



Alla Direttrice
Accademia di Belle Arti di Roma
Via di Ripetta 222-00186 Roma

Oggetto: Interpello per l'affidamento degli incarichi di docenza nell'ambito dell'attività del progetto PNRR ORIENTAMENTO 2026 per l'A.S. 2024/2025 – “Orientamento attivo nella transizione scuola-università” – nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, Missione 4 “Istruzione e ricerca” – Componente 1 “Potenziamento dell'offerta dei servizi all'istruzione: dagli asili nido all'Università” – Investimento 1.6 “Orientamento attivo nella transizione scuola – università”, finanziato dall'Unione europea.

Il/la sottoscritto/a..... **BEATRICE VENTIMIGLIA**nato/a a..... **PALERMO**
Il..... **18/07/1998** C.F.: **VNTBRC98L58G273A**
residente in..... **PALERMO** Prov..... **PA**
via/piazza..... **G.PPE LANZA DI SCALEA** n° **325** CAP..... **90146**
Domicilio (solo se diverso dalla residenza)..... **VIA ALFREDO FUSCO 104 - 00136 ROMA (RM)**
Stato..... **ITALIA** Tel.....
Cellulare..... **320 9366697**
E-mail..... **beaventimigliadesign@gmail.com**
Pec.....

CHIEDE

Di svolgere attività di docenza nell'ambito dell'attività del progetto PNRR ORIENTAMENTO 2026 per l'A.S. 2024/2025. A tal fine, consapevole delle sanzioni penali previste dall'art. 76 del DPR 445/2000 e ss.mm.ii., per il caso di dichiarazioni mendaci

DICHIARA

1. di essere cittadino **ITALIANO**
2. di essere in possesso del seguente titolo di studio
..... **DESIGN DELLA COMUNICAZIONE VISIVA E MULTIMEDIALE**
Titolo universitario straniero equipollente **LAUREA MAGISTRALE**
Conseguito presso **UNIVERSITA' DEGLI STUDI LA SAPIENZA**
di..... **ROMA**(Stato:..... **ITALIA**)
data di conseguimento..... **14/12/2022**
3. di essere iscritto/a nelle liste elettorali del Comune di..... **PALERMO**
4. di non aver riportato condanne penali e/o di avere i seguenti carichi penali pendenti;
5. di godere dei diritti politici;

6. di non trovarsi in situazioni di incompatibilità previste dalla normativa vigente;
7. di non essere stato destituito o dispensato dall'impiego presso una pubblica amministrazione;
8. di accettare le regole e le modalità contenute nell'avviso pubblicato finalizzato alla predisposizione dell'elenco;
9. di essere disponibile ad eseguire con tempestività le prestazioni professionali richieste;
10. che il curriculum professionale allegato è autentico e veritiero:
11. di acconsentire al trattamento dei dati personali contenuti nel curriculum allegato alla presente ai sensi del D.Lgs 50/2016 e ss.mm.ii;
12. di non ricoprire altri incarichi retribuiti presso l'Accademia di Belle Arti di Roma ad esclusione degli incarichi elettivi o fiduciari;
13. di ricoprire il seguente incarico retribuito

ROMA li 21/01/2025

Firma 

La presente dichiarazione dovrà essere corredata da Curriculum Vitae, e da fotocopia non autenticata di un documento di identità (o documento di riconoscimento equipollente) del soggetto dichiarante (art. 38, comma 3, D.P.R. n.445/2000 e ss.mm.ii.).

Ai sensi dell'art. 35 del D.P.R. 445/2000 e ss.mm.ii. sono da considerarsi documenti di riconoscimento equipollenti alla carta d'identità: passaporto, patente di guida, libretto della pensione, patentino di abilitazione alla conduzione di impianti termici, porto d'armi, tessere di riconoscimento purchè munite di fotografia e di timbro o altra segnatura equivalente, rilasciate da un'amministrazione dello Stato.

Programma Didattico: Introduzione alla Grafica

Obiettivi del Programma:

1. Introdurre gli studenti alla storia e ai concetti base di grafica digitale e tradizionale.
2. Sviluppare creatività e capacità di espressione visiva attraverso strumenti pratici.
3. Fornire competenze utili per progettare disegni, illustrazioni ed elaborazioni grafiche sia per il web che per la stampa.
4. Introdurre nozioni essenziali di design, come teoria del colore, composizione e tipografia.

Moduli:

1. Introduzioni alla grafica
 2. Elementi di Design
 3. Strumenti di Grafica Digitale
 4. Creazione di Progetti Grafici
 5. Valutazione
-

Modulo 1: Introduzione alla Grafica

Obiettivo: Capire cos'è la grafica, la sua storia, le sue applicazioni e la differenza tra strumenti tradizionali e digitali.

Argomenti:

1. **Cos'è la grafica:**
 - Breve storia della grafica: dai primi disegni a mano fino alla grafica digitale.
 - L'importanza della grafica nella comunicazione visiva, per trasmettere messaggi chiari, emozioni e idee in modo efficace e creativo.
 - Esempi di applicazioni nella vita quotidiana (pubblicità, illustrazioni, loghi, design di siti web, ecc.).
2. **Strumenti tradizionali:**
 - Matite, pennarelli, colori ad acqua e acrilici come base per l'esplorazione creativa e la realizzazione di progetti grafici tradizionali.
 - Carta e superfici per il disegno: tipi di carta e loro utilizzo in base alle tecniche grafiche.
 - Differenze tra il disegno tradizionale e quello digitale, con focus sui vantaggi e limiti di entrambi: il tradizionale permette un approccio più tangibile e

personale, mentre il digitale offre flessibilità, velocità e strumenti avanzati per modifiche e creazioni.

3. Tipologia di grafica:

- Grafica tradizionale (disegno manuale)
- Grafica digitale (illustrazioni, design per il web, grafica vettoriale)
- Esempi

Attività:

1. Disegnare un'idea su carta con strumenti tradizionali (es. creare una semplice illustrazione o un simbolo che rappresenta un concetto o un'emozione).
2. Confrontare la stessa idea realizzata digitalmente utilizzando un software base (es. Canva), osservando somiglianze e differenze.

Modulo 2: Elementi di Design

Obiettivo: Comprendere i principi fondamentali del design visivo, come il colore, il contrasto, l'equilibrio, gli spazi e la tipografia, e come questi elementi influenzano la percezione visiva e la comunicazione visiva, rendendo i messaggi più chiari e memorabili.

Argomenti:

1. **Il colore:**
 - La teoria del colore
 - L'importanza del colore
 - Psicologia del colore: come i colori influenzano le emozioni e le percezioni.
2. **Contrasto ed equilibrio:**
 - Come il contrasto tra colori, forme e dimensioni crea focalizzazione e visibilità, permettendo agli elementi chiave di risaltare all'interno di un design.
 - Principi di equilibrio visivo: simmetria vs. asimmetria.
 - Il ruolo del contrasto nell'attrarre l'attenzione
3. **Introduzione alla tipografia:**
 - Fondamenti della tipografia: scelta del font, spaziatura
 - L'importanza della leggibilità e della coerenza
 - Differenze tra font serif e sans-serif

Attività:

1. Creare una tavolozza di colori per un progetto grafico.
2. Progettare un poster che metta in pratica l'uso del contrasto, dell'equilibrio e della gerarchia visiva.
3. Sperimentare con diverse tipografie per creare un titolo interessante.

Modulo 3: Strumenti di Grafica Digitale

Obiettivo: Fornire agli studenti le competenze per utilizzare i principali strumenti di grafica digitale, come **Canva**, Adobe **Indesign**, Adobe **Illustrator** o Adobe **Photoshop**, per la creazione e l'elaborazione di progetti grafici.

Argomenti:

1. **Tavola e spazio di lavoro:**
 - Come impostare una nuova tavola e scegliere le dimensioni giuste per il progetto (web, stampa, ecc.).
 - Strumenti di navigazione e controllo dell'area di lavoro nei software di grafica.
2. **Canva/Pacchetto Adobe (software di grafica):**
 - Introduzione agli strumenti principali (selezione, pennelli, riempimento, maschere, livelli).
 - Differenze principali tra Canva (software gratuito) e Adobe (software professionale).
 - Panoramica delle opzioni avanzate (filtri, effetti, modalità di fusione dei livelli).
3. **Strumenti di disegno e modifica:**
 - Creazione di forme e linee, l'uso dei pennelli e delle texture.
 - Tecniche di modifica delle immagini (ritaglio, ridimensionamento, regolazione del colore).
 - Uso delle maschere e dei livelli per manipolare e migliorare le immagini senza alterare permanentemente la base.

Attività:

1. Creare una composizione digitale: utilizzare Canva o Adobe per creare una semplice composizione, sperimentando sugli strumenti introdotti.
2. Modifica un'immagine
3. Esportare il progetto

Modulo 4: Creazione di Progetti Grafici

Obiettivo: Applicare le conoscenze di design apprese per sviluppare progetti grafici concreti, come loghi, materiali pubblicitari e grafiche per il web, utilizzando gli strumenti digitali e tenendo conto delle specifiche indicazioni.

Argomenti:

1. **Ideazione e sviluppo del concept:**
 - Come generare idee per un progetto grafico, partire da un brief e tradurre concetti
 - Il processo creativo: ricerca, brainstorming
 - Come evolvere un'idea iniziale in un progetto concreto
2. **L'uso dei formati e la preparazione dei file:**
 - Formati di file comuni per la stampa (PDF..etc)
 - Ottimizzazione dei file per il web: (risoluzione, dimensioni)
 - Come preparare un file per la stampa, comprendendo le specifiche di risoluzione, margini e colori.

Attività:

1. Progettare un logo per un'azienda fittizia
2. Creare una grafica per i social media

Valutazione**1. Presentazione finale del album/portfolio:**

Ogni studente presenterà un portafoglio che raccoglie tutti i lavori realizzati durante il corso, dimostrando la comprensione dei concetti di design, l'abilità nell'uso degli strumenti e l'evoluzione delle proprie competenze creative. Il portafoglio dovrà includere progetti di logo, poster, grafica per il web e altre composizioni, con una riflessione sul processo creativo di ciascun progetto.

Bertin Villy



Beatrice Ventimiglia

Indirizzo
Cellulare
E-mail
Sito Web

Roma
+39 3209366697
beaventimigliadesign@gmail.com
www.beaventimigliadesign.com

ESPERIENZA FORMATIVA

16/10/2020 - 14/12/2022

Laurea Magistrale
Design, Comunicazione Visiva e Multimediale
Università degli Studi La Sapienza di Roma

16/10/2020 - 14/12/2022

Laurea Triennale | Erasmus
Design do Produto
Instituto Politécnico de Viana do Castelo

10/2018 - 07/2020

Laurea Triennale
Disegno Industriale
Università degli Studi di Palermo

ESPERIENZA LAVORATIVA

27/11/2023 - Presente

Visual Designer & Art Director
Progetio Srl - Roma, Italia

Gestione dell'intero processo di ricerca, sviluppo e progettazione di materiali visivi personalizzati, rispondendo alle specifiche esigenze dei clienti. Tra i principali ambiti vi sono: brand identity, logo design, immagine coordinata, presentazioni aziendali, contenuti fieristici, video editing, motion graphics, redazione piani editoriali, creazione contenuti social media, ideazione newsletter, progettazione di campagne adv, shooting.

Ogni progetto è trattato in modo personalizzato, tenendo conto delle caratteristiche esclusive del cliente, del suo settore e degli obiettivi comunicativi. Si analizzano attentamente il contesto di mercato, il target di riferimento e le tendenze emergenti, per creare soluzioni che rispondano alle necessità del cliente. Supervisione di tutte le fasi del processo, garantendo che la visione complessiva del progetto venga mantenuta coerente in tutte le sue espressioni, dalla progettazione grafica alla realizzazione dei contenuti. Stretta collaborazione con il cliente per assicurare che ogni risultato sia allineato alle sue aspettative e alle necessità.

01/09/2022 - 31/07/2023

Graphic & Visual Designer
AS Content Solutions - Roma, Italia

Gestione e sviluppo di contenuti visivi per clienti, tra cui banner, flyer, brochure, locandine, etichette, insegne, roll-up, carte ludiche, biglietti di invito, brand identity, video editing e motion graphics. Progettazione e gestione di contenuti per le pagine social, inclusa la redazione di piani editoriali, creazione di post e storie e ideazione di newsletter.

ESPERIENZA LAVORATIVA

17/12/2022

Masterclass Apprendimento Tool Grafici

AS Content Solutions - Roma, Italia

Approfondimento teorico e pratico sui principali strumenti grafici, finalizzato all'acquisizione di competenze nell'uso autonomo di software grafici. Sono state esplorate le funzionalità e le modalità operative per la creazione di elementi grafici efficaci, con particolare attenzione alla progettazione di soluzioni comunicative in grado di catturare l'attenzione e trasmettere messaggi in modo chiaro e incisivo.

L'integrazione di teoria e pratica consente di sviluppare una comunicazione visiva di alta qualità, applicabile a diversi ambiti professionali, migliorando la capacità di creare contenuti grafici che rispondono alle esigenze specifiche del contesto comunicativo. Questo approccio permette di acquisire competenze pratiche nella progettazione visiva, affinando le capacità tecniche e creative necessarie per realizzare prodotti grafici professionali ed efficaci.

01/03/2022 - 31/07/2022

Graphic & Visual Designer | Stage

AS Content Solutions - Roma, Italia

Gestione e sviluppo di contenuti visivi per clienti, tra cui banner, flyer, brochure, locandine, etichette, insegne, roll-up, carte ludiche, biglietti di invito, brand identità, video editing e motion graphics. Progettazione e gestione di contenuti per le pagine social, inclusa la redazione di piani editoriali, creazione di post e storie, ideazione di newsletter e progettazione di campagne di pubblicità.

14/04/2022 - 15/07/2022

Tutor didattico | Supporto e Assistenza Docenti

Università La Sapienza di Roma, Italia

Assistenza e supporto tecnico-specialistico ai docenti, in ambito tecnologico e tecnico, durante le ore di lezione dei laboratori garantendo il corretto funzionamento delle risorse tecnologiche e degli strumenti didattici, affinché le attività si possano svolgere senza interruzioni.

Gestione e risoluzione tempestiva di eventuali problematiche tecniche, garantendo che le attrezzature e i dispositivi fossero sempre operativi permettendo ai docenti di concentrarsi sullo svolgimento delle lezioni, senza dover affrontare difficoltà legate all'utilizzo delle tecnologie, contribuendo così al regolare svolgimento delle attività formative.

Gli obiettivi formativi specifici del corso di laurea magistrale in Design Comunicazione Visiva e Multimediale sono quelli di preparare figure professionali di livello avanzato per operare nella progettazione e nella gestione di contenuti comunicativi di tipo visivo e multimediale per configurare artefatti e servizi comunicativi destinati a singoli individui, comunità di persone, aziende, società industriali, enti e istituzioni. Una finalità alla quale si perviene attraverso: - l'apprendimento delle necessarie tecniche digitali, interattive e virtuali; - la conoscenza di adeguati dispositivi informatico-operativi; - l'accesso, in termini di merito e di metodo, ai cambiamenti e agli sviluppi della cultura della comunicazione. I laureati nel corso di laurea magistrale in Design e Comunicazione Visiva e Multimediale sono pertanto in grado di: - misurarsi con le innovazioni tecniche e tecnologiche presenti e in divenire nel campo della comunicazione di prodotti e servizi; - confrontarsi con i rinnovamenti culturali, di consumo e di mercato che hanno diretta influenza sulle strategie comunicative che compongono l'identità e la qualità di un evento, di un'istituzione, di un'impresa o di un qualsivoglia soggetto pubblico o privato che richiede per scopi sociali o commerciali artefatti comunicativi; - governare un progetto per un artefatto o un servizio comunicativo visivo e multimediale, destinato a organizzazioni pubbliche e private. L'attività formativa si è sviluppata pertanto intorno ai seguenti temi: - la grafica e l'infografica per prodotti e servizi editoriali di tipo analogico e digitale; - l'identità visiva e strategica per la cura dell'immagine di istituzione, enti e aziende; - l'identità visiva di marca e di prodotto per la comunicazione con fini promozionali e pubblicitari; - la comunicazione integrata nell'ambito dei social e new media; - la comunicazione integrata per sistemi e servizi informativi connessi alla segnaletica e al wayfinding; - la comunicazione integrata per sistemi e servizi informativi inerenti i settori dell'exhibit design e dell'installazioni digitali; - la comunicazione integrata relativa al design dell'interfaccia; - la comunicazione interattiva che riguarda l'interaction design, il performing design, il movie design e i video mapping; - i valori semiotici ed estetici nei progetti di arti grafiche, elettroniche e digitali. Gli argomenti descritti compongono un programma formativo che della comunicazione visiva e multimediale approfondiscono contestualmente - e secondo un procedimento interdisciplinare - aspetti metodologico-operativi e teorico-scientifici. Aspetti riconducibili a un corollario critico che si realizza anche attraverso complementari conoscenze riferibili alle/a: - controllo delle tecnologie informatiche connesse alla produzione dei prodotti comunicativi; - ricerca e sperimentazione della comunicazione in campo artistico comprese le scienze dello spettacolo; - ricerca mediologica applicata ai diversi ambiti della comunicazione; - strategie di marketing industriale e digitale. Descrizione del percorso formativo: Il percorso formativo strutturato nei due anni di corso, integra conoscenze teoriche e attività laboratoriali nei campi del multimedia design, del visual e del graphic design e dell'exhibit e del performing design. Nel 1° anno ho acquisito conoscenze e competenze riguardanti: - le caratteristiche storico-critiche che hanno portato alla definizione e all'evoluzione delle diverse culture visuali delle arti grafiche, elettroniche e digitali della comunicazione sostenute anche dal punto di vista semiotico; - le problematiche, lo sviluppo e l'elaborazione tecnica definitiva ed esecutiva, di prodotti visuali nell'ambito della tipografia, della grafica identitaria, editoriale e pubblicitaria anche attraverso l'uso di sistemi e modelli relativi allo storytelling; - conoscenze inerenti la lettura critica dell'immagine, in particolare di quella fotografica, a servizio della comunicazione tradizionale e multimediale. - i caratteri storico e sociali riferiti ai temi complessi della grafica di pubblica utilità, cogliendone le implicazioni strategiche relative a modelli di comunicazione integrata; - la pianificazione e la gestione delle attività di comunicazione delle organizzazioni pubbliche e private; - le tecniche di programmazione e di rappresentazione assistita dal computer fino alla elaborazione di progetti di game e interaction design; - le problematiche, lo sviluppo e l'elaborazione tecnica definitiva ed esecutiva, di prodotti visuali nell'ambito della grafica multimediale, con applicazioni nella progettazione di interfacce e del web, con particolare attenzione ai temi dell'interaction e del performing design; - le problematiche, lo sviluppo

e l'elaborazione tecnica definitiva ed esecutiva, per la progettazione di artefatti espositivi e di carattere pubblico;

Nel 2° anno ho acquisito competenze riguardanti: - le problematiche, lo sviluppo e l'elaborazione concettuale e tecnica definitiva ed esecutiva dei diversi linguaggi grafici; - all'uso avanzato di metodi, tecniche e strumenti medialti nell'ambito delle performing arts e media digitali; - le problematiche, lo sviluppo e l'elaborazione tecnica definitiva ed esecutiva per la progettazione di scenografie immateriali, con una forte integrazione delle discipline delle arti visuali e dello spettacolo; Il percorso si è completato nel Laboratorio di Sintesi Finale che prelude, in relazione ai temi assegnati, allo sviluppo preliminare teorico-pratico della tesi finale. Come ultima tappa del percorso formativo biennale è stato previsto di acquisire "altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro", attraverso la partecipazione a corsi integrativi, seminari, workshop e stage, sia in Italia che all'estero.

01/09/2018 - 31/07/2020

Disegno Industriale | Laurea Triennale

Università degli Studi Di Palermo, Palermo, Italia

LINGUE

Italiano

Madrelingua

Inglese

Autovalutazione Comprensione	B1-B1
Parlato	B1-B1
Scrittura	B1

COMPETENZE COMUNICATIVE

-
- Eccellenti capacità di comunicazione sia scritte che orali.
 - Capacità di parlare in pubblico in modo articolato e con sicurezza.
 - Esperienza nel parlare in pubblico.
 - Ottime capacità di presentazione a gruppi grandi e piccoli.
 - Abilità nella mediazione e nella risoluzione dei conflitti.
 - Capacità di ascoltare con empatia.
 - Ottime capacità di scrittura creativa e concreta.
 - Collaboratore efficace e capace di contribuire ai progetti di gruppo.
 - Comunicatore flessibile, in grado di adattare il proprio stile in base alle esigenze del pubblico.
 - Esperto nell'adattare lo stile di comunicazione per soddisfare le esigenze di diverse culture.
 - Ottime capacità di networking.
 - Eccellente capacità di ascolto che presta molta attenzione ai dettagli.
 - Dimostrata capacità di motivare il team.
 - Abilità nel fornire istruzioni e indicazioni chiare.

COMPETENZE ORGANIZZATIVE E MANAGERIALI

- Dimostrata capacità di adattamento a diversi contesti culturali e aziendali.
- Ottime competenze gestione dei team.
- Esperienza nel delegare progetti e attività ad altri.
- Capacità di lavorare in multitasking, in ambienti dinamici, sotto pressione.
- Proattivo nel prendere l'iniziativa.
- Ottime competenze di project management, con esperienza nel portare a termine i progetti rispettando i tempi e il budget.
- Eccellenti competenze di analisi e risoluzione dei problemi.
- Lunga esperienza nel costruire relazioni solide con i dirigenti senior.
- Capacità di lavorare con efficacia sia in autonomia che in un team.
- Capacità di gestire più progetti contemporaneamente, definendo le priorità dei flussi di lavoro in base alle esigenze.
- Dimostrate competenze di team leadership.
- Esperienza nel coaching e nell'affiancamento di colleghi meno esperti.
- Capacità di sfruttare rapidamente le nuove idee di e integrarle in piani esistenti.
- Lunga esperienza nell'elaborazione di strategie e piani di successo.
- Capacità di pensiero creativo, con l'abilità di individuare nuovi modi per risolvere i problemi.
- Orientato all'obiettivo e ai risultati.

CAPACITÀ CORRELATE AL LAVORO

- Adobe Certified Associate - Photoshop
- Adobe Certified Associate - Illustrator
- Adobe Certified Associate - InDesign
- Adobe Certified Associate - After Effects
- Social media & digital media
- Propensione al team working
- Abilità grafiche di comunicazione offline
- Elementi di social media & digital media
- Ottima conoscenza della suite Adobe
- Notevoli doti creative
- Creatività e senso artistico
- Ottime capacità organizzative
- Progettazione grafica avanzata
- Spirito di iniziativa
- Principi di comunicazione visiva
- Passione e forte motivazione
- Concetti di comunicazione
- Predisposizione all'apprendimento continuo
- Solide basi in comunicazione visiva
- Tecniche di disegno manuale e digitale
- Buona manualità e precisione
- Competenze in Adobe Creative Suite
- Attitudine collaborativa e propositiva

ALTRE CAPACITÀ E COMPETENZE

Skills

- Graphic Design
- Brand Identity
- Logo Design
- Image Coordinate
- Video editing
- Motion Graphics
- Packaging Design
- Editorial Graphics
- Social Media Manager

Software Skills

- Adobe Illustrator
- Adobe InDesign
- Adobe Photoshop
- Adobe After Effects
- Adobe Premier
- Canva
- Mailchimp
- Rhinoceros
- Maya

Il sottoscritto **Beatrice Ventimiglia**, nato a Palermo il **18/07/1998** consapevole delle sanzioni penali richiamate dall'art. 76 del D.P.R. 28/12/00 n. 445 in caso di dichiarazioni mendaci e della decadenza dei benefici eventualmente conseguenti al provvedimento emanato sulla base di dichiarazioni non veritiere, di cui all'art. 47 del D.P.R. del 28/12/00 n. 445, ai sensi e per gli effetti dell'art. 47 del citato D.P.R. 445/2000, sotto la propria responsabilità

DICHIARA

- Che i dati e le informazioni del presente curriculum vitae corrispondono al vero,
- Di aver preso visione dell'Informativa privacy, di cui all'art. 13 del D. Lgs. n.196/2003.

AUTORIZZA

il trattamento dei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali".

Data **16/01/2025**, Roma

Firma



Cognome... VENTIMIGLIA
 Nome... BEATRICE
 nato il... 18.7.1998
 4564
 (atto n. 00452 P. 1 S. A)
 a... PALERMO ()
 Cittadinanza... ITALIANA
 Residenza... PALERMO
 Via... LANZA DI SCALEA GIUSEPPE N. 325
 Stato civile...
 Professione... STUDENTESSA
 CONNOTATI E CONTRASSEGNI SALIENTI
 Statura... 1,70
 Capelli... BIONDI
 Occhi... CASTANI
 Segni particolari... *****



 Firma del titolare... *Beatrice Ventimiglia*
 PALERMO... il 4.11.2016
 Impronta del dito indice sinistro
Stampa dattiloscritta
 Coll. re Prof. Amm. v.
 Esposito Francesco
 AX 6839685



Ufficio Protocollo ABAROMA

Da: Beatrice Ventimiglia <beaventimigliadesign@gmail.com>
Inviato: martedì 21 gennaio 2025 13:36
A: Ufficio Protocollo ABAROMA
Oggetto: Interpello per l'affidamento degli incarichi di docenza nell'ambito dell'attività del progetto PNRR ORIENTAMENTO 2026 per l'A.S. 2024/2025 – "Orientamento attivo nella transizione scuola-università" – nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilie...
Allegati: Curriculum Vitae_Beatrice Ventimiglia.pdf; DocumentoBeatriceVentimiglia.pdf; Programma Didattico_Introduzione alla Grafica_VentimigliaBeatrice.pdf; Modulo-allegato-interpello-docenza-pnrr- orientamento-abaroma-2025-ventimiglia-beatrice.pdf

Comunico a questa Amministrazione la mia disponibilità a svolgere l'attività di docenza nell'ambito del progetto PNRR Orientamento 2026 per l'a.s.2024/2025 per il seguente corso:

- Grafica

Allego inoltre alla mia candidatura:

- Curriculum Vitae in formato europeo**
- Documento d'identità valido**
- Programma didattico**
- Modulo allegato di partecipazione**

Cordiali Saluti
Beatrice Ventimiglia