



SILVIA FERRANDO

CONTATTI



PROFILO PROFESSIONALE

La mia formazione è multidisciplinare: la curiosità e la voglia di conoscere cose nuove, anche non attinenti agli studi condotti, sono state basilari. Questo, insieme a una mente creativa, mi aiutano a pensare a soluzioni non sempre tradizionali, ma efficaci.

Il lavoro di gruppo non mi spaventa, una naturale diplomazia e un'attitudine al compromesso mi hanno sempre permesso di portare a termine gli obiettivi prefissati.

COMPETENZE LINGUISTICHE

- Inglese (C1)
- Tedesco (B2)
- Spagnolo (B1/B2)
- Russo (B1)



COMPETENZE PROFESSIONALI

- Photoshop (base)
- Unreal Engine (base)
- Unity (base)
- Pacchetto Office e OpenOffice (avanzato)
- HTML5, JavaScript, CSS, Python, C++ (base)
- Tecnologie per la didattica
- Social Media
- Strategie di comunicazione
- Patente B

ESPERIENZE LAVORATIVE

Università degli Studi di Genova

Corso di Dottorato in Computer Science (2021-in corso)

- Design di tecnologie educative per l'inclusione. Progetto basato su lavoro svolto durante tirocinio di 6 mesi presso I.C. Marassi, incentrato su creazione di applicazioni per l'apprendimento.

Cameriera, barista

Bar Baruffa, Campomorone GE (2010-2020)

- Servizio ai tavoli, servizio al banco, cassa.

Assistente alle vendite

Iqos Lounge, CC Fiumara GE (Giugno 2020-Ottobre 2020)

- Assistenza alla vendita, assistenza post vendita, servizio clienti. Organizzazione ordini e inventario.

Tutor per studenti Erasmus+ incoming

Università degli Studi di Genova, Sportello Erasmus+ (Maggio 2018-Marzo 2019)

- Assistenza a stranieri incoming da università straniere, consegna e aiuto compilazione moduli.

EDUCAZIONE E FORMAZIONE

Università degli Studi di Genova

Corso di Dottorato in Computer Science (2021-in corso)

Università degli Studi di Genova

Laurea magistrale in Digital Humanities (2019-2021)

- Voto: 110/110
- Tesi basata su tirocinio: Progetto di applicazioni che utilizzano tecnologie multisensoriali per il supporto alla didattica
- Focus del corso di laurea erano: sistemi interattivi multimediali, interazione multimodale, suono e psicoacustica, UX design, introduzione a informatica, grafica.

Università degli Studi di Genova

Laurea triennale in Teorie e Tecniche della Mediazione Interlinguistica (2015-2018)

- Voto: 103/110
- Tesi: "Arbeit und Struktur di Wolfgang Herrndorf: traduzione e commento"
- Lingue di specializzazione: tedesco e russo. Focus del corso di laurea erano traduzione e interpretariato, accompagnati da corsi su letteratura e cultura delle lingue di specializzazione.

Universität Hamburg

Erasmus+ a fine di studi (Settembre 2017-Marzo 2018)

PUBBLICAZIONI

- Giacomo Lepri, Nicola Corbellini, Silvia Ferrando, Gualtiero Volpe, and Antonio Camurri. 2024. Let's Play: Early Explorations of Child-Caregiver Embodied Interactions. In Proceedings of the 23rd Annual ACM Interaction Design and Children Conference (IDC '24). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 913–918. <https://doi.org/10.1145/3628516.3659417>
- Ferrando, S., Volpe, G., Ceccaldi, E. (2024). A Somaesthetics Based Approach to the Design of Multisensory Interactive Systems. In: Clayton, M., Passacantando, M., Sanguineti, M. (eds) Intelligent Technologies for Interactive Entertainment. INTETAIN 2023. Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering, vol 560. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-55722-4_5
- Ceccaldi, E., Biancardi, B., Falcone, S., Ferrando, S., Gorisse, G., Janssoone, T., Coesel, A. M., & Raimbaud, P. (2023). ACE: how Artificial Character Embodiment shapes user behaviour in multi-modal interaction. INTERNATIONAL CONFERENCE ON MULTIMODAL INTERACTION. <https://doi.org/10.1145/3577190.3617134>
- Ferrando, S., Volta, E., & Volpe, G. (2022). Multisensory Technologies to Support Teaching: an Ongoing Project. Interaction Design and Children. <https://doi.org/10.1145/3501712.3535284>