

FORMATO EUROPEO
PER IL CURRICULUM
VITAE



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome **Di Francescantonio Alice**
Indirizzo

Nazionalità

ESPERIENZA LAVORATIVA

- Date (da – a) 09 - 15 ottobre 2025
- Nome e indirizzo del datore di lavoro Alma Mater Studiorum Università di Bologna
- Tipo di azienda o settore Design
- Tipo di impiego **Partecipazione all'esposizione Made in Italy towards Sustainability. From Tradition to Futures** presso la Sala d'Arme, Palazzo Vecchio a Firenze
Evento organizzato da MICS – Made in Italy Circolare e Sostenibile
Progetto__1.10 Beyond the Space Life. Digital Living Lab for Human life in Space
__supporto alla preparazione dell'esposizione
- Principali mansioni e responsabilità

- Date (da – a) settembre 2025 – in corso
- Nome e indirizzo del datore di lavoro Alma Mater Studiorum Università di Bologna
- Tipo di azienda o settore Design
- Tipo di impiego **Tutoraggio alla docenza del Laboratorio di Advanced Design 3B**
Corso__Laurea Magistrale in Advanced Design dei Servizi
Docenti__Silvia Gasparotto e Ilaria Scarpellini
__supporto alla progettazione e revisioni dei lavori
__gestione dei rapporti con gli studenti
__lezione guidata propedeutica all'utilizzo di Figma
- Principali mansioni e responsabilità

- Date (da – a) aprile 2025 – in corso
- Nome e indirizzo del datore di lavoro Alma Mater Studiorum Università di Bologna
- Tipo di azienda o settore Design

• Tipo di impiego	Borsa di ricerca all'interno del progetto “1.10 Beyond the Space Life. Digital Living Lab for Human life in Space” appartenente allo SPOKE 1 del Partenariato MICS – Made in Italy Circolare e sostenibile Proposer__Advanced Design Unit Project Leader__Laura Succini Partner__Thales Alenia Space Italia S.p.A.
• Principali mansioni e responsabilità	__perfezionamento, sistematizzazione e integrazione della ricerca svolta sui casi studio __progettazione dell'esperienza utente della piattaforma di progetto __progettazione dell'esperienza utente del configuratore di layout di stazione spaziale __creazione di tools e strategie per progettare habitat spaziali considerando il benessere dell'utente in microgravità e la flessibilità degli arredi in un'ottica di innovazione responsabile e filiera Made in Italy __sviluppo di sistemi di validazione e testing __organizzazione del lavoro in team __gestione del database collettivo __finalizzazione dei dati per il configuratore e integrazione nel database __raccolta dei materiali e completamento dei contenuti per la piattaforma __progettazione dello storytelling della piattaforma __rendicontazione e disseminazione del progetto
• Date (da – a)	maggio 2024 - in corso
• Nome e indirizzo del datore di lavoro	ConvertGreen Sagl con sede a Cadempino (Svizzera)
• Tipo di azienda o settore	Design
• Tipo di impiego	Attività da Designer freelance Progetto Kazuba Experience Commissionato da ConvertGreen Sagl con sede a Cadempino (Svizzera) Sviluppo di un progetto di Experience design mirato a concepire nuove prospettive di fruizione delle toilettes pubbliche a secco, prodotte dall'azienda francese Kazuba e distribuite sul territorio svizzero da ConvertGreen Sagl.
• Principali mansioni e responsabilità	__studio del design brief __pianificazione e organizzazione preliminare delle fasi di progetto __applicazione del processo progettuale Design Thinking __ricerca e analisi del contesto attraverso sopralluogo e benchmarking __ricerca utenti attraverso interviste __gestione del lavoro in team e in autonomia __coordinamento e gestione della relazione con il cliente e gli stakeholders __stesura dei concept e presentazione al cliente
• Date (da – a)	settembre 2024 - ottobre 2024 / settembre 2025 – in corso
• Nome e indirizzo del datore di lavoro	ConvertGreen Sagl con sede a Cadempino (Svizzera)
• Tipo di azienda o settore	Design

• Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	Attività da Designer freelance __consulenza web __ricerca dei contatti __curatela della newsletter e di LinkedIn __redazione degli articoli mensili
• Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro • Tipo di azienda o settore • Tipo di impiego	09 - 13 settembre 2024 Università degli Studi della Repubblica di San Marino (RSM) Design Tutoraggio alla docenza durante il Workshop dal titolo “Confini: segni, azioni e percezioni di limiti reali e immaginari” Parte di ContaminAzioni Erranti 2024, UNIRSM design Docente __Claudia Cantarin Partecipazione in qualità di Tutor al Workshop rivolto agli studenti del corso di Laurea Triennale in Design dell’Università della Repubblica di San Marino e del Corso di Laurea in Design del prodotto industriale dell’Università di Bologna. Un percorso polimorfo sul tema del confine, da cui sono emersi tre concept mirati a favorire il senso di comunità nel contesto di Go2025_Capitale Europea della Cultura. I focus delle idee progettuali sono stati: la narrazione storica attraverso luce, buio e proiezioni di materiali d'archivio in un'installazione site specific, il coinvolgimento dei bambini delle due frontiere con un prodotto ludico ed, infine, la cura della memoria e delle percezioni attraverso un prodotto editoriale.
• Principali mansioni e responsabilità	__coordinamento dei laboratori __raccolta del materiale video / fotografico __supporto alla progettazione e revisioni dei lavori __gestione dell’attività di peer review __progettazione dello spazio espositivo per la mostra finale
• Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro • Tipo di azienda o settore • Tipo di impiego	23 - 26 maggio 2024 Università degli Studi della Repubblica di San Marino (RSM) Design Partecipazione all’esposizione Biennale Internazionale di Grafica D/STANZE – forme, relazioni, approssimazioni [UNIRSM X BIG] presso Magazzini Raccordati della Stazione Centrale di Milano, con il progetto SOTTOSALE
• Principali mansioni e responsabilità	__curatela della comunicazione del progetto
• Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro • Tipo di azienda o settore • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	novembre 2023 - gennaio 2024 ENECE film, Milano Cinema Stage curriculare Tirocinio svolto a Pesaro (PU), finalizzato allo sviluppo del progetto di Tesi Magistrale “COMUNE N55. Una sinergia tra design e cinema documentario per la valorizzazione del patrimonio architettonico”.

	Autrice e regista del progetto documentario, ho lavorato in team con il collega Nicolò Sinatra che contestualmente alle riprese si è occupato della presa diretta del suono.
• Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro • Tipo di azienda o settore • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	20 maggio - 26 novembre 2023 Università degli Studi della Repubblica di San Marino (RSM) Design Partecipazione all'esposizione 19a Biennale di Venezia Ospite Ospitante presso Padiglione della Repubblica di San Marino, Fucina del Futuro, Calle e Campo San Lorenzo a Venezia, con il progetto SOTTOSALE __curatela della comunicazione del progetto
• Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro • Tipo di azienda o settore • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	13 - 19 maggio 2023 Università degli Studi della Repubblica di San Marino (RSM) Design Collaborazione studentesca per il coordinamento e l'allestimento della mostra annuale dei progetti Open Day UNIRSM design __progettazione degli spazi espositivi più idonei a valorizzare i prodotti __valutazione delle modalità di presentazione e relative tecnologie utili
• Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro • Tipo di azienda o settore • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	08 - 09 giugno 2022 Università degli Studi della Repubblica di San Marino (RSM) Design Partecipazione all'esposizione Fuorisalone Milano Design Week - Forme di gioia presso il Fuorisalone 2022, via degli Arcimboldi 5 a Milano, con il progetto Cipì __curatela della comunicazione del progetto __partecipazione attiva alla tavola rotonda
• Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro • Tipo di azienda o settore • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	07 giugno 2022 Università degli Studi della Repubblica di San Marino (RSM) Design Collaborazione studentesca per l'allestimento di spazi espositivi Forme di gioia __progettazione collettiva dell'identità visiva per la mostra __allestimento dello spazio espositivo
• Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro • Tipo di azienda o settore	06 giugno 2022 Università degli Studi della Repubblica di San Marino (RSM) Design

• Tipo di impiego	Contributo all'interno del podcast UNI(VERSI) - Università degli Studi della Repubblica di San Marino, nell'episodio al titolo "Unirsm Design goes to Lugano (SUPSI)", realizzato presso SUPSI, Dipartimento ambiente costruzioni e design (DACD), Mendrisio (Svizzera). Autore__USMARADIO Link all'episodio del podcast
• Principali mansioni e responsabilità	__partecipazione all'attività di co-design __relazione delle attività svolte tramite podcast
• Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro • Tipo di azienda o settore • Tipo di impiego	21 maggio - 31 ottobre 2021 Università degli Studi della Repubblica di San Marino (RSM) Design Partecipazione all'esposizione 17a Biennale di Venezia Friendship project – proximity culture! presso il Padiglione della Repubblica di San Marino, Ateneo Veneto a Venezia, con il progetto For those who are suspended. Partner__Mediterranea Saving Humans
• Principali mansioni e responsabilità	__curatela della comunicazione del progetto __realizzazione del prototipo in scala 1:1
• Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro • Tipo di azienda o settore • Tipo di impiego	14 maggio - 31 ottobre 2021 Università degli Studi della Repubblica di San Marino (RSM) Design Partecipazione all'esposizione MEDITERRANEA 19 Young Artists Biennale School of Waters presso l'Antico Monastero Santa Chiara, Città di San Marino (RSM), con il progetto Sawubona Partner__Mediterranea Saving Humans
• Principali mansioni e responsabilità	__curatela della comunicazione del progetto __realizzazione del prototipo in scala 1:1
• Date (da – a) • Nome e indirizzo del datore di lavoro • Tipo di azienda o settore • Tipo di impiego	marzo 2021 - giugno 2021 BSD Design, Milano Interaction design Stage curriculare Tirocinio multidisciplinare svolto in sinergia con il team in studio.
• Principali mansioni e responsabilità	__partecipazione alla curatela editoriale, rielaborazione e finalizzazione dei portfolio aziendali nelle due lingue italiano e inglese __attività valutative all'interno di progetti di ricerca sull'intelligenza artificiale, integrata negli assistenti virtuali presenti sulle piattaforme online, attraverso la sintesi di papers scientifici e analisi quantitative e qualitative nelle fasi di testing __contributo in laboratori di formazione tecnica relativa al tool Figma per la Fondazione ITSSI di Roma, seguendo gli studenti nella prototipazione dell'app per il Bioparco di Roma __progettazione in co-design

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

• 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)	2021 - 2024 Università degli Studi della Repubblica di San Marino, Città di San Marino (RSM) Interaction & Experience Design Titolo della tesi__“COMUNE N55. Una sinergia tra design e cinema documentario per la valorizzazione del patrimonio architettonico” Relatore e correlatrice__Pietro De Tilla e Silvia Gasparotto Laurea Magistrale (LM-12 - Classe delle lauree magistrali in Design - D.M. 270/2004)¹ ///
• 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)	2018 - 2021 Università degli Studi della Repubblica di San Marino, Città di San Marino (RSM) Industrial Design Titolo della tesi__“Senti.netti. Tracce di una comunità connessa” Supervisor laboratorio di tesi__Alessandra Bosco, Massimo Brignoni, Riccardo Varini, Alessio Abdollahian Laurea Triennale ///
• 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)	2012 - 2017 Liceo Scientifico “E.Fermi”, Sulmona (AQ) /// Maturità Scientifica ///

¹ Secondo l'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).

**CAPACITÀ E COMPETENZE
PERSONALI**

*Acquisite nel corso della
vita e della carriera ma non
necessariamente
riconosciute da certificati e
diplomi ufficiali.*

gennaio 2019 - giugno 2019

Corso di lingua cinese

Partecipazione al corso di lingua cinese promosso dalla collaborazione tra l'Università della Repubblica di San Marino e l'Istituto Confucio San Marino.

Antico Monastero Santa Chiara, Città di San Marino (RSM)

> Attività di ricerca e progettazione in partnership con associazioni, enti e istituzioni, per la valorizzazione della cultura e del patrimonio culturale.

2023 - 2024

Pesaro Capitale della Cultura 2024

Comune di Pesaro (PU)

Sviluppo della Tesi di Laurea Magistrale dal titolo "COMUNE N55. Una sinergia tra design e cinema documentario per la valorizzazione del patrimonio architettonico". Un progetto realizzato in occasione di Pesaro Capitale della Cultura 2024, con l'obiettivo di valorizzare il patrimonio architettonico del Novecento in città. A partire da un'indagine sulle opportunità che possono instaurarsi dalla contaminazione tra design e cinema documentario, si sviluppa "COMUNE N55", che narra lo spazio architettonico del Palazzo del Comune di Pesaro.

Un documentario (della durata di 45 minuti) che affronta il rapporto tra l'uomo e l'edificio, un dialogo costante che si inserisce nel contesto quotidiano, caratterizzato da una serie di eventi imprevisti e routine lavorative, ma anche parte di un sistema più ampio in cui questa connessione si espande nella memoria del luogo. L'indagine osserva, ricerca e partecipa, unendo testimoni del passato e del presente nella tessitura della storia del luogo. Una progettazione che coniuga design, antropologia e cinema documentario, per narrare l'identità e le trasformazioni di un edificio. Un racconto che si muove tra documenti d'archivio, osservazioni, parole e voci, per portare alla luce un'architettura nascosta nel tessuto urbano, divenuta spazio della comunità.

Relatore e correlatrice__Pietro De Tilla e Silvia Gasparotto

Contributo boom operator__Nicolò Sinatra

Attività e ruoli:

__analisi e progettazione transdisciplinare tra design, antropologia e cinema documentario

__ricerca e progettazione per la valorizzazione del patrimonio culturale architettonico

__indagine del contesto attraverso l'immersione nel luogo (trasferimento a Pesaro della durata di 5 mesi), la bibliografia, gli archivi e gli incontri con i testimoni

__indagine sulla fattibilità progettuale

__instaurazione e coordinamento del rapporto con gli enti privati e istituzionali per l'ottenimento dei permessi di registrazione e della documentazione d'archivio

__pianificazione e organizzazione degli incontri con i testimoni

__gestione del lavoro autonomo e in troupe per la registrazioni di audio e video (circa 600 minuti di girato)

__osservazione del rapporto uomo-spazio, che si articola nelle dicotomie di giorno e notte, luce e buio, interno ed esterno, bisogno e

servizio

- __studio del valore della luce all'interno di uno spazio architettonico
- __dichiarazione delle intenzioni di regia e del trattamento
- __montaggio del documentario

28 novembre - 12 dicembre 2023

SMIAF: San Marino International Arts Festival (RSM)

Partecipazione al "Workshop di business & entrepreneurship", con l'obiettivo di sviluppare un concept di progetto complementare al Festival SMIAF.

Docente__ Chiama Amatori

Con Nicolò Sinatra, Claudia Ciulla e Federica Rossi

Attività e ruoli:

- __applicazione di modelli di analisi, pianificazione e controllo (es. Business Model Canvas)
- __analisi e valutazione critica del modello di business e imprenditorialità
- __partecipazione al processo di co-design

2023

Teatro "La Fenice", Senigallia (AN)

Liceo Classico Statale "G. Perticari", Senigallia (AN)

Progettazione della live performance della scenografia teatrale per lo spettacolo "Le Nuvole di Aristofane" messo in scena dagli studenti del Liceo Classico Statale "G. Perticari" di Senigallia (AN).

Art director__ Daniele Tabellini

Con Claudia Ciulla e Paola Moroni

Attività e ruoli:

- __gestione del lavoro in team e attraverso pratiche di co-design, a partire dalla fase di ricerca e brainstorming collettivi, fino alla progettazione del concept e realizzazione
- __organizzazione e divisione del lavoro tra i team coinvolti, tramite storyboard
- __applicazione del processo progettuale Design Thinking
- __programmazione esplorativa con Three.js e sviluppo di una scenografia digitale 3D, con possibilità di interazione live tramite browser
- __sperimentazione con intelligenza artificiale (Stable Diffusion, DALL-E, Playground AI) per la generazione di immagini a partire da prompt testuali
- __progettazione di una scenografia nel rispetto delle condizioni di illuminazione caratteristiche dell'ambiente teatrale e delle scelte artistiche adottate dal regista

02 - 04 dicembre 2022

e-REAL (USA)

MIC Faenza: Museo Internazionale della Ceramica (RA)

Progettazione e prototipazione nell'ambito del "Workshop Tactile experience design for interactive museum spaces", che ha previsto la partecipazione in team allo sviluppo di allestimenti museali, finalizzati ad innovare il percorso di fruizione del MIC in sei diverse aree del museo. Il team specifico si è focalizzato sull'implementazione della Zona Orientale, ospitante i manufatti d'esportazione, progettando un

percorso espositivo che ne ripercorre i viaggi, attraverso scie luminose mappate nell'ambiente, mettendo in relazione uomo, oggetti e spazio.

Docenti__Michele Zannoni e Giorgio Dall'Osso

Con Linda Francesca Amodeo e Maria Letizia Di Gennaro

Attività e ruoli:

__gestione del lavoro in team

__analisi dello spazio

__sviluppo di concept per un allestimento museale interattivo:

progettazione di un'experience design tattile luminosa

__progettazione del percorso utente tramite storytelling

__programmazione e prototipazione del sistema interattivo tramite il software Processing e l'uso di sensori

2022

MCSN: Museo Cantonale di Storia Naturale (Lugano, Svizzera)

SUPSI: Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (Mendrisio, Svizzera)

Partecipazione allo sviluppo di un intervento di fruizione aumentata per il MCSN di Lugano, mirata a valorizzare i contenuti faunistici e ambientali del diorama alpino, attraverso una restituzione sonora. Ai fini di rendere la visitor experience completamente immersiva, l'esperienza sonora è stata implementata di un fattore di interattività spaziale ed estesa anche agli altri diorami. Per ciascuno di essi è stato progettato un tappeto modulare differenziato, trasformando il percorso tra i diorami del Museo Cantonale in un'esperienza sensoriale interattiva e immersiva.

Docenti__Alessandra Bosco e Roberto Paci Dalò

Con Nicolò Sinatra e Marta Mezzetti

Attività e ruoli:

__studio del design brief

__organizzazione e gestione del lavoro in team e attraverso pratiche di co-design

__sperimentazione dell'attività di soundwalking come strumento di analisi sonoro-spaziale

__indagine sullo spazio museale attraverso il sopralluogo e gli incontri con gli organi del museo

__presa diretta del suono in ambiente naturale alpino

__composizione di una traccia audio della durata di 8 minuti a partire da archivi digitali e suoni registrati: un paesaggio sonoro suddiviso in 8 canali audio differenziati e spazializzati

__sperimentazione dello strumento di notazione grafica per la visualizzazione e narrazione sonora

__progettazione di exhibit design: dallo studio dell'illuminazione alla prototipazione dell'installazione sonora interattiva (sviluppo mediante tecnologia Beacon BLE)

__progettazione, modellazione e prototipazione (in stampa 3d) dell'allestimento museale: 8 tappeti tattili modulari differenziati per ciascun diorama del museo

__progettazione HCD Human Centered Design

__partecipazione al podcast di USMARADIO

2020

Associazione Forum Rimini Venture 2027 (RN)

Agenzia Piano Strategico Srl e Piano Strategico di Rimini (RN)

ART-ER Area S3 territorio di Rimini (RN)

Laboratorio Aperto Rimini (RN)

Visit Rimini (RN)

Partecipazione alla ricerca e successiva individuazione di un concept di Service & Experience design, focalizzato sul rilancio del turismo riminese e sulla valorizzazione della destination brand di Rimini. Il risultato è "Future Nature", il servizio che permette ai visitatori di Rimini di vivere la spiaggia tutto l'anno con esperienze interattive innovative di edutainment ecologico per sensibilizzare alla salvaguardia ambientale.

Docenti__Omar Vulpinari e Ilaria Ruggeri

Con Lorenzo Bertozzi, Miriana Cerenzia, Alessia Crispino, Nicolò Sinatra e Alice Tarini

Attività e ruoli:

__applicazione del processo progettuale Design Thinking

__organizzazione e gestione del lavoro in team

__ricerca attraverso benchmarking, analisi degli stakeholder e pianificazione delle interviste

__progettazione HCD Human Centered Design

__sviluppo di un concept di exhibit design che coniuga allestimento spaziale e attività

__progettazione di un'esperienza immersiva di edutainment per la divulgazione scientifica e la sensibilizzazione sulla salvaguardia ambientale, per il target delle famiglie con bambini

> Attività di ricerca e progettazione in partnership con associazioni, enti e istituzioni, di interesse sociale e sensibilizzazione ambientale

2023

Circolo Legambiente Adria-Delta del Po (RO)

Strada dei Vini e dei Sapori (FE)

Arpa Emilia-Romagna, Arpa Veneto, Enti Regolatori dei Laghi

Partecipazione allo sviluppo del progetto di sensibilizzazione ed educazione ambientale "SOTTOSALE". Basandosi sull'analisi e rielaborazione di open datasets, esplora le conseguenze del cambiamento climatico sugli ecosistemi del fiume Po, coniugando Interaction ed Experience Design nella progettazione di un'installazione site-specific e una piattaforma digitale.

Con Nicolò Sinatra, Marta Mezzetti e Linda Francesca Amodeo

Attività e ruoli:

__studio del design brief

__organizzazione e gestione del lavoro in team

__ricerca e analisi del contesto attraverso il sopralluogo

__progettare per sensibilizzare sulle tematiche ambientali

__ricerca di open datasets relativi a fenomeni ambientali e successiva elaborazione di Data Visualizations

__progettazione e prototipazione UI/UX attraverso design system e storytelling

- __sviluppo dell'interfaccia web in versioni desktop e mobile
- __definizione e creazione di brand identity
- __progettazione di exhibit design per un'installazione temporanea site-specific con fruizione interattiva, a cavallo tra guerrilla marketing e sensibilizzazione
- __programmazione, allestimento e gestione dell'installazione site-specific
- __instaurazione e coordinamento del rapporto con gli stakeholders: associazioni ed enti istituzionali e territoriali

2021

Comune di Torre de' Passeri (PE)

Sviluppo della Tesi di Laurea Triennale dal titolo "Senti.netti. Tracce di una comunità connessa". Progettazione di un ecosistema per la coesione sociale, con approccio transdisciplinare tra design e antropologia, all'interno della comunità di Torre de' Passeri, una realtà nel cuore dell'Abruzzo. "Senti.netti" è un progetto culturale che mira a stabilire nuove abitudini sociali tra gli abitanti, attraverso attività collaborative di dialogo, in un nuovo spazio pubblico relazionale. Lo studio progettuale coniuga la progettazione dell'allestimento del verde pubblico e la pianificazione di un calendario di eventi, con l'obiettivo di orientare il dialogo interpersonale e tessere una nuova rete sociale. Supervisor laboratorio di tesi __Alessandra Bosco, Massimo Brignoni, Riccardo Varini, Alessio Abdolahian

Attività e ruoli:

- __analisi e progettazione transdisciplinare tra design e antropologia
- __ricerca e progettazione attorno al tema del design di comunità
- __organizzazione, formulazione e distribuzione di un questionario online
- __instaurazione del rapporto con gli enti istituzionali e territoriali
- __progettazione, modellazione e prototipazione in scala (in stampa 3d) dei prodotti
- __gestione del lavoro autonomo
- __progettazione HCD Human Centered Design
- __progettazione di nuovi habitat pubblici e arredi urbani

08 - 13 luglio 2019

Mediterranea Saving Humans

Progettazione nell'ambito del Workshop "For those who are suspended", parte di San Marino Design Workshop 2019. Con l'obiettivo di dar vita a prodotti e azioni per comunità sospese, è stato sviluppato "Sawubona", un kit di primo soccorso trasformabile, destinato ad accogliere i migranti in nave.

Docente __Alessio Abdolahian

Con Alessia Valgimigli

Attività e ruoli:

- __applicazione del processo progettuale Design Sprint
- __sviluppo di prodotti sostenibili, realizzabili in breve tempo con materie prime facilmente reperibili e bassi costi produttivi
- __progettazione HCD Human Centered Design
- __progettazione e prototipazione di soluzioni per agevolare il soccorso dei migranti, prestando attenzione ai fattori di benessere umano

PRIMA LINGUA

Italiano

ALTRE LINGUE

Inglese

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

Buono

Buono

Buono

Francese

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

Elementare

Elementare

Elementare

CAPACITÀ E COMPETENZE

RELAZIONALI

Vivere e lavorare con altre persone, in ambiente multiculturale, occupando posti in cui la comunicazione è importante e in situazioni in cui è essenziale lavorare in squadra (ad es. cultura e sport), ecc.

luglio 2019

Beijing Summer Camp

Partecipazione al progetto di scambio culturale promosso dalla collaborazione tra l'Università della Repubblica di San Marino e l'Istituto Confucio San Marino. Durante la permanenza nella Beijing City University, è stato possibile seguire corsi modulari di lingua cinese, laboratori di cultura e medicina tradizionale e attività sportive. Beijing City University, Huanghoudian Rd, Haidian District, Beijing, Cina

febbraio 2015

English project

Partecipazione al progetto curriculare di scambio culturale e approfondimento della lingua inglese organizzato dalla Oxford School of English.

Oxford School of English, 14 Friars Entry, Oxford, Regno Unito

2010 - 2012

Comenius Bilaterale Italia - Portogallo

Partecipazione allo scambio culturale nell'ambito del progetto europeo Comenius, tra I.C. Torre de Passeri e Escola Básica João Afonso de Aveiro.

Istituto Comprensivo Alberto Manzi, Via G. Garibaldi, 97, Torre de' Passeri (PE), Italia

Escola Básica João Afonso de Aveiro, R. Santiago, Aveiro, Portogallo

CAPACITÀ E COMPETENZE

ORGANIZZATIVE

Ad es. coordinamento e amministrazione di persone, progetti, bilanci; sul posto di lavoro, in attività di volontariato (ad es. cultura e sport), a casa, ecc.

26 settembre 2025

Notte dei Ricercatori 2025

Partecipazione alla notte dei ricercatori 2025 con il progetto "Beyond the Space Life. Digital Living Lab for Human life in Space".

Realizzazione del questionario per il test dell'esperienza virtuale, supporto alla fruizione dei contenuti e accoglienza dei visitatori.

Piazza Scaravilli, Bologna

gennaio 2025 - marzo 2025

Viaggio socio-culturale indipendente

Organizzazione autonoma di un viaggio socio-culturale itinerante nel sud est asiatico, al fine di vivere esperienze di crescita, accrescere le abilità di problem solving e approfondire la lingua inglese e locale.

Vietnam e Singapore

2012 - 2017

Educatrice in Azione Cattolica

Organizzazione delle attività settimanali riservate a bambini e ragazzi delle scuole elementari e medie. Partecipazione attiva all'organizzazione dei campi estivi diocesani, dalla definizione del tema, alla logistica dei materiali, fino al coordinamento delle attività.

Torre de' Passeri (PE)

CAPACITÀ E COMPETENZE
TECNICHE
*Con computer, attrezzature
specifiche, macchinari, ecc.*

Figma
DaVinci Resolve
Adobe Photoshop / Illustrator / InDesign / Premiere Pro
/ Lightroom
Affinity
FontLab
Fusion360
Rhinoceros
Excel
Html, CSS, Javascript

Macchina fotografica
Dispositivi di registrazione sonora
Treppiedi

CAPACITÀ E COMPETENZE
ARTISTICHE
*Musica, scrittura, disegno
ecc.*

Produzione e post-produzione di materiale video-fotografico.

ALTRE CAPACITÀ E
COMPETENZE
*Competenze non
precedentemente indicate.*

PATENTE O PATENTI

B

ULTERIORI INFORMAZIONI

Nomination for UX DESIGN AWARDS 2024

Progetto__SOTTOSALE

[Link al sito](#)

[Link Behance](#)

Contributo in volume

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, pp. 344-350

08 - 09 settembre 2022

Speaker selezionata con procedure di peer review del convegno internazionale “2CO Communicating Complexity”

Contributo__anima·mundi, making the invisible visible (Junior Track)

Con Nicolò Sinatra, Federica Rossi

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

10 giugno 2022

Speaker selezionata per l'evento “Ascoltare il Rione”

Organizzatori__EustachiORA e Università di Design di San Marino

Contributo__presentazione del progetto “Cipi”

Fuorisalone 2022, Laboratorio Mano Libera, Milano

ALLEGATI

1__Certificato di laurea magistrale

Data

08/11/2025

Firma