

Curriculum Vitae Europass

Informazioni personali

Nome e Cognome	Camilla Sartor
Indirizzo	Via Paolo Costa 16, 40137 Bologna
Telefono	+39 345 2397426
Email	camillasartor99@gmail.com
Data di Nascita	08/01/1999

Esperienza professionale

Date	Marzo 2024 - Novembre 2024
Lavoro o posizione ricoperti	Service Designer - tirocinio curricolare e successiva collaborazione
Principali attività e responsabilità	Progetto di ricerca applicata "Social e New Media Strategy" per Trenitalia Tper Responsabilità: Analisi del materiale comunicativo attuale: Valutazione approfondita dei materiali di comunicazione esistenti, inclusi post sui social media, newsletter e materiale pubblicitario. Identificazione delle aree di miglioramento, con suggerimenti per una maggiore coerenza visiva e testuale rispetto agli obiettivi aziendali e alla percezione del brand da parte del pubblico. Analisi benchmark su competitors: Conduzione di un'analisi comparativa dei concorrenti di Trenitalia Tper, con l'obiettivo di identificare le migliori pratiche nel settore. Esame dei canali principali utilizzati dai concorrenti, dei tipi di messaggi e delle finalità comunicative, al fine di elaborare una strategia che distingua Trenitalia Tper e risponda meglio alle esigenze del suo pubblico di riferimento. Realizzazione di percorsi di co-progettazione con il personale aziendale: Creazione di percorsi partecipativi e di co-design con il personale interno, coinvolgendoli nella definizione e personalizzazione della strategia comunicativa. Organizzazione di workshop e sessioni di brainstorming per raccogliere input e garantire che le strategie siano allineate con le esigenze interne e le visioni aziendali.
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Advanced Design Unit - Università di Bologna
Tipo di attività o settore	Design
Date	Gennaio 2022 - Dicembre 2024
Lavoro o posizione ricoperti	UI & Graphic Designer; Social Media Manager;

ALLEGATO B

Principali attività e responsabilità	Creazione di contenuti per i social media: Ideazione e sviluppo di strategie visive e testuali per post, storie e campagne su piattaforme come Instagram e Facebook. Realizzazione di contenuti originali e creativi per promuovere il brand e coinvolgere la community online. Scrittura di testi per social media, newsletter e sito web: Redazione di copy accattivanti e informativi, ottimizzati per i vari canali di comunicazione. Creazione di testi che riflettano l'identità del brand e sensibilizzino il pubblico sui valori di sostenibilità e artigianalità. Realizzazione di materiali grafici per eventi, workshop e pop-up store: Progettazione di poster, flyer, brochure e materiali promozionali, rispettando le linee guida del brand. Cura dell'estetica e dell'usabilità per garantire una comunicazione chiara e d'impatto durante eventi e iniziative speciali. Editing di foto e video per contenuti digitali: Post-produzione di immagini e video per social media e sito web, valorizzando i prodotti e raccontando il processo creativo attraverso uno storytelling visivo coinvolgente. Facilitazione di workshop in italiano e inglese: Organizzazione e conduzione di laboratori creativi, interattivi e formativi per diversi target di pubblico. Gestione fluida delle sessioni in contesti bilingue, favorendo la partecipazione attiva dei partecipanti. Relazione con fornitori di materiali di recupero nel distretto tessile di Carpi: Comunicazione diretta con fornitori locali per selezionare materiali sostenibili e promuovere pratiche di economia circolare. Coordinamento delle attività di approvvigionamento e negoziazione. Progettazione e gestione del e-commerce (software utilizzato: Shopify): Configurazione e manutenzione del negozio online, inclusa la gestione dell'inventario, l'ottimizzazione delle descrizioni dei prodotti e l'assistenza clienti. Monitoraggio delle performance del sito per migliorare l'esperienza utente e incrementare le vendite.
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Bagabù, Nansengade 40, 1366, Copenhagen
Tipo di attività o settore	Sustainable Fashion
Date	Gennaio 2022 - Dicembre 2022
Lavoro o posizione ricoperti	Graphic & Service Designer
Principali attività e responsabilità	Sviluppo di concept per eventi: Ideazione e progettazione di temi creativi e strategie visive per eventi aziendali e culturali. Analisi degli obiettivi dell'evento per definire un'identità unica, sviluppando proposte innovative in grado di coinvolgere il pubblico target. Grafiche per eventi e brand: Creazione di materiali grafici personalizzati, tra cui inviti, locandine, banner digitali e allestimenti. Sviluppo di linee grafiche coerenti con l'immagine del brand o il tema dell'evento, curando ogni dettaglio per garantire un impatto visivo efficace. Logo design: Progettazione di loghi distintivi, partendo dall'analisi dei valori del brand e del mercato di riferimento. Traduzione visiva dell'identità aziendale attraverso forme, colori e tipografie in grado di comunicare professionalità e unicità. Focus sull'esperienza utente: Progettazione di percorsi visivi e interattivi che mettano al centro le esigenze degli utenti. Creazione di soluzioni user-friendly sia per eventi fisici che digitali, ottimizzando layout e materiali per garantire un'interazione fluida e piacevole.
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Lumack Studio, Siljangade 2300 Copenhagen
Tipo di attività o settore	Spatial Design Studio
Date	Gennaio 2022 - Giugno 2022
Lavoro o posizione ricoperti	Design Consultant

ALLEGATO B

Principali attività e responsabilità	Analisi dei target di mercato: Conduzione di un'analisi approfondita del mercato di riferimento, identificando i segmenti di utenti più rilevanti e le loro necessità. Questo ha incluso l'analisi delle preferenze degli utenti e delle tendenze del mercato, con l'obiettivo di ottimizzare l'offerta di prodotti. Ricerca sulle necessità degli utenti: Utilizzo di metodi di ricerca user-centered (come interviste, sondaggi, osservazione) per raccogliere dati diretti dalle persone target, al fine di comprendere le loro aspettative e difficoltà legate all'utilizzo dei prodotti idroponici. Applicazione del design thinking: Sviluppo di soluzioni creative attraverso un processo iterativo, che ha incluso l'empatia verso gli utenti, la definizione delle sfide, l'ideazione di soluzioni e la prototipazione. Questo approccio ha facilitato una comprensione profonda delle necessità degli utenti e ha portato a soluzioni più mirate e efficaci. Affinamento della strategia di offerta: Sviluppo di raccomandazioni per ottimizzare la proposta di prodotti, adattandola alle esigenze emerse dall'analisi del mercato e degli utenti. Collaborazione con il team aziendale: Lavoro a stretto contatto con il team di NordicGrow per tradurre i risultati delle ricerche in azioni concrete, contribuendo a migliorare la proposta commerciale e allineando la strategia di prodotto con le necessità del mercato.
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Nordic Grow, Copenhagen
Tipo di attività o settore	idroponica e agricoltura urbana
Date	Gennaio 2021 - Giugno 2021
Lavoro o posizione ricoperti	Graphic e Interior Designer – Tirocinio Curriculare
Principali attività e responsabilità	Supporto nella gestione del progetto: Collaborazione con l'architetto nella gestione complessiva del progetto di interior design, dal primo incontro con il cliente alla fase finale di presentazione. Sopralluoghi e analisi dello spazio: Partecipazione attiva ai sopralluoghi degli spazi da arredare, analizzando le caratteristiche e le necessità del luogo. Definizione dello stile e selezione degli arredi: Contributo nella definizione del concept stilistico dell'ambiente, selezionando arredi e materiali coerenti con il progetto e le richieste del cliente. Creazione di rendering 3D: Realizzazione di rendering e visualizzazioni grafiche per presentare il progetto finale, facilitando la comprensione da parte del cliente. Personalizzazione degli spazi: Ottimizzazione degli spazi in base alle esigenze specifiche del cliente, cercando soluzioni su misura che rispettino funzionalità e estetica. Collaborazione con il team: Lavoro in sinergia con l'architetto e altri professionisti per garantire la coerenza e la qualità del progetto.
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Martino Design Studio
Tipo di attività o settore	Studio di Interior Design
Date	Settembre 2019 - Febbraio 2020
Lavoro o posizione ricoperti	Graphic Designer – Rebranding per la Cantina Vinicola Signae

ALLEGATO B

Principali attività e responsabilità	Progettazione del logo: Creazione di un nuovo logo per la cantina vinicola, con l'obiettivo di rappresentare visivamente la qualità e la tradizione del brand. Design delle etichette: Sviluppo di etichette per tre tipologie di vino, assicurando un design elegante e coerente con la nuova identità visiva. Creazione della brochure: Progettazione di una brochure esplicativa che raccontasse la storia della cantina e delle sue produzioni, supportando la comunicazione del brand. Brand guidelines book: Realizzazione di un manuale di linee guida per l'uso coerente del brand in tutti i materiali di comunicazione e marketing. Rebranding visivo: Contributo nella creazione di un'identità visiva distintiva per la cantina, finalizzata a enfatizzare l'artigianalità e la qualità dei suoi prodotti vinicoli. Collaborazione in un progetto universitario: Partecipazione attiva in un progetto accademico, lavorando in team per soddisfare le esigenze del cliente e i criteri di progettazione richiesti.
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Cantina Vinicola Signae
Tipo di attività o settore	Produzione di vino
Istruzione e formazione	
Date	Settembre 2022 - Dicembre 2024
Titolo della qualifica rilasciata	Laurea Magistrale in Advanced Design dei Servizi, LM12
Principali tematiche/competenze professionali possedute	Design dei servizi orientato all'innovazione e alla sostenibilità; Progettazione partecipativa e co-design; Sviluppo di strumenti e metodologie per l'analisi e il miglioramento di sistemi complessi; Focus su circolarità e valorizzazione del patrimonio culturale; Progettazione di toolkit, piattaforme digitali interattive e servizi integrati; Approccio sistemico alla gestione del progetto, con attenzione al coinvolgimento degli stakeholder
Tesi	Intarsiare. Riattivare le Comunità attraverso il Design: Empowerment e Patrimonio Culturale. Obiettivo: Creazione di un servizio bottom-up per la riattivazione delle comunità locali nei piccoli paesi italiani, con focus sull'empowerment dei cittadini e sulla valorizzazione del patrimonio culturale. Metodologia: Sviluppo di una piattaforma digitale come touchpoint principale per la co-creazione di identità comunitaria e la gestione partecipata del patrimonio. Risultato: Progettazione di un toolkit di supporto per la coesione sociale, utilizzabile dalle comunità per definire la loro visione condivisa e potenziare il senso di appartenenza. Target: Giovani e residenti, con l'obiettivo di contrastare il fenomeno dello spopolamento e stimolare la collaborazione tra generazioni. Strumenti: Piattaforma digitale interattiva, toolkit di co-creazione e metodi partecipativi. Impatto atteso: Promozione di un'identità condivisa e creazione di un ecosistema sostenibile che stimoli la partecipazione attiva dei cittadini nella vita del paese.
Nome e tipo d'organizzazione erogatrice dell'istruzione e formazione	Alma Mater Studiorum - Università di Bologna
Date	Settembre 2018 - Ottobre 2021
Titolo della qualifica rilasciata	Laurea Triennale in Design del Prodotto Industriale, L 4

ALLEGATO B

Principali tematiche/competenze professionali possedute	Sviluppo e ottimizzazione di prodotti industriali, con attenzione all'integrazione tra esigenze estetiche, funzionali e produttive; Padronanza delle tecnologie digitali per la creazione di immagini e presentazioni, oltre alla conoscenza dei linguaggi visivi e percettivi; Applicazione di approcci user-centered design e design thinking per la definizione di soluzioni innovative;
Nome e tipo d'organizzazione erogatrice dell'istruzione e formazione	Alma Mater Studiorum - Università di Bologna
Date	Settembre 2013 - Giugno 2018
Titolo della qualifica rilasciata	Diploma di Liceo Scientifico
Principali tematiche/competenze professionali possedute	Sviluppo di capacità analitiche, risoluzione di problemi complessi; Approfondita padronanza della lingua italiana, con capacità di redigere testi chiari e ben strutturati, e conoscenze fondamentali in Inglese e Spagnolo; Integrazione di conoscenze in ambito umanistico e scientifico, con capacità di collegare concetti tra discipline diverse;
Nome e tipo d'organizzazione erogatrice dell'istruzione e formazione	Liceo Scientifico Antonio Rosmini, Rovereto (TN)
Madrelingua(e)	Italiano
Altra(e) lingua(e)	Inglese, Spagnolo
Autovalutazione	
Livello europeo (*)	
Inglese	
Spagnolo	
Capacità e competenze sociali	Empatia e ascolto attivo: Abilità nel comprendere e rispondere alle esigenze e ai punti di vista di persone provenienti da contesti diversi, creando un ambiente di fiducia e collaborazione. Lavoro in team: Esperienza consolidata in team multidisciplinari, con capacità di facilitare il dialogo e la cooperazione per raggiungere obiettivi condivisi. Comunicazione interculturale: Competenza nella gestione di interazioni con persone di differenti background culturali, grazie anche a esperienze lavorative in ambienti internazionali. Facilitazione: Capacità di condurre workshop e processi partecipativi, favorendo il coinvolgimento attivo di tutti i partecipanti e valorizzandone i contributi. Gestione dei conflitti: Abilità nel mediare situazioni complesse, promuovendo soluzioni che bilancino le esigenze di diversi attori. Capacità relazionali: Propensione alla costruzione e al mantenimento di relazioni professionali durature, basate su fiducia reciproca e rispetto.
Capacità e competenze organizzative	Gestione di progetti complessi: Pianificazione e coordinamento di attività progettuali, sia in ambito accademico che lavorativo, con attenzione al rispetto delle scadenze. Lavoro in team e leadership: Esperienza nella facilitazione di workshop e gruppi di lavoro, con capacità di coordinare team multidisciplinari. Capacità di problem solving: Approccio strategico alla risoluzione di problemi, con attenzione alla gestione delle priorità e delle risorse disponibili.

(*) Quadro comune europeo di riferimento per le lingue

ALLEGATO B

Capacità e competenze tecniche	Progettazione di servizi: Sviluppo di toolkit, piattaforme digitali interattive e strumenti per l'analisi di sistemi complessi. Ricerca qualitativa e quantitativa: Conduzione di interviste, focus group e analisi dati per individuare esigenze e soluzioni progettuali. Competenza nei processi di design thinking e co-design: Creazione di strategie partecipative per il coinvolgimento di stakeholder e comunità.
Capacità e competenze informatiche	Software di progettazione e modellazione: Esperienza con Adobe Creative Suite (Illustrator, Photoshop, InDesign), AutoCAD (livello base), PTC Creo (livello base) Software di prototipazione e wireframing: Padronanza di strumenti come Figma per la progettazione UX/UI e il design collaborativo. Rappresentazione e analisi dei dati: Utilizzo di software come RawGraph e Flourish per la visualizzazione dei dati in modo chiaro e intuitivo. Piattaforme collaborative: Capacità di lavorare su strumenti come Miro e FigmaJam per brainstorming, mappature e workshop a distanza. Pacchetto Microsoft Office e G Suite: Competenza avanzata nella creazione di report, presentazioni e documenti strutturati.
Capacità e competenze artistiche	Illustrazione e grafica: Sviluppo di materiali visivi e concept creativi per progetti accademici e professionali; Fotografia e video editing: Esperienza nell'editing fotografico e video, con particolare attenzione alla narrazione visiva; Creatività applicata: Capacità di ideare soluzioni innovative e originali in contesti multidisciplinari;
Altre capacità e competenze	Flessibilità e adattabilità: Capacità di lavorare efficacemente in contesti nuovi o non strutturati, affrontando sfide con spirito proattivo e soluzioni creative. Capacità di sintesi e storytelling: Abilità nel trasformare informazioni complesse in messaggi chiari e coinvolgenti, utilizzando tecniche narrative per valorizzare i progetti e comunicare in modo efficace con diversi pubblici. Conoscenze di sostenibilità e design circolare: Interesse e competenza nell'applicazione di pratiche sostenibili nei processi progettuali, con particolare attenzione alla circolarità nel design Passione per l'apprendimento continuo: Approccio curioso e aperto a nuove competenze, tecnologie e metodologie, con un forte interesse per innovazione e ricerca.
Patente	AM, B

ALLEGATO B

Data	Luglio 2024
Tipologia di esperienza	Partecipazione alla Conferenza "2CO - COmmunicating COmplexity"
Ruolo	Presentatrice del progetto " Osservatorio Digitale Borghi "
Descrizione	Presentazione del progetto "Osservatorio Digitale Borghi" durante la conferenza "2CO - Communicating Complexity". Il progetto si concentra sulla valorizzazione dei borghi italiani attraverso la raccolta e visualizzazione di dati territoriali. Il progetto esplora l'integrazione di dati quantitativi (demografici ed economici) e qualitativi (testimonianze e storie locali), utilizzando un approccio partecipativo per coinvolgere le comunità locali nella co-creazione dei contenuti. L'Osservatorio Digitale Borghi funge da strumento di co-progettazione con le comunità, creando una piattaforma open data che consente la raccolta e la visualizzazione interattiva delle informazioni. L'obiettivo principale del progetto è la conservazione del patrimonio culturale intangibile e la stimolazione di pratiche di rigenerazione sociale nei borghi italiani.
Pubblicazioni	<i>Digital Observatory on Italian Villages: an open data platform to preserve collective memory</i> , Paper approvato e in fase di pubblicazione negli atti della conferenza 2co – Communicating Complexity
Data	Aprile 2024
Tipologia di esperienza	Esposizione alla Mostra " <i>Sceglilo Sfuso o Riciclabile</i> ", Triennale di Milano Progetto in collaborazione con AltroConsumo
Ruolo	Progettista del percorso interattivo ed esperienziale
Descrizione	Progettazione di un percorso interattivo ed esperienziale per la mostra "<i>Sceglilo Sfuso o Riciclabile</i>", esposta alla Triennale di Milano. Il progetto, sviluppato in collaborazione con AltroConsumo, aveva l'obiettivo di sensibilizzare i consumatori sull'importanza di un uso consapevole del packaging. È stata promossa una formazione informativa sui materiali riciclabili e non, attraverso esperienze pratiche e interattive che stimolano la riflessione sulla sostenibilità e la riduzione dell'impatto ambientale. L'iniziativa si è concentrata sull'educazione al consumo responsabile, sottolineando il ruolo del packaging nella lotta contro l'inquinamento e a favore dell'economia circolare.
Data	Settembre 2023
Tipologia di esperienza	Partecipazione al Workshop di Lego Serious Play Prototipazione di Servizi e il Ruolo del Designer nella Gestione delle Sfide Contemporanee
Ruolo	Partecipante al workshop
Descrizione	Partecipazione al workshop di Lego Serious Play focalizzato sulla prototipazione di servizi e sul ruolo del designer nel rispondere alle sfide contemporanee. Il workshop ha utilizzato la metodologia Lego Serious Play per esplorare modalità innovative di prototipazione partecipativa, stimolando la riflessione su come i designer possano affrontare e risolvere problemi complessi. L'attività ha permesso di esplorare il potenziale di co-creazione attraverso il gioco e la modellizzazione con i mattoncini Lego, favorendo un approccio pratico e visivo alla risoluzione delle sfide legate al design dei servizi. La partecipazione ha arricchito la comprensione del ruolo del designer come facilitatore nell'affrontare le sfide sociali e professionali, promuovendo approcci creativi e collaborativi per la progettazione di soluzioni sostenibili.
Data	Aprile 2021

ALLEGATO B

Tipologia di esperienza	Partecipazione al Workshop con Tecnoym Progettazione di un Servizio-Prodotto Sportivo Post-Covid
Ruolo	Partecipante al workshop
Descrizione	Partecipazione a un workshop di progettazione di un servizio-prodotto sportivo per Technogym, con un focus sulle esigenze emergenti nel panorama post-Covid, in cui l'attività fisica si sposta sempre più all'interno delle abitazioni. Definizione di soluzioni per la gestione dell'attività motoria in spazi ristretti, con particolare attenzione alle esigenze specifiche degli utenti, come la presenza di bambini piccoli in casa. Ideazione di esperienze pratiche e accessibili, che potessero garantire una fruizione dell'attività fisica comoda ed efficace anche all'interno di ambienti domestici. Il workshop ha permesso di esplorare soluzioni innovative, promuovendo un approccio user-centered nella progettazione di prodotti e servizi sportivi adattabili alla nuova realtà quotidiana post-pandemia.
Data	Aprile 2020
Tipologia di esperienza	Partecipazione al Workshop Sustainable Development Progettazione Circolare e Materiali di Recupero
Ruolo	Partecipante al workshop
Descrizione	Partecipazione al workshop Sustainable Development, focalizzandosi sulla progettazione circolare e sull'uso di materiali di recupero, con particolare attenzione al riutilizzo sostenibile dei materiali provenienti da costumi da bagno. Il progetto ha esplorato soluzioni innovative per dare una seconda vita ai materiali dismessi, puntando a renderli accessibili sia dal punto di vista economico che sociale. Ccreazione di soluzioni pratiche e sostenibili che potessero integrare la circolarità nei processi di produzione, mantenendo un focus sulla sostenibilità ambientale e la praticità nell'uso quotidiano. Questo workshop ha rappresentato un'opportunità per esplorare nuovi metodi di riutilizzo creativo, contribuendo a sensibilizzare sull'importanza di un approccio sostenibile nell'industria della moda e dei materiali.

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