

Elena La Maida

Curriculum dell'attività scientifica, didattica e professionale

Sommario

1. Curriculum Vitae

2. Titoli e formazione universitaria

2.1 Premi

2.2 Altra formazione in ambito universitario

3. Attività scientifica

3.1 Aree di ricerca

3.2 Convegni

3.3 Iniziative didattiche e di coordinamento in ambito universitario

4. Attività professionale

4.1 Competenze

5. Pubblicazioni

1. Curriculum Vitae

Elena La Maida

Motion Graphic Designer

Elena La Maida nasce a Borgo Maggiore nella Repubblica di San Marino, dove attualmente risiede.

Dopo la maturità linguistica in cui ha potuto coltivare la passione per le lingue straniere e la conoscenza delle diverse culture del mondo, rivolge i suoi interessi verso il mondo del progetto.

Nel 2010 consegue la laurea triennale presso il Corso di Laurea in Disegno Industriale (Classe Ministeriale L-4) dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino.

La tesi, di indirizzo comunicativo, propone un approfondimento sul ruolo dei messaggi celati all'interno del contesto cinematografico partendo dalla disciplina del Product Placement.

Nel 2015 consegue la Laurea Magistrale in Design (Classe Ministeriale LM-12) presso l'Università degli Studi della Repubblica di San Marino. La tesi, risultato di un percorso ibrido tra Motion Graphics e Interaction Design, indaga l'adozione delle nuove tecnologie in ambito museale, in specifico nella casa museo.

Dopo la tesi si dedica alla progettazione e realizzazione di artefatti visivi per istituzioni museali sammarinesi e italiane.

Dal 2015 affianca Motion Graphic Designers in progetti e attività in ambito universitario.

Nel 2016 le viene conferito l'assegno di ricerca, *Valorizzazione dei beni culturali nei contesti espositivi e museali attraverso l'uso delle nuove tecnologie digitali*, responsabili scientifici proff. Alessandra Bosco e Michele Zannoni, rinnovato per i due anni successivi. Il campo di applicazione della ricerca ha riguardato la valorizzazione dei beni culturali nei contesti museali e le discipline che intervengono nella ridefnizione dell'esperienza e fruizione del visitatore.

Dal 2016 collabora con Raffaele Cafarelli al Laboratorio Video e Multimedia del Corso di Laurea in Design dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino.

2. Titoli e formazione universitaria

Data: Ottobre 2012 - Aprile 2015

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - IUAV di Venezia - Corso di Laurea Magistrale in Design - Curriculum Motion Graphics

Qualifica Acquisita: Laurea Magistrale in Design (Classe Ministeriale LM-12)

Voto Finale: 108/110

Competenze Acquisite: Ideazione, progettazione e creazione di artefatti audiovisivi. Progettazione e sviluppo di ambienti interattivi.

Data: Ottobre 2006 - Gennaio 2010

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino e IUAV di Venezia - Corso di Laurea Triennale in Disegno Industriale

Qualifica Acquisita: Laurea Triennale in Design (Classe Ministeriale L-4)

Voto Finale: 104/110

Competenze Acquisite: Ideazione e progettazione di prodotti e artefatti visivi, strumenti e servizi per l'utenza.

Data: Settembre 2001 - Luglio 2006

Istituto: Scuola Secondaria Superiore della Repubblica di San Marino - Liceo Linguistico

Qualifica Acquisita: Diploma di Liceo Linguistico

Competenze Acquisite: Buona conoscenza lingue straniere: Inglese, Francese e Tedesco.

2.1 Premi

Data: Luglio 2011

Menzione d'onore - Targa Giovani del XXII Premio Compasso d'Oro ADI (2011) per il progetto "Dispositivo disinfezione per drenaggi" (Brevetto N.°RN2009A000006 depositato il 18/02/2009). Progetto sviluppato durante il Corso di Laurea Triennale in Disegno Industriale e successivamente rielaborato insieme al gruppo di lavoro nato in ambito universitario.

2.2 Altra formazione in ambito universitario

Data: 7 Luglio - 12 Luglio 2014

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - IUAV di Venezia

Attività: Workshop Nutrimenti. Filiera Agroalimentari sostenibili

Docente: Roberto Paci Dalò

Competenze Acquisite: Progettazione dell'immagine coordinata e nozioni base per l'allestimento multimediale di un museo per la filiera agroalimentare.

Data: 8 Luglio - 13 Luglio 2013

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - IUAV di Venezia

Attività: Workshop Design Connection

Docente: Francesco Lo Torto

Competenze Acquisite: Analisi dei principi per il design di un'identità dinamica televisiva a partire da un caso concreto, segnatamente quella di RTV San Marino. Creazione dell'identità dinamica della rete e sviluppo delle componenti del video-coordinato: sigle, bumper, sottopancia, cartelli.

Data: 18 Settembre - 26 Settembre 2008

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - IUAV di Venezia

Attività: Workshop “Materiali e unità di intervento nel sud del mondo”

Docente: Gabriele Gmeiner

Competenze Acquisite: Applicazione delle lavorazioni tradizionali, tipo Agaseks k’uruhindu, per prodotti ad alto valore commerciale.

Data: 13 Settembre - 21 Settembre 2007

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - IUAV di Venezia

Attività: Workshop “Oltre il 10%”

Docente: Kali Nikitas

Competenze Acquisite: Elaborazione grafica di artefatti visivi a scopo di denuncia di comportamenti scorretti e induzione alle buone pratiche.

3. Attività scientifica

3.1 Aree di ricerca

Data: 2017-2019

Ambito di ricerca: Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo della Casa Museo

Il programma di ricerca, affidato dal Comune di Forlì, in qualità di Comune capofila del Coordinamento delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori della Romagna, al gruppo di ricerca dell’Università degli Studi della Repubblica di San Marino costituito dai Proff. Alessandra Bosco e Michele Zannoni e dal motion graphic designer Emanuele Lumini. In una logica di valorizzazione delle istituzioni e di pieno coinvolgimento degli operatori nel processo, l’Università ha proposto una riflessione sulle modalità di comunicazione e fruizione dei patrimoni promuovendo l’integrazione tra reti digitali e reti fisiche. Il progetto, volto alla valorizzazione dell’identità del Comitato e della fruizione dei patrimoni custoditi mediante installazioni interattive implementabili dagli operatori museali coinvolti in un programma di formazione condivisa, ha previsto un percorso della durata di tre anni suddiviso in diverse fasi di lavoro.

Data: 2016-2019

Ambito di ricerca: Valorizzazione dei beni culturali nei contesti espositivi e museali attraverso l’uso delle nuove tecnologie digitali

Conferimento di un assegno di ricerca presso il Dipartimento di Economia, Scienze e Diritto dell’Università degli Studi della Repubblica di San Marino, sotto la diretta supervisione dei responsabili scientifici dell’assegno, prof. Alessandra Bosco e del prof. Michele Zannoni. Il programma di ricerca (1° ottobre 2016 – 30 settembre 2017), ha previsto un approfondimento sugli aspetti fondamentali del processo di progettazione di sistemi espositivi interattivi e la comprensione del ruolo che il design riveste in tale contesto. Il campo di applicazione della ricerca riguarda la valorizzazione dei beni culturali nei contesti museali e le discipline che intervengono nella ridefinizione dell’esperienza e fruizione del visitatore. La ricerca, durante il secondo anno (1° ottobre 2017 - 30 settembre 2018), è proseguita con lo studio e il progetto di un sistema di catalogazione, archiviazione e approfondimento per la sistematizzazione della letteratura specifica individuata sul tema di ricerca.

Il progetto nella sua completezza è stato presentato a novembre 2017 durante la 2° Conferenza Internazionale 2CO - COmmunicating COmplexity, volta all’esplorazione di linguaggi, approcci e tecnologie utilizzate per la fruizione di informazioni complesse.

Data: da gennaio 2016

Ambito di ricerca: Valorizzazione e fruizione di spazi pubblici all'interno dei centri storici

Parallelamente allo svolgimento della mostra "Cartoon stars: 1914 – 2016. La mostra del secolo dell'animazione", allestita nei nuovi spazi dei Corsi di Laurea in design di Via Eugippo, il progetto di ricerca applicata, indaga e propone alcune forme multimediali di arricchimento, valorizzazione e fruizione dell'esperienza espositiva della video animazione.

La prima fase del progetto di ricerca ha riguardato l'analisi dello stato dell'arte nello specifico settore: i contesti applicativi - centri storici nazionali ed esteri -; il progetto di sistemi espositivi in relazione ai documenti da esporre; le possibili integrazioni multimediali; le prospettive in vista di un uso itinerante degli allestimenti o di sue componenti modulari.

La seconda fase di ricerca applicata ha potuto ragionare sulla mostra realizzata a San Marino e mettere in atto, attraverso lo svolgimento di laboratori sperimentali, alcuni contributi progettuali dal punto di vista del design del suono e dell'immagine nel racconto videoanimato, portando a risultati e dati sui quali poter ragionare e creare prototipi di applicazione.

Data: da maggio 2014

Ambito di ricerca: Exhibition design e utilizzo delle tecnologie nel settore museale

Ambito di ricerca affrontato con la tesi magistrale.

La ricerca avviata sul panorama nazionale e internazionale ha permesso di approfondire e studiare come il processo evolutivo che ha subito il museo, luogo di conservazione per eccellenza, sia stato accelerato soprattutto dall'introduzione e l'evoluzione delle tecnologie informatiche e di comunicazione. Interattività, mobilità e partecipazione sono divenute parte della dimensione esperienziale individuale e collettiva della frequentazione del museo dove il rapporto con i media ha assunto nuova centralità. Luogo di conservazione, il museo, con le sue numerose tipologie tra le quali - oggetto di studio della tesi- la Casa Museo, diviene sistema comunicativo complesso incentrato sull'utente, oggi sempre più coinvolto nel processo di analisi e di evoluzione di tale organismo.

3.2 Convegni

Data: 1 - 7 Settembre 2019

Convegno: 25° Conferenza Generale ICOM, Kyoto

Tema convegno: Museum as Cultural Hubs: The Future of Tradition

Titolo intervento: The historic house museum. From conveyed memory to participated experience.

Relatori: Alessandra Bosco, Michele Zannoni e Elena La Maida

Progetto selezionato dal board ICLCM - International Committee for Literary Museums mediante call for abstract. Atti di convegno pubblicati nel 2020. ISBN 978-82-91583-20-4

Data: 13 Giugno 2019

Convegno: Assemblea annuale della Società italiana di Design

Titolo intervento: Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo della Casa Museo

Relatori: Alessandra Bosco, Michele Zannoni, Elena La Maida ed Emanuele Lumini

Progetto selezionato dal comitato scientifico dell'associazione composta professori e ricercatori afferenti al settore scientifico disciplinare Icar/13 del Ministero dell'Università e della Ricerca italiana (Italian Design Society). Atti di convegno pubblicati nel 2020. ISBN 9788-89-43380-2-7

Data: 26 ottobre 2018

Convegno: Giornata di studio L'ospite assente organizzata da ICOM Italia e IBC presso la Biblioteca Nazionale Centrale di Roma.

Tema convegno: Strategie di comunicazione per i musei letterari e di musicisti

Titolo intervento: La valorizzazione del Circuito delle Case Museo dei poeti e degli scrittori di Romagna attraverso strumenti di comunicazione condivisa.

Relatori: Alessandra Bosco, Michele Zannoni, Elena La Maida

Partecipazione e presentazione progetto su invito. Saggio pubblicato a giugno 2019 consultabile su <http://www.icom-italia.org/wp-content/uploads/2018/10/AttiGiornataStudio2018.pdf>

Data: 24 e 25 maggio 2018

Convegno: Museum dià III. Convegno Internazionale Museologia presso il Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia, Roma.

Tema convegno: Sezione Per il territorio: tra rappresentazione e sistemi museali.

Titolo intervento: Nuovi strumenti per il racconto multidisciplinare di un territorio. Un percorso di formazione sperimentale per la valorizzazione del Circuito delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna

Relatori: Alessandra Bosco, Michele Zannoni, Elena La Maida, Emanuele Lumini

Progetto selezionato mediante call for abstract. Atti del convegno in corso di pubblicazione.

Data: 23 Novembre 2017

Convegno: 2° Conferenza Internazionale 2CO - COmmunicating COmplexity, Tenerife

Titolo intervento: Visual Tools for a Multiple Cross-Reading in the Exhibition Contexts

Relatori: Alessandra Bosco, Michele Zannoni, Elena La Maida

Durante la conferenza internazionale 2CO, volta all'esplorazione di linguaggi, approcci e tecnologie utilizzate per la fruizione di informazioni complesse, è stato presentato una parte del progetto di ricerca "Valorizzazione dei beni culturali nei contesti espositivi e museali attraverso l'uso delle nuove tecnologie digitali". Gli atti della conferenza sviluppati in modo successivo alla stessa, sono stati oggetto di una rilettura critica dell'intervento effettuato, per la quale è stato stilata una pubblicazione scientifica. Atti di convegno pubblicati nel 2019. ISBN: 978-84-09-10171-9

Data: 19 Settembre 2015

Istituto: Casa Museo Marino Moretti, Cesenatico

Giornata di studi: Casa Moretti: un futuro per il passato. Nuove tecnologie e applicazioni museali in rapporto alla storia ed esperienza di Casa Moretti

Titolo intervento: Design, interazione ed esperienza della Casa Museo. Un caso studio: Casa Moretti

Relatori: Alessandra Bosco, Elena La Maida

3.3 Iniziative didattiche e di coordinamento in ambito universitario

Data: Ottobre 2020 - Febbraio 2021

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - Corsi di Laurea in Design

Insegnamento: "Laboratorio video e multimedia" - Sez. A e B - 2° anno

Docente: Raffaele Cafarelli

Qualifica richiesta: Collaboratore alla didattica

Tema: Il laboratorio è strutturato tra didattica e pratica. Le aree affrontate dalla didattica si suddividono

in culturale, tecnico-strumentale e progettuale. Durante il percorso si svilupperanno prove pratiche di complessità crescente che prepareranno gli studenti al progetto finale.

Risultato: Gli studenti sono stati valutati attraverso alcune esercitazioni propedeutiche ex-tempore e un progetto più complesso, da sviluppare nell'arco del periodo didattico e consegnare a conclusione del corso.

Data: Aprile 2019 - Marzo 2020

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - Corsi di Laurea in Design

Attività: Laboratorio di laurea di visual design

Docenti: Gianni Sinni, Michele Zannoni e Sergio Brugiolo

Qualifica richiesta: Collaboratore

Tema: Designing Civic Consciousness

Risultato: Il laboratorio di laurea, condotto da ricercatori e docenti del Corso di laurea, prevede una serie di incontri con cadenza mensile durante i quali gli studenti, ormai al termine del percorso di studi, sono chiamati ad individuare un contesto specifico di ricerca e un progetto nell'ambito del tema di riferimento da presentare ai docenti del laboratorio di riferimento. Il laboratorio si svolge sotto forma di revisione, durante il quale lo studente presenta l'avanzamento del progetto per poi essere guidato verso il progetto esecutivo e la realizzazione del prototipo finale.

Data: Ottobre 2019 - Febbraio 2020

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - Corsi di Laurea in Design

Insegnamento: "Laboratorio video e multimedia" - Sez. A e B - 2° anno

Docente: Raffaele Cafarelli

Qualifica richiesta: Collaboratore alla didattica

Tema: Il laboratorio è strutturato tra didattica e pratica. Le aree affrontate dalla didattica si suddividono in culturale, tecnico-strumentale e progettuale. Durante il percorso si svilupperanno prove pratiche di complessità crescente che prepareranno gli studenti al progetto finale.

Risultato: Gli studenti sono stati valutati attraverso alcune esercitazioni propedeutiche ex-tempore e un progetto più complesso, da sviluppare nell'arco del periodo didattico e consegnare a conclusione del corso.

Data: 11 Dicembre 2019

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - Corsi di Laurea in Design

Committente: Liceo Classico Giulio Cesare-Manara Valgimigli

Titolo Workshop: Logo Animation "Corto di colonie"

Designer: Elena La Maida

Tema: Il workshop / orientamento organizzato dai Corsi di Laurea in Design nasce in co-comitanza con il progetto vinto dall'Istituto Valgimigli mediante bando SIAE. Il Liceo in tale contesto realizzerà un cortometraggio sulle colonie marine di Rimini.

Risultato: Realizzazione dell'animazione del logo disegnato per il cortometraggio "Corto di colonie".

Data: Aprile 2018 - Marzo 2019

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - Corsi di Laurea in Design

Attività: Laboratorio di laurea di visual design

Docenti: Gianni Sinni, Michele Zannoni e Sergio Brugiolo

Qualifica richiesta: Collaboratore

Tema: Designing Civic Consciousness

Risultato: Il laboratorio di laurea, condotto da ricercatori e docenti del Corso di laurea, prevede una serie di incontri con cadenza mensile durante i quali gli studenti, ormai al termine del percorso di studi, sono chiamati ad individuare un contesto specifico di ricerca e un progetto nell'ambito del tema di riferimento

da presentare ai docenti del laboratorio di riferimento. Il laboratorio si svolge sotto forma di revisione, durante il quale lo studente presenta l'avanzamento del progetto per poi essere guidato verso il progetto esecutivo e la realizzazione del prototipo finale.

Data: 6 Giugno 2019

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - Corsi di Laurea in Design

Attività: Workshop video e messa in scena delle scenografie video per lo spettacolo teatrale

Docenti: Raffaele Cafarelli e Elena La Maida

Qualifica richiesta: Project Manager workshop scenografie video

Tema: Gli studenti del laboratorio di teatro classico del Liceo Perticari hanno portato in scena "Antigone nata contro" con la regia di Giorgio Sebastianelli e la coreografia di Paola Piccioni.

Risultato: Gli studenti del corso di Laurea in Design dell'Università degli Studi di San Marino che, all'interno del Laboratorio di Video e Multimedia condotto dai professori Raffaele Cafarelli e Elena La Maida, hanno progettato e realizzato le scenografie-video.

Data: 29 Giugno 2019

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - Corsi di Laurea in Design

Attività: Videomapping sul Palazzo del Governo

Docenti: Riccardo Varini, Raffaele Cafarelli, Angela Gennaretti e Stefano Luca

Qualifica richiesta: Designer

Tema: Le relazioni tra lo stato del Giappone e della Repubblica di San Marino

Risultato: Il videomapping sul Palazzo del Governo della Repubblica di San Marino "Giappone - San Marino: intrecci di comunità" è stato sviluppato e realizzato insieme ai designers e docenti Raffaele Cafarelli, Angela Gennaretti e Stefano Luca. Il progetto, a cura di Riccardo Varini, ha ragionato sul tema della relazione tra il Giappone e la Repubblica di San Marino.

Data: 30 Giugno 2018

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - Corsi di Laurea in Design

Attività: Videomapping sul Palazzo del Governo

Docenti: Riccardo Varini, Raffaele Cafarelli, Angela Gennaretti e Stefano Luca

Qualifica richiesta: Designer

Tema: Le relazioni tra lo stato del Giappone e della Repubblica di San Marino

Risultato: Il videomapping sul Palazzo del Governo della Repubblica di San Marino "Giappone - San Marino: intrecci" è stato sviluppato e realizzato insieme ai designers e docenti Raffaele Cafarelli, Angela Gennaretti e Stefano Luca. Il progetto, a cura di Riccardo Varini, ha ragionato sul tema della relazione tra il Giappone e la Repubblica di San Marino.

Data: Ottobre 2017 - Febbraio 2018

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - Corsi di Laurea in Design

Insegnamento: "Laboratorio video e multimedia" - Sez. A e B - 2° anno

Docente: Raffaele Cafarelli

Qualifica richiesta: Collaboratore alla didattica

Tema: Il laboratorio è strutturato tra didattica e pratica. Le aree affrontate dalla didattica si suddividono in culturale, tecnico-strumentale e progettuale. Durante il percorso si svilupperanno prove pratiche di complessità crescente che prepareranno gli studenti al progetto finale.

Risultato: Gli studenti sono stati valutati attraverso alcune esercitazioni propedeutiche ex-tempore e un progetto più complesso, da sviluppare nell'arco del periodo didattico e consegnare a conclusione del corso.

Data: Aprile 2017

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - Corsi di Laurea in Design

Progetto: "Linking Animals"

Qualifica richiesta: Video Project Manager, Film editor and Video supervision

Tema: I Corsi di laurea triennale e magistrale in Design di San Marino espongono dieci progetti sperimentali in una rappresentazione diorama della scuola. Il design si traveste da animale, indossa maschere magiche e racconta la pluralità delle relazioni tra esseri viventi. In mostra: dispositivi per l'apprendimento prescolare del coding o per la lettura dei non vedenti; strumenti per il salvataggio in mare e data visualization dei flussi migratori; maschere teatrali, serigrafiche o di protezione; processi di recupero della lana e abitacoli d'interazione animale/uomo. Prototipi di progetti, tesi e ricerca.

Risultato: Produzione degli elaborati audiovideo e video produzione dei contenuti sviluppati per l'esposizione.

Data: Novembre 2016 - Marzo 2017

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - Corsi di Laurea in Design

Tesi: IntoART. Sistema per la valorizzazione della collezione museale

Studente: Francesca Romana Rossi

Docente: Alessandra Bosco

Qualifica richiesta: Correlatore

Tema: La tesi di Francesca Romana Rossi lavora nell'ambito museale e più nello specifico sull'allestimento espositivo in relazione ai nuovi media. L'obiettivo principale è stato quello di comprendere come poter coinvolgere maggiormente il cittadino all'interno dei musei di collezione, oggi prioritariamente frequentati da turisti. Il progetto, di natura sistemica, si confronta con le strategie messe in atto dagli attuali Direttori dei Musei Nazionali Italiani e trova il suo possibile compimento nella proposta progettuale della studentessa, verificata negli spazi e nella sua realizzabilità.

Data: Ottobre 2016 - Febbraio 2017

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - Corsi di Laurea in Design

Insegnamento: "Laboratorio video e multimedia" - Sez. A e B - 2° anno

Docente: Raffaele Cafarelli

Qualifica richiesta: Collaboratore alla didattica

Tema: Il laboratorio è strutturato tra didattica e pratica. Le aree affrontate dalla didattica si suddividono in culturale, tecnico-strumentale e progettuale. Durante il percorso si svilupperanno prove pratiche di complessità crescente che prepareranno gli studenti al progetto finale.

Risultato: Gli studenti sono stati valutati attraverso alcune esercitazioni propedeutiche ex-tempore e un progetto più complesso, da sviluppare nell'arco del periodo didattico e consegnare a conclusione del corso.

Data: 27 Aprile - 7 Maggio 2016

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - Corsi di Laurea in Design

Committente: A.A.S.S. Azienda Autonoma di Stato per i servizi pubblici

Titolo Workshop: "Rinnovata Energia. Collegati da 35 anni"

Designer: Raffaele Cafarelli

Qualifica richiesta: Tutor

Tema: Cordinamento alla realizzazione di elaborati audiovideo per la serata inaugurale dei 35 anni dell'azienda Autonoma di Stato per i servizi pubblici. I contenuti realizzati, di natura grafica e fotografica, ha portato alla creazione di brevi audiovideo, oggetto di proiezione della serata a tema, realizzata con la collaborazione di San Marino RTV.

Risultato: Produzione degli elaborati audiovideo e video produzione dei contenuti sviluppati durante il workshop.

Data: 6 Luglio - 11 Luglio 2015

Istituto: Università degli Studi della Repubblica di San Marino - Corsi di Laurea in Design

Attività: Workshop "Design per il territorio. Modelli e strategie per lo sviluppo sostenibile".

Titolo Workshop: San Marino. Terra libera, terra aperta. Evento 1 - Lo scampo di Garibaldi

Designer: Davide Pagliardini

Qualifica richiesta: Tutor

Tema: Sviluppo di artefatti comunicativi destinati al nuovo spazio espositivo *Terra libera, terra aperta* che verrà realizzato a Palazzo Graziani a San Marino nel 2016 per il progetto sul *Museo dell'accoglienza*. Produzione di una serie di progetti visivi in grado di raccontare l'evento storico dello *Scampo di Garibaldi*, cioè l'accoglienza da parte della comunità sammarinese di Giuseppe Garibaldi.

Risultato: Produzione degli elaborati audiovideo per la mostra *La fuga di Garibaldi e Anita* tenutasi il 30-31 Luglio 2015 presso Palazzo Graziani, Repubblica di San Marino.

4. Attività professionale

2020

Data: 03 Febbraio 2020 - 10 Giugno 2020

Incarico di supplenza presso la Scuola Elementare di Borgo Maggiore “La Roccia” (Rep. San Marino).

2019

Data: 29 Giugno 2019

Realizzazione delle animazioni per la realizzazione del videomapping sul Palazzo del Governo della Repubblica di San Marino, intitolato “Giappone - San Marino: intrecci di comunità”.

Progetto a cura di Riccardo Varini.

2018

Data: 8 Dicembre 2018

Workshop “Shape Your Manifesto” tenuto insieme alla collega graphic designer Ilaria Ruggeri presso il Museo Naturalistico di Pennabilli. Il workshop fa parte del progetto EnteRuralship realizzato con il contributo di Agenzia Nazionale Giovani e al supporto di Erasmus+

Data: 30 Giugno 2018

Realizzazione delle animazioni per la realizzazione del videomapping sul Palazzo del Governo della Repubblica di San Marino, intitolato “Giappone - San Marino: intrecci”.

Progetto a cura di Riccardo Varini.

2016

Data: 27 Aprile - 7 Maggio 2016

Supporto alla realizzazione di contenuti audiovisivi e collaborazione con il team di progetto coordinato dal docente Raffaele Cafarelli per la serata inaugurale dei 35 anni dell’Azienda Autonoma di Stato per i servizi pubblici al Centro Congressi Kursaal della Repubblica di San Marino, intitolata “Rinnovata Energia. Collegati da 35 anni”.

Data: da Gennaio a Marzo 2016

Sviluppo del concept, art direction e regia del documentario “San Marino. Lo sguardo di chi la vive”, commissionato dalla casa di produzione cinematografica “Pierrot e la rosa srl” in collaborazione con Cinephil San Marino.

Data: da Novembre 2015 a Febbraio 2016

Coordinamento degli eventi e gestione del personale della “Mostra Cartoon Stars”. Gestione del ciclo di incontri promossi dalla società QKEventi con UNIRSM Design dal titolo “Visioni del futuro” e dei laboratori avvenuti con la partecipazione delle Scuole Elementari di San Marino, oggetto di sperimentazione del gruppo di ricerca del Corso di Laurea in Design, del quale attualmente fa parte e con il quale è in corso la stesura di una pubblicazione.

2015

Data: Ottobre 2015

Allattamento della “Mostra Cartoon Stars” presso i nuovi spazi dell’Università della Repubblica di San Marino (Cantone Borghesi), in affiancando l’ Arch. Sergio Casadei, e disallestimento della stessa a febbraio 2016.

Data: da Settembre a Dicembre 2015

Collaborazione con lo studio Kreosoft s.r.l., con il compito di apportare un contributo progettuale agli artefatti grafici e audiovisivi dei programmi e delle applicazioni sviluppate dallo studio.

Data: 30-31 Luglio 2015

Curatrice della mostra “La fuga di Garibaldi e Anita” presso Palazzo Graziani della Repubblica di San Marino, e responsabile dell’ allestimento dei cimeli della “Collezione Garibaldina” e delle video proiezioni dei video prodotti durante il workshop (in collaborazione con Davide Pagliardini, Motion Graphic Designer).

2012 - 2015

Responsabile di cassa e gestione del personale presso San Marino Factory Outlet (part time verticale).

2011

Graphic Designer presso lo studio fotografico e di grafica pubblicitaria “Sezione Aurea” di Davide Cheli. Produzione di cataloghi, fotomontaggi e creazione di artefatti bidimensionali.

2009-2017

Progettazione grafica del periodico redatto dalla Giunta di Castello di Serravalle della Repubblica di San Marino.

2008

- . Stage formativo della durata di 3 mesi presso lo studio grafico “Studio 5” di Roberto Giardi.
- . Realizzazione del sito web per l’artista Franco La Maida, del quale attualmente cura i contenuti e l’immagine pubblicitaria.

2006-2012

Commessa e cassiera presso il San Marino Factory Outlet (part time verticale).

4.1. Competenze

Competenze comunicative

- . Ottime capacità comunicative sia per le basi formative ottenute durante il corso di studi magistrale, sia per le esperienze lavorative svolte nel corso degli anni, sia in ambito universitario che professionale.

Competenze organizzative e gestionali

- . Durante il corso di studi ha dimostrato più volte la capacità di saper coordinare gruppi di lavoro e una buona propensione al lavoro in team.

Competenze professionali ed informatiche

- . Buon utilizzo di strumentazioni professionali inerenti alla ripresa fotografica e video.
- . Ottima conoscenza di software per il fotomontaggio e la progettazione grafica.
- . Ottima conoscenza di software per montaggio video.
- . Buona conoscenza dei programmi di videomapping (Resolume Arena e Madmapper)
- . Utilizzo del sistema operativo IOS e del pacchetto Adobe (Illustrator, Photoshop, Indesign, Premiere, After Effects, Audition).
- . Buona conoscenza e utilizzo di programmi di sound design: Logic Pro, Premiere e Audition, Acousmographè.
- . Buona conoscenza di CMS (Joomla e Wordpress) e relativi programmi relativi FTP .
- . Conoscenza di linguaggi Javascript per l'utilizzo di programmi di grafica generativa come Processing e per la programmazione di schede Arduino.

5. Pubblicazioni

Bosco, A., La Maida, E., Lumini, E., & Zannoni, M. (2020). Valorizzare il patrimonio custodito. Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo della Casa Museo. In G. Di Bucchianico, R. Fagnoni, L. Pietroni, D. Piscitelli, & R. Riccini (A cura di), 100 anni dal Bauhaus. Le prospettive della ricerca di design (p. 94-103). Ascoli Piceno: Società Italiana di Design . ISBN 9788-89-43380-2-7

Bosco, A., La Maida, E., & Zannoni, M. (2019). La valorizzazione del circuito delle case museo dei poeti e scrittori di Romagna attraverso strumenti di comunicazione condivisa. In M. Guarino, & I. Fabbri (A cura di), L'ospite assente. Strategie di comunicazione per i musei letterari e di musicisti (p. 12-18). IBCER.

Bosco, A., La Maida, E., Lumini, E., & Zannoni, M. (2019). Nuovi strumenti per il racconto multidisciplinare di un territorio. Un percorso di formazione sperimentale per la valorizzazione del Circuito delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna. Museum dià III. Convegno Internazionale Museologia presso il Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia, Roma. 24 e 25 maggio 2018. Atti di convegno in corso di pubblicazione.

Bosco, A., La Maida, E., & Zannoni, M. (2019). The historic house museum. From conveyed memory to participated experience. Proceedings of the ICLCM Annual Conference, Kyoto 2019 (p. 41-54). Paris: Board of ICLCM. ISBN 978-82-91583-20-4

Bosco, A., La Maida, E., & Zannoni, M. (2019). Visual Tools for a Multiple Cross-Reading in the Exhibition Contexts. In N. Ceccarelli, & C. Jiménez-Martínez (A cura di), 2CO: COmmunicating COmplexity Contributions from the 2017 Tenerife Conference (p. 182-188). Santa Cruz de Tenerife: Universidad de La Laguna. ISBN: 978-84-09-10171-9

Bosco, A., Zannoni, M., & La Maida, E. (2018). Visual and interactive tools for a multiple cross-reading of a database source. SCIRES-IT, 8, 121-133. Doi: 10.2423/i22394303v8n2p121.

La Maida, E. (2017) Casa Museo e nuove tecnologie. Una sfida possibile? in Smag (Issue #1) Periodico online dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino, Corso di Laurea in Disegno Industriale. ISSN 2409-5397