Curriculum vitae

INFORMAZIONI PERSONALI

VIOLA ARDUINO

POSIZIONE RICOPERTA

Gamification Designer e docente

ESPERIENZA PROFESSIONALE

09/10/2021–alla data attuale

Curatore

Reggia di Venaria (Torino)

Responsabile della prima mostra internazionale in cui arti tradizionali e arti digitali convergono a livello estetico, creativo e narrativo.

09/06/2020–alla data attuale

Game Designer e Project Manager

Fondazione Alghero, Alghero (Italia)

Responsabile della strategia e progettazione di 10 giochi, fisici e digitali, all'interno del progetto Europeo MedGaims per il Comune di Alghero (Sardegna). Nel biennio progettuale dovrò progettare dieci soluzioni ludiche in grado di raggiungere obiettivi legati alla valorizzazione turistica e culturale della città e di alcuni suoi punti di interesse materiali ed immateriali.

06/05/2020–alla data attuale

Comitato Scientifico

Dipartimento Turismo e Cultura Regione Puglia, Bari (Italia)

Interreg Grecia-Italia 2014-2020, progetto "CoHen – Coastal Heritage Network – esperto in gamification nel Comitato Scientifico per la definizione delle linee guida per il progetto museologico di fari e torri costiere.

11/2019–02/2020

Docente di Game Design

Nuova Accademia Belle Arti, Milano (Italia)

Docente a contratto per il corso triennale "Media and Design", modulo "Game Design II" con l'obiettivo di guidare gli studenti del biennio alla realizzazione di un project work in partnership con partner pubblico/privati esterni. I progetti erano un misto di giochi digitali e giochi analogici.

05/2017–alla data attuale

Autore L'Arte del Coinvolgimento

Hoepli

Autore de L'Arte del Coinvolgimento edito da Hoepli nella collana Microscopi. Il saggio affronta, per la prima volta in Italia, il tema del Coinvolgimento come motore attivo del XXI secolo nei processi di innovazione sociali ed economici.

2017–alla data attuale

Coordinatore didattico e docente

Formatica Scarl, Pisa (Italia)

Responsabile per l'ente formativo Formatica dei percorsi "gaming per i beni culturali" e "realtà virtuale ed aumentata" finanziati dalle Regioni Toscana e Sardegna. L'incarico ha previsto la stesura dei piani didattici, la ricerca dei docenti per ciascun modulo ed il coordinamento generale. Nell'ambito dei corsi approvati, ho tenuto i corsi di game design e production nelle sedi di Pisa e Cagliari.

2006–alla data attuale

Amministratore delegato/amministratrice delegata

© Unione europea, 2002-2020 | http://europass.cedefop.europa.eu

Curriculum vitae

Mobile Idea srl, Pisa (Italia)

Agenzia digitale operante nei servizi ed infrastrutture mobile con all'attivo centinaia di progetti di gamification con clienti come TIM, Vodafone, Wind, Telefonica Spagna, RCS, Fastweb, Techogym.

Ø Responsabile italiano per il lancio di oltre 100 titoli **Electronic Arts Mobile**. Tra i giochi gestiti **Tetris**, **Fifa**, **The Sims, The Simpsons, Monopoli**

Ø Country manager sud Europa per **Vivendi Games Mobile**. Co-ordinamento team di sviluppo posizionamento sui mercati e attività di marketing su titoli come **Crash Bandicoot**, **Prison Break, Bourne Identity, Spyro the Dragon**

Ø Responsabile dell'engagement per il progetto IoLeggoPerché dell'Associazione Italiana Editori. L'iniziativa diffonde la lettura su tutto il territorio italiano.

Ø Gestione portfolio online games per il publisher tedesco **Burda**: IC

Ø Consulente per l'implementazione tecnologie e gaming nel percorso drop out della provincia di Pistoia con la prima sperimentazione italiana di un gamification management system

Ø Game designer per FCA worldwide nella realizzazione della nuova piattaforma di e-learning

Ø Content aggregator e provider di contenuti gaming e kids per TIM, Tre/Wind, Vodafone Spagna

2016–2019 **Fondatore e Presidente**

Ass. culturale TuoMuseo, Milano (Italia)

Ø Realtà vincitrice del bando Innovazione Culturale 2016 di Fondazione Cariplo tra le oltre 500 candidate.

Ø Ideazione e progettazione della piattaforma ItalyTodo.it, open data + open design per mettere in rete oltre 10000 luoghi culturali italiani

Ø Ideazione e progettazione del progetto vincitore Bando regione Lombardia su Attrattori Unesco dal titolo "La Grande @ttrazione" basato sulla messa in rete e digitalizzazione con gamification dei siti unesco lombardi con funzioni di marketplace culturale

Ø Game director di Father and Son (2017), il primo videogioco al mondo pubblicato da un museo. Il progetto nasce in collaborazione col Museo Archeologico Nazionale di Napoli ed il Mibact. Oltre quattro milioni di download e case study a livello mondiale

Ø Allestimento sala 4D immersiva per il museo di Annibale a Tuoro (in Umbria). Il video della battaglia di Annibale al Trasimeno è stato ricostruito in realtà virtuale utilizzando complessi motori grafici provenienti dall'industria del videogiochi. I visitatori sentiranno la loro sedia tremare, la vaporizzazione dell'acqua sul volto ed altri effetti sentoriali.

Ø Game director di Past for Future (2018) videogioco ufficiale del Museo Marta di Taranto. Su finanziamento Mibact, direzione generale turismo, si è posto l'obiettivo di sperimentare gli impatti dei videogiochi nel creare nuove forme di turismo (game tourism). Premiato da ArTribune come miglior progetto digitale in ambito culturale nel 2018.

Ø Game director e screenwriter A Life in Music (2019), videogioco ufficiale del Teatro Regio di Parma. Per la prima volta al mondo teatro, musica e gaming hanno dialogato per dar vita ad un progetto di interactive narrative.

Ø Game direct Beyond Our Lives (2019), videogioco ufficiale di Toscana Promozione Turistica per connettere un'area vasta collegata dall'identita degli Etruschi.

Ø Realtà co-vincitrice del bando Con i Bambini, capofila Favara Cultural Park, col progetto P.ARCH. Per la prima volta architetti, educatori e game designer insieme per riprogettare le città pilota (Favara, Palermo, Roma, Milano) attraverso Minecraft e la creatività degli studenti che realizzeranno tramite il gioco la città che vorrebbero nel 2030.

Ø Producer del primo videogioco de La Galleria degli Uffizi di Firenze "The Medici Game – Murder at Pitti Palace". Videogioco interamente 3D con grafica foto realistica.

Ø Game Designer progetto gioco di carte comune di Rosarno, Distorie. Il progetto nasce in ambito collaborativo avendo vista coinvolta la comunità locale nell'elaborazione delle storie narrate.

Ø Firenze Game, primo videogioco ufficiale del Comune di Firenze con l'obiettivo di favorire la scoperta delle attrazioni meno note e periferiche del capoluogo toscano. Il mio ruolo è stato quello di ideatore della struttura di gioco e producer. Una produzione Digitalfun srl e Linea Comune Spa.

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre: italiano

Lingue straniere

	COMPRENSIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
inglese	B2	B2	B2	B2	B2

Livelli: A1 e A2: Utente base - B1 e B2: Utente autonomo - C1 e C2: Utente avanzato
Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue - Scheda per l'autovalutazione

Competenze professionali

Ø Cultura Digitale
Ø Processi di Innovazione
Ø Gaming e Gamification design
Ø Progettazione sistemi tecnologici

Competenze digitali

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato	Utente autonomo	Utente avanzato

Competenze digitali - Scheda per l'autovalutazione