



Silvia Liaci

ESPERIENZA LAVORATIVA

 **Istituto Superiore del Patrimonio Culturale - CNR** – Napoli, Italia

Città: Napoli | Paese: Italia

Assegnista di Ricerca

[17/02/2025 – Attuale]

Assegno di ricerca per il progetto BRIDGESMEs
Accelerazione tecnologica di Imprese Culturali, Creative e del Turismo

 **Accademia d'Arte Thymòs** – Italia

Paese: Italia

Digital Scenography & Graphic Communication

[12/2024 – Attuale]

 **Provincia di Lecce** – Lecce, Italia

Città: Lecce | Paese: Italia

Digital Scenography Assistant

[29/11/2024 – 08/12/2024]

Supporto tecnico, gestione e proiezione di scenografie digitali teatrali, in collaborazione con lo studio Leandro Summo, nell'ambito della 49ª Stagione Lirica della Provincia di Lecce a mezzo di contratto a prestazione occasionale

 **Ditta Dario Caputo** – Lecce, Italia

Città: Lecce | Paese: Italia

Tecnico video

[22/12/2023 – 29/12/2023]

Supporto tecnico, gestione e proiezione di scenografie digitali teatrali nell'ambito della 48ª Stagione Lirica della Provincia di Lecce a mezzo di contratto a prestazione occasionale.

 **AVR Laboratory, Dipartimenti di Ingegneria dell'Innovazione, Università del Salento** – Lecce, Italia

Città: Lecce | Paese: Italia

Ricercatrice

[01/10/2021 – 02/11/2021]

Borsa di studio post Lauream per attività di ricerca, finanziata nell'ambito del progetto Erasmus + dal titolo "Digitizing Architectural Restoratio Education through Virtual Reality"

 **AVR Laboratory, Dipartimenti di Ingegneria dell'Innovazione, Università del Salento** – Lecce, Italia

Città: Lecce | Paese: Italia

Students assistant

[09/2021 – 02/11/2021]

- Tutor presso cdIM Digital Humanities per il corso di Virtual And Augmented Reality Applications
- Tutor presso cdIM DAMS per il corso di Theories and techniques of audiovisual language

XR Technology s.r.l. – Lecce, Italia

Città: Lecce | Paese: Italia

Videomapper

[07/2021]

Progettazione e realizzazione del Video Mapping in occasione della festa patronale di Santa Marina a Ruggiano (Comune di Ugento, Lecce) (evento del 16 luglio 2021)

AVR Laboratory, Dipartimenti di Ingegneria dell'Innovazione, Università del Salento – Lecce, Italia

Città: Lecce | Paese: Italia

3D modeller

[05/2021 – Attuale]

Incarico nell'ambito delle attività del progetto INCLUDIAMOCI (Codice CUP: J71E20000520008 – Avviso pubblico della presidenza del Consiglio de Ministri - Dipartimento della Gioventù e del Servizio Civile Nazionale "Giovani per il Sociale") con mansione: MODELLAZIONE 3D PER LO SVILUPPO DI SERIOUS GAME (Università del Salento - Dip. di Ingegneria dell'Innovazione)

XR Technology s.r.l. – Lecce, Italia

Città: Lecce | Paese: Italia

Videomapper

[11/2020]

Progettazione e realizzazione Video Mapping in occasione della "Notte europea dei ricercatori - 2020" organizzata da ERN-Apulia2 (UE-H2020-MSCA-NIGHT-2020, Grant No. 955297) rifinanziato dalla Commissione Europea nell'ambito delle azioni Marie Skłodowska Curie e coordinato dall'Università del Salento, (evento del 27 novembre 2020)

XR Technology s.r.l. – Lecce, Italia

Città: Lecce | Paese: Italia

Videomapper

[09/2020]

Progettazione e realizzazione Video Mapping in occasione del "Premio Zeus – Premio Internazionale di Archeologia – Città di Ugento 2020", (evento del 12 settembre 2020)

IMAGO cooperativa sociale – Lecce, Italia

Città: Lecce | Paese: Italia

Dipendente

[02/2020 – 10/2020]

Progetto Puglia Digital Library: Razionalizzazione ed ammodernamento delle raccolte della Biblioteca Provinciale "N. Bernardini" di Lecce attraverso lo scarto di documenti obsoleti e ridondanti, successiva catalogazione, digitalizzazione, inventariazione

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

PhD in Cities and landscapes: architecture, archaeology, cultural heritage, history and resources - XXXVII ciclo

Università della Basilicata [02/11/2021 – 31/10/2024]

Città: Matera | Paese: Italia | **Campi di studio:** INGEGNERIA CIVILE E ARCHITETTURA - RESTAURO | **Voto finale:** OTTIMO | **Livello EQF:** Livello 8 EQF | **Tesi:** "Digital Twin ed eXtended Reality: Sviluppo di un Sistema Informativo Integrato per il monitoraggio, la gestione e l'analisi di ambienti indoor di interesse culturale"

Il Dottorato di ricerca in CITIES AND LANDSCAPES: ARCHITECTURE, ARCHAEOLOGY, CULTURAL HERITAGE, HISTORY AND RESOURCES indaga sulla tecnologia del Digital Twin per la conservazione, la valorizzazione e la fruizione del patrimonio culturale architettonico.

Laurea Magistrale in European Heritage, Digital Media and Information Society (LM43)

Università del Salento [2016 – 2019]

Città: Lecce | **Paese:** Italia | **Campi di studio:** Discipline artistiche e scienze umanistiche: • Programmi e qualifiche interdisciplinari inerenti alle discipline artistiche e alle scienze umanistiche | **Voto finale:** 110 e lode /110 | **Livello EQF:** Livello 7 EQF | **Tesi:** 3D Video Mapping per la valorizzazione dei Beni Culturali: un'applicazione per la Basilica di Santa Caterina d'Alessandria a Galatina

- Computer Science for cultural Heritage
- Cartographical Representations of Historical Situations (Laboratory)
- Database Design
- Gis Application in Archaeology + Laboratory
- Mobile Applications Development (iOS)
- Survey and Technical Analysis of Ancient Monuments
- Virtual and Augmented Reality Applications
- Web Technologies
- Advanced Project Management
- Common Seminar (e-learning, Laboratory)
- Tirocinio presso AVR Lab Unisalento: Realizzazione di modellini 3D, della grafica e dei contenuti per le applicazioni *Leo Touchless* (sviluppata con Unity è applicazione che sfrutta una periferica Kinect per il riconoscimento della postura dell'utente) e *Leo Markerless* (applicazione Android nativa che riconosce features nelle immagini inquadrare associandovi un modello tridimensionale) presentati in occasione della rassegna, a cura delle biblioteche d'ateneo, *"Non di soli libri - Il genio tra le pagine: le macchine di Leonardo in biblioteca"* – Dipartimento di Ingegneria dell'Innovazione, Università del Salento

Laurea Triennale in Tecnologie per la conservazione e il restauro dei beni culturali

Università del Salento [2012 – 2015]

Città: Lecce | **Paese:** Italia | **Campi di studio:** Tecnologie per i beni culturali | **Voto finale:** 103/110 | **Livello EQF:** Livello 6 EQF | **Tesi:** DATAZIONE AL RADIOCARBONIO E ANALISI ISOTOPICHE DI CAMPIONI PRELEVATI DALLA BASILICA DELLA MADONNA DELLA NEVE DI COPERTINO (Lecce)

- Tecniche di datazione ed analisi dei materiali
- Scienza, tecnologia e fenomeni di trasporto nei materiali
- Chimica Fisica delle Superfici
- Fisica applicata ai BBCC
- Chimica fisica delle superfici
- Istituzioni di Storia dell'Arte
- Tirocinio tesi presso il CEDAD – CEntro di Datazione e Diagnostica

Erasmus+

Universidade de Coimbra [02/2017 – 07/2017]

Città: Coimbra | **Paese:** Portogallo | **Campi di studio:** Game design, Interactive Multimedia Production

- Game Design - Produzione di un video game a sfondo culturale per ipovedenti **Only Sound VG**
- Interactive Multimedia Production - Creazione di un'applicazione per tavolo interattivo multimediale, touch screen, utilizzando l'ambiente di programmazione e il linguaggio Processing

Diploma di Maturità artistica in Rilievo e catalogazione dei beni culturali "Progetto Michelangelo"

IISS E. Giannelli - Parabita (LE) [09/2004 – 07/2009]

Città: Parabita (Lecce) | **Paese:** Italia | **Livello EQF:** Livello 5 EQF

- Rilievo Pittorico-Plastico
- Rilievo Architettonico
- Storia dell'arte
- Catalogazione

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre: Italiano

Altre lingue:

Inglese

ASCOLTO B1 LETTURA B1 SCRITTURA B1

PRODUZIONE ORALE B1 INTERAZIONE ORALE B1

Portoghese

ASCOLTO B1 LETTURA B1 SCRITTURA B1

PRODUZIONE ORALE B1 INTERAZIONE ORALE B1

Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato

COMPETENZE

Elaborazione informazioni utente avanzato / Comunicazione - Utente Avanzato / Creazione di contenuti - Utente Avanzato / Sicurezza - Utente Avanzato / Risoluzione dei problemi - Utente avanzato / Modellazione 3D e Rendering / Elaborazione digitale delle immagini - Photoshop / Adobe Suite (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects) / MAXON Cinema4D / Camtasia studio / SQL (MySQL) / CMS (Joomla, Wordpress) / Geographical Information Systems (GIS) / Blender 3D / Conoscenza di software di fotogrammetria e modellazione (Agisoft Photoscan, CloudCompare) / Suite Office 365 / PROCESSING / AREA WEB: Web Designer, Web Developer / Sistemi operativi (Windows, Mac OS, GNU/Linux) / Utilizzo di software per la gestione di una biblioteca (OPAC - ILL SBN - SebinaNEXT - ACNP - Nilde) / MadMapper / Video Mapping / Game Design / Rilievo fotogrammetrico aerofotogrammetrico - uso di drone / Basic MatLab / Millumin

PUBBLICAZIONI

[2025]

Heritage 5.0 - How emerging technologies can support SMEs innovation in Cultural Heritage This paper examines the adoption of emerging technologies by SMEs in the Cultural and Creative Industries (CCI) and Tourism sectors through the lens of Industry 5.0. Based on survey data and interviews with three European SMEs, the study identifies key needs and barriers related to digital transformation. While enterprises show strong interest in technologies such as AI, XR, and smart platforms to enhance customer experience and operational efficiency, they face persistent challenges including limited funding, digital skill gaps, and strategic uncertainty. The results highlight the relevance of Industry 5.0 principles—human-centricity, resilience, and sustainability—as a guiding framework for the heritage sector’s transition toward more inclusive and meaningful innovation.

Autori: Valentina Apicerni, Silvia Liaci, Antonia Gravagnuolo | **Nome della pubblicazione:** Digital Heritage (DH) World Congress & Expo

[2024]

On the Museum Monitoring at the Time of COVID-19. Methodological Approach and Application to Palazzo Altemps in Rome

In International Journal of Architectural Heritage
This study presents a multi-parametric and multi-scale methodological approach for environmental monitoring works of art, applied in a museum environment during the COVID-19 pandemic event. The circumstances of the pandemic provided an opportunity to analyse the museum environment in the absence of visitors, enabling the evaluation of indoor conditions influenced solely by environmental, meteorological, and microclimatic factors. Such approach was applied to Altemps Palace in Rome, specifically to four rooms exposed to external pollutants, predominantly from road traffic. Microclimatic variables, such as, temperature and relative humidity, and air quality with referred at the particulate matter (PM10 and PM2.5) were monitored using a network of MeMS sensors. These sensors were made interoperable through Long Range (LoRa) transmission technology. To establish a comparative reference, the indoor environmental and microclimatic measurements were compared with measurements taken in a confined external area of the Palace, known as the "Loggia", along with ground measurements provided by the Regional Prevention and Environment Agency (ARPA) of Lazio, and weather forecasts based on COSMO models (COSMO2). In parallel, analyses were conducted on the status of conservation of the exhibited artworks, through the compilation of specially designed conservation forms, as well as by measuring the degree of surface darkening over

time using portable instruments. The analysis of the collected data revealed critical issues regarding the indoor microclimatic conditions, particularly significant variability in relative humidity. Additionally, numerous instances exceeding the maximum limits for PM10 and PM2.5 were recorded, emphasizing pollution concerns. The research findings have practical implications for the conservation and protection of the artworks housed in the museum.

Sileo, Conte, Donvito, D'Andrea, Porfido, Liaci, Gizzi, Lasaponara & Masini

Link: <https://hdl.handle.net/20.500.14243/529522>

[2024]

Patrimonio culturale e tecnologie digitali per l'inclusione sociale: Il Museo Virtuale per il progetto

"Includiamoci" In S. D'Amico, V. R. Guarnera, M. Indelicato, N. Oddo, M. Prete, & F. Romano (a cura di), *Crisis and Cultural Heritage/Crisi e Patrimonio Culturale* (pp. 61–72). DueTreDue Edizioni.

Gatto, C., Liaci, S., & Corchia, L. (2024)

[2022]

HoloTECA Innovazione inclusiva dei processi di produzione e fruizione artistica In Convegno CNUDD 2021 - Un ponte tra università e mondo del lavoro per l'inclusione e la vita indipendente / Pavone, Marisa - Milano, Italy : FrancoAngeli, 2022 - 410 p. - Aziende pubbliche e imprenditorialità sociale - ISBN: 9788835141105 - Permalink: <http://digital.casalini.it/9788835141105> - Casalini id: 5362806

Aprile, A., D'Angelo, M, D'Errico,, G., Gatto, C, Liaci,S.

Link: https://francoangeli.it/Libro/Un-ponte-tra-università-e-mondo-del-lavoro-per-l'inclusione-e-la-vita-indipendente?Id=28203&utm_source=chatgpt.com

[2022]

A Video Mapping Performance as an Innovative Tool to Bring to Life and Narrate a Pictorial Cycle De Paolis, L.T.; Liaci, S.; Sumerano, G.; De Luca, V. A Video Mapping Performance as an Innovative Tool to Bring to Life and Narrate a Pictorial Cycle. *Information* **2022**, *13*, 122. <https://doi.org/10.3390/info13030122>

<https://doi.org/10.3390/info13030122>

Link: <https://www.mdpi.com/2078-2489/13/3/122>

[2022]

Virtual reality for the enhancement of cultural tangible and intangible heritage: The case study of the Castle of Corsano This paper concerns the development of an immersive VR application for the enhancement of an inaccessible old Castle in Corsano, a small village in Salento - Italy. Starting from the 3D reconstruction of the building, the project allowed the development of an interaction system aimed at providing the user with the historical information about the Castle. These contents come from the analysis of the tangible cultural heritage (such as the architectural elements, the furniture, the decorative motifs of the castle, and their evolution through the centuries), but also from the collection of intangible heritage, such as reminiscences on folk customs and traditions related to the context of the castle. Moreover, in order to evaluate the user experience of the developed application, some tests were carried out on a heterogeneous sample of users, obtaining positive feedback on the degree of immersiveness and sense of presence of the application.

Link: <https://doi.org/10.1016/j.daach.2022.e00238>

[2022]

Sustainable Tourism and Cultural Routes in the Ionian and Adriatic Regions (edited by Anna TRONO) The book introduces the concept of cultural routes and itineraries, understood as an innovative tool with which to promote quality sustainable tourism in certain regions of the Adriatic-Ionian area, specifically in Croatia, Greece, Italy, Montenegro and Slovenia. These regions were chosen by the partners of the Quality Network For Sustainable Tourism (QNeST) project, financed as part of the EU's Adrion programme (Priority Axis n. 2 "Sustainable Region", Axis II SO 2.1 "Promoting the sustainable valorisation and preservation of natural and cultural assets as growth assets in

the Adriatic-Ionian area”), which is designed to develop an innovative approach to sustainable tourism on the part of stakeholders active in the fields of culture, nature, food (especially wine and olive oil) and accessibility. Cultural routes can be the cornerstone of the holistic process of satisfaction for a significant number of “quality” tourists. Accordingly, the volume presents some cultural routes of Adriatic-Ionian Regions for sustainable and accessible tourism of Mediterranean regions. By focusing on regional assets and on the values of accessibility and well-being, and contributing to the creation of sustainable quality tourism, this volume will certainly succeed in reaffirming the role of Mare Nostrum: a sea that truly connects the two shores and their peoples, while respecting its rich history using it as a sustainable tourism product.

Project QNeST PLUS University of Salento

ISBN: 978-88-9295-460-1

[2022]

Extended Reality Technologies and Social Inclusion: The Role of Virtual Reality in Includiamoci Project Part of the [Lecture Notes in Computer Science](#) book series (LNCS, volume 13445) - In recent years we have witnessed a great change in the school and education system, that shifted from a culture of integration to a culture of inclusion, aimed at creating a condition of equal opportunity and making the uniqueness of individual, strength, and enrichment for all. Digital technologies are important to support the social inclusion of people with physical and mental disabilities because they enable the overcoming of some real-world barriers, and among these technologies, Virtual Reality plays an important role. The purpose of this paper is to examine the partial outputs of the activities carried out by the Augmented and Virtual Reality Laboratory (AVR Lab) as part of the “Includiamoci” project and to discuss the first results. In particular, the contribution concerns the implementation of a virtual museum aimed at how using the works of art created by participants as part of Art Therapy sessions: within this, participants are active subjects, prosumers of the experience, as they generate it, narrate it and enjoy it, by means of a Virtual Reality (VR) headset.

DOI: 10.1007/978-3-031-15546-8_28

Link: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-15546-8_28

[2021]

[Augmented Reality Applications to Support the Promotion of Cultural Heritage: the case of the Basilica of Saint Catherine of Alexandria in Galatina](#) The intent of this study is to promote and raise awareness of the Basilica of Saint Catherina of Alexandria in Galatina, a church endowed with such beauty as to be defined as astounding. In this article two technologies were used: Spatial Augmented Reality, better known as videomapping, to valorize the monument and narrate its story through images and sounds; and Augmented Reality, to facilitate the reading and interpretation of the most important frescoes located along all the internal walls of the Basilica. The goal is to create a unique path starting from the Basilica façade and continuing and winding through the interior spaces. One of the most extensive and best conserved cycles of Late Gothic frescoes in all of Europe unfolds on the nave of the church covering every corner, from the keystones down to the floor. An in-depth bibliographic research confirmed the presence of frescoes also on the exterior of the Basilica façade whose traces, however, are no longer visible today. Pietro Cavoti’s illustrations give an idea of how the façade has changed over the years, before, during, and after the restorations that permanently removed the already faint traces of frescoes. The purpose of this research is to demonstrate how the combined use of these technologies can be considered a valid aid to support the enhancement, fruition, and understanding of a monument that is very important for the cultural heritage sector and a reference point for the local and religious community.

<https://doi.org/10.1145/3460657>

RETI E AFFILIAZIONI

[17/12/2021 – Attuale] Calimera (Lecce)

Pavana A.P.S.

[2015 – Attuale]

Mi Riconosci? Sono un professionista dei Beni culturali

CONFERENZE E SEMINARI

[21/09/2023 – 21/09/2023] Consiglio Regionale della Puglia - Agorà, Bari, Italy

HoloTECA - HoloDEGENERATE Tavola rotonda: "Industria culturale e creativa: fonte per la crescita della società inclusiva di oggi" Nell'ambito del progetto HoloTECA - HoloDEGENERATE, ideato dalla PAVANA A.P.S. e realizzato grazie al sostegno del Consiglio Regionale della Puglia, si svolge giovedì 21 settembre dalle ore 11.00 alle ore 13.00 la tavola rotonda dal titolo "Industria culturale e creativa: fonte per la crescita della società inclusiva di oggi" con l'obiettivo di condurre delle riflessioni sulla situazione della cultura dell'oggi e sull'approdo delle nuove tecnologie nell'industria culturale e creativa tradizionale.

Link: <https://www.consiglio.puglia.it/-/holoteca-holodegenerate-tavola-rotonda-industria-culturale-e-creativa-fonte-per-la-crescita-della-società-inclusiva-di-oggi->

[17/07/2023 – 22/07/2023] Matera, Italy

eXtended Reality and Artificial Intelligence - International Summer School 2023 The **XR&AI Summer School** is focused on the synergy of these technologies for cultural and territorial heritage, medicine and industry.

Link: <https://xrsalento.it/xrai-summer-school-2023/>

[31/05/2023 – 31/05/2023] Officine Cantelmo, Lecce, Italy

Estrazione dei Talenti: i Team delle Factory InnovAction & Startman si raccontano Iniziativa organizzata da **The Qube, Officine Cantelmo** e **CETMA** con l'obiettivo di presentare i risultati raggiunti dai Team che hanno partecipato ai percorsi di accelerazione e accompagnamento imprenditoriale di **InnovAction Factory** e **Startman Factory** e sviluppato la propria idea di business innovativa da realizzare in Puglia.

[05/09/2022 – 10/09/2022] Matera, Italy

eXtended Reality and Artificial Intelligence - International Summer School 2022 The XR&AI Summer School is focused on the synergy of these technologies for the enhancement of the cultural and territorial heritage. The School is open to Ph.D. and Master students, post-doctoral researchers, and academic or industrial researchers.

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

[06/06/2022 – 08/06/2022] Università del Salento, Lecce (LE)

XR Salento 2022 Conference The 1st International Conference on eXtended Reality (XR SALENTO 2022) intends to provide a discussion forum for scientists, engineers, educators and students on the latest research, theory, ideas, models and applications of eXtended Reality (XR), a technological umbrella that brings together Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) and Mixed Reality (MR). The aim of XR technology is to achieve an extension of the real world by allowing the perception of the surrounding reality in a different and improved way, combining it with virtual elements. The goal of XR Salento 2022 is to create a friendly environment that can lead to the creation or strengthening of scientific collaborations and exchanges between participants and, therefore, to solicit the submission of high-quality original research papers (including significant work-in-progress) on any aspect and application of Virtual Reality, Augmented Reality and Mixed Reality. The scientific program committee with the help of external reviewers will carefully evaluate the contributions taking into account originality, significance, technical soundness and clarity of exposition.

Link: <http://www.xrsalento.it/>

[19/05/2022 – 19/05/2022] Università degli Studi della Basilicata - DiCEM, Matera, Italy

CONTEXTUAL DESIGN AND HERITAGE: LE 'MAPPE DI COMUNITA' PER LA CONOSCENZA DEI TERRITORI

[18/05/2022 – 20/05/2022] Università di Catania

CHAIN Conference 2022: Crisis and Cultural Heritage CHAIN (Cultural Heritage Academic Interdisciplinary Network) è un progetto nato dal Dottorato in Scienze per il Patrimonio e la Produzione Culturale (Università degli

Studi di Catania) per far dialogare ricercatori, operatori e organizzazioni su questioni e prospettive legate al patrimonio culturale valorizzando il ruolo della ricerca e delle buone pratiche.

Link: <https://www.chain-conference.com/past-editions/conference-2022>

[07/04/2022 – 16/05/2022] Università degli Studi della Basilicata, Matera (MT)

COMUNITÀ ENERGETICHE IN ITALIA E IN FRANCIA: UN NUOVO MODELLO DI SOSTENIBILITÀ PER CITTÀ E AREE INTERNE I. Principi generali del diritto pubblico francese. Organizzazione dello Stato e autirotà locali.II. Il diritto dell'amministrazione francese con particolare riferimento alla e-administration.III. Diritto dell'arte et del patrimonio : punto di vista francese e comparato.

[07/09/2021 – 10/09/2021]

The 8th International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics The 8th International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics (SALENTO AVR 2021) intends to bring together the community of researchers, scientists, and innovators in order to discuss key issues, approaches, ideas, open problems, innovative applications, and trends in virtual and augmented reality, 3D visualization and computer graphics in the areas of medicine, cultural heritage, arts, education, entertainment, military, and industrial applications.

Link: <http://www.salentoavr.it/>

PROGETTI

[2022 – 2024]

Basilicata Heritage Smart Lab Il progetto prevede il **coinvolgimento di oltre 20 siti culturali in Basilicata**, per i quali si costituiranno degli HERITAGE SMART LAB, ossia laboratori di prototipazione che coinvolgeranno gruppi multidisciplinari composti da ricercatori, imprenditori, giovani talenti, esperti e innovatori, per ideare e realizzare diversi interventi di **digital transformation** applicati alla conservazione, valorizzazione e fruizione dei patrimoni materiali e immateriali dei siti pilota. **Oltre 40 le aziende del cluster Basilicata Creativa** coinvolte, insieme all'**Università della Basilicata, il CNR e l'ENEA**, che lavoreranno per prototipare nuove soluzioni pensate per siti archeologici, parchi, chiese e musei di diversa pertinenza, centri storici e borghi, da Metaponto a Lagopesole, da Matera a Venosa, da Craco a Montescaglioso, oltre che Potenza, Melfi, Tolve, Acerenza, Calvello e molti altri. Obiettivo del progetto Basilicata Heritage Smart Lab sarà innovare prodotti e servizi nel campo del patrimonio culturale coinvolgendo le comunità e i territori per costruire in Basilicata un **ecosistema dell'innovazione** legato ai settori della cultura, della creatività e del turismo.

Link: <https://www.basilicatacreativa.it/en/basilicata-heritage-smart-lab/>

[05/2021 – 12/2023]

HoloTECA - Holographic Theatre Experience Culture Art Il progetto coniuga gli elementi tradizionali che costituiscono il valore originale e indiscusso dell'opera d'arte (intesa come qualsiasi performance artistica di musica, teatro, danza) e quelli innovativi della Realtà Estesa che ne aumentano e ne amplificano il valore. L'inclusione di soggetti diversabili, sia nei ruoli di fruitori che di co-attori della progettazione, è punto imprescindibile.

[30/08/2023 – 30/08/2023]

INTUS/FORIS Direzione artistica: SILVIA LIACI Adattamento del testo e voce: SIMONE FRANCO con la partecipazione degli artisti Antonio Aprile, Claudia Di Palma, Gianluca Milanese, Stefano Rielli e Domenico Zezza
I luoghi calcano il contesto emotivo in cui l'Essere vivente si relaziona e si determina, modificandosi nel microcosmo e modificando il macrocosmo. L'Uomo, esso stesso spazio, da sempre ha abitato i luoghi, affrontando il senso di smarrimento e di inconscio degli spazi aperti e trasformandoli dapprima in luoghi urbanizzati e costruiti per poi ritornare alla natura selvaggia come antidoto alle brutture della vita, decostruendo.
La voce di Simone Franco sarà il filo conduttore dell'esperienza traghettando i fruitori nel percorso naturale attraverso una selezione dai "Quattro Quartetti" (Four Quartets) di T. S. Eliot.
Le proiezioni proporranno negli spazi un'esposizione outdoor di quadri visuali incentrati sul tema della trasformazione corporea e della loro trasposizione e trasfigurazione nella natura.

La musica, espressione estemporanea e originale d'improvvisazione risuonante tra la vegetazione in un'esperienza completamente immersiva e in acustico

Link: <https://www.facebook.com/events/1297094370943596>

[24/06/2023 – 24/06/2023]

SONORO: MUSICA PER IL CINEMA

Dopo il grande successo riscosso nella precedente stagione, il "sipario" della prestigiosa rassegna, Show In The Moonlight by Costa Brada 2023, eventi culturali e musicali, si apre con un maestoso spettacolo. Lo spettacolo di sabato 24 Giugno 2023 alle ore 21:30, a bordo piscina del Grand Hotel Costa Brada, dal titolo "SONORO: MUSICA PER IL CINEMA", e un'esecuzione musicale con un'orchestra di 22 elementi, affidata al "Pavana Musica Film Ensemble" diretto da Eliseo Castrignano. Con lui sarà sul palco Simone Franco, alla cui voce è affidata la narrazione dello spettacolo. L'attore introdurrà i brani in scaletta creando una sorta di dialogo a due con il direttore d'orchestra, insieme al quale si soffermerà su racconti, visioni di immagini, filmati, aneddoti e curiosità riguardanti le pellicole cinematografiche e le colonne sonore che faranno rivivere al pubblico emozioni suscitate dalle scene cult del grande schermo. La narrazione sarà accompagnata da proiezioni realizzate ad hoc e dedicate alle più belle pellicole italiane e straniere. Verrà eseguita una carrellata di temi musicali particolarmente suggestivi, a partire da quello scritto da Enry Mancini, le melodie composte da Ennio Morricone, la soave musica di Nino Rota, ancora, Nicola Piovani, Luis Bacalov e molti altri.

[28/07/2022 – 30/04/2023]

Antigone's Pride - Performing Society Progetto internazionale di Astràgali Teatro selezionato dal programma "creative europe": il cuore di "Antigone's Pride – Performing Society" saranno le Eco-Arts Residences tematiche, ospitate in tre parchi naturali in Spagna (Parco Naturale di Peguerinos), Italia (Parco Naturale Regionale Bosco e Paludi di Rauccio di Lecce) e Polonia (Foresta e Parco naturale di Brzezinka) che svilupperanno un'ipotesi di ecologia teatrale connessa alla ricerca e alla sperimentazione di nuove forme di performance site-specific nella natura e che porteranno alla realizzazione dello spettacolo internazionale multilingue "Antigone's Cantica" con l'utilizzo di tecnologie di realtà aumentata e virtuale.

Link: <https://www.antigonespride.eu/>

[06/2016 – 11/2016]

Swapmuseum - "Caccia a Andy" Realizzazione di una caccia al tesoro "Caccia a Andy" durante la mostra "ANDY WARHOL E MARIA MULAS" ospitata nel Castello Carlo V di Lecce (dal 25 giugno al 20 novembre 2016). Il percorso, corredato di QRCode, permetteva agli utenti di acquisire informazioni aggiuntive su alcune delle opere all'interno delle sale espositive. La caccia al tesoro prevedeva la risoluzione di alcuni indizi, per completare il percorso, e avere alla fine della visita un gadget personalizzato.

[2016]

CHI - Cultural Heritage Identity Scrittura e presentazione del progetto "CHI" durante il Workshop "From the idea to project Development- PMI". Il progetto prevedeva la costruzione di una piattaforma digitale attraverso la quale gli utenti potevano navigare all'interno di ambienti virtuali (interni delle botteghe, luoghi culturali, etc....ed esterni: piazze, strade...etc.) delle città colpite dal terremoto tra agosto e ottobre 2016. Attraverso questo modello di fruizione virtuale si offriva la possibilità di poter acquistare online i prodotti tipici del posto che i commercianti, per forza di cose, non avrebbero potuto vendere. La piattaforma prevedeva un modello di pianificazione di raccolta fondi destinati al recupero/restauro dei centri di interesse.

ONORIFICENZE E RICONOSCIMENTI

[21/12/2016] Project Management Institute

Attestato PMI - Project Management Institute

[2008] Presidenza della Repubblica

1° "Premio Gabrieli" (3ª edizione) consistente nella medaglia d'argento offerta dal Presidente della Repubblica e dalla Direzione Generale della Banca Popolare Pugliese

[12/12/2006] Chiesa Maria SS. Immacolata di Parabita con il patrocinio della CONFRATERNITA
Premio Giuria Popolare al 6° concorso di pittura contemporanea "Il tempo..."

SITI WEB

Salento XR Conference 2022

Realizzazione del sito web e gestione dei contenuti

Link: <https://www.xrsalento.it/>

Mi riconosci? Sono un professionista dei beni culturali

Realizzazione del sito web e gestione dei contenuti

Link: <https://www.miriconosci.it/>

ARTISTIC SKILLS

Fotografia

Pittura e Disegno artistico

Scultura e Modellazione delle materie plastiche

[Attuale]

Visual Art

CORSI

[05/05/2023 – 27/05/2023]

Open Badge (UniBas) - Modelli Urbani 3D: Acquisizione, Modellazione e prospettive per la pianificazione e il monitoraggio urbano

Gli Open Badge sono certificazioni digitali di conoscenze abilità e competenze acquisite. Sono garantiti dall'ente che li eroga e riconosciuti a livello internazionale. Possono essere usati nei curricula elettronici e sui social network per comunicare in modo sintetico, rapido e credibile che cosa si è appreso, in che modo lo si è appreso e con quali risultati ai datori di lavoro di tutto il mondo.

Link: <https://portale.unibas.it/site/home/didattica/open-badge-in-unibas.html>

[19/01/2023 – 06/07/2023]

ESTRAZIONE DEI TALENTI

Estrazione dei Talenti la Regione Puglia, attraverso ARTI – Agenzia Regionale per la Tecnologia e l'Innovazione, finanzia percorsi personalizzati di accompagnamento e accelerazione rivolti a Team di aspiranti imprenditori innovativi nell'ambito delle aree prioritarie di innovazione indicate dalla Strategia regionale per la Ricerca e l'Innovazione.

[2021]

Corso sulla sicurezza sul lavoro 2022

[2016]

Workshop "From the idea to project Development - PMI" – Lecce, Dip. di Ingegneria e Innovazione, Unisalento
(

[2016]

Corso intensivo di Marketing Museale e Valorizzazione dei Beni Culturali a cura del Prof. Mario Guglielminetti presso il Museo Diocesano di Gallipoli "Mons. Vittorio Fusco"

[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

[2015]

"La stampa 3D applicata ai beni culturali" presso il FabLab Lecce (MUST)

[2007]

Scuola e Territorio "Ridisegnare il Federalismo" Iniziativa Comunitaria Equal Fase II – Azione 2. Progetto "Integration" Prot. IT-S2-MDL-126 (Istituto Statale d'Arte "E. Giannelli" - Parabita

COMPETENZE ORGANIZZATIVE

Competenze organizzative e gestionali

Ottime competenze organizzative del lavoro acquisite durante permanenza presso l'*Augmented and Virtual Reality Laboratory (AVR Lab)* dell'Università del Salento. Sono in grado di organizzare autonomamente il lavoro, definendo priorità rispettando le scadenze e gli obiettivi prefissati.

Competenze Comunicative

Ottime competenze comunicative acquisite nell'ambito di progetti Universitari. Sono in grado di comunicare in modo chiaro e preciso, rispondendo a specifiche richieste della committenza e/o dell'utenza di riferimento, o di comunicare con i membri dello staff o del gruppo in cui sono inserita o a cui sono a capo.

Competenze Organizzative Gestionali

Ottime competenze organizzative del lavoro acquisite durante permanenza presso l'*Augmented and Virtual Reality Laboratory (AVR Lab)* dell'Università del Salento. Sono in grado di organizzare autonomamente il lavoro, definendo priorità rispettando le scadenze e gli obiettivi prefissati

Competenze Comunicative

Ottime competenze comunicative acquisite nell'ambito di progetti Universitari e sviluppate per i progetti al di fuori dell'ambiente accademico. Sono in grado di comunicare in modo chiaro e preciso, rispondendo a specifiche richieste della committenza e/o dell'utenza di riferimento, o di comunicare con i membri dello staff o del gruppo in cui sono inserita o a cui sono a capo.

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel CV ai sensi dell'art. 13 d. lgs. 30 giugno 2003 n. 196 - "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 GDPR 679/16 - "Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali".