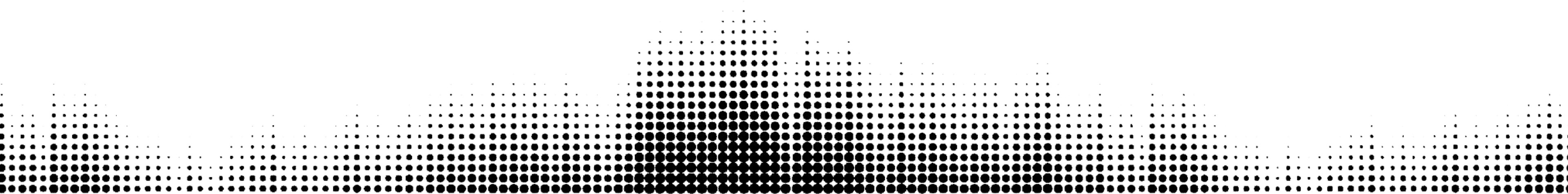


Portfolio

Síntesis del currículum gráfico

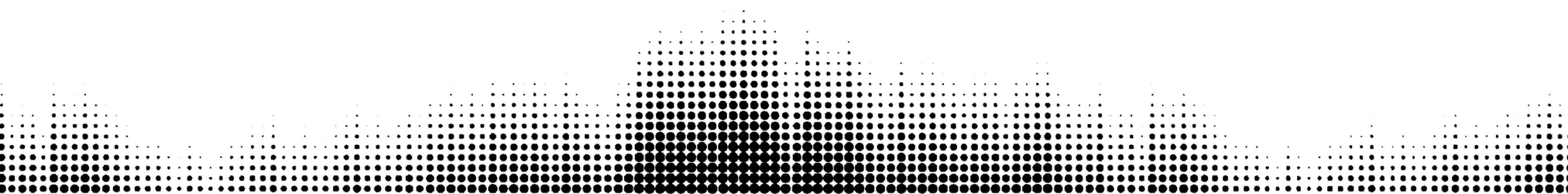
01. Presentación

Síntesis del curriculum

- Docente universitaria, investigadora y tutora de tesis de grado en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Udelar y en la Universidad Católica del Uruguay, Departamento de Humanidades y Comunicación, Instituto de Historia, Arte y Patrimonio. Apasionada por el diseño de experiencias, la inclusión y las nuevas tecnologías, se encuentra realizando el Doctorado en Diseño, en la Universidad de Palermo (Bs. As.), profundizando en la investigación “El diseño de experiencias inclusivas en el acceso al patrimonio cultural de las personas con discapacidad audiovisual en los museos de la ciudad de Montevideo en el siglo XXI”. A su vez, realiza estudios de Maestría en Educación Universitaria (doble titulación España-Estados Unidos, obteniendo una beca de estudios de FUNIBER), investigando en didácticas de la enseñanza para el desarrollo de la creatividad. Por otro lado, es Licenciada en Diseño de Interiores (ORT), estudios en Arquitectura (FADU), se ha formado en Educación a Distancia, Coordinación y Tutorías online (beca OEA), especializada en Comunicación Visual, Diseño de Marcas e Identidad Corporativa (IED-Barcelona) y Editora (CLAHE).
 - Consultora, gestora y evaluadora de proyectos, integra tribunales y jurados de concursos, dictando a su vez, conferencias tanto a nivel nacional como internacional (Madrid, Central de Diseño; Barcelona, IED, Universidad Politécnica de Cataluña; París, La Sorbonne; San Pablo, USP-Universidad de San Pablo; Buenos Aires, UP, UBA, Universidad de La Plata; Lima, Pontificia Universidad Católica de Perú; La Habana, Instituto Superior de Diseño ISDi, entre otros).
 - En el ámbito de la práctica profesional, es consultora en Diseño de Comunicación Visual, Diseño de interiores y Arquitectura. A lo largo de su carrera trabajó como Directora de Arte y diseñadora, en varias agencias de publicidad (Publicidad Oriental, Ritmo Publicidad, Viceversa Euro RSCG, McCann Erickson Uruguay y España, Grey, Corporación Thompson entre otras), consultoras y estudios de arquitectura y diseño, nacionales e internacionales (IDOM, Estudio del Arq. Toyo Ito, Ministerio de Vivienda y Medio Ambiente, Conrad Punta del Este Resort y Casino, Mansa 16 Emprendimientos Inmobiliarios, entre otros).
- 

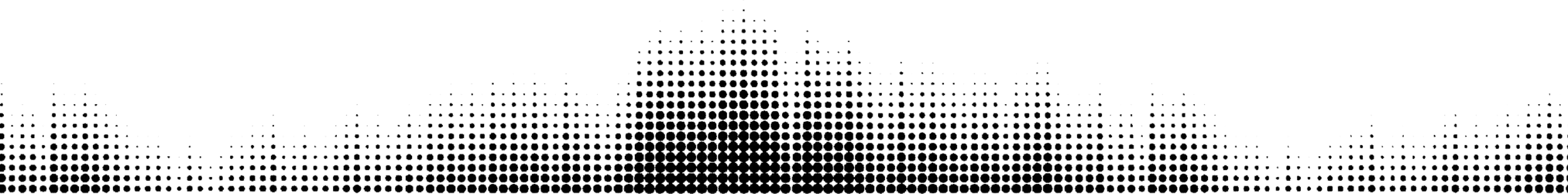
01. Presentación

Síntesis del curriculum

- En los últimos años, desarrolla proyectos culturales inclusivos, destacándose “TAQUEJUGAMOS!”, un proyecto de I + D en donde se desarrollan juegos sicodidácticos para ayudar a personas con TEA, afasia y discapacidad visual; y “Museos Vivos Uy. Tecnología para la inclusión”, un proyecto de I + D, en donde trabaja con nuevas tecnologías para la accesibilidad y la inclusión cultural, con el cual obtiene el Primer Premio en Investigación y Diseño, en la Bienal Iberoamericana de Diseño, Madrid 2018 (BID), proyecto financiado por la Agencia Nacional de Innovación e Investigación (ANII), apoyado por la Universidad Católica del Uruguay.
- 

02. Proyectos de I + D

Destacados



02. TAQUEJUGAMOS!

Proyectos de I + D

- TAQUEJUGAMOS! Es una plataforma multisensorial en donde se desarrollan juegos psicodidácticos de estimulación y rehabilitación, que integran el impacto social desde la accesibilidad y la inclusión, desarrollados en esta primera etapa para personas con autismo, afasia y discapacidad visual, para estimular el desarrollo de la autonomía y la comunicación, vinculando el mundo virtual-digital, con el tangible-real, a través del uso de nuevas tecnologías, estimulando a la persona de manera integral desde el tocar, ver y sentir.

02. TAQUEJUGAMOS!

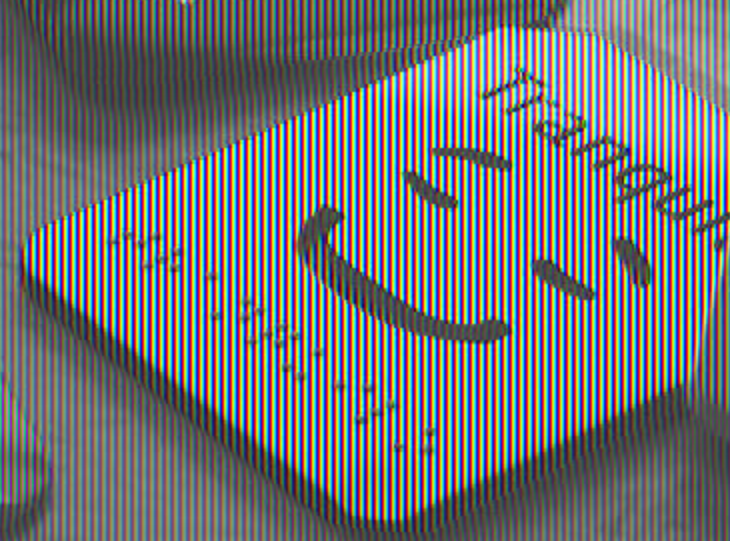
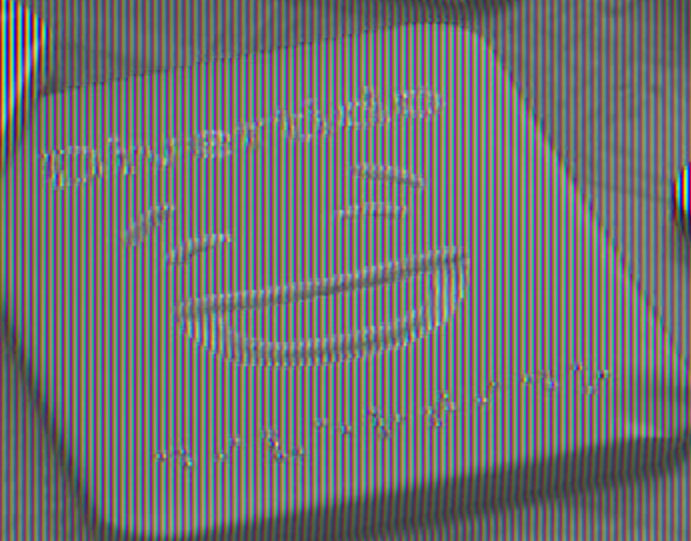
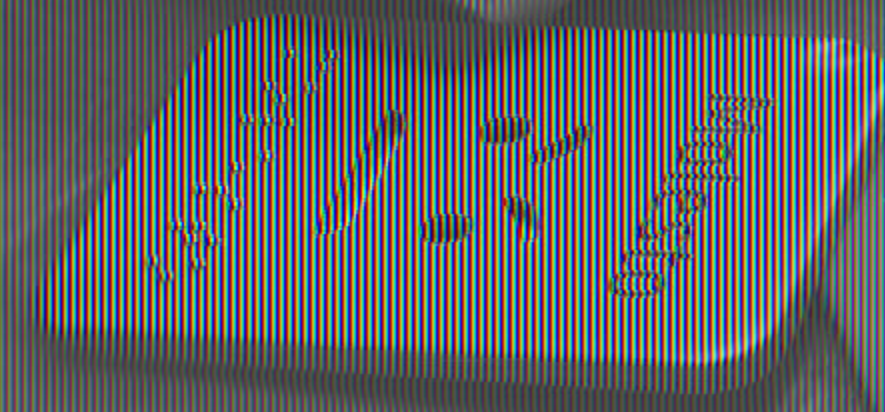
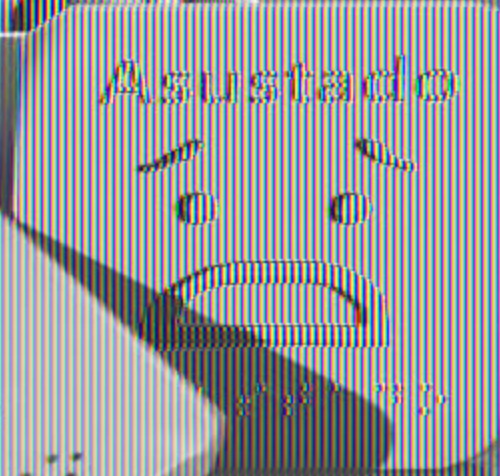
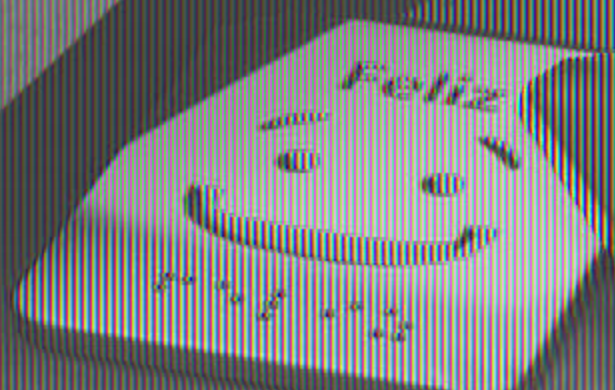
Proyectos de I + D

(Sello BID 2022)

- De los productos desarrollados, se destacan el juego de las emociones (set de fichas para facilitar la expresión de los sentimientos, mejorar la interacción y comprensión, agregando relieve al tocar, traducción a braille, y detalles para el mejor agarre de las personas con baja motricidad. Y por otro lado, se presenta el juego “Micos”, en donde a través del mundo de los hongos (micos), se representa a la naturaleza como sistema, cuestionando cómo nuestra interacción afecta a la naturaleza, sensibilizando y concientizando. A través de la conexión de los micos en un tablero (mundo tangible real), se puede ver el efecto de nuestras acciones en la pantalla (naturaleza virtual).

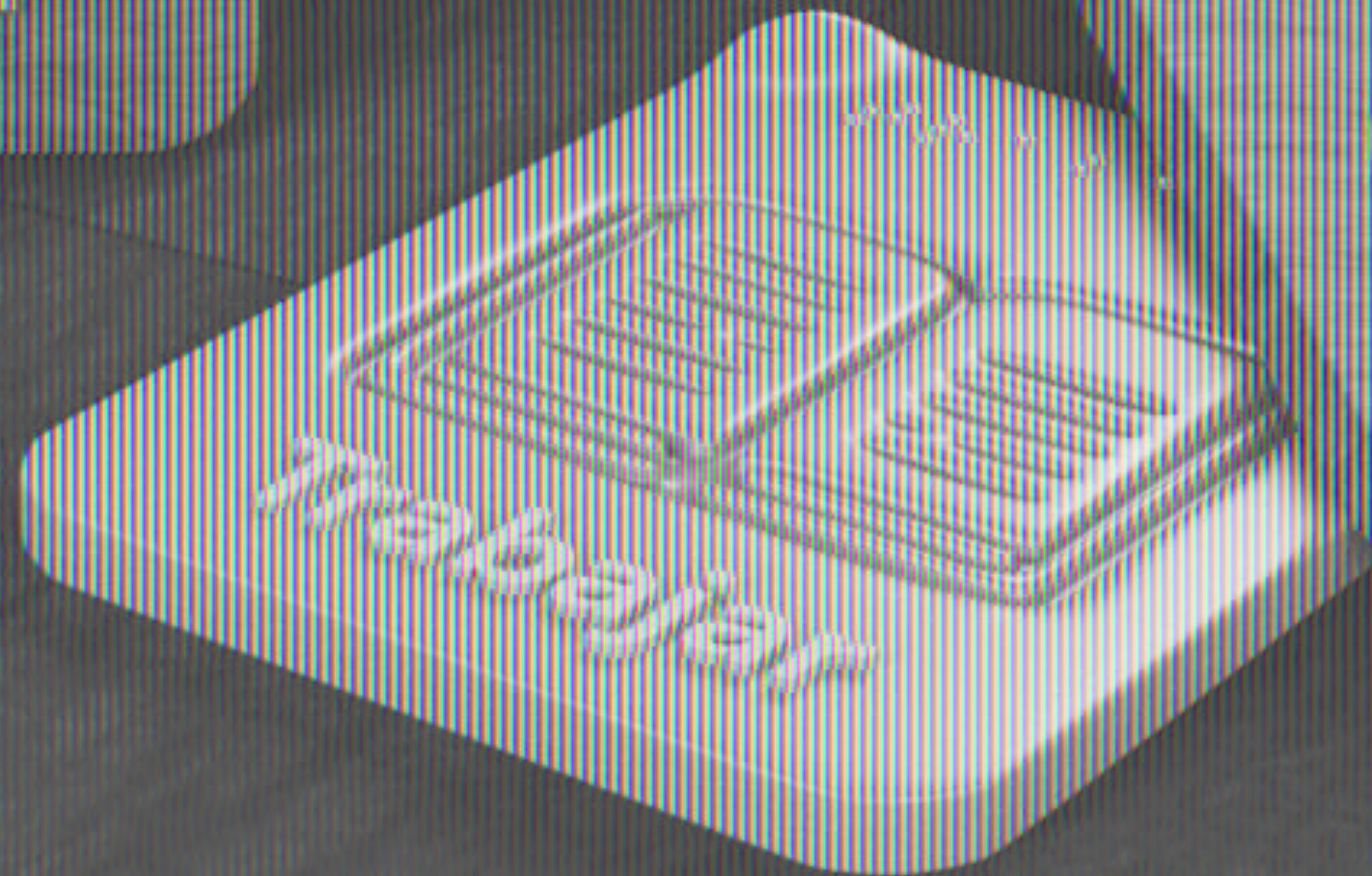


¡A JUGAMOS!





TAMM
GAMES



02. TAQUEJUGAMOS!

Juego Micos - Unión del mundo real con el virtual

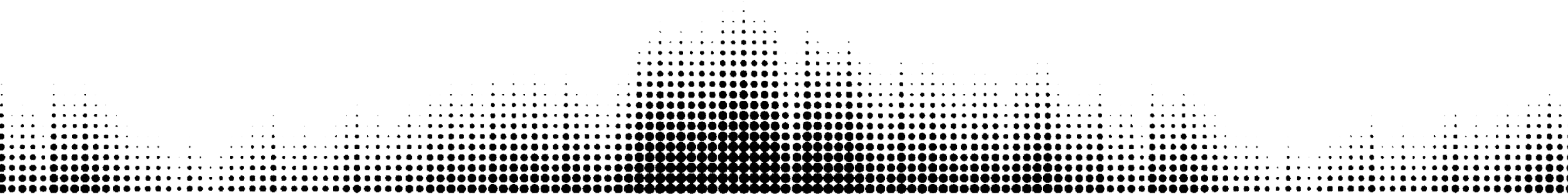


03. Museos Vivos Uy

Proyectos de I + D

(1er. Premio en Investigación y Diseño. BID 2018)

Museos vivos es un proyecto de desarrollo de eventos artísticos y museográficos basados en la innovación, la sustentabilidad, el medioambiente y la inclusión social. Es un proyecto mixto entre el ámbito privado, creado por Matilde Rosello y desarrollado en la Universidad Católica del Uruguay, obteniendo el primer premio en la categoría “Investigación y diseño” en la Bienal Iberoamericana de Diseño 2018 celebrada en Madrid (España).





MUSEOS VIVOS. Tecnología para la inclusión cultural

Florencia Fascioli, Valentina Raggio

AGENCIA TECNOLÓGICA: MATÍAS MÍGUEZ, SANTIAGO MARENGHI,
MÉNOMI. CONSULTORES: SELENE CARBALLO (PERSONA CON DISCAPACIDAD VISUAL),
PERSONA CON DISCAPACIDAD AUDITIVA,
INTERPRETACIÓN DE LENGUA DE SEÑAS)

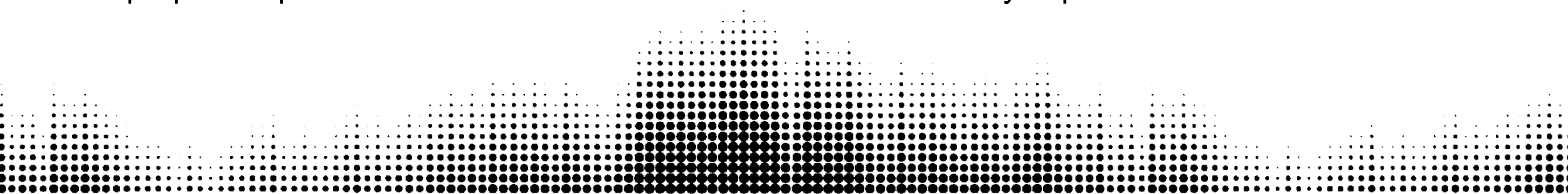
...istos por profesionales del mundo del diseño
la tecnología y la accesibilidad,
entado con la ayu



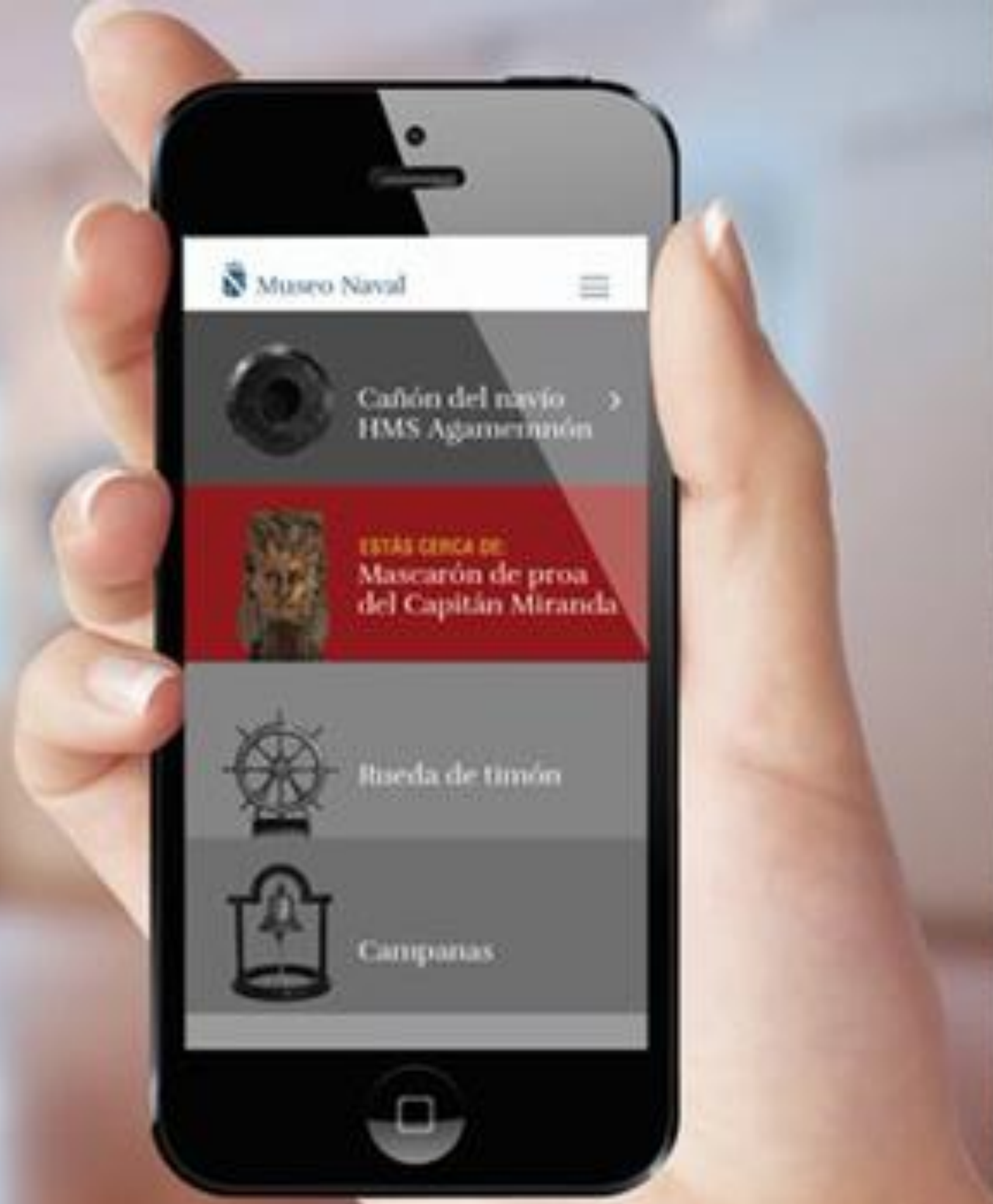
03. Museos Vivos Uy

Proyectos de I + D

(1er. Premio en Investigación y Diseño. BID 2018)

- El proyecto "Museos Vivos, tecnología para la inclusión", está integrado por una mobile app, en donde se combina la tecnología con el diseño y la accesibilidad audiovisual. Su primera versión se probó en el Museo Naval de Montevideo para la Noche de los Museos, edición 2017, y tuvo el objetivo de generar una propuesta innovadora e inclusiva que vinculó la tecnología con los contenidos culturales. Dicha aplicación se encuentra disponible en el Apple Store, lo que genera una nueva experiencia para los usuarios tanto en el recorrido propuesto para el museo como en el acceso a la información y el patrimonio cultural.
- 

- Balizas digitales (*beacons*)
- App (IOS)
- Audiodescripción
- Lengua de señas uruguaya (LSU)
- Infografías

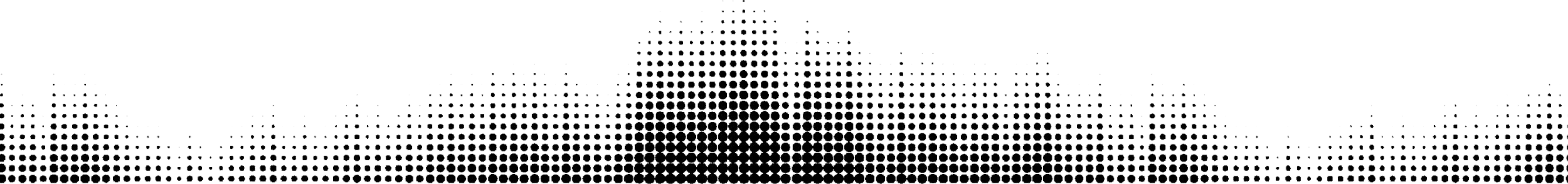


03. Museos Vivos Uy

Proyectos de I + D

(1er. Premio en Investigación y Diseño. BID 2018)

- La tecnología seleccionada en esta oportunidad, fueron las balizas digitales georeferenciales ("beacons"). Los beacons son pequeños aparatos que se encargan de emitir señal bluetooth. Es a través de la aplicación que esa señal es interpretada para realizar una serie de tareas asociadas a ese beacon, como puede ser desplegar contenidos.
- A través de la misma, se puede acceder a las audiodescripciones y a la traducción en lengua de señas uruguaya, mientras se recorre con las manos los objetos seleccionados del acervo del museo y la aplicación detecta las balizas digitales ubicadas en cada uno de ellos, indicando su ubicación al acercarse a los mismos.



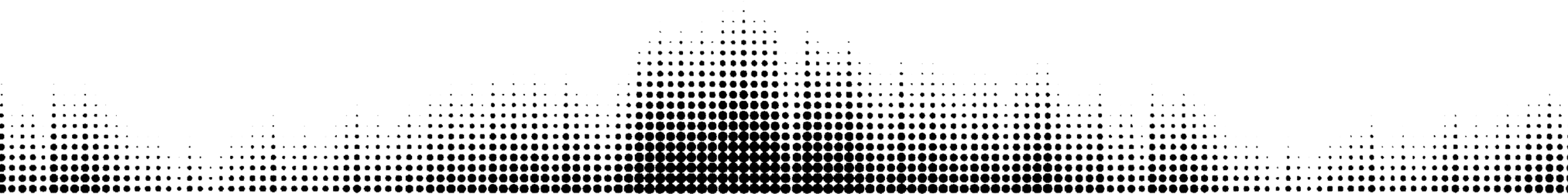


03. Museos Vivos Uy

Proyectos de I + D

(1er. Premio en Investigación y Diseño. BID 2018)

- Si bien la aplicación se desarrolló en esta instancia para el Museo Naval, su contenido y diseño puede modificarse según las necesidades. El equipo está coordinado por Matilde Rosello y co-coordinado por Matías Miguez.



03. Museos Vivos Uy

Proyectos de I + D

Museo Naval. Museos en la Noche 2017.



03. Museos Vivos Uy

Proyectos de I + D

1er. Premio en Investigación y Diseño. BID 2018.



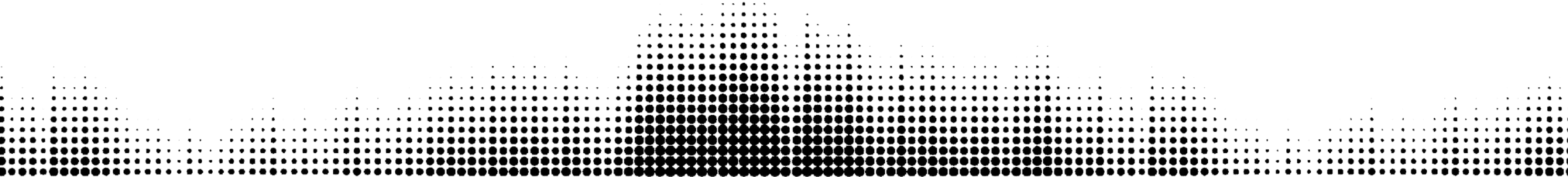


03. Drapart Uruguay

Proyecto cultural

- Drap Art es un festival que nace en Barcelona en 1995, con el objetivo de promover el arte a partir de materiales de desecho utilizando el reciclaje creativo como una herramienta para apoyar la transformación en el arte, el entorno y la sociedad, generando hábitos de consumo más responsables, además del respeto por el ambiente y las personas.

¿QUÉ ES DRAP ART?

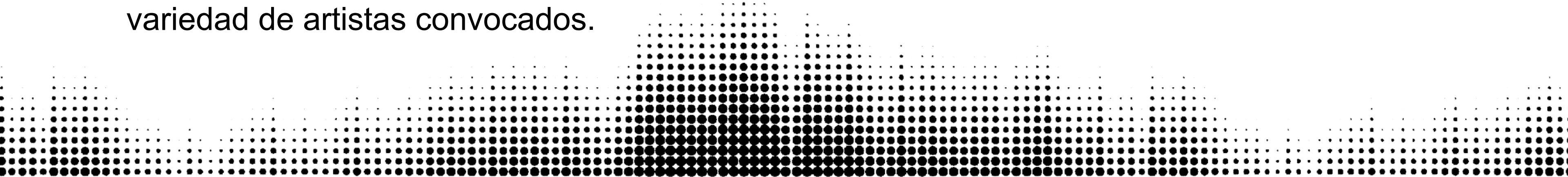
- Drap Art cuenta con exposiciones, ferias, mercados, conferencias y talleres, y se realiza en numerosos países alrededor del mundo.
 - Su gran desafío es impulsar la creación de emprendimientos y actividades que cuenten con el concepto de las 3R: reducir, reutilizar y reciclar.
- 





03. Drapart Uruguay

Proyecto cultural

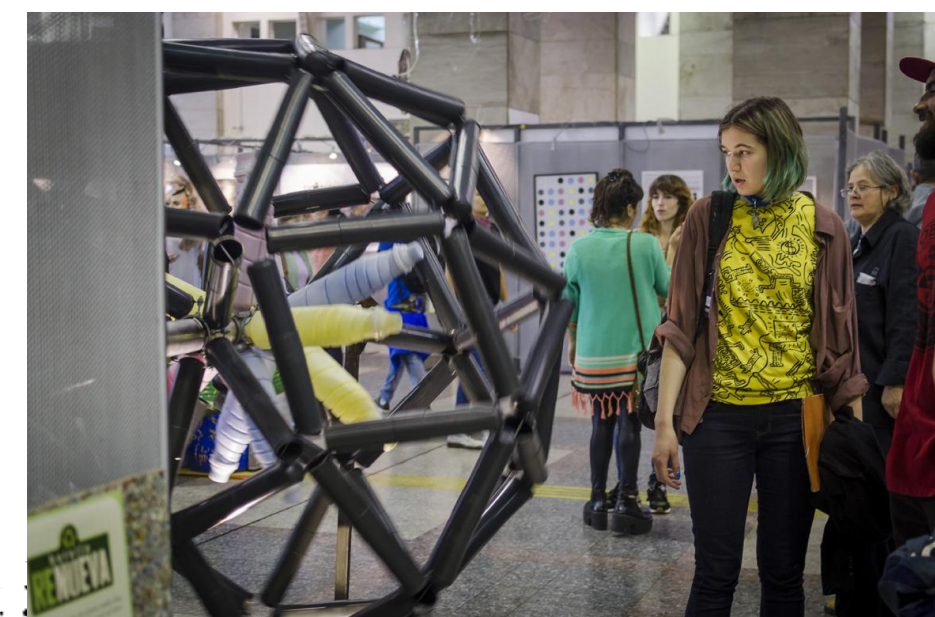
- Drap Art Uruguay se propone consolidar una plataforma del sector emergente de artistas, diseñadores, artesanos y otros profesionales creativos, nacionales y de todo el hemisferio sur, que encuentran en la basura sus materias primas. Busca nuclear recursos y esfuerzos de iniciativas sustentables que funcionen como una campaña de sensibilización, invitando a todas las personas a consumir de forma más responsable.
 - Se destacó para la primera edición la presencia de Tanja Grass, presidenta y organizadora del Drap-Art Barcelona, quien fué curadora y conferencista; el estudio de arquitectura y diseño sustentable Ramm (España- Uruguay) que brindó talleres de arquitectura y reciclaje; los artistas Andrea Pietrochi (Italia) y Rubén Santurian (Uruguay); así como una gran variedad de artistas convocados.
- 





03. Drapart Uruguay

Proyecto cultural



03. Drapart Uruguay

Proyecto cultural



04. Otros gráficos

Síntesis de antecedentes gráficos

