

Curriculum



Nome Name:	Mariana
Cognome Surname:	Ciancia

ORCID:	0000-0001-8509-3776
Scopus Author ID:	55800755100
WOS Author ID:	LRV-1763-2024
Sito WEB WEB site:	https://dipartimentodesign.polimi.it/it/personale/mariana.ciancia

POSIZIONE PROFESSIONALE ATTUALE / CURRENT PROFESSIONAL POSITION:

Posizione attuale Current position:	In servizio
Qualifica Qualification:	Professore Associato (L. 240/10)
Ateneo/Ente/Azienda University/Institution/Company:	Politecnico di MILANO
Nazione Ateneo/Ente/Azienda University/Institution/Company Country:	ITA
Anno inizio Start Year:	2024
Anno fine End Year:	n.d.

PRECEDENTI ESPERIENZE LAVORATIVE (ULTIMI 10 ANNI) / PREVIOUS WORK EXPERIENCE (LAST 10 YEARS):

Qualifica Qualification:	Ricercatore a t.d. - t.pieno (art. 24 c.3-b L. 240/10)
-----------------------------	--

Ateneo/Ente/Azienda University/Institution/Company	Politecnico di MILANO
Posizione Sede Lavorativi (indicare Nazione e Città) Workplace Location (specify Country and City):	Milano, MI, Italia
Anno inizio Start Year:	2021
Anno fine End Year:	2024
Descrizione Description:	Ricerca sulla progettazione di nuovi prodotti, processi o servizi relativi alla manifattura avanzata, alla sostenibilità socioambientale e alla trasformazione digitale

Qualifica Qualification:	Ricercatore a t.d. - t.defin. (art. 24 c.3-a L. 240/10)
Ateneo/Ente/Azienda University/Institution/Company	Politecnico di MILANO
Posizione Sede Lavorativi (indicare Nazione e Città) Workplace Location (specify Country and City):	Milano, MI, Italia
Anno inizio Start Year:	2017
Anno fine End Year:	2021
Descrizione Description:	Ricerca di Design e nuovi media: sistemi di engagement delle comunità e delle audience attraverso gli strumenti e le strategie della comunicazione. L'obiettivo della ricerca è quello di esplorare i temi della convergenza mediatica, dei nuovi media e della cultura collettiva e partecipativa (audience engagement) per studiare come i paradigmi della comunicazione multicanale (multimedia, crossmedia e transmedia) modificano i processi di produzione, distribuzione e consumo degli artefatti comunicativi digitali e fisici. La principale istanza emersa è come l'esperienza della narrazione si configura come strumento privilegiato per problematizzare e generare nuove forme di conoscenza, favorire la costruzione di identità e dialogo, rafforzare il coinvolgimento degli attori sociali.

LINGUE / LANGUAGES:

Lingua Language:	Italiano
Scrittura Writing:	madrelingua
Comunicazione Communication:	madrelingua

Lingua	Inglese
--------	---------

Language:	
Scrittura Writing:	C2
Comunicazione Communication:	C2

AREA/SETTORE SCIENTIFICO-DISCIPLINARE / AREA/SECTOR SCIENTIFIC-DISCIPLINARY

Area scientifico-disciplinare Area scientific-disciplinary:	Ingegneria civile e Architettura
Area scientifico-disciplinare codice Area scientific-disciplinary code:	08
Settore scientifico-disciplinare codice Sector scientific-disciplinary code:	-Design
Settore scientifico-disciplinare codice Sector scientific-disciplinary code:	-CEAR-08/D

DESCRIZIONE DEI PRINCIPALI RISULTATI SCIENTIFICI CONSEGUITI NEGLI ULTIMI 10 ANNI (CON ANNESSO ELENCO DI MASSIMO 10 PUBBLICAZIONI) / DESCRIPTION OF THE MAIN SCIENTIFIC RESULTS ACHIEVED IN THE LAST 10 YEARS (WITH ATTACHED LIST OF MAXIMUM 10 PUBLICATIONS):

Descrizione Description:	<p><i>L'attività di ricerca ha come focus principale il Design della Comunicazione, con una particolare attenzione ai processi di progettazione, gli strumenti e la produzione di artefatti comunicativi narrativi (digitali, fisici e ibridi) in un ecosistema mediale caratterizzato dalla trasformazione digitale. Le tematiche ricorrenti affrontate nell'attività di ricerca sono legate ai temi dell'innovazione in ambito comunicativo, l'uso della narrazione nei processi di design come strumento di meaning-making, lo sviluppo di strategie e artefatti narrativi e la ricerca sulle mutazioni sociali, di distribuzione e consumo che caratterizzano lo scenario mediale e i media digitali. ***Partecipazione a progetti: 1. METHEXIS. Matematiche, narrazioni e spazi generative per contesti estremamente fragili. (Ottobre 2023 - Gennaio 2025) Polisocial Award 2023. Ruolo: ricercatore; 2. ReverseLab. Spazio pilota per l'arte contemporanea tra il carcere e la città. (Settembre 2023 - Dicembre 2024) Fondazione di Comunità Milano. Ruolo: ricercatore e designer; 3. Con/Text. Un ecosistema digitale per connettere la manifattura tessile-maglieria con i futuri talenti del design (Febbraio 2022 - Febbraio 2023) FARB 2021. Ruolo: ricercatore; 4. Programma di Cooperazione Internazionale per la definizione di un piano strategico per il miglioramento e la valorizzazione del museo del folclore, del museo delle tradizioni popolari e del sito del teatro romano di Amman (Settembre 2021 - Giugno 2023) AICS Musei. Ruolo:</i></p>
-----------------------------	---

	<p>ricercatore e designer; 5. A Chance Through Sport (ACTS). Sport ed educazione motoria negli istituti di reclusione: un progetto di spazi e di reinserimento sociale (Marzo 2020 - Aprile 2022) Polisocial Award 2019. Ruolo: ricercatore; 6. Feedback. Developing the Practice of Feedback to Enhance Learning Through Arts (2019) Erasmus+, Strategic Partnership KA2; 7. DigiMood - Digital Modules of Didactic for Cultural and Creative Industry (Aprile 2018-Luglio 2020) Programma Creative Europe; 8. Cascina 9. Un centro multiculturale per lo scambio di competenze, storie e produzioni creative fra attori del territorio (Febbraio 2018-Ottobre 2019) Progetti Territoriali - Fondazione Cariplo. Ruolo: ricercatore; 9. Designing Inclusion (DESINC) (Novembre 2017 - Marzo 2018) Erasmus+, Strategic Partnership KA2;***Produzione scientifica: 3 libri; 11 contributi in volumi; 9 articoli in rivista; 16 contributi in atti di convegno; 1 curatela; 1 tesi dottorato. ***Organizzazione scientifica: Co-organizzazione di 15 eventi tra convegni, seminari e workshop.***Terza missione: co-progettazione e conduzione di attività di terza missione a livello locale, in collaborazione con enti pubblici, comunità civiche, istituzioni culturali e partner di progetto.***Premi e riconoscimenti: Dal 2022 Ricercatore presso Off Campus San Vittore Off Campus Il cantiere per le periferie iniziativa promossa da Polisocial che ha ottenuto l'Attestato di civica benemerita, Ambrogino d'Oro 2022</p>
--	--

PUBBLICAZIONI / PUBLICATIONS:

Anno della pubblicazione Year of publication:	2018
Citazione Citation:	M. Ciancia (2018). TRANSMEDIA DESIGN FRAMEWORK. Design-Oriented Approach to Transmedia Practice. MILANO:FrancoAngeli, ISBN: 9788891776037

Anno della pubblicazione Year of publication:	2023
Citazione Citation:	Mariani, Ilaria, Ciancia, Mariana, Ackermann, Judith (2023). Interactive Digital Narratives and Counter-Narratives. Systematising knowledge to derive clusters as lenses of observation. G.A.M.E., vol. 11, p. 5-32, ISSN: 2280-7705

Anno della pubblicazione Year of publication:	2023
Citazione Citation:	I. Mariani, M. Ciancia (2023). Design for Narrative Change. A pedagogical model for Interactive Digital Narratives. INTERNATIONAL JOURNAL OF ART & DESIGN EDUCATION, vol. 42, p. 384-401, ISSN: 1476-8062, doi: 10.1111/jade.12468

Anno della pubblicazione	2022
--------------------------	------

Year of publication:	
Citazione Citation:	F. Piredda, M. Ciancia (2022). Challenging hegemonic narratives. Power of story-based design strategies in activating sustainable social change. In: (a cura di): K. Moloney, Transmedia Change. Pedagogy and practice for socially-concerned transmedia stories. p. 76-90, OXON:routledge, ISBN: 9780367714321, doi: 10.4324/9781003150862-7

Anno della pubblicazione Year of publication:	2018
Citazione Citation:	CIANCIA, MARIANA, M. Mattei (2018). Tell me a story, but it should be real! Design practice in transmedia journalism.. In: (a cura di): R. Rampazzo Gambarato G. C. Alzamora, Exploring Transmedia Journalism in the Digital Age. p. 104-125, Hershey PA, USA 17033:IGI Global, ISBN: 9781522537816, doi: 10.4018/978-1-5225-3781-6.ch007

Anno della pubblicazione Year of publication:	2024
Citazione Citation:	M. N. da Conceição Duarte Pinheiro, M. Ciancia (2024). Unravelling the Educational Power of Interactive Digital Narratives in Childhood Learning. In: (a cura di): J. T. Murray M. C. Reyes, Interactive Storytelling: 7th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2024, Barranquilla, Colombia, December 2-6, 2024, Proceedings, Part I. LECTURE NOTES IN COMPUTER SCIENCE, vol. 15467, p. 181-198, Springer, ISBN: 978-3-031-78452-1, ISSN: 0302-9743, Barranquilla, Colombia, 02/12/2024 - 06/12/2024, doi: 10.1007/978-3-031-78453-8_12

Anno della pubblicazione Year of publication:	2024
Citazione Citation:	M. Ciancia, F. Piredda, M. Bertolo (2024). Designer as Drama Manager: Understanding the Roles of Narrative Within Design Processes for Change. In: (a cura di): F. Zanella G. Bosoni E. Di Stefano G. L. Iannilli G. Matteucci R. Messori R. Trocchianesi, Multidisciplinary Aspects of Design: Objects, Processes, Experiences and Narratives. SPRINGER SERIES IN DESIGN AND INNOVATION, vol. 37, p. 756-764, Springer, ISBN: 978-3-031-49811-4, ISSN: 2661-8184, Parma, 05/05/2022-06/05/2022, doi: 10.1007/978-3-031-49811-4_72

Anno della pubblicazione Year of publication:	2025
Citazione Citation:	G. M. Conti, M. Motta, F. Piredda, K. Goldoni, B. Zagatto, M. Ciancia (2025). DESIGNERS FOR/AND/WITH MANUFACTURING: DESIGN-DRIVEN SOLUTIONS FOR AN UPDATED DIALOGUE BETWEEN YOUNG CREATIVE TALENTS AND THE TEXTILE-KNITWEAR INDUSTRY. In: Design Commit: 1st International Conference on Design & Industry 2024: book of proceedings. p. 280-291, ISBN: 978-972-789-964-7, Aveiro, Portugal, doi: 10.48528/pvy2-ww14

Anno della pubblicazione Year of publication:	2024
Citazione Citation:	M. Ciancia, F. Piredda (2024). Worldbuilding Practice as a Collaborative and Inclusive Design Process. The Case of ACTS-A Chance Through Sport. In: (a cura di): F. Zanella G. Bosoni E. Di Stefano G. L. Iannilli G. Matteucci R. Messori R. Trocchianesi, Multidisciplinary Aspects of Design: Objects, Processes, Experiences and Narratives. SPRINGER SERIES IN DESIGN AND INNOVATION, vol. 37, p. 623-631, Springer, ISBN: 978-3-031-49811-4, ISSN: 2661-8184, Parma, 05/05/2022-06/05/2022, doi: 10.1007/978-3-031-49811-4_59

Anno della pubblicazione Year of publication:	2023
Citazione Citation:	G. Amoruso, M. Ciancia, E. Casadei, A. Ianniello (2023). Preserving memory, safeguarding heritage. Designing the Digital library of living traditions of Jordanian handicraft. PAD, vol. #24, Vol. 16, p. 175-196, ISSN: 1972-7887

DESCRIZIONE DEI PRINCIPALI PROGETTI DI RICERCA E PREMI CONSEGUITI NEGLI ULTIMI 10 ANNI (CON ANNESSO ELENCO DI MASSIMO 10 RISULTATI, INCLUDENDO, A TITOLO DI ESEMPIO, PRINCIPAL INVESTIGATOR O COORDINATORE LOCALE DI PROGETTI DI RICERCA COMPETITIVI NAZIONALI O INTERNAZIONALI, SIGNIFICATIVI PREMI CONSEGUITI PER LA PROPRIA ATTIVITÀ DI RICERCA)/ DESCRIPTION OF THE MAIN RESEARCH PROJECTS AND AWARDS AWARDED IN THE LAST 10 YEARS (WITH ATTACHED LIST OF MAXIMUM 10 ACHIEVEMENTS, INCLUDING, FOR EXAMPLE, PRINCIPAL INVESTIGATOR OR LOCAL COORDINATOR OF NATIONAL OR INTERNATIONAL COMPETITIVE RESEARCH PROJECTS, SIGNIFICANT AWARDS AWARDED FOR YOUR RESEARCH ACTIVITY):

Descrizione Description:	<i>L'attività di ricerca ha avuto come focus principale il Design della Comunicazione, con una particolare attenzione ai processi di progettazione, gli strumenti e la produzione di artefatti comunicativi narrativi (digitali, fisici e ibridi) in un ecosistema mediale caratterizzato dalla trasformazione digitale. Le tematiche ricorrenti affrontate nell'attività di ricerca sono legate ai temi dell'innovazione in ambito comunicativo, l'uso della narrazione nei processi di design come strumento di meaning-making, lo sviluppo di strategie e artefatti narrativi e la ricerca sulle mutazioni sociali, di distribuzione e consumo che caratterizzano lo scenario mediale e i media digitali. All'interno di questo macro tema, è possibile identificare due principali filoni di ricerca: 1) Comunicazione strategica, storytelling e nuove tecnologie; 2) L'uso della comunicazione e del marketing come leve per la trasformazione</i>
-----------------------------	--

	<p>digitale. ***I progetti legati al primo asse sono: 1. METHEXIS (Ottobre 2023 - Gennaio 2025) Polisocial Award 2023. Ruolo: ricercatore. La ricerca intende sviluppare un modello-mappa della sezione 'giovani adulti' di San Vittore, inteso come strumento descrittivo e generativo di interventi puntuali che favoriscano progettualità e partecipazione dei suoi abitanti a forme di socialità e supporto tra pari; 2. ReverseLab (Settembre 2023 - Dicembre 2024) Fondazione di Comunità Milano. Ruolo: ricercatore e designer. Il progetto propone l'attivazione di uno spazio per la produzione e l'esposizione artistica, aperto al pubblico, attraverso il riuso del reparto seminterrato del primo raggio del carcere di San Vittore. Questi due progetti sono svolti all'interno della mia attività come ricercatore presso Off Campus San Vittore Off Campus Il cantiere per le periferie, iniziativa promossa da Polisocial che ha ottenuto l'Attestato di civica benemerenzza, Ambrogino d'Oro 2022; 3. Programma di Cooperazione Internazionale per la definizione di un piano strategico per il miglioramento e la valorizzazione del museo del folclore, del museo delle tradizioni popolari e del sito del teatro romano di Amman (Settembre 2021 - Giugno 2023) AICS Musei. Ruolo: ricercatore e designer. Il programma promuove lo studio e la consapevolezza del patrimonio giordano e delle tradizioni popolari, il turismo sostenibile, le risorse umane e la formazione tecnico-professionale. Il mio coinvolgimento ha riguardato la ricerca, la progettazione e lo sviluppo della Digital Library of Living Tradition. ***I progetti legati al secondo asse sono: 1. Con/TeXT. Un ecosistema digitale per connettere la manifattura tessile-maglieria con i futuri talenti del design (Febbraio 2022 - Febbraio 2023) FARB 2021. Ruolo: ricercatore. La ricerca pone le basi per un dialogo costruttivo tra aziende manifatturiere e giovani talenti, indagando i due poli opposti per creare un ecosistema efficace che possa farli convergere verso un punto di incontro comune.</p>
--	---

<p>Descrizione Description:</p>	<p>Ottobre 2023 - Gennaio 2025 - Polisocial Award 2023 METHEXIS. Matematiche, narrazioni e spazi generative per contesti estremamente fragili. Dipartimento di Matematica; Dipartimento di Architettura e Studi Urbani; Dipartimento di Design; Dipartimento di Elettronica, Informazione e biongegneria; (Politecnico di Milano) Responsabile Scientifico: Domenico Brunetto (Dipartimento di Matematica) Project Manager: Andrea Di Franco (DASTU) La ricerca intende sviluppare un modello-mappa della sezione 'giovani adulti' di San Vittore, inteso come strumento descrittivo e generativo di interventi puntuali che favoriscano progettualità e partecipazione dei suoi abitanti a forme di socialità e supporto tra pari. Ruolo: ricercatore</p>
-------------------------------------	--

<p>Descrizione Description:</p>	<p>Settembre 2023 - Dicembre 2024 - Fondazione di Comunità Milano ReverseLab. Spazio pilota per l'arte contemporanea tra il carcere e la città. Dipartimento di Architettura e Studi Urbani;</p>
-------------------------------------	--

	Dipartimento di Design - Politecnico di Milano; Forme Tentative; Padiglione di Arte Contemporanea (PAC); Philo. Responsabile Scientifico: Andrea Di Franco Il progetto propone l'attivazione di uno spazio per la produzione e l'esposizione artistica, aperto al pubblico, attraverso il riuso del reparto seminterrato del primo raggio del carcere di San Vittore. Ruolo: ricercatore, designer
--	---

Descrizione Description:	Febbraio 2022 - Febbraio 2023 - FARB 2021 Con/TeXt. Un ecosistema digitale per connettere la manifattura tessile-maglieria con i futuri talenti del design. Dipartimento di Design - Politecnico di Milano Responsabile Scientifico: Giovanni Maria Conti La ricerca pone le basi per un dialogo costruttivo tra aziende manifatturiere e giovani talenti, indagando i due poli opposti per creare un ecosistema efficace che possa farli convergere verso un punto di incontro comune. Ruolo: ricercatore
-----------------------------	--

Descrizione Description:	Settembre 2021 - Giugno 2023 - AICS Musei Programma di Cooperazione Internazionale per la definizione di un piano strategico per il miglioramento e la valorizzazione del museo del folclore, del museo delle tradizioni popolari e del sito del teatro romano di Amman. Dipartimento di Design, Politecnico di Milano; Italian Agency for Development Cooperation - AICS; Department of Antiquities of the Ministry of Tourism and Antiquities of the Hashemite Kingdom of Jordan. Responsabile Scientifico: Giuseppe Amoruso Il programma promuove lo studio e la consapevolezza del patrimonio giordano e delle tradizioni popolari, il turismo sostenibile, le risorse umane e la formazione tecnico-professionale. Il mio coinvolgimento ha riguardato la ricerca, la progettazione e lo sviluppo della Digital Library of Living Tradition. Ruolo: ricercatore, designer
-----------------------------	--

Descrizione Description:	Marzo 2020 - Aprile 2022 - Polisocial Award 2019 A Chance Through Sport (ACTS). Sport ed educazione motoria negli istituti di reclusione: un progetto di spazi e di reinserimento sociale. Dipartimento di Architettura e Studi Urbani; Dipartimento di Elettronica, Informazione e biongegneria/SPINLabS; Dipartimento di Elettronica, Informazione e biongegneria/Lab. Divieti; Dipartimento di Design (Politecnico di Milano) Responsabile Scientifico: Andrea Di Franco (DASU); Project Manager: Francesca Piredda (DESIGN) La ricerca indaga e agisce il tema dello sport in carcere come strumento di reinserimento sociale: tramite la modificazione degli spazi, lo sviluppo di attività motorie, il monitoraggio della salute psicofisica, la narrazione audiovisiva e la sua divulgazione. Ruolo: ricercatore
-----------------------------	---

Descrizione Description:	Aprile 2018-Luglio 2020 - Programma Creative Europe DigiMood - Digital Modules of Didactic for Cultural and Creative Industry Politecnico di Milano Scuola di Design; Institut Francais de la Mode; European E Skills Association AIBL; Mammut Film; Fashion Technology Accelerator; Assolombarda (Associazione Industriale Lombarda dei territori di Milano, Lodi, Monza e
-----------------------------	---

	<p>Brianza). DigiMood si è occupato dello sviluppo di una serie di moduli educativi innovativi e interdisciplinari in 'Imprenditoria digitale per le industrie creative' con un'applicazione specifica per l'industria della moda (branding, strategie narrative e nuovi modelli di servizi digitali). Attività: progettazione delle lezioni legate al tema della 'Narrazione Interattiva' all'interno del MOOC ' Data science, visualization and interactive narratives for CCI's', con Ilaria Mariani e Maresa Bertolo. (https://www.pok.polimi.it/courses/coursev1:Polimi+DIGIM06+2021_M2/about) Ruolo: ricercatore</p>
--	--

<p>Descrizione Description:</p>	<p>Febbraio 2018-Ottobre 2019 - Progetti Territoriali - Fondazione Cariplo Cascina 9. Un centro multiculturale per lo scambio di competenze, storie e produzioni creative fra attori del territorio. Politecnico di Milano, Dipartimento di Design, Nuovo Armenia, Asnada. Responsabile Scientifico: Francesca Piredda (DESIGN) Cascina 9 è un progetto community-based, che si sviluppa intorno ad un centro multiculturale e polifunzionale nel Municipio 9 di Milano: un hub creativo per la rigenerazione urbana, un luogo di azione e inclusione sociale dove si attivano processi di produzione creativa con funzioni di servizio culturale e sociale. Ruolo: ricercatore</p>
-------------------------------------	---

<p>Descrizione Description:</p>	<p>Novembre 2017 - Marzo 2018 - Erasmus+, Strategic Partnership KA2 Designing Inclusion (DESINC) The University of Sheffield; Architecture sans Frontières (UK), Politecnico di Milano; Housing Europe; KU Leuven. Responsabile Progetto: Francesca Cognetti (DAStU) Attività: Intensive Learning Workshop - IO2. New Modes of Learning and Teaching: Learning Inclusion in Action. (29.11.2017-03.12.2017) University of Sheffield, Sheffield, UK Un programma intensivo di 5 giorni in cui ricercatori e professionisti di tutte le istituzioni partner si sono riuniti per per co-progettare un quadro pedagogico: l'obiettivo è rendere l'accoglienza e l'inclusione dei migranti e dei rifugiati parte integrante della pratica dell'insegnamento nei settori dell'architettura, e della progettazione e pianificazione urbana. Il workshop ha l'obiettivo di discutere aspetti ed esperienze della ricerca finora condotta, in relazione sia all'accoglienza di migranti e rifugiati in determinate città dell'UE, sia alle attuali pratiche di apprendimento e insegnamento nelle aree del design e dell'ospitalità. Il workshop prevede visite a organizzazioni non profit che lavorano sui temi della migrazione localizzate a Sheffield, e da colloqui con esperti del settore. POK - Polimi Open Knowledge project (29.11.2017-30.03.2018) Politecnico di Milano, Dipartimento DAStU Realizzazione di MOOC nell'ambito del corso "Action Learning for Inclusion": "Develop a participatory communication strategy: coproducing and socializing video and digital media contents", con Francesca Piredda (www.pok.polimi.it/courses/coursev1:Polimi+DESINC+2020_M11/about)</p>
-------------------------------------	--

DESCRIZIONE DEI PRINCIPALI RISULTATI CONSEGUITI NEGLI ULTIMI 10 ANNI IN TERMINI DI SVILUPPO DI RETI E RELAZIONI SCIENTIFICHE NAZIONALI E INTERNAZIONALI (CON ANNESSO

ELENCO DI MASSIMO 5 RISULTATI, INCLUDENDO, A TITOLO DI ESEMPIO, PARTECIPAZIONE O ORGANIZZAZIONE DI CONVEGNI NAZIONALI E INTERNAZIONALI; CONTRIBUTI A CONSORZI DI RICERCA) / DESCRIPTION OF THE MAIN RESULTS ACHIEVED IN THE LAST 10 YEARS IN TERMS OF DEVELOPMENT OF NATIONAL AND INTERNATIONAL SCIENTIFIC NETWORKS AND RELATIONS (WITH ATTACHED LIST OF MAXIMUM 5 RESULTS, INCLUDING, FOR EXAMPLE, PARTICIPATION OR ORGANIZATION OF NATIONAL AND INTERNATIONAL CONFERENCES; CONTRIBUTIONS TO RESEARCH CONSORTIA):

<p>Descrizione Description:</p>	<p><i>A livello nazionale faccio parte della SID - Società Italiana di Design e partecipo alle attività del gruppo bottom-up Design della Comunicazione. A livello internazionale faccio parte dell'Associazione Ardin, una comunità di accademici e professionisti interessati al progresso di tutte le forme di Interactive Digital Narrative tra cui figurano videogiochi narrativi, documentari e video interattivi, contenuti giornalistici interattivi, installazioni artistiche, opere in XR (VR, AR, MR) e altre forme emergenti. Lo scambio continuo e l'attività di Reviewer per la conferenza ICIDS che organizzano ogni anno (punto di riferimento per la comunità internazionale) ha avuto un grande impatto sullo sviluppo dell'attività didattica e di ricerca che porto avanti sulle IDNs.</i></p>
-------------------------------------	--

<p>Descrizione Description:</p>	<p>Seminario 2023 Il Design è Trasformazione. Le competenze per affrontare il cambiamento nelle PMI e in ambito sociale. L'evento ha l'obiettivo di promuovere la disciplina del design come un asset imprescindibile per lo sviluppo della trasformazione digitale e culturale all'interno di imprese e Pubblica Amministrazione. Sono state organizzate due tavole rotonde a cui è seguita la presentazione dei progetti del Laboratorio di Sintesi Finale del corso di Laurea Magistrale in Design della Comunicazione sez. C2, Scuola del Design. Ruolo: curatela, organizzazione, progettazione</p>
-------------------------------------	--

<p>Descrizione Description:</p>	<p>Workshop 2015 Social Media fiction: Designing stories for social media 8th International Conference on Interactive Digital Storytelling. Aalborg University, Copenhagen Workshop organizzato durante la conferenza ICIDS 2015. 8th International Conference on Interactive Digital Storytelling Ruolo: curatela ed organizzazione del workshop, con Francesca Piredda, Simona Venditti e Katia Goldoni (Imagis Lab).</p>
-------------------------------------	---

<p>Descrizione Description:</p>	<p>Workshop 2015 Designing Digital Stories - Politecnico di Milano, Scuola del Design Workshop organizzato durante GIDEmilano2015 GIDE - Group for International Design Education Ruolo: curatela ed organizzazione del</p>
-------------------------------------	---

	workshop, con Francesca Piredda, Simona Venditti e Elisa Bertolotti (Imagis Lab).
--	---

Descrizione Description:	Workshop 2015 Open Innovation Challenges Workshop. Communication Team Activities 2nd convention of the Sustainability Maker project (funded by European LIFE+ programme), Politecnico di Milano. Workshop organizzato durante la 2nd Sustainability Maker Convention 2015. Crowd Innovation for Sustainability. I partecipanti al workshop, divisi in 4 team, hanno identificato gli elementi strategici delle 4 challenge (Legambiente, Necta, Metid e Polisocial) e definito la struttura del video pitch per il lancio dei 4 temi. Ruolo: curatela e facilitazione delle attività dei gruppi di comunicazione, insieme a Francesca Piredda e Simona Venditti.
-----------------------------	--

DESCRIZIONE DEI PRINCIPALI RISULTATI CONSEGUITI NEGLI ULTIMI 10 ANNI IN TERMINI DI SUPPORTO ALLA COMUNITÀ SCIENTIFICA (CON ANNESSO ELENCO DI MASSIMO 5 RISULTATI, INCLUDENDO, A TITOLO DI ESEMPIO, RESPONSABILITÀ DI DIREZIONE DI COMITATI EDITORIALI; INCARICHI DI VALUTAZIONE DELLA RICERCA PRESSO ISTITUZIONI NAZIONALI O INTERNAZIONALI; RESPONSABILITÀ ISTITUZIONALI ALL'INTERNO DELL'ISTITUZIONE DI APPARTENENZA O DI ALTRE ISTITUZIONI) / DESCRIPTION OF THE MAIN RESULTS ACHIEVED IN THE LAST 10 YEARS IN TERMS OF SUPPORT TO THE SCIENTIFIC COMMUNITY (WITH ATTACHED LIST OF MAXIMUM 5 RESULTS, INCLUDING, FOR EXAMPLE, MANAGEMENT RESPONSIBILITIES OF EDITORIAL COMMITTEES; RESEARCH EVALUATION ROLES AT NATIONAL OR INTERNATIONAL INSTITUTIONS; INSTITUTIONAL RESPONSIBILITIES WITHIN THE INSTITUTION OF AFFILIATION OR OTHER INSTITUTIONS):

Descrizione Description:	<i>Ho contribuito al rafforzamento della comunità scientifica nazionale e internazionale attraverso un'ampia gamma di attività che combinano ricerca, formazione e divulgazione, attraverso un approccio integrato tra ricerca applicata, educazione e public engagement. I principali risultati includono: 1) Partecipazione a ricerche di carattere nazionale e internazionale; 2) Sviluppo e validazione di strumenti per l'uso della narrazione all'interno dei processi di innovazione sociale. 3) Attività di peer-review, come co-editor di numeri speciali di riviste (GAME Journal), reviewer per riviste e conferenze internazionali (For Nature, International Journal of Communication, DIS, ELO, ICIDS, IASDR, IFM); 4) Contributo all'organizzazione di conferenze e workshop scientifici e co-curatrice con Ilaria Mariani dei 'IDN & Game Talks'; 5) Promozione della mobilità scientifica e della collaborazione internazionale,</i>
-----------------------------	---

	<i>svolgendo attività di visiting professor e lecturer presso istituzioni europee e internazionali (Aalto University, UMA, Universidade da Madeira, GD Goenka University, Elisava); 6) Attività di divulgazione e terza missione; 7) Supervisione e mentoring di 46 tesi di laurea magistrale.</i>
--	--

Descrizione Description:	Membro del collegio di Dottorato di Ricerca in Design - Dipartimento di Design, Politecnico di Milano
-----------------------------	---

DESCRIZIONE DEI PRINCIPALI RISULTATI CONSEGUITI NEGLI ULTIMI 10 ANNI IN TERMINI VALORIZZAZIONE DELLE CONOSCENZE (CON ANNESSO ELENCO DI MASSIMO 3 RISULTATI, RELATIVI ALLA PARTECIPAZIONE DEL CANDIDATO ALLE ATTIVITÀ DI VALORIZZAZIONE DELLE CONOSCENZE) / DESCRIPTION OF THE MAIN RESULTS ACHIEVED IN THE LAST 10 YEARS IN TERMS OF KNOWLEDGE VALORIZATION (WITH ATTACHED LIST OF MAXIMUM 3 RESULTS, RELATING TO THE CANDIDATE'S PARTICIPATION IN KNOWLEDGE VALORIZATION ACTIVITIES):

Descrizione Description:	<i>Negli ultimi dieci anni ho promosso attivamente la valorizzazione delle conoscenze scientifiche e progettuali attinenti al Design della Comunicazione in ambito digitale e fisico, con un focus specifico sui temi della narrazione. Alla disseminazione scientifica (con la partecipazione a conferenze e pubblicazioni) si affiancano le attività di divulgazione tra cui figurano: 1) 24h Worldwide Design Conversations - 1st edition. Design wor(l)dbook after lockdown (2020), 2) 24h Worldwide Design Conversations - 2nd edition. No Designer is an Island: Logbook for Sailing the Future (2021), e la curatela del ciclo di open lecture "IDN & Game Talks" (dal 2021, in corso), ideato e co-curato con Ilaria Mariani (Dipartimento di Design, Politecnico di Milano) in collaborazione con DiGRA Italia. Il ciclo è volto a diffondere pratiche e ricerche emergenti su interactive digital narratives, game studies e design speculativo, coinvolgendo studiosi e designer internazionali. Dall'inaugurazione a ottobre 2022 dello spazio Off Campus San Vittore, partecipo inoltre alle attività di ricerca come Dipartimento di Design. Le ricerche finanziate hanno dato luogo ad ulteriori attività di disseminazione per cercare di avvicinare il carcere alla città e viceversa. Tra queste figurano: 1. (ottobre 2022) - Mostra e seminario Laboratorio carcere/Tra le mura. #01 Pratiche e progetti. La project room del PAC - Padiglione d'Arte Contemporanea di Milano ospita LABORATORIO CARCERE, una mostra che racconta l'attività di ricerca che dal 2014 il Politecnico porta avanti sul tema del carcere in stretta collaborazione con gli istituti di reclusione milanesi. Ruolo: curatela, organizzazione,</i>
-----------------------------	--

	<p>progettazione; 2. (2024). StoryLab. Frammenti di noi. Una mostra, allestita nel primo raggio della Casa Circondariale Carcere San Vittore, espone i primi risultati di Storylab, il laboratorio settimanale permanente di narrazione partecipata che esplora gli immaginari delle persone detenute nel reparto Giovani Adulti; 3. (Settembre-Novembre 2024). GLI ARTISTI SONO QUELLI CHE FANNO CASINO. Frammenti dal carcere di San Vittore (mostra ReverseLab). Una mostra nata nell'ambito di ReverseLab che include l'opera site-specific, frutto di un workshop di arte partecipativa condotto tra marzo e giugno dall'artista Maurice Pefura, che ha visto la partecipazione attiva di 40 persone detenute e agenti della polizia penitenziaria; 4) (Marzo 2025). I 5 nodi del Benessere. Una mostra, realizzata all'interno del progetto METHEXIS che rappresenta i risultati di un questionario che esplora tempo, sonno, relazioni, aiuto e attività. Aspetti in cui si può rispecchiare anche chi studia e affronta esperienze di vita molto diverse.</p>
--	---

<p>Descrizione Description:</p>	<p>Curatela e divulgazione scientifica - IDN & Game Talks (2021-in corso) Ideazione e co-curatela con Ilaria Mariani (Dipartimento di Design, Politecnico di Milano) del ciclo di incontri "IDN & Game Talks" presso il Politecnico di Milano, in collaborazione con DiGRA Italia, volto a diffondere pratiche e ricerche emergenti su interactive digital narratives, game studies e design speculativo. L'iniziativa coinvolge ricercatori e designer internazionali, creando uno spazio pubblico di confronto tra ricerca accademica e pratica professionale.</p>
-------------------------------------	--

<p>Descrizione Description:</p>	<p>Curatela e divulgazione della ricerca - GLI ARTISTI SONO QUELLI CHE FANNO CASINO. Frammenti dal carcere di San Vittore (mostra ReverseLab). Una mostra nata nell'ambito di ReverseLab che include l'opera site-specific, frutto di un workshop di arte partecipativa condotto tra marzo e giugno dall'artista Maurice Pefura, che ha visto la partecipazione attiva di 40 persone detenute e agenti della polizia penitenziaria. In mostra, anche la proiezione del documentario del workshop; il video in fotogrammetria che documenta la trasformazione dello spazio, alternandosi a voci di agenti di polizia che raccontano la storia di quel luogo; installazioni sonore con voci dei detenuti, che raccontano le proprie esperienze e la vita in carcere.</p>
-------------------------------------	--

Informazioni aggiornate alla data di candidatura 20-05-2025

Mariana Ciancia

Il presente curriculum costituisce allegato e parte integrante dell'incarico sottoscritto