PRESENTAZIONE

Attualmente:

Assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Ingegneria dell'Innovazione dell'Università del Salento.
SSD ING-INF/05 - "Tecnologie immersive e video mapping per le arti performative e i Beni Culturali", nell'ambito del progetto E.T.E.R.I.A.-Enhance Transborder Experiences, Rlebuild Interaction.

PhD Candidate

Università del Salento [02/12/2019 – 01/03/2023]

Città: Lecce

Paese: Italia

Dottoranda in Scienze del Patrimonio Culturale presso l'Università del Salento, con un progetto di ricerca che riguarda la curatela digitale e la trasformazione digitale in ambito museale, con un focus sulle tecnologie della Realtà Aumentata e Virtuale e sulla relazione tra well-being e musei.
Titolo della tesi: "Il museo e le sfide del presente: dalla digital curation alla valutazione dell'impatto sul well-being. Il caso di studio della collezione messapica del Museo Sigismondo Castromediano".

Attualmente in fase di perfezionamento dell'elaborato finale prima di difendere la tesi.

Tutor

Swapmuseum [01/01/2021 – 30/12/2021]

Città: Lecce

Paese: Italia

- Pianificazione delle attività in accordo con la direzione scientifica dei musei;
- Coordinamento delle attività creative per ragazzi tra 16 e 25 anni;
- Organizzazione degli eventi di restituzione al pubblico dei prodotti creativi realizzati durante le attività;

Assistente organizzazione eventi culturali per la ressegna "Dopolavoro con l'Archeologo"

34esimo Fuso [01/06/2021 – 30/12/2021]

Città: Provincia di Lecce

Nell'ambito del progetto "Dopolavoro con l'archeologo":

- assistenza all'organizzazione degli eventi all'interno dei musei
- formulazione dei contenuti culturali
- mediazione con i partner e con il pubblico

Contratto di prestazione autonoma occasionale

Dipartimento di Beni Culturali, Università del Salento [01/06/2020 – Attuale]

Città: Lecce

Paese: Italia

ESPERTO ICT PER TESTING E GESTIONE DI SOLUZIONI DI REALTÀ AUMENTATA nell'ambito del progetto QNeST – Quality Network on Sustainable Tourism" – Project.

Collaboratrice di ricerca con contratto di prestazione autonoma occasionale
AVR Lab, Dip. Ingegneria dell'Innovazione, Università del Salento [06/2019 – 12/2019]

Indirizzo: Lecce (Italia)

Modifica e ottimizzazione del design dei modelli 3D a seguito dei risultati ottenuti dei test effettuati sulla piattaforma terapeutica sviluppata nell'ambito del Progetto "Bravo: beyond the treatment of the attention deficit hyperactivity disorder".

Operatrice culturale per il progetto "Attraverso il castello"
Swapmuseum [08/2018 – Attuale]

Indirizzo: Viale Michele De Pietro 12, 731000 Lecce (Italia)
Sito web: https://www.swapmuseum.com

Front office, noleggio dispostivi per la fruizione del sito e somministrazione questionari per il progetto di fruizione relativo alle aree del Castello Carlo V recuperate dalla Soprintendenza e affidate a Swapmuseum per l'apertura al pubblico.

Borsista di ricerca
AVR Lab, Dip. Ingegneria dell'Innovazione, Università del Salento [06/2018 – 06/2019]

Indirizzo: Via Monteroni, 73100 Lecce (Italia)
Sito web: http://avrlab.it

- Progettazione, mockup e sviluppo di applicazioni di Realtà Aumenta e Realtà Virtuale per la valorizzazione di contesti culturali (siti archeologici, musei etc) per diversi dispostivi (smartphone, visori VR, cardboard). (Per esempio l'app Leo AR+, oppure l'app per la fruizione del sito di Castello di Alceste)
- Ricerca e scrittura dei contenuti per app mobile;
- Modellazione 3D di oggetti e ambienti virtuali e animazione degli stessi. (Per esempio per le app Leo touchless, Leo Markerless e Leo AR+)
- Scrittura di progetti interdipartimentali nell'ambito dell'Heritage e delle ICT.
- Definizione dell'architettura di una piattaforma che implementa un ambiente di gioco terapeutico a supporto dei pazienti affetti da ADHD. Definizione delle specifiche formali delle interfacce (hardware e software) e delle interfacce responsabili dell'interazione fra i vari componenti dell'architettura del sistema. (Progetto BRAVO)
- Parte del Local Organizing Committee per la conferenza Salento AVR 2019 (S.Maria al Bagno, Lecce).

Tutor
Swapmuseum [01/2018 – 12/2018]

Indirizzo: Viale Michele De Pietro 12, 73100 Lecce (Italia)
Sito web: https://www.swapmuseum.com

- Pianificazione delle attività in accordo con la direzione scientifica dei musei;
- Coordinamento delle attività creative per ragazzi tra 16 e 25 anni;
- Organizzazione degli eventi di restituzione al pubblico dei prodotti creativi realizzati durante le attività;

Operatrice culturale
Swapmuseum [06/2017 – 12/2017]

Indirizzo: Viale Michele De Pietro 12, 73100 Lecce (Italia)
Sito web: https://www.swapmuseum.com

Accoglienza, accompagnamento alla visita, responsabile vendite e biglietteria per le mostre:
- "Amo.Odio.Oro." dedicata all'artista Edoardo De Candia, presso San Francesco della Scarpa, Complesso Convitto Palmieri, Lecce.
- "Visioni del Sud" dedicata all'artista Giuseppe Palumbo, presso Torre Matta, Otranto.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Scuola di Dottorato in Scienze del Patrimonio Culturale, XXXV ciclo

Università del Salento [02/12/2019 – 01/03/2023]

Indirizzo: Lecce (Italia)

Livello EQF: Livello 8 EQF

Laurea magistrale in European Heritage, Digital Media and the Information Society (LM 43)

Università del Salento [2015 – 2018]

Indirizzo: Lecce (Italia)

Campi di studio: Metodologie informatiche per le discipline umanistiche

Livello EQF: Livello 7 EQF

- Realtà Aumentata e Virtuale
- Modellazione 3D
- Base di dati
- Gis per l'archeologia
- Museologia
- Fotogrammetria aerea
- Advanced Project Management

Tesi conseguita nella disciplina: Virtual and Augmented Reality, congiuntamente ad un periodo di tirocinio della durata di 4 mesi svolto presso l'AVRLab del'Università del Salento.
Titolo della tesi: "Realtà Aumentata per l'Archeologia: Sviluppo di un'Applicazione per la Valorizzazione del Museo Diffuso Castello di Alceste a San Vito dei Normanni"
Voto: 110/110 e lode

Vincitrice di Borsa Erasmus (Programma Unione Europea)

Universidade de Coimbra [02/2017 – 06/2017]

Indirizzo: Coimbra (Portogallo)

- Multimedia Interactive Design
- Game Design
- Lingua Portoghese livello A2

Lingua: Portoghese / Inglese
Durata: 5 mesi

Laurea in Tecnologie per la Conservazione e il Restauro dei Beni Culturali (L 43)

Università del Salento [2011 – 2014]

Indirizzo: Lecce (Italia)

Livello EQF: Livello 6 EQF

- Storia dell'arte medievale, moderna, contemporanea
- Archeologia classica
- Preistoria, storia antica e storia contemporanea
- Chimica fisica
- Scienze dei materiali
- Tecniche di analisi e datazione

Tirocinio curriculare: Marzo2014 – Aprile 2014. 150 ore presso: Codex, Guagnano (LE).
Restauro di supporti cartacei e pergamenacei, consolidamento strutturale, analisi preventive al restauro.

Tesi conseguita nella disciplina: Istituzioni di Storia dell'Arte, per il modulo di Storia dell'Arte Medievale.
Titolo: "Madonna in Maestà di Montano d'Arezzo: un problema storico tra restauro e diagnostica"
Voto: 110/110 e lode

Vincitrice di Borsa Erasmus

Stockholm Universitet [02/2013 – 07/2013]

Indirizzo: Stoccolma (Svezia)

- Storia dell'arte classica
- Storia dell'arte moderna
- Storia dell'arte contemporanea

Lingua: Inglese
Durata: 6 mesi

Maturità classica

Liceo Classico Dante Alighieri [2006 – 2011]

Indirizzo: Casarano (LE) (Italia)
Livello EQF: Livello 4 EQF

Voto: 96/100

PUBBLICAZIONI

Pubblicazioni - Articoli a rivista

- De Luca, V.; Gatto, C.; Liaci, S.; Corchia, L.; Chiarello, S.; Faggiano, F.; Sumerano, G.; De Paolis, L.T. *Virtual Reality and Spatial Augmented Reality for Social Inclusion: The "Includiamoci" Project*. Information 2023, *14*, 38. https://doi.org/10.3390/info14010038
- De Paolis L. T., Gatto C., Corchia L., De Luca V., *Usability, user experience and mental workload in a mobile augmented reality application for digital storytelling in cultural heritage*. Springer Virtual Reality, 2022.
- De Paolis L. T., Chiarello, S., Gatto, C., Liaci, S., De Luca, V., *Immersive Virtual Reality for the Enhancement of Cultural Tangible and Intangible Heritage: the case study of the Castle of Corsano*. Elsevier - Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage (DAACH), 2022.
- De Paolis L.T., Faggiano F., C., Barba M.C., De Luca V., *Immersive Virtual Reality for the fruition of ancient contexts: the case of the Archaeological and Naturalistic Park of Santa Maria d'Agnano in Ostuni*. Elsevier - Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage (DAACH), 2022.
- Cisternino D., Corchia L., De Luca V., Gatto C., Liaci S., Scrivano L., Trono A., and De Paolis L. T. , *Augmented Reality Applications to Support the Promotion of Cultural Heritage: The Case of the Basilica of Saint Catherine of Alexandria in Galatina*. J. Comput. Cult. Herit. 14, 4, Article 47 (December 2021).

Pubblicazioni - Conference paper 2022

- Gatto C. et al., *Wellbeing Assessment of a Museum Experience in Virtual Reality through UCL Measurement Tool Kit and Heart Rate Measurement: a Pilot Study*. 2022 IEEE International Conference on Metrology for Extended Reality, Artificial Intelligence and Neural Engineering (MetroXRAINE), 2022, pp. 483-488, doi: 10.1109/MetroXRAINE54828.2022.9967568.
- De Luca V., Corchia L., Gatto C., Giovanna Ilenia P., De Paolis L.T., *An Augmented Reality Application for the Frescoes of the Basilica of Saint Catherine in Galatina,* Florence Heri-Tech 2022, Firenze 16-18 maggio 2022.
- Gatto C., Monsellato E., *The impact of lockdown on public engagement and involvement in small and peripheral museums: the case study of Swapmuseum digital strategy,* ICOM General Conference 2022, in AVICOM – International Committee for Audiovisual, New Technologies and Social Media, Prague 23 August 2022.
- Gatto, C. et al. (2022). *A Virtual Reality Application for Stress Reduction: Design and First Implementation of ERMES Project.* In: De Paolis, L.T., Arpaia, P., Sacco, M. (eds) Extended Reality. XR Salento 2022. Lecture Notes in Computer Science, vol 13445. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-15546-8_15
- Gatto, C. et al. (2022). *Extended Reality Technologies and Social Inclusion: The Role of Virtual Reality in Includiamoci Project.* In: De Paolis, L.T., Arpaia, P., Sacco, M. (eds) Extended Reality. XR Salento 2022. Lecture Notes in Computer Science, vol 13445. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-15546-8_28
- Gatto, C., Martinez, K., De Paolis, L.T. (2022). *Design Process of a Ceramic Modeling Application for Virtual Reality Art Therapy*. In: De Paolis, L.T., Arpaia, P., Sacco, M. (eds) Extended Reality. XR Salento 2022. Lecture Notes in Computer Science, vol 13445. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-15546-8_7

Pubblicazioni - Conference paper

- Gatto C., *Museum for well-being and prevention of social isolation: proposal of a collaborative Virtual Reality platform for remote practice*. Chain conference 2021, Catania. ISBN 978-88-99573-2-56.
- De Paolis L.T., Chiarello S., D'Errico G., Gatto C., Nuzzo B.L., Sumerano G., *Mobile Extended Reality for the Enhancement of an Underground Oil Mill: A Preliminary Discussion*, 8th International Conference Augmented and Virtual Reality, and Computer Graphics (AVR 2021), Virtual Event, September 7-10, 2021, Lecture Notes in Computer Science, LNCS 12980, Springer
- De Paolis L.T., Arpaia P., D'Errico G., Gatto C., Moccaldi N., Nuccetelli F., *Immersive VR as a Promising Technology for Computer-Supported Mindfulness*, 8th International Conference Augmented and Virtual Reality, and Computer Graphics (AVR 2021), Virtual Event, September 7-10, 2021, Lecture Notes in Computer Science, LNCS 12980, Springer
- Gatto C. et al., *Virtual Reality in Italian Museums: A Brief Discussion*, 8th International Conference Augmented and Virtual Reality, and Computer Graphics (AVR 2021), Virtual Event, September 7-10, 2021, Lecture Notes in Computer Science, LNCS 12980, Springer
- Gatto, C. et. al, 2020. *XR-Based Mindfulness and Art Therapy: Facing the Psychological Impact of Covid-19 Emergency*. Lecture Notes in Computer Science,12243 LNCS: 147–55.
- De Paolis, L.T., V. De Luca, C. Gatto, G. D'Errico, e G.I. Paladini. 2020. *Photogrammetric 3d reconstruction of small objects for a real-time fruition*. Lecture Notes in Computer Science,12242 LNCS: 375–94.
- Checa, D., C. Gatto, D. Cisternino, L.T. De Paolis, e A. Bustillo. 2020. A Framework for Educational and Training Immersive Virtual Reality Experiences. Lecture Notes in Computer Science, 12243 LNCS
- Cisternino D., Gatto C., D'Errico G., De Luca V., Barba M.C., Paladini G.I., De Paolis L.T., *Virtual Portals for a Smart Fruition of Historical and Archaeological Contexts*. Sixth International Conference Augmented and Virtual Reality, and Computer Graphics (AVR 2019), Santa Maria al Bagno (Lecce), Italy, June 24-27, 2019, Lecture Notes in Computer Science, LNCS 11613 and 11614, Springer.
- Cisternino D., Gatto C., De Paolis L.T, *Augmented Reality for the Enhancement of Apulian Archaeological Areas*. Fifth International Conference Augmented and Virtual Reality, and Computer Graphics (AVR 2018), Otranto, Italy, June 24-27, 2018, LNCS 10850, pp. 370-382, Springer.

Pubblicazioni - Capitoli di libri

- Gatto C., De Paolis, L. T., *Le tecnologie della Realtà Aumentata e Realtà Virtuale nel settore del Turismo*, in Trasformazione digitale e scenari di sviluppo smart delle destinazioni turistiche: esperienze di cooperazione nella macro-regione Adriatico-Ionica. A cura di V. Ndou, P.D. Vecchio, G. Mele, e G. Passiante, Tangram Edizioni Scientifiche, Trento, 2021.
- De Paolis L.T., Gatto C., Liaci S., *Cultural routes and new technological knowledge as an important tool of regional growth. Digital technologies for promoting QNeST network*, in Sustainable Tourism and Cultural Routes in the Ionian and Adriatic Regions. Edit by Anna Trono, Roma, 2021.
- Aprile A., D'Angelo M., D'Errico G., Gatto C., Liaci S., *HoloTECA (Holographic Theatre Experience Culture Art). Innovazione inclusiva dei processi di produzione e fruizione artistica*. Conferenza Nazionale Universitaria dei delegati dei rettori per studenti con Disabilità e DSA, Università degli Studi di Bari Aldo Moro, Politecnico di Bari, Università del Salento, Università di Foggia, Università LUM, 2021.

Pubblicazioni - Curatela

A cura di: Ciracì, Fabio ; Miglietta, Giulia ; Gatto, Carola (2022) AIUCD 2022 - Proceedings. p. 269. ISBN 9788894253566. DOI 10.6092/unibo/amsacta/6848 <http://doi.org/10.6092/unibo/amsacta/6848>. In: Quaderni di Umanistica Digitale

CONFERENZE E SEMINARI

Partecipazione a conferenze

- **Metro XRaine 2022 - International Conference.** 26-28 October 2022. Un paper: *Wellbeing Assessment of a Museum Experience in Virtual Reality through UCL Measurement Tool Kit and Heart Rate Measurement: a Pilot Study.* Roma.
- **ICOM General Conference 2022**. 23 August 2022. Un paper nella sessione AVICOM: *The impact of lockdown on public engagement and involvement in small and peripheral museums: the case study of Swapmuseum digital strategy.* Praga.
- **Salento XR 2022** - International Conference on Extended Reality. 06-08 July 2022.

Tre poster : *A Virtual Reality Application for Stress Reduction: Design and first Implementation of ERMES project; Extended Reality Technologies and Social Inclusion: the role of Virtual Reality in Includiamoci Project; Design process of a ceramic modeling application for Virtual Reality Art Therapy.*

Un progetto: *ERMES PROJECT Virtual Reality to promote the wellbeing of vulnerable people within hospitals*. Lecce.

- **AIPH 2022** 4a Conferenza italiana di Public History. Poster: *Musei & Società: Il racconto collettivo e partecipato attraverso le attività di Swapmuseum*. Mestre.
- **CHAIN Conference 2022** - Cultural Heritage Academic Interdisciplinary Network. Paper: *Patrimonio culturale e tecnologie digitali per l'inclusione sociale: il Museo Virtuale per il progetto "Includiamoci.* Catania.
- **SCOM 2022 -** Paper: *Dalla comunicazione al coinvolgimento emotivo: le professioni museali attraverso l'esperienza di Swapmuseum*. Teramo.
- **CHAIN Conference 2021** - Cultural Heritage Academic Interdisciplinary Network. Paper: *Museum for well-being and prevention of social isolation: proposal of a collaborative Virtual Reality platform for remote practice*. Catania.
- **Salento AVR 2021** - 8th International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics. 08 October 2021, on-line. Paper: *Virtual Reality in Italian Museums: a Brief Discussion.*
- **Salento AVR 2020**, 7th International Conference on Augmented and Virtual Reality, and Computer Graphics, 7-10 September, 2020. Paper: *Based Mindfulness and Art Therapy: Facing the Psychological Impact of Covid-19 Emergency.*
- **Salento AVR 2019** - 6th International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics. 24-27 giugno 2019. Poster: *Virtual Portals for a Smart Fruition of Historical and Archaeological Contexts*. S.M al Bagno.
- **MIMOS Simulation Day 2019.** 24 giugno 2019, Santa Maria al Bagno (Nardò, Lecce). Progetto: *Augmented Reality for the Enhancement of Apulian Archaeological Areas*.
- **GMP** - 4th annual international conference "Global Issues and Challenges for Accessibility and Sustainable Tourism". 1-2 marzo 2019, Lecce. Paper: *Augmented Reality for the Enhancement of Apulian Archaeological Areas*.
- **Salento AVR 2018 -** 5th International Conference, 24-27 giugno 2018. Paper: *Augmented Reality for the Enhancement of Apulian Archaeological Areas*. Otranto.

CORSI

Partecipazione a corsi e scuole

1. 5-10 settembre 2022: eXtended Reality & Artificial Intelligence Summer School 2022, Matera.
2. 25 marzo 2021: CORSO ONLINE - Verso Horizon Europe: i nuovi bandi "Postdoctoral Fellowships" delle Marie Sklodowska Curie Actions (MSCA), organizzato da APRE (Agenzia per la Promozione della Ricerca Europea).
3. 11-13 maggio 2020: "CNR ISPC on Air - LE SCIENZE DEL PATRIMONIO CULTURALE. Come il Digitale aiuta lo studio, la valorizzazione e la comunicazione dei Beni Culturali", di CNR ISPC, mercoledì 11-13 maggio 2020.
4. 24 novembre - 15 dicembre 2020: ISTITUZIONI CULTURALI E DIGITALE, di ICOM commissione tecnologie & Microsoft Italia. Un ciclo di tre incontri per scoprire i nuovi strumenti digitali per i musei.
5. 10 dicembre 2020: "Defining the museum in times of change: a way forward" di ICOM Webinar.
6. 4-19 Dicembre 2020: Autumn School **"**Pesci fuor d'acqua: percorsi culturali per il benessere", organizzata da *Meme* con il sostegno di Fondazione Cariplo. Corso dedicato alla progettazione di percorsi del benessere per i musei e i luoghi della cultura.
7. 27 luglio - 1 agosto 2020: Summer School "Pesci fuor d'acqua: Digital Transformation culturale", organizzata da *Meme* con il sostegno di Fondazione Cariplo. Corso dedicato all'approfondimento delle tecnologie digitali per i musei.
8. 10-12 dicembre 2019: Scuola di Placetelling® III, Cinelab "Giuseppe Bertolucci" presso il Cineporto di Lecce.
9. 21-27 luglio 2019: Augmented and Virtual Reality Summer School 2019, Lecce.
10. 08-12 Ottobre 2018: Advanced School on Computer Graphics for Cultural Heritage, organizzato da CINECA, Bologna.
11. 02-08 Settembre 2018: Augmented Reality Summer School 2018, organizzato da AVR Lab, Torre dell'Orso (Lecce)
12. Gennaio - Luglio 2018: Contamination Lab (C-Lab) prima edizione, Università del Salento. Laboratorio per l'acquisizione di skills (management, business planning, coworking, marketing) in ambito di progettazione e realizzazione di un progetto, basato sulla multidisciplinarietà e la condivisione delle idee. Terzo classificato con il progetto "Zeno".

13. 26 Aprile 2018: Workshop “Servizi Collaborativi” organizzato dall’Assessorato al Welfare della Regione Puglia nell’ambito del Programma PugliaSocialeIN.
14. Ottobre – Dicembre 2016: Partecipazione al Corso di “Advanced Project Management” erogato da PMI – Project Management Institute.
15. 30 Settembre 2015: Workshop “La modellazione 3D per la Ricerca e la Didattica- Metodologie e Applicazioni” presso il Laboratorio 3D del Coordinamento SIBA dell’Università del Salento.

PROGETTI

Coinvolgimento in progetti

- Membro del team di ricerca e sviluppo per il progetto “Includiamoci”, finanziato nell’ambito dell’avviso pubblico “Giovani per il sociale 2018”, realizzato dall’Augmented and Virtual Reality Laboratory (AVR Lab) del Dipartimento di Ingegneria dell’Innovazione dell’Università del Salento. Responsabile scientifico Prof. Lucio Tommaso De Paolis.
- Membro del team di ricerca e sviluppo per il progetto "ERMES", promosso dall’Augmented and Virtual Reality Laboratory (AVR Lab) del Dipartimento di Ingegneria dell’Innovazione dell’Università del Salento e dalla Casa di Cura del Prof. Petrucciani, approvato e finanziato dalla Regione Puglia e autorizzato dalla Direzione Generale ASL Lecce. Responsabile scientifico Prof. Lucio Tommaso De Paolis.
- Membro del team di ricerca e sviluppo per il progetto “ARTE E IDENTITÀ NELLE TERRE DI MEZZO. LE NUOVE TECNOLOGIE PER LA CONOSCENZA DELLA MADONNA DELL’ITRI DI NOCIGLIA”, nell’ambito del bando CUIS, Consorzio Universitario Interprovinciale Salentino, in collaborazione con il Dipartimento di Beni Culturali dell’Università del Salento, con l’Augmented and Virtual Reality Laboratory (AVR Lab) del Dipartimento di Ingegneria dell’Innovazione e il Comune di Nociglia.
- Membro del team di ricerca per il progetto “Antigone’s Pride” finanziato dall’Unione Europea nell’ambito della call CREA-CULT-2021-COOP, promosso da EUFONIA SOCIETA COOPERATIVA (Astràgali Teatro), in collaborazione con il Dipartimento di Beni Culturali dell’Università del Salento, con l’Augmented and Virtual Reality Laboratory (AVR Lab) del Dipartimento di Ingegneria dell’Innovazione. Responsabile artistico Prof. Fabio Tolledi.
- Membro del team di ricerca per il progetto “Piccolo Principe” promosso da Tria Corda per l’Ospedale Vito Fazzi di Lecce, in collaborazione con l’Augmented and Virtual Reality Laboratory (AVR Lab) del Dipartimento di Ingegneria dell’Innovazione. Responsabile scientifico Prof. Lucio Tommaso De Paolis.

ORGANIZZAZIONE CONVEGNI E SEMINARI

Organizzazione convegni e seminari

- Membro del Local Committee del Convegno MetroXRaine 2022, 26-28 ottobre 2022, Roma.

Link: https://metroxraine.org/

- Membro del Organizing Committee della XR&AI Summer School 2022, 05-10 settembre 2022, Matera.

Link: https://www.xrsalento.it/xrsalento2022/xrai-summer-school-2022/

- Responsabile Special Session e Chair della sessione “XR for digital transformation of museums”, nell’ambito del Convegno Salento XR 2022, 6-8 luglio 2022, Lecce.

Link: http://www.xrsalento.it/wp-content/uploads/2022/06/Program-XR-Salento-2022.pdf

- Membro del Scientific Program Committee della Conferenza Salento XR 2022, 6-8 luglio 2022, Lecce.

Link: http://www.xrsalento.it/conference/committees/

- Membro del comitato di programma del Convegno AIUDC 2022, dell’Associazione per l’Informatica Umanistica e la Cultura Digitale, 1-3 giugno 2022, Lecce.

Link: http://conference.unisalento.it/ocs/index.php/aiucd2022/index/pages/view/comitato-scientifico

- Membro del comitato di programma del Convegno AIUDC 2022, dell’Associazione per l’Informatica Umanistica e la Cultura Digitale, e membro dell’editing team per la pubblicazione dei relativi atti.
- Responsabile dell’organizzazione e moderatrice del seminario dal titolo “Cultural Heritage & Digital Humanities: sfide di accessibilità”, all’interno del ciclo di incontri “Loading AIUCD 2022”.
- Progettazione, organizzazione e comunicazione del Progetto “*Next Gen - Patrimonio culturale e ricerca: Nuove strategie di tutela, valorizzazione e comunicazione*”, insieme ai colleghi del corso di Dottorato in Scienze del Patrimonio Culturale del XXXV ciclo.

- Chair per la special session "*Applications in Education*" della conferenza Salento AVR 2021 (08.09.2021, ore 11.30 – 12.00).
- Chair per la special session "*Applications in Cultural Heritage*" della conferenza Salento AVR 2021 (08.09.202, ore 12.00 – 12.30).

ESPERIENZE DI VISITING

Partecipazione al "Transnational Project Meeting UK presso Birmingham City University

[19/09/2022 – 20/09/2022]

Partecipazione al "Transnational Project Meeting UK" del progetto Digitizing Architectural Restoration Education through Virtual Reality 2020-1-TR01-KA226-HE-098433, presso Birmingham City University.

ONORIFICENZE E RICONOSCIMENTI

Terzo posto della competizione Poster Session - AIPH 2022

AIPH - Associazione italiana Public History [31/05/2022]

Nell'ambito del convegno **AIPH 2022 - 4a Conferenza italiana di Public History**, svoltosi a Mestre, la sottoscritta ha presentato il poster dal titolo "*Musei & Società: Il racconto collettivo e partecipato attraverso le attività di Swapmuseum*". Il poster si è aggiudicato il terzo premio della competizione Poster Session. Ha ottenuto così il bollino di riconoscimento dell'AIPH.

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre: **italiano**

Altre lingue:

inglese

ASCOLTO B2 **LETTURA** B2 **SCRITTURA** B2

PRODUZIONE ORALE B2 **INTERAZIONE ORALE** B2

portoghese

ASCOLTO A2 **LETTURA** A2 **SCRITTURA** A2

PRODUZIONE ORALE A2 **INTERAZIONE ORALE** A2

COMPETENZE ORGANIZZATIVE

Competenze organizzative

1. Spiccata capacità di lavorare in team e di gestire le esigenze di progettazione condivisa e interdisciplinare, grazie alla partecipazione a diversi progetti di ricerca internazionali.
2. Buone capacità gestionali di pianificazione e problem solving sviluppate nell'ambito dell'organizzazione di conferenze internazionali, in qualità di local organizzator commettee.

COMPETENZE COMUNICATIVE E INTERPERSONALI

Competenze comunicative e interpersonali.

- Buone capacità di ascolto e confronto, anche in ambienti multiculturali, conseguite grazie alle esperienze di Erasmus all'estero;
- Ottime competenze comunicative-relazionali e spiccata attitudine al contatto con la clientela (soprattutto visitatori di luoghi culturali), sviluppate nell'ambito dell'esperienza di operatrice culturale presso realtà museali
- Ottime capacità di speech sia in italiano sia in inglese maturate nell'ambito della partecipazione a diverse conferente internazionali;

COMPETENZE PROFESSIONALI

Competenze professionali

1. Buona padronanza dei metodi di indagine scientifica, dimostrata anche dalla scrittura di articoli scientifici per riviste o presentati nell'ambito di diverse conferenze di settore;

2. Ottime capacità di analizzare e interpretare le informazioni e i dati ricavate sulla base degli specifici obiettivi di studio;
3. Spiccate capacità nel redigere idee progettuali assecondando le istruzioni fornite dai diversi soggetti finanziatori, pubblici o privati, maturate nell'ambito della scrittura e partecipazione a diversi progetti nazionali e internazionali, presentati e svolti nell'ambito delle attività di ricerca.
4. Spiccata propensione alla programmazione dei task di progetto.

ATTIVITÀ SOCIALI E POLITICHE

Membro del Senato Accademico dell'Università del Salento.

[Università del Salento, 10/2020 – 10/2022]

Membro del Senato Accademico dell'Università del Salento, in rappresentanza dei dottorandi e delle dottorande.

VOLONTARIATO

Volontariato

25 – 28 ottobre 2016

Volontaria per ArtLab Lecce 2016, organizzato da Fondazione Fitzcarraldo.

Mi sono occupata dell'allestimento delle sale e della preparazione dei materiali per relatori e partecipanti. Durante le varie sessioni ho svolto attività di problem solving, di accoglienza e registro accrediti, di monitoraggio delle sale e di gestione delle necessità tecniche.

PATENTE DI GUIDA

Patente di guida: B

-

Trattamento dei dati personali

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.

Autocertificazione

Consapevole che le dichiarazioni false comportano l'applicazione delle sanzioni previste dall'art. 76 del D.P.R. 445/2000, dichiaro che le informazioni riportate nel curriculum vitae corrispondono a verità ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. 28 dicembre 2000, n. 445 e successive modificazioni e integrazioni.

Lecce, *07/03/2023*