



Resumen de Carrera

Constanza es oradora internacional y Doctoranda en Informática, especializada en tecnologías inmersivas y educativas. Se especializa en el diseño de videojuegos para entornos de patrimonio cultural, en particular parques arqueológicos. Con una sólida formación en aprendizaje basado en videojuegos y narrativa digital, ha impartido charlas y talleres en entornos académicos e industriales. Su trabajo conecta la innovación, la educación y el patrimonio, empoderando al público mediante experiencias lúdicas y significativas.

Habilidades

Técnicas

- Confluence
- Jira
- Unity

- Construct 2 & 3
- Figma
- Notion

- Microsoft Office Package

Idiomas

- Español (nativa)
- Inglés C1

- Italiano B2
- Alemán A2

Experiencia

Università degli Studi di Salerno

Investigadora en Centro ICT per i Beni Culturali di Ateneo

- Desarrolla videojuegos serios y técnicas de gamificación para parques arqueológicos de Campania.
- Investiga metodologías de digital storytelling con implementación de tecnologías de AR y VR.

Herramientas: Unity; GitHub; Construct 3; Microsoft Office Package; Blender; Adobe Package; Gimp

Salerno, Italia

Jun 2025 - presente

Universidad Abierta Interamericana

Profesora Universitaria

- Enseña Introducción a los Videojuegos y Proceso Creador de Videojuegos, guiando a los estudiantes a través de aplicaciones del mundo real y resolución de problemas en colaboración.

Herramientas: Unity; GitHub; Construct 3; Figma; Microsoft Office Package

BA, Argentina

Abr 2024 - presente

Universidad Abierta Interamericana

Investigadora en LIVE

- Desarrolla videojuegos experimentales en el Laboratorio de Investigación en Videojuegos Experimentales (LIVE).
- Desarrolló “La Farmacia”, nominada a Mejor Producción de Videojuegos en BitBang 2023.

Herramientas: Unity; GitHub; Construct 3; Notion; Figma

BA, Argentina

Dic 2020 - presente

Secretaría de Medios y Comunicación Nacional

Programadora y Diseñadora de Videojuegos

- Desarrolló y diseñó videojuegos educativos utilizando Construct 2 y 3, lo que contribuyó a iniciativas educativas nacionales en varios ministerios.
- Lideró equipos multifuncionales para entregar proyectos a tiempo y dentro del presupuesto, lo que mejoró la eficiencia de los programas de extensión educativa.
- Colaboró con agencias gubernamentales para crear juegos específicos para campañas de concientización pública.

Herramientas/Tecnologías: GitHub; Construct 2 y 3; Jira; Notion; Confluence

BA, Argentina

Jun 2022 - Abr 2024

Educación

Università degli Studi di Salerno y Universidad Abierta Interamericana (2027)

Doctoranda en Informática - Programa de co-tutela

Universidad Abierta Interamericana (2024)

Licenciatura en Producción de Simuladores y Videojuegos. Promedio [9.41/10]
Medalla de Oro al Mejor Promedio
Universidad Abierta Interamericana (2023)
Técnica Universitaria en Desarrollo de Videojuegos

Artículos

<https://orcid.org/0009-0001-6087-7491>
M. Casillo, C. F. Duarte Petti, A. Passeggiato, M. Pellegrino, D. Santaniello, and G. Strollo, “Gamification for Cultural Heritage Education: A Case Study on Learning Through Digital,” in *2025 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*, Nashville, TN, USA: IEEE, Nov. 2025, pp. 1–7. doi: 10.1109/FIE63693.2025.11328376.
F. Colace, C. F. Duarte Petti, A. Lorusso, M. Pellegrino, and D. Santaniello, “Mobile games for the Revival of Archeological Parks in Campania: A Pilot Experience Bridging Virtual Environments and Cultural Heritage,” in *Proceedings of the TC26 MetroArcheo Conference 2025 on Metrology for Cultural Heritage - MetroArcheo 2026*, Bergamo, Italy: IMEKO, 2025, pp. 453–458. doi: 10.21014/tc26-2025.084.
Cecere, L., Colace, F., Duarte Petti, C. F., Ferrandino, F. M., Lombardi, M., & Lorusso, A. (2025). VR and Virtual Tours for Archaeological Parks: The Case Study of Villa Regina. *11th Italian Conference on ICT for Smart Cities and Communities*.
Casillo, M., Colace, F., Duarte Petti, C. F., Guerra, A., Pellegrino, M., & Strollo, G. (2025, September). MemorHirpos: a mini-game for kids On Cultural Heritage of Alta Irpinia. *11th Italian Conference on ICT for Smart Cities and Communities*.
Duarte Petti, C. F., Lorusso, A., Pellegrino, M., Santaniello, D., Strollo, G., & Valentino, C. (2025, September). Gamification and Cultural Heritage: A Comparative Experience Between Virtual Environments Developed in Minecraft and Roblox. *11th Italian Conference on ICT for Smart Cities and Communities*.

Leadership & Activities

FIE 2025	Nashville, USA
Speaker	Nov 2025
Impartió una charla sobre el uso de Minecraft como herramienta educativa y de integración de tecnología con conocimientos de arqueología para estudiantes universitarios.	
CHITI 2025	BA, Argentina
Speaker	Oct 2025
Impartió una charla sobre el uso de inteligencia artificial como herramienta educativa e interpretativa en parques arqueológicos.	
I-CITIES 2025	Gaeta, Italia
Speaker	Sep 2025
- Impartió una charla sobre el uso de juegos de memoria como herramienta educativa e interpretativa en parques arqueológicos. - Compartió el artículo “MemorHirpos: a mini-game for kids on Cultural Heritage of Alta Irpinia”	
PressOver Podcast	BA, Argentina
Locutora	Dic 2024
Involucró a una audiencia diversa al compartir conocimientos profesionales y fomentar conversaciones sobre la industria de los videojuegos argentinos.	
Nerdearla	BA, Argentina
Speaker	Nov 2023
Dictó una charla titulada "Cómo dar tus Primeros Pasos en la Industria de los Videojuegos" que interactuó con la audiencia y los alentó a seguir su pasión en este campo en crecimiento de la industria de los videojuegos en América Latina.	
Channel E	BA, Argentina
Intrevistada	Sep 2023
Discutió la industria argentina de videojuegos y sus aspectos económicos.	
Developers Conference	Colonia, Alemania
Speaker & Voluntaria Líder	Ago 2021 – Ago 2023
- Dictó una charla titulada "Cómo desarrollar su oficio: consejos para el inicio de su carrera profesional", en la que brindó consejos prácticos a los profesionales que inician su carrera en la industria tecnológica. - Involucró a una audiencia de más de 200 desarrolladores y compartió sus conocimientos sobre el desarrollo de	

habilidades, la planificación profesional y las tendencias de la industria.

- Gestionó con éxito los desafíos logísticos, lo que contribuyó al éxito general del evento y fomentó un entorno colaborativo para un equipo grande y diverso de voluntarios.

CREAR Game Jam

BA, Argentina

Jury
2022

Sep 2022 – Nov

- Participó como miembro del jurado durante la Game Jam Nacional CREAR, evaluando conceptos de juegos innovadores y brindando comentarios constructivos a los participantes.

Intereses

- Game Jams
- Escribir relatos cortos

Actividades creativas

- Pintar con temática de fantasía
- Cantar ópera en Soprano