2022	30/30 L	ICAR/13	=	
Metodologia della Ricerca	17/02/2022	30/30 L	ICAR/13	3	
Teorie e tecniche dell'interazione	17/02/2022	30/30 L	ICAR/13	6	
Semiotica degli artefatti	23/06/2022	30/30	M-FIL/05	5	
Exhibit Design	27/06/2022	30/30 L	ICAR/13	6	
Exhibit Design Lab (C.I.)	27/06/2022	30/30 L	ICAR/13	=	
Experience Design	27/06/2022	30/30 L	ICAR/13	6	
Digital Making	28/06/2022	30/30	ICAR/13	6	
Product Design	28/06/2022	30/30	ICAR/13	6	
Product Design Lab (C.I.)	28/06/2022	30/30	ICAR/13	=	
Human Factors (C.I.)	05/09/2022	30/30	M-PSI/01	=	
Modulo applicativo	05/09/2022	30/30	M-PSI/01	3	
Modulo di fondamenti	05/09/2022	30/30	M-PSI/01	3	
Convalida e riconoscimento esperienze maturate dallo studente in ulteriori attività formative	07/11/2023	Idoneo		10Si - RADI	
Attività extracurriculare	27/02/2024	Idoneo		4Si - RADI	
Design Cultures	09/02/2023	30/30 L	SPS/08	6	
Digital Narratives Lab (C.I.)	10/02/2023	30/30 L	L-ART/06	=	
Regia	10/02/2023	30/30 L	L-ART/06	6	
Sound Design	10/02/2023	30/30 L	L-ART/06	6	
Game Design	12/06/2023	30/30 L	ING-INF/05	5	
Design dei sistemi interattivi (C.I.)	23/06/2023	30/30 L	ICAR/17	=	
Modulo teorico pratico	23/06/2023	30/30 L	ICAR/17	6	
Modulo UX - UI	23/06/2023	30/30 L	ICAR/17	2	
Fondamenti per lo sviluppo critico della tesi	26/06/2023	Idoneo	ICAR/13	3	
Data Visualization	28/06/2023	30/30	ICAR/13	6	
Information Design Lab (C.I.)	28/06/2023	30/30	ICAR/13	=	
Information Experience	28/06/2023	30/30	ICAR/13	6	
Laboratorio di laurea (C.I.)	28/03/2024	Idoneo		=	
Prova Finale	28/03/2024	Idoneo	PROFIN_S	12	
TOTALE CFU ACQUISITI				128	

LEGENDA - Motivi dei Riconoscimenti

RADI Ricon. attività didattica integrativa

Titolo rilasciato secondo l'Accordo di cooperazione interuniversitaria con Alma Mater Studiorum - Università di Bologna, sottoscritto in data 10 marzo 2017).



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

SEGRETERIA E SERVIZI AGLI STUDENTI
ORIENTAMENTO

Matricola 55300

N. Registro 202444766/M408

PER TUTTI GLI USI CONSENTITI DALLA LEGGE.

San Marino - RSM, 09/01/2025

Il responsabile dei Servizi di Segreteria

I DATI DEL PRESENTE CERTIFICATO SONO ESTRATTI DAL SISTEMA INFORMATIVO AUTOMATIZZATO DI QUESTA UNIVERSITÀ.



Il presente curriculum viene reso ai sensi e per gli effetti degli articoli 46 e 47 del d.P.R. n. 445/2000. Si autorizza il trattamento dei dati personali ivi contenuti limitatamente alla procedura in oggetto.

Reggio Emilia, 07/01/2025

Firma