



## Carlo Cuomo

**Nazionalità:** Italiana **Data di nascita:** 04/02/1988

**Numero di telefono:** (+39) 3803669994

**Indirizzo e-mail:** [d.carlocuomo@gmail.com](mailto:d.carlocuomo@gmail.com)

**Sito web:** [www.ilprofdelledutainment.it](http://www.ilprofdelledutainment.it)

**Lavoro:** via San Giovanni Bosco, 47, 84126 Salerno (Italia)

### PRESENTAZIONE

---

#### **Formatore, Designer e Consulente esperto di Edutainment, Gamification, Media, IT e UX**

Nerd. Creativo. Campano. Curioso. Umanista Digitale.

Profondo sostenitore del modus operandi "comportati con gli altri come vorresti si comportassero con te" e del valore del Capitale Umano, mi occupo da oltre dieci anni di Formazione, Consulenza e Design nei settori Edutainment, Gamification, Media, IT e UX.

Dopo essere stato Autore del Piano di Studi e Direttore Accademico del primo corso di Laurea in Videogiochi e Animazione, accreditato in Italia e a Malta dai rispettivi Ministeri dell'Istruzione, ed essere diventato "Il Prof dell'Edutainment" su tutti i social, ad oggi, con oltre 30 collaborazioni con Università ed Enti di Formazione, più di 100 Partner e Clienti e migliaia di collegamenti con professionisti, ho portato a termine più di duecento progetti e creato un numero ancora maggiore di relazioni e facilitazioni.

### ISTRUZIONE E FORMAZIONE

---

#### **Laurea Magistrale LM in "Spettacolo teatrale, cinematografico, digitale: Teorie e Tecniche"**

*Sapienza Università di Roma* [ 2011 - 2015 ]

#### **Master's degree in "Animazione 3D e Compositing Apple Shake"**

*Sapienza Università di Roma* [ 2009 - 2011 ]

#### **Laurea in "Arti e Scienze dello spettacolo digitale"**

*Sapienza Università di Roma* [ 2007 - 2010 ]

### ESPERIENZA LAVORATIVA

---

#### **Responsabile Didattico - Formatore - Docente**

*Libero Professionista* [ 2011 - Attuale ]

Ho iniziato il mio percorso da formatore alla "Sapienza" di Roma, per poi diventare autore del Piano di Studi, Direttore Accademico e Responsabile Tirocini del primo corso di Laurea Triennale in Videogiochi e Animazione accreditato in Italia e a Malta. Nel corso degli anni sono stato ideatore e docente di diversi percorsi formativi sia universitari che professionali sui temi dell'Edutainment, dell'Entertainment e dell'Umanesimo Digitale. Mi occupo inoltre di Alta Formazione per l'UE e per i principali fondi di formazione finanziata (Fondir, Fondirigenti, FBA, Fondimpresa ed altri) proponendo corsi tecnici, metodologici e di potenziamento delle soft skill che utilizzano la presenza del gioco sotto forma di video game, escape room, spettacoli teatrali interattivi e altre forme di Edutainment.

## Project Manager - Producer - Designer

**Libero Professionista** [ 2011 – Attuale ]

Lato consulenza ricopro il ruolo di Project Manager, Producer e Designer per progettazioni e produzioni interne a bandi (Horizon 2020, MIUR, MISE, Erasmus+, FSE, FESR ed altri) dove utilizzo l'Edutainment, l'IT, la Gamification e l'Entertainment. In generale, mi occupo di ideare, progettare, produrre e sviluppare app mobile, video game, film, serie tv, cartoni animati, esperienze AR, VR e in Mixed Reality ed altro. Lavoro come consulente per numerose aziende italiane ed estere e mi sono specializzato nell'applicazione dell'Edutainment e della Gamification in tutti i settori.

### PROGETTI

---

[ 2024 – Attuale ]

**Docente per "Infiniti Mondi - Casa delle Tecnologie Emergenti"** Docente CONFORM S.c.a.r.l. per quanto riguarda le attività formative della CTE Infiniti Mondi del Comune di Napoli, con i seguenti corsi:

- Game Design for ICC: I videogiochi come elemento di valorizzazione e promozione del patrimonio artistici e culturali;
- Gamification per le ICC: Potenziare l'engagement delle esperienze di fruizione e le strategie di marketing;
- UX XR & Metaverse Design.

[ 2024 – Attuale ]

**Docente per l'Università di Camerino** Docente del corso di "Game Design" per il corso di Laurea Triennale in "Informatica per la Comunicazione Digitale" dell'Università di Camerino.

[ 2024 – Attuale ]

**Docente per EITD** Docente EITD del corso "La Realtà Aumentata nei processi di innovazione aziendale" tenutosi presso ABC Napoli, un percorso intenso e stimolante per capire come XR, Metaverso, IA, Digital Twin, Blockchain, Gamification e altre innovazioni tecnologiche e metodologiche possano migliorare i processi relativi alla fornitura dell'acqua.

[ 2023 – Attuale ]

**Formatore per Fondazione Golinelli** Formatore dei corsi "Gamification per la Didattica" e "I social network come metodologia didattica" rivolti ai professori delle scuole di tutta Italia.

[ 2023 – Attuale ]

**Consulente per il Laboratorio Metaverso della CTE Infiniti Mondi del Comune di Napoli** Consulente per CONFORM S.c.a.r.l. relativamente alle 4 isole del Laboratorio Metaverso della CTE Infiniti Mondi del Comune di Napoli:

- ISOLA 1 - Metaverso online
- ISOLA 2 - Metaverso in AR
- ISOLA 3 - Metaverso da toccare
- ISOLA 4 - Metaverso immersivo per la regia virtuale

[ 2022 – Attuale ]

**Fondatore del Collettivo ItaLudus** ItaLudus è gruppo di recente formazione nato per ideare, progettare e sviluppare giochi con un focus specifico sul mondo del Gioco da Tavolo e seguendo le logiche dell'Edutainment, con l'obiettivo di creare prodotti divertenti e coinvolgenti dal forte valore educativo o divulgativo.

Il Collettivo vanta personalità illustri come Andrea Angiolino, giornalista, autore con oltre quaranta libri pubblicati, docente e game designer con un numero elevatissimo di giochi realizzati, Dario Massa, game designer specializzato nel gioco analogico e nel gioco applicato a discipline non ludiche che vanta diverse pubblicazioni e Viola Nicolucci, psicologa psicoterapeuta con una formazione in neuroscienze che ha verticalizzato la sua esperienza al design e all'analisi degli aspetti comportamentali ed emotivi dell'esperienza utente con videogiochi e applied games.

Oltre ai membri, sono coinvolti numerosi disegnatori, illustratori, coloristi, 3D artist, influencer, game designer, organizzatori di eventi e aziende di stampa 3D o tipografia per consentire a chi si avvarrà dei servizi del Collettivo ItaLudus di poter usufruire anche dei servizi terzi ad esso collegati.

[ 2019 – Attuale ]

**QA Supervisor di "Madievals", avventura grafica punta e clicca di Meangrip Game Studios S.r.l.** Il gioco, completamente in 3D, ha come protagonista un indomito cavaliere di nome Rusty Steelknee, cacciatore di reliquie preziose, giunge nel Regno di Manzasun. Non si sa nulla di lui, a parte il fatto che non si separa mai dal suo elmo, dal suo cavallo Spoffy e dall'intimo di ghisa, e che il suo scopo è quello di impadronirsi della Lampada Idolo, custodita all'interno del Tempio dell'Ascensione. Il Regno, però, è stato colpito da una maledizione e avvolto da una terribile oscurità perenne. Molto presto, Rusty - anche a causa del suo carattere orgoglioso e di una serie di coincidenze non esattamente fortuite - si troverà invischiato in qualcosa di più grande di lui. Ma Rusty saprà affrontare l'avventura a testa alta e con il suo sarcasmo ai limiti dell'auto flagellazione riuscirà a districarsi da situazioni fuori dal comune.

[ 2018 – Attuale ]

**Produttore degli spettacoli teatrali de "Lo Spettacolo Interattivo", format registrato, in cui gli spettatori, tramite la pagina web [www.ilprofdelledutainment.it/spettacolo-interattivo](http://www.ilprofdelledutainment.it/spettacolo-interattivo) possono interagire con lo spettacolo** Produttore degli spettacoli teatrali de "Lo Spettacolo Interattivo", format registrato, in cui gli spettatori, tramite la pagina web [www.ilprofdelledutainment.it/spettacolo-interattivo](http://www.ilprofdelledutainment.it/spettacolo-interattivo) possono interagire con lo spettacolo. Questo format nasce con l'intento di avvicinare giovani al teatro e proporre spettacoli a metà tra il medium teatrale e quello videoludico grazie all'interattività. In essi, infatti, lo spettatore potrà:

- influenzare, con le proprie scelte, il corso della storia, decidendo, in una diramazione narrativa, cosa accadrà sul palco e alterando le vicende narrate come se fosse in un videogioco;
- partecipare a indagini, intuendo e comunicando il nome dell'assassino e come lo ha capito utilizzando lo smartphone, come se stesse partecipando a una Cena con Delitto;
- prendere parte a quiz e giochi sempre contestualizzati dal punto di vista narrativo.

[ 2017 – Attuale ]

**Producer, Project Manager e Game Designer di "Reverse: Time Collapse", avventura grafica in terza persona su viaggi del tempo e storia americana in uscita su PC, PS4 e Xbox One, di Meangrip Game Studios S.r.l.**

[ 2024 ]

**Autore del Podcast "1UP - Come i videogiochi mi hanno salvato (donandomi una vita extra)"** Autore del Podcast "1UP - Come i videogiochi mi hanno salvato (donandomi una vita extra)".

A volte, nella vita, come nei videogiochi, c'è bisogno di un piccolo aiuto, di una nuova skill o di una "extra life" ed è questa consapevolezza ad aver ispirato "1UP. Come i Videogiochi mi hanno salvato (donandomi una vita extra)", un contenuto molto diverso dal solito. Ogni episodio di 1UP è, infatti, un racconto personale, sincero e improvvisato che vuole emulare una chiacchierata con un amico, una seduta da uno psicologo o un flusso di coscienza avuto una notte che non si riusciva a dormire.

[ 2024 ]

**Docente CONFORM S.c.a.r.l. per Code This Lab srl** Docente CONFORM S.c.a.r.l. per i corsi tenuti a dirigenti e dipendenti di Code This Lab srl:

- Gamification for Business Solution;
- User Experience Design.

[ 2024 ]

**Co-docente CONFORM S.c.a.r.l. per Cart Part** Co-docente CONFORM S.c.a.r.l. del corso "Brand awareness, reputazione, viralità e risultati commerciali" tenuto a dirigenti e dipendenti di Cart Part insieme ad Alessandra Cresci, Business & Marketing Coach.

[ 2024 ]

**Consulente MediTech - Competence Center per Cart Part** Consulente MediTech - Competence Center per la stesura dell'Audit Tecnico per Cart Part sui temi della gamification, della brand identity e dell'innovazione tecnologica.

[ 2024 ]

**Consulente MediTech - Competence Center per L'ABCD Edutainment** Consulente MediTech - Competence Center per L'ABCD Edutainment, in particolare per:

- la creazione di contenuti formativi su zSpace;
- per il miglioramento e l'innovazione dell'esperienza utente su zSpace;
- per la creazione di un'academy dedicata alla formazione tramite zSpace e altri strumenti tecnologicamente innovativi.

[ 2022 - 2023 ]

**Formatore per Geeks Academy dei corsi di "Game Design" e "Gamification"**

[ 2022 - 2023 ]

**Sceneggiatore e Game Designer per Serie TV e EduGame edutainment ideati e progettati da Downing Street S.r.l. / The Next Agency e inseriti nei corsi di formazione e-learning prodotti da Eulab S.r.l.** Serie TV:

- "Scelte di Pancl.A." per il corso "Il futuro del digitale. Smart technologies e metaverso";
- "Giovani Anziani Progressisti" per il corso "Il futuro del digitale. Smart technologies e metaverso";
- "Verso la meta" per il corso "Il futuro del digitale. Smart technologies e metaverso";
- "Il giorno della marmotta" per il corso "Violenza di genere";
- "Visioni a confronto" per il corso "Inclusione";
- "La cultura del rispetto" per il corso "Inclusione";
- "AbborData Analysis" per il corso "Data analytics - usare i dati in modo efficace";
- "TOP" per il corso "Data analytics - usare i dati in modo efficace";
- "Quali sono i tuoi programmi" per il corso "Data analytics - usare i dati in modo efficace";
- "Il lavoro più difficile al mondo" per il corso "Safety";
- "Quattro salti in Padel" per il corso "Safety";
- "Un leader elettrico" per il corso "Safety".

Evaluation EduGame per i corsi di:

- "Data analytics - usare i dati in modo efficace";
- "La comunicazione digitale tra storytelling e persuasione";
- "Gestione dei conflitti e leadership digitale";
- "Il futuro del digitale. Smart technologies e metaverso";
- "Violenza di genere";
- "Inclusione sociale";
- "Green e sostenibilità";
- "Safety".

[ 2021 - 2023 ]

**Membro della Commissione eSport LND - FIGC**

[ 2021 - 2023 ]

**Docente per NABA - Nuova Accademia di Belle Arti di Roma e Milano** Docente per NABA - Nuova Accademia di Belle Arti di Roma e Milano per i corsi di:

- Laboratorio di Game Production;
- Game Culture;
- Game Design I e II;
- Career Development;

- Interaction Storytelling;
- Workshop di Sintesi per Tesi di Laurea.

[ 2020 – 2023 ]

**Designer e Project Manager della Piattaforma di Gamification sviluppata per il progetto "4I – MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY"** Designer e Project Manager della Piattaforma di Gamification sviluppata da Maestro ICT per Conform S.c.a.r.l. per il progetto "4I – MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY", finanziato dal Fondo per la Crescita Sostenibile – Sportello "Fabbrica intelligente" PON I&C 2014 – 2020.

La Piattaforma di Gamification è una piattaforma web omnichannel che, attraverso REST API, garantisce diverse integrazioni con differenti linguaggi, framework, CMS, software o engine. Grazie a questa piattaforma, i developer sono in grado di applicare la gamification attraverso diversi strumenti e modalità, tracciando e monitorando i diversi comportamenti utente, prescindendo dal prodotto in cui viene integrata e beneficiando di un sistema CRUD (Create, Read, Update, Destroy).

Tale piattaforma, integrata con il Framework di progetto, prevede diverse funzionalità in grado di far gamificare prodotti diversificati grazie a punteggi, classifiche, badge ed altri parametri della gamification, gestire gli utenti, attraverso moduli di autenticazione e registrazione, attingere a item multimediali esterni o caricati su Repository e beneficiando di un sistema di creazione di checklist e gestione asset esperienze.

[ 2020 – 2023 ]

**Designer e Project Manager del Framework 4I sviluppato per il progetto "4I – MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY"** Designer e Project Manager del Framework 4I sviluppato da Conform S.c.a.r.l. per il progetto "4I – MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY", finanziato dal Fondo per la Crescita Sostenibile – Sportello "Fabbrica intelligente" PON I&C 2014 – 2020.

Il Framework 4I è uno strumento pensato per facilitare la creazione di applicativi AR, VR e MR in Unity e la relativa personalizzazione per rendere scalabile la commercializzazione degli applicativi finali. In particolare, consente di rendere agevolmente implementabili i macro processi comuni a diversi settori, permettendo di:

- impostare un progetto Unity relativo ad applicativi AR, VR ed MR;
- usufruire di template grafici e funzionalità preimpostati già predisposti per le funzionalità del Framework come:
- Autenticazione, per la registrazione e l'identificazione di un utente;
- Remote Assistance, per video call in view sharing utilizzando icon set generici e tutti gli item multimediali prodotti per l'azienda;
- Collaboration, per consentire a più operatori, presenti nello stesso posto e dotate del medesimo visore, di svolgere il training condividendo la vista;
- Training AR, per supportare un operatore nell'apprendimento di un processo grazie ad un percorso guidato;
- Training VR, per simulare in realtà virtuale di un processo di lavoro;
- Memorizzazione Offline/aSync: per consentire le operazioni di training sul visore anche in assenza di rete internet;
- Collegamento con la Piattaforma di Gamification: per l'innesto di dinamiche gamificate all'interno delle esperienze;
- facilitare il caricamento degli item multimediali e la creazione di esperienze che utilizzano i suddetti item;
- facilitare l'export delle esperienze create come Unity Asset Bundle e del relativo upload sulla Piattaforma di Gamification;
- agevolare l'export dell'applicativo finale e la selezione dei device utilizzati.

[ 2020 – 2023 ]

**Designer e Project Manager delle esperienze di Remote Assistance per il progetto "4I – MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY"** Designer e Project Manager delle esperienze di Remote Assistance installate sull'App AR/MR 4I sviluppata da Conform S.c.a.r.l. per il progetto "4I – MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY", finanziato dal Fondo per la Crescita Sostenibile – Sportello "Fabbrica intelligente" PON I&C 2014 – 2020.

Il modulo di Remote Assistance è composto da:

- un eseguibile per pc che consente al supervisore di avviare l'operazione di Remote Assistance;
- una specifica voce di menù presente nell'applicativo Xreal che dà la possibilità all'operatore di accedere a tale sessione.

Grazie all'eseguibile pc il supervisore può:

- visionare ciò che vede l'operatore;
- disegnare delle linee colorate per evidenziare e tratteggiare alcuni elementi direttamente sulla vista dell'operatore;
- utilizzare un icon set standardizzato per indicare ed evidenziare meglio operazioni o elementi direttamente sulla vista dell'operatore;
- manipolare gli elementi inseriti nella vista dell'operatore, spostandoli a seconda delle esigenze;
- utilizzare un puntatore dinamico per direzionare la vista dell'operatore;
- aggiungere item multimediali quali immagini, documenti, audiovisivi, modelli 3D ed altri, supervisionando da remoto tale processo di lavoro.

[ 2020 - 2023 ]

**Designer e Project Manager delle esperienze di Collaboration per il progetto "4I - MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY"** Designer e Project Manager delle esperienze di Collaboration installate sull'App VR/MR 4I sviluppata da Conform S.c.a.r.l. per il progetto "4I - MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY", finanziato dal Fondo per la Crescita Sostenibile - Sportello "Fabbrica intelligente" PON I&C 2014 - 2020.

Il modulo di Collaboration consente ad un operatore che indossa un visore di visionare e manipolare oggetti 3D, statici o animati, insieme ad altri operatori dotati di visore.

Grazie a questo modulo, ogni operatore dotato di visore può:

- creare la sua personale stanza condivisa;
- accedere a stanze create da altri operatori;
- inserire modelli tridimensionali, statici o animati, all'interno dell'ambiente condiviso;
- manipolare tali oggetti, spostandoli, ruotandoli o ridimensionandoli e facendo partire delle animazioni.

Ogni azione fatta da un operatore viene visionata in tempo reale anche dagli altri, trasformando questo spazio condiviso in un ambiente utile al brainstorming o alla didattica.

[ 2020 - 2023 ]

**Designer e Project Manager delle esperienze di Training AR/MR per il progetto "4I - MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY"** Designer e Project Manager delle esperienze di Training AR/MR installate sull'App AR/MR 4I sviluppata da Conform S.c.a.r.l. per il progetto "4I - MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY", finanziato dal Fondo per la Crescita Sostenibile - Sportello "Fabbrica intelligente" PON I&C 2014 - 2020.

Il modulo di Training AR/MR consente all'operatore di avviare le esperienze di Training disponibili, avendo anche la possibilità di scaricarle per una fruizione offline.

Grazie a questo modulo, l'operatore può imparare a svolgere vari processi aziendali visionando, oltre a ciò che vede realmente:

- una check list delle operazioni da fare;
- item multimediali quali immagini, documenti, audiovisivi, modelli 3D ed altri che illustrano come svolgere quella determinata task;
- ulteriori indicazioni testuali sul come svolgere quella determinata azione;
- punteggi e badge ottenuti dai suoi progressi.

L'operatore può, inoltre, personalizzare l'interfaccia grafica, spostando e ridimensionando le varie schermate.

In particolare, per il dimostratore di progetto "Noval" è stata progettata un'esperienza di Training AR/MR con lo scopo di migliorare la formazione dei serramentisti rispetto al taglio, alla lavorazione e al montaggio di un infisso Noval.

Per il dimostratore di progetto "CTI FoodTech" è stata progettata un'esperienza di Training AR/MR con lo scopo di migliorare la formazione e il supporto del personale dell'azienda nelle operazioni di montaggio e fine tuning del

denocciolatore di pesche "modello 320ZPF" e, nello specifico, l'assieme Testata, in quanto uno dei più delicati e tecnologicamente complicati assiemi di questo macchinario.

[ 2020 - 2023 ]

**Designer e Project Manager delle esperienze di Training VR/MR per il progetto "4I - MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY"** Designer e Project Manager delle esperienze di Training VR/MR installate sull'App VR/MR 4I sviluppata da Conform S.c.a.r.l. per il progetto "4I - MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY", finanziato dal Fondo per la Crescita Sostenibile - Sportello "Fabbrica intelligente" PON I&C 2014 - 2020.

Il modulo di Training VR/MR consente all'operatore di simulare, in un ambiente virtuale tridimensionale realistico, un'esperienza di Training.

Grazie a questo modulo, l'operatore può imparare a svolgere vari processi aziendali attraverso:

- la manipolazione, mediante controller, dei diversi modelli 3D relativi al processo da svolgere, simulando in modo interattivo l'operazione reale;
- una check list contenente le varie task da eseguire, che si aggiornerà man mano che le operazioni saranno portate a termine;
- video di approfondimento che gli illustrano come svolgere l'operazione;
- ulteriori indicazioni testuali relative a come svolgere quella determinata task;
- l'ottenimento di punteggi e badge a seconda dei suoi progressi.

In particolare, per il dimostratore di progetto "CTI FoodTech" è stata progettata un'esperienza di Training VR che consente a un operatore di simulare il montaggio di una Testina della Testata del denocciolatore 320 ZPF in un ambiente tridimensionale realistico, guidato passo dopo passo da una check list di operazioni da compiere e da altre indicazioni visive.

[ 2020 - 2023 ]

**Designer e Project Manager dell'App AR/MR 4I sviluppata per il progetto "4I - MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY"** Designer e Project Manager dell'App AR/MR 4I sviluppata da Conform S.c.a.r.l. per il progetto "4I - MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY", finanziato dal Fondo per la Crescita Sostenibile - Sportello "Fabbrica intelligente" PON I&C 2014 - 2020.

Questo applicativo, fruibile su smart glasses Xreal, è dotato di:

- un sistema di Login personalizzato per i dipendenti aziendali;
- modulo di Remote Assistance, che prevede funzioni di video call in view sharing utilizzando icon set generici e tutti gli item multimediali prodotti per l'azienda quali immagini, video, PDF, modelli 3D animati ed altri;
- modulo di Training AR, per supportare un operatore nell'apprendimento di un processo grazie ad un percorso guidato composto da check list formate da task operative e supportate da immagini, modelli 3D animati, video ed altre risorse multimediali che gli illustrano i diversi passaggi.

[ 2020 - 2023 ]

**Designer e Project Manager dell'App VR/MR 4I sviluppata per il progetto "4I - MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY"** Designer e Project Manager dell'App VR/MR 4I sviluppata da Conform S.c.a.r.l. per il progetto "4I - MIXED REALITY, MACHINE LEARNING, GAMIFICATION AND EDUCATIONAL FOR INDUSTRY", finanziato dal Fondo per la Crescita Sostenibile - Sportello "Fabbrica intelligente" PON I&C 2014 - 2020.

Questo applicativo, fruibile su visori Meta Quest 2, 3 e Pro, è dotato di:

- un sistema di Login personalizzato per i dipendenti aziendali;
- modulo di Training VR, che consiste in una simulazione in realtà virtuale di un processo di lavoro;
- modulo di Collaboration, che consente a più operatori, presenti nello stesso posto e dotati del medesimo visore, di svolgere il training condividendo la vista.



[ 2019 – 2023 ]

**Docente di "Game Design" nel "Master in Game Design & Development" organizzato dall'ISAS di Napoli**

[ 2018 – 2023 ]

**Supervisore alla produzione di Tour 360° per la Conform S.c.a.r.l.** I Virtual Tour 360° sono stati realizzati per siti culturali/turistici e musei per coinvolgere il visitatore in una nuova esperienza, capace di stimolarne i sensi e produrre un impatto emozionale tale da amplificare il suo interesse verso le opere d'arte in sé e gli spazi in cui immerso, incentivando così il suo desiderio di conoscenza. I Tour esperienziali interattivi 360° per PC e Mobile possono essere fruiti in qualsiasi momento, abbattendo così i limiti spaziali e temporali in favore di una nuova promozione discreta delle location, che avvicini ad esse anche il pubblico dei più giovani, senza però allontanare quello tradizionale, coinvolgendo i visitatori ancora di più nell'esperienza grazie agli oggetti interattivi utilizzati che gli consentiranno di accedere ai numerosi item multimediali messi a disposizione.

[ 2017 – 2023 ]

**Docente del corso di Sound Art Design, dei corsi di Laurea in Comunicazione Digitale, classe L20, e DAMS, classe L3 della Link Campus University**

[ 2023 ]

**Designer e Project Manager delle "Teche Olografiche" sviluppate da Insonnia Team S.r.l. per MediTech Competence Center** Le teche olografiche realizzate consentono di far vivere in maniera interattiva e coinvolgente la visita di due importanti location culturali, Villa Campolieto (Ercolano) e i Musei Federiciani. Grazie ad esse gli spettatori avranno la sensazione di trovarsi visivamente immersi in uno spazio tridimensionale e, al tempo stesso, interagendo con le teche sarà possibile accedere a due cacce al tesoro culturali, in realtà aumentata, dedicate a ciascuna delle due esperienze.

Le Teche Olografiche sono state realizzate per il progetto ANEMA – AVVICINARSI A NAPOLI CON ESPERIENZE MULTICANALI AUMENTATE, cofinanziato dall'Unione Europea, dallo Stato Italiano e dalla Regione Campania, nell'ambito del POR Campania FESR 2014/2020 – ASSE 3 – Obiettivo specifico 3.1 – Azione 3.1.1 – Avviso Pubblico per il Sostegno alle MPMI Campane nella realizzazione di Progetti di Trasferimento Tecnologico e Industrializzazione.

[ 2023 ]

**Responsabile Scientifico del progetto "I.M.A.G.E." per Prism Consulting S.r.l.** Il progetto, sviluppato per il bando "Il cinema e L'Audiovisivo a scuola – Progetti di rilevanza territoriale" – DG-CA| 11/03/2022| DECRETO 863 – CIPS – Cinema e Immagini per la Scuola – Piano nazionale di educazione all'immagine per le scuole promosso dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione e del Merito, ha previsto, in diverse scuole di ogni ordine e grado della Regione del Veneto, dei corsi relativi allo sviluppo di videogiochi ed alla produzione cinematografica con un focus particolare sull'Edutainment e sulla valorizzazione del territorio attraverso questi media.

Gli output di progetto sono stati:

- 4 cortometraggi realizzati dagli studenti;
- un videogioco su Giotto, fruibile online gratuitamente.

[ 2023 ]

**Responsabile scientifico e Game Director per EduGame Standalone "Giotto e i colori perduti" di Prism Consulting S.r.l.** Giotto e i colori perduti è un'avventura grafica, giocabile gratuitamente da browser, in cui si vestono i panni di un ragazzino di nome J che, per completare una ricerca scolastica su Giotto, decide di giocare a un vecchio videogioco che vede come protagonista proprio il grande pittore. A causa di un errore, però, il ragazzo viene catapultato all'interno del gioco e si ritrova ad aiutare Giotto nella ricerca dei materiali necessari alla creazione dei suoi colori, che gli sono da poco stati rubati da un ladro. Inizia così un viaggio attraverso una serie di comuni veneti in cui J può reperire componenti e pigmenti naturali, apprendendo, nel contempo, tecniche pittoriche e altre informazioni relative al pittore ed ai luoghi visitati che gli saranno utili per completare la sua ricerca.

Il gioco è stato realizzato nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola, promosso dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione e del Merito, a valle di un'attività formativa e laboratoriale sul Game Development e sulla Valorizzazione Culturale attraverso il Videogioco svolta con gli studenti delle scuole di ogni



ordine e grado ubicate nelle location coinvolte. Tale attività ha visto partecipare attivamente gli studenti allo sviluppo del gioco. Nel gioco si potranno esplorare i comuni veneti di Padova, Valeggio sul Mincio e San Vito di Leguzzano, scoprendone la storia e le tradizioni. L'avventura si sviluppa in particolare nei seguenti luoghi: Cappella degli Scrovegni e Piazza delle Erbe a Padova; il Castello Scaligero di Valeggio sul Mincio e Buso della rana a San Vito di Leguzzano. Tutti gli approfondimenti sui luoghi sono visionabili nel quaderno degli appunti del gioco.

[ 2023 ]

**Docente dei corsi "Project Management" e "Time Management" organizzati da Spici S.r.l. nel corso dell'iniziativa "Startups Go Global"** I corsi, ideati e progettati secondo le logiche dell'Edutainment e della Gamification, hanno utilizzato rispettivamente il videogioco "W.I.N. - Winning Intercultural Negotiations" e le escape room, per far apprendere i principi del Project e del Time management attraverso processi di learning by doing.

[ 2023 ]

**Docente e Consulente in materia di Edutainment e Gamification per Formativamente**

[ 2023 ]

**Designer e Project Manager della Piattaforma "Anema Streaming Platform" sviluppata Pura Digital S.r.l. per Conform S.c.a.r.l.** La Piattaforma, fruibile da web e da mobile, consente agli utenti di fruire di contenuti multimediali quali:

- video
- tour 360°
- audio
- documenti
- immagini

in modo unico e personalizzato in base ai loro interessi.

[ 2023 ]

**Designer e Project Manager dell'App in AR "AnemApp" per iOS e Android sviluppata da Conform S.c.a.r.l.** L'App è stata sviluppata per il progetto ANEMA – AVVICINARSI A NAPOLI CON ESPERIENZE MULTICANALI AUMENTATE, cofinanziato dall'Unione Europea, dallo Stato Italiano e dalla Regione Campania, nell'ambito del POR Campania FESR 2014/2020.

Essa permette di visitare la città di Napoli grazie a percorsi personalizzati generati dall'Intelligenza Artificiale, in grado di comprendere gli interessi di ciascun visitatore e suggerire luoghi vicini, fruibili in quel momento e coerenti con il loro profilo.

In sintesi, l'app contiene:

- itinerari turistico-culturali
- visite esperienziali geolocalizzate e in realtà aumentata
- tour virtuali delle tappe e degli itinerari
- sezione dedicata alle strutture associate del Convention Bureau Napoli

In particolare, l'App è collegata, tramite un Connettore ML creato per il progetto ANEMA, ad un ecosistema digitale che consente di:

- registrarsi;
- visitare la città di Napoli attraverso itinerari personalizzati, generati in real time dall'algoritmo di recommendation realizzato, in grado di consigliare il percorso migliore, basandosi sulla posizione degli utenti, su data e ora di accesso, sulle informazioni meteorologiche, sulle preferenze fornite in fase di registrazione da ciascun visitatore e sull'accessibilità dei luoghi di interesse in quel momento;
- effettuare ricerche tra i punti di interesse e le opere della città di Napoli presenti nel database collegato all'App;
- consultare e approfondire le informazioni relative alle opere e ai diversi punti di interesse ricercati, grazie alla fruizione di schede dedicate, audio-guide, video e link a siti web;
- visionare la sezione dedicate ad alcune delle strutture pubbliche e private affiliate al network Convention Bureau Napoli;
- fruire di contenuti e cacce al tesoro in realtà aumentata;

- dialogare con un avatar conversazionale per scoprire tantissimi contenuti multimediali quali audiovisivi, tour 360°, immagini, pubblicazioni editoriali in realtà aumentata e tanto altro;
- far divertire gli utenti, da soli o in gruppo, ad acquisire corone, scalare le classifiche e partecipare alle cacce al tesoro in realtà aumentata di Villa Campolieto e dei Musei Federiciani.

[ 2023 ]

**Designer e Project Manager del software "Open-Data Consultation System" sviluppato da Maestro ICT S.r.l.** L'

Open-Data Consultation System è un'interfaccia web che consente di effettuare delle ricerche sugli utenti che utilizzano l'App "AnemApp" e la "Anema Streaming Platform" e sulle loro preferenze. Nello specifico, è possibile restituire una risposta efficace al fabbisogno delle strutture ricettive in merito alla profilazione e all'acquisizione di informazioni su preferenze e abitudini dei turisti congressisti mediante, appunto, l'interrogazione, da parte delle strutture partner del Convention Bureau Napoli, dei dati relativi alle preferenze e alle abitudini degli utenti, senza accedere ai loro dati personali.

L'ODCS è stato realizzato per il progetto ANEMA – AVVICINARSI A NAPOLI CON ESPERIENZE MULTICANALI AUMENTATE, cofinanziato dall'Unione Europea, dallo Stato Italiano e dalla Regione Campania, nell'ambito del POR Campania FESR 2014/2020 – ASSE 3 – Obiettivo specifico 3.1 – Azione 3.1.1 – Avviso Pubblico per il Sostegno alle MPMI Campane nella realizzazione di Progetti di Trasferimento Tecnologico e Industrializzazione.

[ 2023 ]

**Designer e Project Manager di "Holo-Congress" sviluppato da Hevolus Innovation S.r.l. per MediTech**

**Competence Center** Holo-Congress è un insieme di soluzioni tecnologiche pensate per supportare i processi di lavoro degli organizzatori di eventi e delle strutture ricettive congressuali. Nello specifico, Holo-Congress si compone di:

- una piattaforma web di allestimento spazi nella quale, utilizzando ricostruzioni 3D di sale esistenti e modelli tridimensionali di elementi di arredo o attrezzature tecniche, un operatore è in grado di allestire una location virtuale e condividerla, sotto forma di metaverso navigabile, con potenziali clienti;
- un configuratore olografico che, mediante l'utilizzo del dispositivo Microsoft HoloLens 2, mette a disposizione dei potenziali clienti un'esperienza immersiva di Mixed Reality, in cui è possibile allestire uno spazio vuoto sovrapponendo oggetti virtuali al mondo reale, così da restituire una preview della location allestita.

Le soluzioni Holo-Congress sono state realizzate per il progetto ANEMA – AVVICINARSI A NAPOLI CON ESPERIENZE MULTICANALI AUMENTATE, cofinanziato dall'Unione Europea, dallo Stato Italiano e dalla Regione Campania, nell'ambito del POR Campania FESR 2014/2020 – ASSE 3 – Obiettivo specifico 3.1 – Azione 3.1.1 – Avviso Pubblico per il Sostegno alle MPMI Campane nella realizzazione di Progetti di Trasferimento Tecnologico e Industrializzazione.

[ 2023 ]

**Designer e Project Manager dell' "Anema Museum" sviluppato da Insonnia Team S.r.l. per MediTech**

**Competence Center** L'Anema Museum è un metaverso espositivo in cui gli utenti possono incontrarsi, dialogare e visionare output e contenuti prodotti per il progetto. Tramite questo museo gli utenti possono incontrarsi virtualmente in uno spazio condiviso, indipendentemente dalla loro posizione fisica, creando un'esperienza di incontro e collaborazione completamente immersiva. Ogni visitatore può muoversi liberamente attraverso un proprio Avatar, accedere ai diversi contenuti presenti e vivere un'esperienza di confronto, condivisione e conoscenza del progetto e dei suoi principali prodotti, quale collante tra l'esperienza in loco e quella virtuale.

L'Anema Museum è stato realizzato per il progetto ANEMA – AVVICINARSI A NAPOLI CON ESPERIENZE MULTICANALI AUMENTATE, cofinanziato dall'Unione Europea, dallo Stato Italiano e dalla Regione Campania, nell'ambito del POR Campania FESR 2014/2020 – ASSE 3 – Obiettivo specifico 3.1 – Azione 3.1.1 – Avviso Pubblico per il Sostegno alle MPMI Campane nella realizzazione di Progetti di Trasferimento Tecnologico e Industrializzazione.

[ 2023 ]

**Project Manager dello sviluppo di un applicativo per Microsoft HoloLens 2 funzionale all'evento "The Jackal Meta-Show", in veste di Consulente MediTech Competence Center e Netminds S.r.l.** L'applicativo sviluppato

garantisce la possibilità ad un operatore dotato di visore di inserire nello spazio set di modelli 3D selezionabili da una repository online ad una workstation di regia di utilizzare le informazioni mandate dal dispositivo Microsoft HoloLens 2™ per effettuare lo streaming in real-time dell'immagine di una telecamera 360° reale includendo anche i modelli 3D allocati nello spazio. Mediante tale applicativo installato sul visore, l'operatore può infatti settare la scala e la posizione nello spazio, grazie ad un marker, di suddetti gruppi di modelli, opportunamente suddivisi in step e stadi in modo da seguire la coerenza narrativa e didattica dell'evento live, oltre che la posizione di una telecamera 360° virtuale in modo che combaci con la posizione di una telecamera 360° reale fisicamente allocata nello spazio ed in grado di allineare la posizione spaziale degli oggetti con quelli virtuali presenti nel visore, grazie al marker. Tali operazioni consentono all'applicativo di trasmettere alla workstation di regia un gruppo di informazioni, relative a stadi e step del set di modelli e coerenza visiva in relazione al punto di vista della camera, consentendole di effettuare lo streaming simultaneo dell'immagine 360° acquisita dalla telecamera reale, con relativa presenza in campo dell'operatore dotato di visore, ed il rendering del set di modelli 3D selezionato inserito nell'ambiente, rispettando il punto di vista della telecamera stessa come se tali set di modelli fossero fisicamente allocati nello spazio.

L'applicativo realizzato ha consentito di mettere in scena lo spettacolo "The Jackal Metashow". Per tale evento, esso è stato utilizzato in una sessione didattica a distanza (DAD) interattiva, contestualizzata narrativamente e drammaturgicamente nello spettacolo, nel corso della quale:

- presso la sede di Roma il cast attoriale, mettendo in scena una sessione d'esame alla presenza di alcune comparse/studenti, ha registrato alcuni video comici riferiti al contesto ed al rapporto studentessa esaminanda e professore;
- i momenti di attesa tra un ciak e l'altro sono stati intervallati da un Professore universitario, operatore dotato di visore Microsoft HoloLens 2™, che ha tenuto una reale lezione inerente al Cinema alle persone presenti sul set, agli spettatori sul web ed a sei studenti dotati di visore VR Meta Quest 2, situati presso la sede MediTech di Napoli, utilizzando l'applicativo realizzato ed innestando nell'ambiente i set di modelli 3D come supporto didattico alla lezione;
- tali momenti didattici, beneficiando della suddivisione in stadi e step, hanno rispettato la continuità narrativa dell'evento, consentendo agli spettatori di visionare ed ascoltare la lezione, decidendone il punto di vista, visionando in simultanea il Set, il Professore dotato di visore, mediante la fotocamera 360°, oltre che i modelli 3D innestati nell'ambiente.

[ 2023 ]

**Editor del film "Sinapsi" prodotto dalla Conform S.c.a.r.l. e autore del Trailer** Il lungometraggio, grazie ad un importante cast con Beatrice Arnera, Nino Frassica, Massimo Venturiello e tante altre attrici e attori, noti al grande e piccolo schermo, mette in evidenza, nel contesto culturale e paesaggistico di Napoli, l'impatto che l'Intelligenza Artificiale può avere sull'innovazione dei modelli di business delle piccole, medie e grandi imprese, ma anche delle strutture pubbliche e private dedite all'organizzazione di eventi e alla promozione e valorizzazione del patrimonio, rimarcando l'importanza della sicurezza digitale.

Il film è stato realizzato per il progetto ANEMA – AVVICINARSI A NAPOLI CON ESPERIENZE MULTICANALI AUMENTATE, cofinanziato dall'Unione Europea, dallo Stato Italiano e dalla Regione Campania, nell'ambito del POR Campania FESR 2014/2020 – ASSE 3 – Obiettivo specifico 3.1 – Azione 3.1.1 – Avviso Pubblico per il Sostegno alle MPMI Campane nella realizzazione di Progetti di Trasferimento Tecnologico e Industrializzazione.

[ 2023 ]

**Supervisore per la Conform S.c.a.r.l. del corto di animazione "Anemotion", prodotto dalla Conform S.c.a.r.l. e realizzato da Insonnia Team S.r.l. e autore del trailer** Questo cortometraggio di animazione mostra il potenziale sviluppo turistico e congressuale della città di Napoli, raccontato attraverso la storia di due fratelli, entrambi napoletani, uno di nascita e l'altro di adozione. Felice, musicista, rimasto a Napoli, utilizza la musica per tenere bambini a rischio lontani dalla strada; Jonas, ingegnere, ha sviluppato con il suo team internazionale, applicativi in grado di unire la cultura e il turismo con l'intelligenza artificiale.

Il corto è stato realizzato per il progetto ANEMA – AVVICINARSI A NAPOLI CON ESPERIENZE MULTICANALI AUMENTATE, cofinanziato dall'Unione Europea, dallo Stato Italiano e dalla Regione Campania, nell'ambito del POR

[ 2023 ]

**Docente per Form Retail** Docente Form Retail nell'ambito del Piano Formativo "QU.I.D. - Qualità, Innovazione e Digitalizzazione" per i moduli:

- Il digital multi-project management;
- Fare digital marketing;
- Vendita di servizi e prodotti formativi in chiave digitale;
- Sviluppo di contenuti digitali creativi.

[ 2021 – 2022 ]

**Docente Conform S.c.a.r.l. per il progetto "DGR 866 - T.R.I.A.L. - Tecnologie per il Rilancio degli Asset Locali"** Docente per i moduli:

- Implementare la strategia di innovazione digitale;
- New service design: nuovi pacchetti di offerta turistica del territorio;
- Trial-app: l'app in ar per vivere il territorio veneto;
- Implementare la strategia di innovazione digitale.

[ 2021 – 2022 ]

**Docente Conform S.c.a.r.l. per il progetto "DGR 1010 - C.H.A.N.C.E.S. - Cultural Heritage, Nuove Competenze E Soluzioni"** Docente per i moduli:

- Esperienze aumentate di realtà applicate al restauro e alla conservazione del bene culturale;
- Usare i social media in maniera finalizzata al proprio business nel campo della conservazione e del restauro dei beni culturali.

[ 2019 – 2022 ]

**Docente Conform S.c.a.r.l. per il progetto "I.D.E.A. - Innovazione, digitalizzazione e apprendimento"** Docente per i moduli:

- Digital Transformation Strategy;
- Nuovi servizi alla collettività: dall'idea al progetto;
- Matching domanda offerta di innovazione digitale culturale tra consumer e producer;
- Appartenenza culturale: l'app in ar alla scoperta delle eccellenze;
- Museo digitale diffuso: accrescere l'esperienza della visita culturale;
- VA.L.TER.- valorizzare location e territorio con la visual novel;
- Esperienze aumentate di realtà applicate all'erogazione dei servizi;
- APP-AR: sviluppo di App in realtà aumentata per la fruizione dei beni culturali;
- Creazione di App in AR per le biblioteche partner culturali.

[ 2018 – 2022 ]

**Designer e Project Manager dell'App in AR "MediAR" per iOS e Android prodotta da Conform S.c.a.r.l.** L'App permette di sviluppare soluzioni interattive e immersive in realtà aumentata che, attraverso l'utilizzo della fotocamera del device, permettono sia di veicolare informazioni a supporto del Business (con contenuti che andranno ad aumentare quanto già contenuti in brochure, flyer, roll up, manifesti, ecc.), che di consentire la fruizione di contenuti transmediali culturali, artistici e di intrattenimento in ambienti reali (come ad es.: musei, palazzi storici, biblioteche, chiese, piazze, ecc.).

I prodotti editoriali sono realizzati con soluzioni finalizzate a diverse tipologie di comunicazione, mediante l'attivazione di campagne ad hoc, personalizzate per durata, permanenza e tipologia di contenuto caricato all'interno

dell'App MediAR. Ad ogni prodotto sarà possibile aggiungere diverse tipologie di contenuti multimediali (foto, video, audio, file PDF, oggetti 3D e la possibilità di collegamento ai canali social e siti web), successivamente fruibili in AR.

Tale App è stata utilizzata in diversi progetti nazionali e internazionali per sviluppare:

- due cacce al tesoro online in AR per il "Museo della Giostra" di Bergantino e per il "Distretto Turistico Venezia Orientale";
- una caccia al tesoro in AR per il "Museo di Asolo";
- sei escape room in AR per le biblioteche Venete;
- contenuti AR per la mostra personale della pittrice Olga Marciano "Effetto Farfalla";
- un'esperienza ludico formativa in AR per la Scuola Grande San Giovanni Evangelista di Venezia.

[ 2017 - 2022 ]

**Consulente e Coordinatore Didattico per Fondimpresa** Consulente della Prism Consulting S.r.l. per il Piano Formativo "Te.M.A. - Territorio e Miglioramento Aziendale", Avviso 4/2017.

Coordinatore Didattico Conform S.c.a.r.l. per il Piano Formativo "S.A.L.T.O. - Sviluppo Aziendale, Learning e Training Organizzativo" - Avviso n. 2/2022 e per il Piano Formativo "I.C.A.R.O.- Innovare le Competenze e Accrescere i Risultati Organizzativi", Avviso: 1/2020.

[ 2022 ]

**Project Management e Game Design dell'EduGame Standalone "NonnAvventura: alla scoperta delle nuove tecnologie" sviluppato da Conform S.c.a.r.l.** "NonnAvventura: alla scoperta delle nuove tecnologie", videogioco educativo culturale realizzato sotto forma di avventura grafica cartoon, ha come obiettivo quello di valorizzare sia il patrimonio culturale dei dimostratori del Progetto "Vasari - Valorizzazione Smart del patrimonio Artistico delle città Italiane" nelle città di Salerno, Matera, Bari, L'Aquila e Palermo che le tecnologie realizzate e testate nell'ambito del progetto. Il progetto è stato promosso e attuato da SANTER REPLY S.P.A. (capofila), @CULT S.r.l., Officine Rambaldi S.r.l., ILLOGIC S.r.l., HERITAGE S.r.l., Risorse S.r.l., Università degli Studi di Milano, Università degli Studi di Salerno, Università degli Studi del Molise, DATABENC S.c.a.r.l. (CONFORM S.c.a.r.l.; WebGenesys S.r.l.; ES S.r.l. Progetti e Sistemi), Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica - CINI (Politecnico di Bari; Università degli Studi dell'Aquila; Università degli Studi di Palermo; Università degli Studi del Sannio di Benevento), a valere sull'avviso di cui al Decreto Direttoriale del MIUR n. 1735/2017 (Avviso per la presentazione di progetti di ricerca industriale e sviluppo sperimentale nelle 12 Aree di specializzazione individuate dal PNR 2015-2020).

La storia è direttamente collegata alla docufiction "Arianna", ed è incentrata sulla figura di Nonno Salvatore il quale, all'interno del gioco, si troverà ad essere l'inaspettato e sbalordito concorrente del programma televisivo Trivial Nonno. La presentatrice è sua nipote Arianna che gli pone domande sui dimostratori del progetto Vasari e le varie tecnologie utilizzate per valorizzare il patrimonio culturale. Non essendo in grado di rispondere, Salvatore scopre con stupore che il premio in palio è l'affetto di sua nipote Arianna, che va via delusa dallo studio televisivo.

Salvatore troverà l'aiuto di un personaggio ignoto, che gli si presenta come la Tecnologia, e attraverso l'uso di uno speciale strumento tecnologico, dovrà trovare e scansionare oggetti, interagire con l'ambiente e risolvere enigmi per sbloccare le Schede Informative che forniscono le risposte alle domande del quiz. Tra dialoghi sul gap generazionale e sulla tecnologia come strumento a supporto della valorizzazione dei beni culturali, Salvatore comprenderà il funzionamento e l'importanza delle nuove tecnologie, ma scoprirà anche che in realtà la sua avventura è stata tutta un sogno.

[ 2022 ]

**Project Manager e Game Designer dell'EduGame Standalone "Changes - Digital Transformation Experience" sviluppato da Conform S.c.a.r.l.** "Changes - Digital Transformation Experience" è uno Standalone EduGame gratuito sul tema della Digital Trasformation, finanziato da Fondimpresa nell'ambito del progetto C.A.M.P. - Competitività Aziendale e Miglioramento delle Performance".

Il gioco, ideato e sviluppato per essere un percorso formativo interattivo e ludico basato su un processo di apprendimento learning by doing, è un'avventura grafica 2D punta & clicca in prima persona in cui il giocatore vestirà i panni di Mattia Nicastro, un dipendente neoassunto in azienda alle prese con un processo di Digital Transformation che la CEO ha deciso di intraprendere con il suo supporto. Il gioco si divide in undici livelli appartenenti a due

categorie: didattici e situazionali. Nei primi, il giocatore dovrà approfondire diversi argomenti legati alla Digital Transformation e presentarli alla CEO attraverso dialoghi con scelte a risposta multipla, mentre nei secondi vivrà delle situazioni critiche in ufficio e dovrà riuscire a proporre alla CEO la giusta soluzione da adottare per risolvere il problema. Il tutto acquisendo informazioni su Digital Transformation, Digitization e Digitalization, le tecnologie SMACIT, l'Industry 4.0, la servitizzazione, il Business Model Innovation, il modello multidimensionale, le digital capabilities, oltre che numerose soluzioni tecnologiche adottabili in un processo di Digital Transformation. Nel corso del gioco, il fruitore/learner riceverà feedback sulle azioni compiute e scelte fatte che andranno a definire il risultato finale dell'esperienza ludica, assimilabile al grado di apprendimento. Il gioco vanta di un sistema di tracciamento e reportistica sviluppato ad hoc che consentirà al fruitore di ricevere un Report Finale contenente una valutazione della sua performance oltre che l'attestato di partecipazione.

[ 2022 ]

**Project Manager e Game Designer del videogioco "Sulle tracce di Carlo Levi. Il sogno di una memoria dipinta" sviluppato dalla Prism Consulting S.r.l.** Il gioco è stato prodotto dalla Fondazione Luigi Gaeta – Centro Studi Carlo Levi, in collaborazione con il Comune di Buccino e la Soprintendenza Archeologica belle arti e paesaggio per la provincia di Salerno e Avellino, in relazione al Progetto "itinerario gamificato e museo orizzontale. Percezioni e rappresentazioni del meridione nella pittura di Carlo Levi", finanziato e promosso dalla Regione Campania e realizzato da Scabec Spa, linea "Cultura 2020" – "Piano strategico Cultura e Beni Culturali".

Sulle tracce di Carlo Levi. Il sogno di una memoria dipinta, giocabile gratuitamente sul web, è incentrato sulla storia di Carlo Levi pittore e sulla Questione Meridionale. Il titolo, avventura grafica cartoon 2D punta e clicca localizzata sia in italiano che in inglese, pone il giocatore nei panni della studiosa Benedetta Gioia che, dopo aver avuto un'apparizione onirica di Carlo Levi, si prodigherà nella ricerca di alcuni simboli nascosti nel borgo di Buccino, sua terra natale, che le serviranno per sbloccare i cassetti nascosti di uno strano cofanetto che ha ritrovato dentro il suo studio.

La trama del gioco è divisa in due atti. Il primo, della durata di cinquanta minuti, è disponibile sulla pagina web della Fondazione Luigi Gaeta – Centro Studi Carlo Levi. Il secondo atto, che include elementi aggiuntivi e approfondimenti, è completabile in dieci minuti e giocabile nel Museo su una postazione totem dedicata oltre che sul web, inserendo uno specifico codice. Al termine dell'atto principale presente sul sito, infatti, verrà indicato al giocatore che l'itinerario e le opere presenti nel gioco sono fruibili visitando Buccino e che sarà possibile giocare a un capitolo aggiuntivo solo visitando il Museo o richiedendo presso il Museo il codice necessario da inserire nel gioco online.

[ 2022 ]

**Promotore e divulgatore dell'iniziativa Hack-a-toy di Clementoni**

[ 2022 ]

**Docente Conform S.c.a.r.l. per il progetto "DGR 818 - E.C.C.O. - E-Cultural and Creative Opportunities"** Docente per i moduli:

- Implementare la strategia di innovazione digitale;
- Edutainment culturale.

[ 2022 ]

**Docente Conform S.c.a.r.l. per il progetto "I.M.A.G.E.: Interactive Movie And Game Experiences" - Piano Nazionale Cinema per la scuola promosso da MIC e MIM - Bando: D.D. 863 "Il cinema e l'audiovisivo a scuola - Progetti di rilevanza Territoriale"** Docente per il modulo "Valorizzare il territorio con edugame e corti".

[ 2022 ]

**Consulente Spici S.r.l. per la stesura della sezione dedicata al laboratorio di Gaming per il progetto presentato e vinto dal Comune di Napoli in merito alla Casa delle Tecnologie Emergenti**



[ 2022 ]

**Stesura dei Piani di Rilancio per il progetto E.C.C.O.: E-Cultural and Creative Opportunities, per il bando "Laboratorio Veneto. Strumenti per il settore cultura" - DGR N. 818 del 23/06/2020, finanziato dal Fondo Sociale Europeo 2014-2020**

[ 2022 ]

**Project Manager e Designer dell'App "Trial", sviluppata dalla Prism Consulting S.r.l. e disponibile sugli store iOS e Android** Trial è un'App nata con l'intento di promuovere e valorizzare il territorio veneto e le sue strutture turistiche, utilizzando itinerari geolocalizzati ed esperienze di realtà aumentata per vivere momenti di scoperta in modo sicuro, distanziato e digitalmente evoluto.

L'App prevede una funzione informativa per ogni azienda, con info generali, informazioni di contatto ed elementi di editoria aumentata ed una funzionalità di scoperta del territorio sia in modalità off-site, navigando l'App, che on-site, grazie alla geolocalizzazione ed alla realtà aumentata. L'App è stata realizzata per il progetto, finanziato dalla Regione del Veneto con la DGR 866 "T.R.I.A.L. - Tecnologie per il Rilancio degli Asset Locali".

[ 2022 ]

**Regista per le installazioni immersive di Palazzo D'Avalos presentate nel corso dell'iniziativa "Procida Capitale italiana della Cultura"** Tali installazioni, prodotte dalla Prism Consulting S.r.l. per Mare Group S.p.A., sono state utilizzate per far rivivere al turista la vita dei detenuti del carcere borbonico sito nel palazzo attraverso proiezioni olografiche basate su video con attori realizzati con la tecnica del Green Screen.

[ 2022 ]

**Docente V.E. Research** Docente per i moduli:

- Gestire i processi di digital transformation;
- Growth hacking e agile marketing.

[ 2019 - 2021 ]

**Contributor per il videogioco "Shadows on the Vatican: Nightingale", avventura testuale a bivi di Meangrip Game Studios S.r.l.** Il gioco parla della misteriosa Nightingale che, scrivendo su un blog e usando la sua oscura abilità, ha salvato per anni persone in pericolo. Oggi è obbligata a cancellare ogni traccia della sua attività, e il killer che la costringe a farlo è proprio una delle persone che ha aiutato.

[ 2019 - 2021 ]

**Coordinatore Didattico del Piano Formativo Fondir/2017 Protocollo 331 "PRO.S.P.E.C.Ts. - Programmazione Strategica, People Engagement, Communication and Talents" e Docente per Conform S.c.a.r.l.** Docente:

- per il Piano Formativo "P.I.X.E.L. - Percorsi Innovativi per l'Empowerment e la Leadership", Avviso: Fondir/18, dei corsi:
  - Blogger e instagrammer;
  - Interactive theatre method;
  - Game experience for business solution;
- per il Piano Formativo "Digital scenarios: analizzare e interpretare il mondo digitale", Avviso: Fondir 2/19, per i moduli:
  - Gli scenari digitali;
  - Digital impact strategy;
- per il Piano Formativo "A.F.T.E.R.- Azioni Formative: Tecnologie, Esperienzialità e Risultati", Avviso: Fondir 1/19, per i moduli:
  - Strategie di comunicazione digitale sui social media;
  - Tra passato e presente i valori del futuro;
- per il Piano Formativo "D.I.e.S - Digitalizzazione, Innovazione e Strategia", Avviso: Fondir 5/21, per i moduli:
  - Digital Impact Strategy;
  - Digital scenarios;



- per il Piano Formativo "Realtà alterate e intelligenza artificiale per la competitività aziendale" - Avviso FONDIR: 2/2021, per i moduli:
  - Realtà alterate e applicazioni formative e culturali;
  - Al for learning.

[ 2019 – 2021 ]

**Docente Conform S.c.a.r.l. per il progetto "T.EC.A. - Tradizioni, Eccellenze e Culture Aziendali"** Docente per i moduli:

- Heritage marketing;
- Esperienze aumentate di realtà applicate al settore del patrimonio aziendale;
- La bottega si presenta;
- Percorsi della tradizione: il museo diffuso dei mestieri.

[ 2021 ]

**Project Manager e Game Designer dell'EduGame Standalone "A Great Opportunity - Project Management Experience" sviluppato da Conform S.c.a.r.l.** "A Great Opportunity – Project Management Experience" è un videogioco gratuito sul tema del Project Management, finanziato da Fondimpresa, nell'ambito del progetto M.A.T.R.I.X. 4.0 – Metalmeccanica, Avanzamento Tecnologico e Risultati Innovativi X il 4.0". Il gioco, ideato e sviluppato per essere un percorso formativo interattivo e ludico basato su un processo di apprendimento learning by doing, è un'avventura grafica 2D punta & clicca in cui il giocatore vestirà i panni di Francesca Rao, una tirocinante alle prese con una tesi di laurea sul Project Management relativa all'azienda in cui sta svolgendo il tirocinio e dovrà apprendere le conoscenze di base legate all'argomento che la porteranno a stillare alcuni documenti come l'OBS, il WBS, il GANTT e l'RBS. Per farlo, il giocatore, nei panni di Francesca, dovrà esplorare i vari ambienti, dialogare con tutti i colleghi per acquisire le informazioni necessarie, interagire con oggetti e predisporre i diversi documenti che si utilizzano nel processo di Project Management. Nel corso del gioco, il fruitore/learner riceverà feedback sulle azioni compiute e scelte fatte che andranno a definire il risultato finale dell'esperienza ludica, assimilabile al grado di apprendimento. Il gioco vanta di un sistema di tracciamento e reportistica sviluppato ad hoc che consentirà al fruitore di ricevere un Report Finale contenente una valutazione della sua performance oltre che l'attestato di partecipazione.

[ 2021 ]

**Project Manager e Game Designer della visual novel "Frammenti d'identità. La ricerca di una memoria perduta" sviluppata da Conform S.c.a.r.l.** "Frammenti di Identità. La Ricerca di una Memoria Perduta" è una Visual Novel gratuita, nata per raccontare e valorizzare la storia e l'enogastronomia di alcuni comuni dell'Opitergino-Mottense, ovvero Cimadolmo, Ponte di Piave, Oderzo, Motta di Livenza e Cessalto ed è stata realizzata nell'ambito del progetto IDEA – Innovazione, digitalizzazione e apprendimento approvato e finanziato, a valere sul POR FSE2014/2020 Regione del Veneto – DGR 540 del 30/04/2019 – Agire PA. Percorsi per governare il cambiamento e creare valore per cittadini e imprese. L'obiettivo del gioco è promuovere i luoghi, la storia, l'enogastronomia e le tradizioni dei comuni interessati. Nella storia il giocatore vestirà i panni di un giovane che ha perso la memoria e che deve ritrovarla. Gli unici indizi a sua disposizione saranno una mappa ed alcuni oggetti trovati nelle tasche del giubbotto. Per fortuna, una ragazza di nome Zoe, che lo ha visto in difficoltà, è disposta ad aiutarlo e le sue conoscenze del territorio e della storia saranno di grande aiuto per riuscire a far ritrovare la memoria al giocatore. Dalle sue scelte dipenderà l'esito del gioco, positivo o negativo, ed è quindi importante che il giocatore faccia quante più domande possibile a Zoe ottenendo quante più informazioni possibile sui luoghi che si intende valorizzare. In particolare la storia è articolata nei seguenti luoghi:

- Cimadolmo: Piave, Biblioteca (Giacomo Agostinetti), MIC – Museo Identitario Comunale;
- Ponte di Piave: Negrizia, Casa Parise, Museo Ponte;
- Oderzo: Cason di Piavon, Museo Eno Bellis, Duomo;
- Motta di Livenza: Basilica, Fondazione Giacomini, Duomo;
- Cessalto: Laghetto Valeri, Villa Ronchesello Zanazzo, Bosco;

Al termine del gioco si potrà accedere ad una gallery che mostrerà le diverse location riproposte in veste cartoon e ad altre immagini dei luoghi con didascalia.

[ 2021 ]

**Game Designer del videogioco formativo "W.I.N. - Winnings Intercultural Negotiations" sviluppato dalla Prism Consulting S.r.l.** "W.I.N. – Winnings Intercultural Negotiations" è un Evaluation EduGame sul tema della negoziazione interculturale che nasce per valutare l'apprendimento degli studenti relativamente a contenuti appresi durante moduli formativi, creando scelte interattive e ludiche basate sui concetti esplosi internamente alle unità didattiche. Il gioco viene proposto in bundle o con un percorso formativo e-learning composto da video pillole o organizzato con lezioni in aula, entrambi incentrati sui temi della negoziazione interculturale e altri argomenti tra cui learning organization, competenze trasversali e digital transformation. All'interno del gioco sono comunque presenti delle schede di approfondimento per consentire anche a chi non fruisce del percorso formativo, di approfondire gli argomenti di base trattati. Il gioco è un'avventura grafica 2D punta & clicca in cui il giocatore vestirà i panni di un Innovation Advisor indiano alle prese con una trattativa interculturale per l'acquisto di servizi da una società italiana durante la quale dovrà fare leva sulle proprie doti di negoziazione oltre che sulle soft skill. Grazie all'interattività, il giocatore potrà scegliere tra diverse opzioni di dialogo, interagire con gli oggetti presenti nell'ambiente, risolvere piccoli enigmi e gestire gli atteggiamenti e le posture che cambieranno l'evoluzione narrativa del gioco e che incideranno sul suo punteggio finale. Un sistema di tracciamento e reportistica, sviluppato ad hoc, consentirà al fruitore di ricevere un Report Finale contenente una valutazione della sua performance. Tale report presenterà diversi dati utili per la sua valutazione come il tempo impiegato, il numero di aiuti utilizzati, in quali parti dell'esperienza ludica ha adottato comportamenti in linea con quanto appreso e quando invece ha commesso errori, illustrando anche quale avrebbe dovuto essere il comportamento corretto da adottare o l'azione giusta da compiere.

[ 2021 ]

**Produttore esecutivo, Project Manager, Supervisore Artistico e Sceneggiatore del cartone animato interattivo e ludico "Sofia alla scoperta del Veneto" prodotto da Conform S.c.a.r.l.** Il cartone si sviluppa come un video interattivo in cui l'utente, dopo aver visto una scena introduttiva, potrà selezionare dalla mappa quale provincia visitare e guardare una parte del cartoon ad essa dedicata. Al termine del video, l'utente potrà giocare ad un minigame (uno diverso per ognuna delle sei province) oltre che poter tornare alla mappa per visitare altre location.

La storia vede come protagonista Sofia, una ragazzina che vaga per le campagne Venete in compagnia del papà. Mentre camminano, Sofia urta una gondola d'oro molto sporca ma sicuramente di valore visto che ha anche elementi in vetro di Murano, così decide di pulirla. Dopo averla sfregata, una nuvola di fumo fuoriesce dalla punta dell'oggetto e si vedono due occhi rossi apparire nella nube che spaventano Sofia ed il papà. Fortunatamente è solo un simpatico leone magico che si dichiara essere il genio protettore della cultura Veneta e che propone a Sofia di intraprendere un viaggio con lui grazie ad una mappa magica, per andare alla scoperta delle eccellenze delle province venete.

Il cartone animato è stato realizzato per promo-comunicare le finalità e gli obiettivi generali della DGR N.1987/2018 – Botteghe e Atelier Aziendali – La tradizione si rinnova per guardare al futuro POR-FSE 2014-2020 Regione del Veneto.

[ 2021 ]

**Designer e Project Manager dell'app in AR gamificata "MUB - Museo della bonifica"** Questa è l'App ufficiale del MUB - Museo della Bonifica che si trova a San Donà di Piave, nella Città Metropolitana di Venezia.

Grazie a quest'App, disponibile in italiano, inglese e sloveno, è possibile conoscere la storia del "MUB - Museo della Bonifica", che si trova a San Donà di Piave, nella Città Metropolitana di Venezia, e acquisire numerose informazioni utili per pianificare una visita come il costo del biglietto, gli orari di apertura e chiusura, i servizi attivi e molto altro. Si può anche beneficiare di link diretti per mettersi in contatto con il MUB, sia via mail che telefonicamente, per visionare i social, il sito web e per attivare il navigatore che, grazie al GPS, condurrà direttamente al museo.

Oltre a queste funzionalità, l'App funge da vera e propria guida del MUB. Consente, infatti, di esplorare le quattro sezioni del museo - archeologica, etnografica, bellica e bonifica, offrendo una visita coinvolgente, emozionante ed interattiva grazie a schede di approfondimento, immagini, video esclusivi e animazioni in realtà aumentata.

L'App, inoltre, presenta un'esclusiva modalità "caccia al tesoro" che porterà alla scoperta della storia e dei personaggi del territorio attraverso il tempo. La realtà aumentata, infatti, permetterà di affrontare diversi enigmi inquadrando le relative soluzioni.

[ 2021 ]

**Project Manager e Gamification Designer per la piattaforma per le prove INVALSI finanziata dalla Regione Campania e sviluppata da Maestro ICT e Game Designer del videogioco associato alla piattaforma sviluppato da CodeThisLab S.r.l.** Per incentivare l'engagement degli studenti nelle prove INVALSI e il relativo studio di italiano e matematica, è stata implementata una piattaforma e-learning altamente ludicizzata e gamificata. Oltre ai classici quiz previsti dalle prove ed alla presenza di numerosi bignami e documenti di approfondimento, la piattaforma prevede punti, badge, crediti, classifiche, amici ed altri strumenti di gamification, spendibili dagli studenti in dei racing game in cui, in gare di corsa con navicelle spaziali o moto futuristiche, poter sfidare altri studenti. Il miglioramento nelle prove INVALSI e lo studio dei materiali didattici consente agli studenti di accedere a nuovi circuiti e a nuovi veicoli, incentivando lo studio e l'apprendimento.

[ 2021 ]

**Supervisore alla post-produzione del docufilm "Partenoplay" prodotto da Conform S.c.a.r.l.** Il docufilm "Partenoplay", realizzato nell'ambito delle attività del Progetto "Remiam - Rete dei Musei Intelligenti ad Alta Multimedialità", racconta il patrimonio culturale materiale e immateriale di Napoli attraverso un format inedito cross-mediale che unisce arti, storie, miti, leggende e persone della città attraverso la profonda leggerezza della canzone d'autore contemporanea. La città come laboratorio di bellezza, innovazione e generazione di creatività, pervasa dai versi dei nuovi cantautori e cantattori partenopei. Gli artisti sono stati selezionati all'interno di una rosa composta da 15 candidati e la scelta si è basata, oltre che sull'esperienza maturata nella realizzazione e interpretazione di brani apprezzati dal pubblico, anche e soprattutto sulla loro identificazione e appartenenza allo spaccato socio-culturale dei quartieri che più rappresentano la napoletanità. Il loro sguardo e le loro canzoni provano a fermare momenti che segnano il vissuto degli abitanti al punto da far emergere un'immagine unitaria di una Napoli in continuo divenire. Una ballata "plurale" su una realtà inesorabilmente viva e contraddittoria, da denunciare e da difendere. Tale docufilm è stato sviluppato per il progetto "REMIAM - Rete Musei Intelligenti ad Alta Multimedialità" cofinanziato dall'Unione Europea, dallo Stato Italiano e dalla Regione Campania, nell'ambito del POR Campania FESR 2014-2020 POR FESR CAMPANIA 2014-2020 Asse 1 - Ricerca e Innovazione.

[ 2021 ]

**Editor degli episodi "Palle in rete" e "Stay Forecast" della sitcom aziendale "Di chi è la Call-PA" prodotta dalla Conform S.c.a.r.l. per il DLL Group, sede italiana, e Docente per il Piano Formativo "DLL in 4,0" per il modulo "DIGITAL STORYTELLING"** La sitcom "Di chi è la Call-PA" è nata per sensibilizzare i dipendenti sulle buone pratiche comportamentali da attuare in azienda attraverso una narrazione leggera e divertente.

[ 2019 - 2020 ]

**QA Supervisor per il videogioco "The Hand of Glory", avventura grafica 2D punta e clicca di Meangrip Game Studios S.r.l.** Il gioco racconta di come la sfida di un pericoloso serial killer fa precipitare la carriera del detective Lazarus Bundy in un baratro senza via d'uscita.

[ 2019 - 2020 ]

**VFX Supervisor e autore del Trailer della web serie "ALICE - Artificial Light Intelligence For Cultural Experience" prodotta dalla Prism Consulting S.r.l. disponibile su Amazon Prime Video** La Web Serie Educativa è stata ideata per promuovere e valorizzare il patrimonio culturale, attraverso l'uso delle tecnologie digitali, con soluzioni in AR e VR, e per facilitare la propensione all'imprenditorialità nel settore creativo e culturale. Vista la valenza della serie e dei temi trattati, "A.L.I.C.E." è stata scelta dalla partnership del progetto "Digital Humanist", finanziato dal Programma Erasmus+ Strategic Partnership for Higher Education, quale strumento innovativo per facilitare l'approfondimento delle tematiche previste dal percorso per "Digital Humanist", così come definito dai partner, per innestare negli studenti dei percorsi di laurea delle Università dei Paesi coinvolti (IT, ES, GR, BG, PL), con particolare riferimento a quelli di estrazione umanistica, di osservare e quindi comprendere l'importanza delle competenze digitali e imprenditoriali per innovare la gamma dei prodotti e dei servizi di promozione e valorizzazione degli asset culturali, attraverso l'applicazione di soluzioni di land branded content experiential marketing (digital storytelling, web-com, web-series, sketch-com, fiction), e l'utilizzo di tecnologie avanzate (scenografie digitali 3D e in realtà aumentata, applicazioni in mobilità, ambienti di fruizione immersiva, ecc.), per innovare i servizi digital-based della filiera culturale.

[ 2019 – 2020 ]

**Editor e autore del Trailer del film "Magari Resto" prodotto dalla Prism Consulting S.r.l.** "Magari resto" è un film che parla della verità, della scelta e del senso che possiamo dare alle nostre vite facendo quella giusta. A Marina di Camerota Francesca si sta preparando per il suo matrimonio, quando si rende conto che qualcosa nella sua vita non torna. Così la ragazza comincia a farsi domande importanti e a cercare risposte, anche nella fede, grazie all'aiuto di Don Fabio, fino ad inciampare nella verità che diventerà l'unico elemento utile per fare le sue scelte.

[ 2018 – 2020 ]

**Formatore e Consulente dell'azienda 4Man S.r.l.** Formatore e Consulente dell'azienda 4Man S.r.l., società esperta di Coaching e PNL, con la quale ha realizzato alcuni percorsi formativi tra cui:

- Lead Game - Gamification & Coaching;
- La formula del successo (Guest) - Edizione 2018 - Roma.

[ 2018 – 2020 ]

**Docente Conform S.c.a.r.l.** Docente:

- per il progetto "Gamification solutions per l'Employee Engagement Management", FBA Avviso 3/18, relativamente ai moduli di:
  - Gamification solutions per l'experiential marketing customer-centred;
  - Gamification solutions per l'Employee Engagement Management;
  - Il ruolo emergente dell'edutainment nella fruizione del patrimonio culturale;
- per il progetto "Gam.Ma-Gamification e Management", FBA Avviso 3/18", relativamente ai moduli:
  - AR, VR e Human Computer Interaction;
  - Realtà aumentata e realtà mista, stratificazioni digitali;
  - Modellazione/Animazione 3D;
  - XR applicata al settore cultura;
- per il progetto "PR.IN.T. - Progettazione e Innovazione Tecnologica", Avviso: FBA Avv.3/19, relativamente ai moduli di:
  - 2D/3D Animation: interpolazioni, motion capture e performance capture;
  - Experiential learning;
  - Project work e showcase;
  - Interactive theatre method;
  - Business marketing;
  - Game experience for business solution;
- per il progetto "R.A.T.I.O – Responsabilità, Apprendimento, Tecnologie e Innovazione Organizzativa", FBA 3/19, per i moduli di:
  - Digital storytelling;
  - Digital tools per la produttività e il team working;
- per il progetto "P.A.T.T.E.R.N. – Piano Aziendale per il Trasferimento Tecnologico, la Ricerca e il Networking", Avviso: FBA Avv.3/19, per i moduli di:
  - Modellazione/animazione 3D;
  - GUI: Graphical User Interface & App Design;
  - Realtà aumentata e AI nelle applicazioni turistiche;
  - Business marketing.

[ 2018 – 2020 ]

**Project Manager del progetto "Alla Scoperta della Musica"** "Alla Scoperta della Musica" è un nuovo metodo di insegnamento che, sfruttando il coinvolgimento diretto di Scuola, Insegnanti, Genitori e Alunni, una piattaforma e-learning realizzata appositamente per il progetto, un metodo testato di insegnamento musicale, nuovi strumenti didattici come il cartone animato o il videogioco e il supporto di esperti del settore, mira a insegnare e a far innamorare tutti i bambini della Musica in modo facile, divertente e sicuro.

[ 2017 – 2020 ]

**Curatore della sezione Videogiochi e Nuove Tecnologie dell'Arte e dei Media della Biennale d'Arte Contemporanea di Salerno**

[ 2020 ]

**Designer e Project Manager dell'App "C.H.O.R.A. - Challenge on the Heritage of Regions App" per iOS e Android sviluppata da Prism Consulting S.r.l.** C.H.O.R.A. è un'App turistica che propone ai turisti numerosi itinerari per approfondire, conoscere ed esplorare, alcune delle località tra le più belle del mondo. Grazie a schede di approfondimento e contenuti multimediali, gli utenti potranno scoprire i diversi attrattori culturali di un luogo e lasciarsi guidare in suggestivi itinerari tematici mediante la geolocalizzazione, fruendo di contenuti esclusivi grazie alla realtà aumentata e divertendosi, da soli o con gli amici, scalando le classifiche e completando i percorsi ludici dell'App che tra enigmi e quiz li coinvolgeranno in un'avventura unica. L'App è stata utilizzata in diversi progetti nazionali ed internazionali per gamificare e rendere coinvolgente ed attrattiva la visita di numerose città italiane tra cui Napoli, L'Aquila, Bari, Palermo, Matera, Salerno, Padova e numerose altre. In relazione a Padova, a seguito di un corso di formazione erogato al Comune, l'App è stata utilizzata per valorizzare il percorso "Urbs Picta" relativo a Giotto ed alla Padova del 300', accreditato UNESCO.

[ 2020 ]

**Designer e Project Manager dell'app gamificata in AR "REMIAM" prodotta da Conform S.c.a.r.l.** L'App Challenge AR "REMIAM" propone cinque itinerari tematici per conoscere ed esplorare Napoli. In particolare l'applicazione permette a turisti e/o visitatori, profilati per target (bambini, adolescenti, adulto, esperto), di fruire di percorsi turistici con dinamica gamificata, attraverso i quali scoprire e valorizzare l'immenso patrimonio culturale, materiale e immateriale, ovvero le produzioni artigianali ed enogastronomiche della città partenopea, in lingua italiana e inglese, potendo sia raccogliere informazioni, in modo standard o attraverso tool di AR, grazie alla fruizione di schede di approfondimento e di diversi contenuti multimediali (immagini, video, modelli 3D, ecc.), sia giocare da soli o con gli amici alla risoluzione di enigmi e quiz in un'avventura esperienziale coinvolgente. Tale App è stata sviluppata per il progetto "REMIAM – Rete Musei Intelligenti ad Alta Multimedialità" cofinanziato dall'Unione Europea, dallo Stato Italiano e dalla Regione Campania, nell'ambito del POR Campania FESR 2014-2020 POR FESR CAMPANIA 2014-2020 Asse 1 – Ricerca e Innovazione.

[ 2020 ]

**Designer e Project Manager delle pillole formative a bivi narrativi del percorso di formazione "EQ-Wood" prodotte da Conform S.c.a.r.l.** Con l'utilizzo dei video formativi interattivi a bivi narrativi l'utente ha la possibilità di fruire anche di uno o più scenari ramificati, che, grazie all'utilizzo di piccole clip video, girate in prima e in terza persona, gli consentono di fare delle scelte che influenzeranno l'andamento della storia, potendo così verificare le conseguenze dei comportamenti agiti/scelti in una logica di causa/effetto. In particolare, durante la visione dei video interattivi a bivi narrativi vengono proposti dei quesiti relativi alle possibili decisioni da prendere in merito alla circostanza simulata dagli attori in scena. Le risposte scelte dall'utente apriranno, di volta in volta, un diverso scenario formativo, con annesso feedback positivo/negativo, che lo condurranno alla conclusione della storia acquisendo maggiore consapevolezza delle sue conoscenze in materia. Tale pillole formative sono state sviluppate nell'ambito del progetto EQ-WOOD – European Quality qualifications for the WOODwork and furniture industry (Erasmus + Sector Skills Alliances – Codice identificativo: 591939-EPP- 1-2017- 1-IT- EPPKA2-SSA).

[ 2020 ]

**Supervisore alla post-produzione delle puntate su Napoli del programma "POSTHIT: Tessere di Memoria" prodotte da Conform S.c.a.r.l.** POSTHIT: Tessere di Memoria è un format di produzione audiovisiva per sensibilizzare il pubblico sull'importanza dell'arte e della diversità delle espressioni culturali. Il suo obiettivo è quello raccontare l'Italia e le sue innumerevoli bellezze, adottando nuovi strumenti e modalità di comunicazione, che associano il linguaggio documentaristico al racconto filmico, con uno storytelling coinvolgente capace di ridisegnare il volto dei nostri territori attraverso la voce sia di chi il luogo lo vive, facendo leva sul senso di appartenenza e sul trasferimento intergenerazionale della cultura, sia di chi il luogo lo interpreta mediante esperienze vissute. POSTHIT: Tessere di Memoria, attraverso l'adozione di soluzioni in motion graphic, computer graphic e augmented reality, rappresenta un nuovo modo di far conoscere e scoprire realtà, persone, peculiarità di luoghi e territori, quale esempio di convergenza tra "innovazione" e "tradizione", una proiezione verso il futuro, partendo dalle proprie radici.

[ 2020 ]

**Supervisore alla post-produzione del programma televisivo "Digit" sul tema dell'umanesimo digitale, prodotto da Conform S.c.a.r.l.** Digit è un format innovativo ideato e realizzato per coniugare informazione e formazione, ponendo l'utente al centro dell'esperienza di fruizione. In linea con le più recenti logiche dell'entertainment e di personalizzazione dell'apprendimento, Digit adotta e integra i modelli dello streaming e dell'interattività quali elementi distintivi, che permettono all'utente di scegliere se e quando accedere alle diverse tipologie di contenuti previste e come modulare, in base alle sue esigenze, il suo percorso di apprendimento. Le puntate del programma alternano momenti in studio, in cui la conduttrice, Jennifer Mischiati, introduce i diversi argomenti, con interviste a docenti ed esperti e brevi clip video, estratte dalla serie "Alice", che fungono da ponte tra il momento "informativo" e quello formativo vero e proprio. Tale programma è stato sviluppato nell'ambito del progetto "Digital Humanist", finanziato dal Programma Erasmus+ Strategic Partnership for Higher Education.

[ 2018 - 2019 ]

**Docente di "Game Design" del corso "Progettazione di un prodotto videoludico" per il corso di formazione GAMEPLAY & INTERACTION PROGRAMMER, promosso dalla Regione Lazio e organizzato da AKT a Roma**

[ 2016 - 2019 ]

**Project Manager e VFX Supervisor di diversi video realizzati dalla I Red Produzioni** Tra i video realizzati ci sono:

- Video per architetti di integrazione modelli 3D all'interno di riprese con drone con tecnica del Compositing;
- Videoclip Musicali:
- Chi vuol essere Milionario? - Clementino ft. Fabri Fibra;
- Mare di notte - Clementino;
- Spot promozionali;
- Spot Istituzionali.

[ 2019 ]

**Supervisore alla Post Produzione e autore del Trailer del film "Passpartù - operazione doppiozero" distribuito da Confom Scarl e prodotto da Prism Consulting Srl.** Una commedia fatta di amore, amicizia e grandi sogni. La magica terra cilentana è stata scelta per raccontare una storia che parla di giovani, dei loro sogni e di un avvincente confronto/scontro generazionale.

La vittoria del bando per la gestione di uno storico palazzo-albergo del piccolo paesino di Ceraso, spinge quattro ragazzi neolaureati a trasferirsi dalla metropoli napoletana al silenzioso Cilento, scoprendo le bellezze e il profondo valore culturale dell'entroterra campano, che trova nella Dieta Mediterranea la sua massima e pregevole espressione. La bellezza dei luoghi, ricchi di cultura e storia, il fascino di una natura incontaminata e la genuinità dei prodotti enogastronomici, fanno da sfondo a momenti comici e situazioni esilaranti, in un viaggio tra umorismo, ilarità, forti emozioni e imprevedibili passioni.

[ 2019 ]

**Supervisore ChromaKey del videoclip "Chi Vuole Essere Milionario?" di Clementino ft. Fabri Fibra con la Regia di I Red Produzioni**

[ 2019 ]

**Supervisore alla Post produzione del cartone animato prodotto per l'evento "Inn Veneto", di Prism Consulting S.r.l.** Il cartone animato è stato realizzato nell'ambito della D.G.R. 718 del 21/05/2018 - INN Veneto "Cervelli che rientrano per il Veneto del Futuro" - POR FSE 2014 - 2020 Regione del Veneto.

[ 2019 ]

**Supervisore alla Post-produzione del video in tecnica mista "FabbricaAltra" di Prism Consulting S.r.l.** Lo spot è stato realizzato per promo-comunicare il progetto "FabricAltra" realizzato nell'ambito della DGR 718 "INN Veneto - Cervelli che rientrano per il Veneto del futuro" POR-FSE 2014-2020 Regione del Veneto.



[ 2019 ]

**Docente Conform S.c.a.r.l. per il progetto "Esperto in produzioni cinematografiche, documentaristiche, televisive e multimediali" dell'iniziativa "SILLUMINA - Copia privata per i giovani, per la cultura" con il sostegno del MiBACT e di SIAE** Docente dei moduli "Promozione di prodotti filmici e audiovisivi" e "Tecniche di regia televisiva".

[ 2019 ]

**Docente Conform S.c.a.r.l. per il progetto "FabricAltra - Rigenerazione culturale di spazi industriali per l'innovazione sociale"** Docente per il modulo "Open Social Innovation: la contaminazione fra arte, cultura ed economia a supporto della competitività del territorio"

[ 2019 ]

**Project Manager e Direttore Artistico del video interattivo per Villa Rufolo di Ravello, realizzato dalla Prism Consulting S.r.l.**

[ 2015 - 2018 ]

**Autore del Piano di Studi, Academic Director e Lecturer del Bachelor's degree in "Digital Arts - Videogame and Animation e del Master in Visual Communication - Videogame, Animation and Cinema" accreditato dall'NCFHE** Come Lecturer ho insegnato nei corsi di:

- Grafica 3D;
- Game Design;
- Storia, Introduzione e Critica di Animazione e Videogiochi.

[ 2015 - 2018 ]

**Docente di Game Design per l'Alternanza Scuola Lavoro e progetti POF per numerosi licei campani tra cui l'IIS E. Fermi di Sarno e il Liceo Giovanni da Procida di Salerno**

[ 2013 - 2018 ]

**Autore del Piano di Studi, Direttore Accademico, Responsabile Tirocini e Docente del primo corso di Laurea Triennale accreditato dal Ministero dell'Istruzione con orientamento Videogiochi e Animazione** Come Docente ho insegnato nei corsi di:

- Grafica 3D;
- Game Design;
- Storia, Introduzione e Critica di Animazione e Videogiochi;
- Audio / Video Editing;
- GUI.

[ 2018 ]

**Game e Level Designer del videogioco Poly80's, Hardcore Casual Game per dispositivi iOS e Android sviluppato da Netminds S.r.l.**

[ 2018 ]

**Designer e Project Manager dell'App "PrismAR" per iOS e Android prodotta da Conform S.c.a.r.l.** Grazie alla Realtà Aumentata e alla Computer Graphic, l'App consente di sviluppare e far vivere esperienze coinvolgenti, ambientate nelle più disparate location (musei, aziende, palazzi storici, ecc.), rendendole teatro di una vera e propria caccia al tesoro. I testi delle esperienze, gli enigmi, i tag visivi, i modelli 3D e gli eventuali contenuti multimediali, sono prodotti direttamente dalla CONFORM S.c.a.r.l o forniti dallo stesso cliente, se utili alla migliore realizzazione del percorso di visita esperienziale.

[ 2018 ]

**Designer e Project Manager di Giochi da Tavolo in AR, prodotti da Conform S.c.a.r.l. e pubblicati sull'App MediAR** L'idea è di far riscoprire il valore del giocare in gruppo, lanciando un dado, spostando una pedina o pescando una carta, gesti che non passano mai di moda, che hanno il potere di mettere d'accordo grandi e piccoli, facendo percepire il piacere di condividere il proprio tempo e di divertirsi insieme, stimolando creatività e



immaginazione, mettendo alla prova spirito di osservazione e sviluppando capacità logiche, strategiche e deduttive, senza però perdere il vantaggio dell'utilizzo delle nuove tecnologie, con particolare riferimento a quelle a realtà aumentata, che possono così coinvolgere maggiormente, contribuendo ad arricchire di contenuti aggiuntivi il gioco, che assume così anche una forte valenza di apprendimento. Tali giochi da tavolo sono stati realizzati per il progetto "AMI: Advanced Modalities of Interaction", Asse 1, azione 1.1.3. del Programma Operativo Nazionale «Imprese e Competitività» 2014-2020 FESR.

[ 2018 ]

**Designer e Project Manager dell'App "AmiAR" per iOS e Android prodotta da Conform S.c.a.r.l.** L'App è collegata a due dimostratori del progetto "AMI: Advanced Modalities of Interaction", Asse 1, azione 1.1.3. del Programma Operativo Nazionale «Imprese e Competitività» 2014-2020 FESR, codice F/050398/01-03/X32, e ha l'intento di far vivere, con la Realtà Aumentata e la Grafica 3D, esperienze coinvolgenti nel "Museo Civico Gaetano Filangieri" e nella "Fondazione Circolo Artistico Politecnico". Una volta scaricata l'App AMIAR sul proprio device, il visitatore, potrà immergersi in una o in entrambe le location, scoprendole in modo innovativo e divertente, attraverso la risoluzione degli enigmi previsti dal gioco, il cui livello di difficoltà e il lessico utilizzato per l'esperienza dipenderà dal profilo prescelto tra i quattro disponibili: bambino, adolescente, adulto o esperto. Le soluzioni degli enigmi saranno proprio le opere presenti all'interno degli ambienti del "Museo Civico Gaetano Filangieri" e/o della "Fondazione Circolo Artistico Politecnico", che, una volta inquadrare con la fotocamera, permetteranno di far fruire contenuti aggiuntivi in AR, oltre che consultare le schede informative sulle opere. Al termine dell'esperienza il fruitore potrà inserire la propria e-mail per ricevere l'attestato di partecipazione, eventuali codici di sconto e/o schede informative su una o entrambe le location.

[ 2018 ]

**Designer e Project Manager di Minigame formativi, di Conform S.c.a.r.l., rivolti ad un pubblico di bambini o giovani** Attraverso giochi HTML5 based, fruibili su pc, notebook, smartphone, tablet e display touch, basati sulle classiche meccaniche e dinamiche del memory, del sequence, del puzzle e dei quaderni da colorare, possono essere realizzati prodotti per bambini in chiave edutainment, facilmente replicabili su richiesta per qualsiasi tipologia di cliente che voglia comunicare attraverso il gioco con il target dei nativi digitali.

[ 2018 ]

**Project Manager e Game Designer del videogioco "IncontrArti" sviluppato da Conform S.c.a.r.l.** "IncontrArti" è una Visual novel a sfondo romantico realizzata nell'ambito del progetto AMI (Advanced Modalities of Interaction), promosso da Naos Consulting, Conform S.c.a.r.l. e il Dipartimento di Studi Umanistici (DSU) dell'Università di Napoli. Il progetto, si legge sul sito ufficiale, mira a favorire "lo sviluppo di un nuovo modello di promozione e valorizzazione del museo, mediante l'ideazione, lo sviluppo e l'implementazione di soluzioni tecnologiche e di innovative modalità interattive, in grado di incrementare gli elementi culturali ed esperienziali di una visita museale, rendendo intelligente un ambiente statico e tradizionale". Il videogioco conduce il giocatore alla scoperta delle ambientazioni dei quattro "dimostratori", istituzioni e comuni sulle quali il progetto ha condotto le prime fasi di sperimentazione.

[ 2018 ]

**Designer di etichette AR per la bottiglia 1888 di "Villa Canestrari - Museo del vino", pubblicate sull'App MediAR di Conform S.c.a.r.l.** Nell'ambito del progetto "T.E.C.A. - Tradizioni, Eccellenze e Culture Aziendali", approvato e finanziato dalla Regione del Veneto - POR FSE 2014-2020 - DGR 1987 del 21/12/2018 "Botteghe e Atelier aziendali", che promuove la storica dimora di Villa Canestrari, sono state sviluppate delle etichette in AR che, inquadrando la bottiglia simbolo della dimora, quella del 1888, mettono in evidenza sia l'attenzione alla qualità e alla cura del dettaglio di come fare vino, sia ai valori umani di cultura d'impresa e di etica del lavoro, patrimonio immateriale che l'azienda ha saputo preservare e tramandare con la fondazione del museo d'impresa e la creazione di un prodotto di punta quale l'amarone riserva dedicato al suo fondatore.

[ 2018 ]

**Project Manager del fumetto in AR di valorizzazione culturale "Le Avventure di Aitano", di Conform S.c.a.r.l.** Il fumetto "Le Avventure di Aitano" rientra nel panel di soluzioni che il progetto «AMI: Advanced Modalities of Interaction» (Asse 1, azione 1.1.3. del Programma Operativo Nazionale «Imprese e Competitività» 2014-2020 FESR,

codice F/050398/01-03/X32) ha realizzato per condurre il piccolo lettore alla conoscenza della location museale, attraverso uno strumento che lo coinvolga e lo appassioni alla lettura.

[ 2016 – 2017 ]

**Project manager e designer della piattaforma di editing online per la creazione giornali "iltuogiornale.it" per Arti Grafiche Boccia**

[ 2017 ]

**Producer e Game e Lead Designer di "for-N-ever alOne in VIOLENCE", Serious Game sulla violenza sui minori per iOS e Android** Il gioco è un platform a scorrimento bidimensionale dove il giocatore impersona un bambino che corre da sinistra verso destra dello schermo. Andando avanti, il personaggio si troverà dinanzi degli ostacoli che, cliccando al momento giusto, verranno saltati. Ad un certo punto del gioco, lo sfondo diventerà sempre più scuro e si noteranno delle mani che inseguono il bambino protagonista del gioco fino a raggiungerlo. A quel punto l'esperienza ludica porrà il giocatore dinanzi ad una scelta con un quesito "Qualcuno sta cercando di interrompere la tua partita. Vuoi chiedere aiuto?". In caso di risposta negativa le mani afferreranno il bambino e si arriverà al Game Over. In caso di risposta affermativa altre mani bloccheranno le precedenti e il protagonista arriverà alla fine del livello e vincerà la partita. Comparirà quindi il messaggio "Purtroppo ci sono delle battaglie contro qualcuno più grande e forte di te che non puoi vincere da solo. Se sei vittima di violenza ricorda che chi è intorno a te è sempre pronto ad aiutarti. Nessuno ha il diritto di interrompere il tuo gioco. Vittoria." sancendo la vittoria del giocatore e la fine della partita.

[ 2017 ]

**Producer e Game e Lead Designer di "Life as we bully it", Serious Game per PC sul tema del Cyberbullismo**

[ 2017 ]

**Producer e Game e Lead Designer di "Tyrant Quest", Serious Game per PC sul tema del Cyberbullismo**

[ 2017 ]

**Producer e Game e Lead Designer di "BeApp", App con localizzazione GPS per cacce al tesoro di Enjinia S.r.l.**

[ 2017 ]

**Producer e Game e Lead Designer di "Città della Scienza", App iOS e Android, sviluppata da Enjinia S.r.l.**

[ 2017 ]

**Producer e Game e Lead Designer di "VisorTour", tour virtuali 360° per Be2Bit Ltd**

[ 2017 ]

**Producer di "Tutti possono essere eroi", video a cartone animato sul primo soccorso di AdRepublic**

[ 2017 ]

**Producer di "Non ri-abbassarti a tanto", spot sociale a cartone animato sulle pericolosità delle tecnologie di AdRepublic**

[ 2017 ]

**Producer di "La vita merita più attenzione", spot sociale a cartone animato sulle pericolosità delle tecnologie di AdRepublic**

[ 2015 – 2016 ]

**Docente e Coordinatore dei corsi per la Scuola di Alta Formazione di Battipaglia** Docente e Coordinatore dei corsi di "Game Design e Game Development", "Fotografia pubblicitaria e della moda", "Video Editing e Compositing", "Grafica 3D", "Web Design e Comunicazione Pubblicitaria" e "Grafica 2D".

[ 2015 – 2016 ]

**Docente e Coordinatore dei corsi per la WebAccademia di Cosenza** Docente e Coordinatore dei corsi di "Game Design e Game Development", "Fotografia pubblicitaria e della moda", "Video Editing e Compositing", "Grafica 3D", "Web Design e Comunicazione Pubblicitaria" e "Grafica 2D".

[ 2013 – 2015 ]

**Producer di un cartone animato sul riciclo per Earth Day Italia**

[ 2012 – 2015 ]

**Tutor e Responsabile Tirocini dei Master di I Livello dell'Università "La Sapienza" di Roma in "Audio/Video Editing e Animazione 3D" e "Compositing Apple Shake"**

[ 2013 – 2014 ]

**Producer e Game e Lead Designer di "200 Night & Days", videogioco iOS e Android di Game Entertainment S.r.l., Mimilab S.r.l. ed Enjinia S.r.l.**

[ 2013 – 2014 ]

**Producer e Game e Lead Designer di "Peng", videogioco iOS e Android dello IUDAV**

[ 2013 – 2014 ]

**Producer e Game e Lead Designer di "Fruit Defense Saga", videogioco iOS e Android dello IUDAV**

[ 2013 – 2014 ]

**Producer di un cartone animato sul diritto allo studio per ActionAid Italia**

[ 2013 – 2014 ]

**Producer di un cartone animato sull'adozione a distanza per ActionAid Italia**

[ 2013 – 2014 ]

**Producer di un cartone animato sullo spreco alimentare per ActionAid Italia**

[ 2012 – 2013 ]

**Rigger e Animatore per "Cristiano Ronaldo Freestyle Soccer", videogioco iOS e Android di Artematica Entertainment S.r.l.**

[ 2012 – 2013 ]

**Rigger di "Volleyball Extreme", videogioco per PC, iOS e Android di VTree Entertainment LLC** Il gioco, che utilizza una grafica 3D realistica e controlli one touch intuitivi, offre diversi corsi di pallavolo per testare le abilità dei giocatori, attraverso tornei o partite singole e giocando con o contro le squadre olimpiche di 16 Paesi.

[ 2012 – 2013 ]

**Rigger di "Pro Rider Snowboard", videogioco per PC, iOS e Android di VTree Entertainment LLC** Il gioco offre 3 percorsi impegnativi con 3 livelli di difficoltà, immersi in alcuni dei paesaggi innevati più impressionanti che il mondo abbia da offrire. Utilizza, inoltre, la fisica del mondo reale per effettuare acrobazie, salti e grind accattivanti.

[ 2012 – 2013 ]

**Rigger di "Dead Motion", videogioco per PC con Leap Motion di Twelve Games S.r.l. e Playmagic Ltd** Il gioco è ambientato in un mondo in cui orde di zombie infestano il pianeta. Il giocatore deve combattere i feroci non morti usando pistole, mitragliatrici e fucili prima che il conto alla rovescia raggiunga lo zero. Sono disponibili la modalità Arcade, per giocare fino alla battaglia finale contro il boss, la modalità Sopravvivenza e la modalità Cecchino, in cui salvare più persone possibile.

[ 2012 – 2013 ]

**Modellatore e Rigger per "Errea 3D", catalogo di abbigliamento sportivo in 3D di Artematica Entertainment e Be2Bit Ltd**

[ 2012 – 2013 ]

**Rigger per "Bugzy Pongo", Videoclip musicale CG 3D di NPC Music**

[ 2013 ]

**Producer, Game e Lead Designer di "ScrambleMe - Antistress Devil", videogioco iOS e Android di Panda Rei** ScrambleMe - Antistress Devil è nato dal desiderio di usare il proprio device come "valvola di sfogo" per le giornate no. Da qui l'idea di ScrambleMe, un pupazetto colorato e simpatico che interagisce con Tap, Swipe e Shake in modo "naturale" simulando la reazione a vari tipi di "colpi". C'è la possibilità di personalizzare il diavolello, in modo che ognuno possa farlo assomigliare alla persona che più desidera, ed alcune modalità di gioco vero e proprio oltre che la modalità antistress. Le modalità di gioco sono Time, più colpi nel minor tempo possibile, e Memory, dove bisogna

ricordarsi le sequenze. Per puntare ad una grande mole di utenti il gioco è stato pubblicato gratis ed è presente l'integrazione con Facebook per condividere i proprio punteggi.

[ 2013 ]

**Producer e Game e Lead Designer di "Party Table", videogiochi iOS e Android di Panda Rei** Il gioco utilizza il gioco classico di Obbligo o Verità con l'aggiunta di una terza scelta che è il: Bevi. Il gioco è da tavolo e presenta un tabellone con varie caselle su cui poter finire. Ogni giocatore all'inizio potrà scegliere la propria pedina tra: Pedina, cravatta, bottiglia, bicchiere, occhiali, punto esclamativo, cappello o bocca; ed il colore. Si tirano i dadi e vince chi per primo fa un giro completo del tabellone.

[ 2013 ]

**Producer e Game e Lead Designer di "Excalibur Logic", videogiochi iOS e Android di Panda Rei** Il gioco presenta vari scenari 3D in cui l'utente si troverà ad avere a che fare con una "torre" composta da blocchi di diversa natura. Ogni blocco ha una sua particolarità ed influenza gli altri quindi il giocatore dovrà essere in grado di capire quale possa essere l'esatta sequenza per portare tutti i blocchi in posizione centrale o con la freccia rivolta verso l'alto per estrarre la tanto ambita spada. Vi sono nel gioco 5 mondi totali e ben 50 livelli nonché 7 tipi di blocchi e delle meccaniche esterne che variano in base al livello.

[ 2013 ]

**Producer e Game e Lead Designer di "Gift Shop Crush", videogiochi iOS e Android di Panda Rei** L'obiettivo del gioco è riparare le statue durante la notte risolvendo enigmi 3D sempre più complessi. I controlli di gioco sono intuitivi e fanno sembrare di avere i pezzi delle statue nelle mani. Una bella musica di sottofondo, una presentazione colorata e umoristica e uno stile a metà strada tra il realismo e il cartoon rendono questo gioco un must per ogni amante dei puzzle o dell'arte in generale.

[ 2013 ]

**Producer e Game e Lead Designer di "Full Metal Pharmacist", videogiochi iOS e Android di Panda Rei** Lo scopo del gioco è quello di aiutare l'Apprendista a superare le dure prove imposte dal severo Maestro, per diventare finalmente un Farmacista di Ferro. Si dovranno scoprire tutte le formule magiche per creare pozioni sempre più complesse, che culminano con la creazione del Golem e la trasformazione dei metalli in oro! Infine, bisogna combinare gli elementi per soddisfare le richieste dei clienti e diventare Farmacista di Ferro.

[ 2013 ]

**Ideatore e designer del logo "Cioccolati - cacao e cucina" e della relativa Brand identity**

## **PUBBLICAZIONI**

---

[2024]  
**[Metaverso Sociale. Neuromarketing, Avatar e Corpi del III° Millennio](#)** Contributor per il documento di ricerca sull'embodiment "Metaverso Sociale. Neuromarketing, Avatar e Corpi del III° Millennio" targato AINEM Associazione Italiana Neuromarketing e Università IULM.

AINEM Associazione Italiana Neuromarketing

[2022]  
**[La Gamification al servizio del patrimonio culturale](#)** Articolo pubblicato sul giornale online "Tutto sui Videogiochi".

tuttosuivideogiochi.it

[2022]  
**[Didattica tradizionale e formazione professionale attraverso i videogiochi](#)** Articolo pubblicato sul giornale online "Tutto sui Videogiochi".

tuttosuivideogiochi.it

[2022]  
**[Video Game e Cultural Heritage](#)** Articolo pubblicato sul giornale online "Tutto sui Videogiochi".

tuttosuivideogiochi.it

[2022]

**[Augmented reality e virtual reality al servizio delle aziende](#)** Articolo pubblicato sul numero di Tecnologia & Innovazione "Il Nuovo Mondo" nella rubrica "La Parola ai Manager".

tinnovamag.com

[2022]

**[Edutainment e Cultural Heritage](#)** Intervista su "Edutainment e Cultural Heritage" pubblicata sul giornale online Frammenti Rivista.

frammentirivista.it

[2021]

**[Valve Corporation. Videogiochi, visioni e virtuosismi di un'azienda rivoluzionaria](#)** Azienda creatrice di successi senza tempo come Half-Life, Portal e Counter-Strike, e di Steam, la più grande e importante piattaforma di distribuzione digitale di videogiochi per PC, Valve è tra gli attori più influenti del panorama videoludico da ormai oltre vent'anni. Attraverso l'analisi delle estetiche e delle pratiche relative alle sue creazioni, questo testo mira a indagare le ragioni del successo di Valve, l'impatto che ha avuto nel plasmare l'attuale industria dei videogiochi, e le sue possibili traiettorie future. Con contributi inediti di Carlo Alessandro Bonifacio, Stefano Caselli, Claudio Cugliandro, Carlo Cuomo, Roberto Di Letizia, Nicola Gelmi, Matteo Genovesi, Alessandro Giovannini, Stefano Giovannini, Matteo Lupetti, Elisabetta Modena, Luca Papale, Manuel Maximilian Riolo, Omar Simonini, Massimo Spiga e Francesco Toniolo.

Biblion

[2021]

**[Emozioni da giocare](#)** Emozioni da giocare è un libro corale sulle emozioni, sul modo in cui sono raccontate nei videogiochi, e su come siano vissute da chi gioca: non solo come feedback all'atto ludico, ma anche come tema, meccanica o caratteristica dell'universo di gioco che le mette in scena, le utilizza ai fini dell'engagement e le esprime in ogni loro forma attraverso personaggi, ambientazioni, musiche ed estetiche. Questa raccolta include contributi inediti di giornalisti, studiosi, YouTube e sviluppatori di videogiochi, che mirano ad offrire al lettore punti di vista e approcci eterogenei, dando così forma a una riflessione di ampio respiro, e rispondendo alla necessità sempre crescente di comprendere l'influenza del videogioco sulla sfera emozionale individuo. Il libro è rivolto alle videogiocatrici, ai videogiocatori e, in generale, a tutti coloro che sono affascinati dalla più diffusa e fondante componente emotiva delle opere videoludiche.

Poliniani

[2019]

**[STORIA A STELLE E PIXEL. Come Il Videogioco Reinterpreta Il Novecento Americano.](#)** Il connubio tra videogiochi e Storia potrebbe apparire inusuale, ma è in realtà un elemento ricorrente in molti titoli di ogni epoca videoludica. Partendo dal concetto di "secolo americano" affermatosi nel XX secolo, il testo compie un viaggio indietro nel tempo, tra i principali eventi della storia contemporanea americana, passando dalla Prima guerra mondiale sino al conflitto in Vietnam, e andando a toccare tematiche come le questioni razziali e di genere, patriottismo e società multietnica. Nel testo, viene tracciato un parallelismo tra gli eventi storici presenti nei titoli videoludici post-secolo americano e la realtà storica, per comprendere come i videogiochi alimentano e influenzano l'immaginario collettivo. Scopo ultimo di questo libro è di dimostrare come il medium videoludico sia un valido strumento di ricerca storica, in quanto agente di storia ed espressione del soft power americano.

Edizioni Paguro

[2018]

**[TEATRO E VIDEOGIOCHI. Dall'avatāra Agli Avatar](#)** Teatro e videogiochi, oltre a condividere la loro natura intrinseca di performance e ad essere caratterizzati da un innegabile grado di interattività con il fruitore, sono i media che più d'ogni altro si interrogano sul concetto di identità e facilitano l'esplorazione del sé. Partendo dall'avatāra del teatro tradizionale indiano fino ad arrivare al Nuovo Teatro novecentesco dell'Occidente, questo libro traccia un parallelo tra le "discese" delle divinità induiste nel mondo terreno e le "discese" del giocatore nei mondi virtuali, e mette in

evidenza come sia il teatro contemporaneo che i videogiochi declinino abilmente la tematica identitaria in chiave postmoderna, spesso più interessati a sollevare domande che a fornire risposte.

Edizioni Paguro

[2018]

**[GRAFICA 3D. Storia, Tecnica, Arte](#)** "Cos'è la grafica 3D? In che modo essa viene usata nel mondo dell'arte, del lavoro e dell'intrattenimento?"

Questo testo compie un'analisi a trecentosessanta gradi della grafica 3D fornendone una panoramica storica dalle origini fino ai suoi utilizzi più recenti, passando per videogiochi, cartoni animati, effetti visivi cinematografici, spot pubblicitari e altro ancora, e illustra i software e la pipeline di lavoro standard necessari alla creazione di contenuti in computer grafica. A supporto della ricerca sono presentate diverse interviste a professionisti italiani per tirare le somme sullo stato dell'arte nel mercato italiano e per fornire un prontuario d'uso a chi intenda formarsi e lavorare in questo settore."

Edizioni Paguro

[2016]

**[LuDus in Fabula. Quando il vizio diventa dipendenza](#)** Questo libro è il prosieguito di un lavoro di ricerca svolto dalla Dott.ssa Annarita Alfano incentrato sul Gioco d'Azzardo Patologico (GAP), sui disturbi legati al gioco in generale e sul loro legame con le nuove tecnologie e con il digitale. Il testo è stato impostato in modo da essere di facile comprensione per qualsiasi tipo di lettore. Vuole essere uno strumento per sensibilizzare gli Italiani sul tema e dare loro una visione completa del fenomeno.

Edizioni Paguro

[2015]

**[VirtualErotico. Sesso, pornografia ed erotismo nei videogiochi](#)** Sinossi del libro: una storia ragionata della rappresentazione della sessualità nel medium videoludico, e analizza le principali tematiche orbitanti attorno a questo fruttuoso binomio, attraverso contributi di professionisti del videogioco e note firmate dei Game Studies italiani.

Sesso e videogiochi, due tematiche all'apparenza divergenti, se non contraddittorie, condividono invece numerose affinità. In primo luogo, entrambe si pongono come esperienze totalizzanti, che oscillano tra il fisico e il metafisico, il materiale e lo spirituale, (contr)azioni fisiche e (devi)azioni mentali. Da Custer's Revenge a Catherine, passando per Silent Hill 2, Mass Effect e molti altri titoli, questa raccolta di saggi dall'approccio multidisciplinare che spazia dalla storiografia al game design, dalla psicologia alla filosofia, dalla pedagogia agli studi di gender, traccia l'evoluzione della rappresentazione del sesso e dell'erotismo nei videogiochi, attraverso l'analisi di particolari case studies e tematiche specifiche relative all'argomento. Con contributi inediti di Francesco Alinovi, Luca Papale, Simone Tagliaferri, Carlo Cuomo, Stefano Triberti, Luca Argenton, Roberto Di Letizia, Rosy Nardone, Luca de Santis, Chris Darril, Debora Ferrari e Luca Traini. Prefazione di Matteo Bittanti.

Edizioni Unicopli (Ludologica book collection)

## CONFERENZE E SEMINARI

---

[ 2024 ]

**Autore e Relatore del workshop "Videogiochi, Giochi da Tavolo e Giochi di Ruolo come strumenti formativi, divulgativi e di potenziamento delle skill tra Edutainment e Gamification" tenutosi presso l'Università di Pisa insieme a Roll4Education**

[ 2024 ]

**Intervista sull'Edutainment e su quando, come e perché usarlo per la newsletter e il sito EBZ Coaching**

[ 2024 ]

**Autore e Relatore dello speech "Edutainment e Gamification per aumentare la partecipazione e l'efficacia della formazione" nell'ambito dell'evento Innovation Training Summit organizzato da Ecosistema Formazione Italia - EFI**

[ 2024 ]

**Intervento su formazione e didattica per il podcast Formatori nell'ambito dell'evento Innovation Training Summit organizzato da Ecosistema Formazione Italia - EFI.**

[ 2024 ]

**Autore e Relatore dello speech "Level UP or Game Over? Il successo e le difficoltà dell'industria del Gaming nel 2024" tenutosi presso l'Università degli Studi di Salerno durante la terza edizione dell'evento "Il Videogioco in Italia"**

[ 2024 ]

**Ospite del Club dei Serious Game con un workshop sulla gamification e sull'edutainment**

[ 2024 ]

**Relatore del tavolo di lavoro "Skills mismatch: la sfida delle competenze, dentro e fuori dalle aziende" organizzato da GoodJob! in collaborazione con Ecosistema Formazione Italia - EFI, presso la sede Talent Garden di Napoli**

[ 2024 ]

**Moderatore del convegno "L'impatto dell'innovazione tecnologica sulle industrie creative e culturali: un nuovo modello di produzioni made in Italy" organizzato durante l'Innovation Village Napoli**

[ 2024 ]

**Consulente MediTech - Competence Center per l'evento "Innovation Roadshow delle CTE" organizzato da Infiniti Mondi - Casa delle Tecnologie Emergenti di Napoli** Consulente MediTech - Competence Center per l'evento "Innovation Roadshow delle CTE" organizzato da Infiniti Mondi - Casa delle Tecnologie Emergenti di Napoli, in particolare per:

- l'organizzazione dell'inspirational speech di Jacopo Perfetti;
- l'organizzazione del panel "Il rapporto tra innovazioni tecnologiche, creatività e industria dell'intrattenimento" moderato da Emilio Cozzi e che ha visto intervenire Alessandro Grespan, sceneggiatore dei The Jackal, Luciano Stella, produttore, e Diego Viezzoli, dell'Associazione Effetti Visivi;
- la moderazione del panel "L'industria del Gaming tra Accessibilità, Cyber Security, Cultural Game e IA" che ha visto intervenire Davide Mancini, Developer Relations Manager di IIDEA, Beatrice De Luca, esperta di Accessibilità di Fondazione ASPHI Onlus, Claudia Molinari, Co-Founder di WeAreMuesli e Massimiliano Rak, Professore dell'Università della Campania "Luigi Vanvitelli".

[ 2024 ]

**Intervento durante l'evento RinasciMenti, organizzato a Modena in occasione dell'assemblea annuale della Fondazione Ampioraggio** Intervento durante l'evento RinasciMenti, organizzato a Modena in occasione dell'assemblea annuale della Fondazione Ampioraggio, che ha toccato temi come l'Open Innovation, la Transizione Digitale, il Turismo Sostenibile, la Green Economy e le nuove frontiere dell'IA.

[ 2023 ]

**Autore e Relatore dello speech "Transizione Digitale e Metaverso" tenutosi nel corso dell'evento "Next Generation Consumers - Il lavoro di oggi. Il futuro di domani" organizzato da Udicon - Unione per la difesa dei consumatori**

[ 2023 ]

**Autore e Relatore dello speech "Gamification per il proprio Business: quando creare Engagement è un gioco da ragazzi" nell'ambito del programma "Startups Go Global" finanziato dalla Regione Campania**

[ 2023 ]



**Docente della Masterclass sulla "Game Industry. Panoramica, Analisi e Sviluppi Futuri" tenuta a dirigenti e dipendenti di Spici S.r.l.**

[ 2023 ]

**Docente del Workshop online "L'industria del Gaming in Italia. Aziende, professioni, opportunità" ospitato dal corso "Applied Game Design" della Magistrale di Computer Science dell' Università Di Camerino**

[ 2023 ]

**Relatore in qualità di Responsabile scientifico per l'evento finale del progetto I.M.A.G.E.** Il progetto, sviluppato per il bando "Il cinema e L'Audiovisivo a scuola – Progetti di rilevanza territoriale" – DG-CA | 11/03/2022 | DECRETO 863 – CIPS – Cinema e Immagini per la Scuola – Piano nazionale di educazione all'immagine per le scuole promosso dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione e del Merito, ha previsto, in diverse scuole di ogni ordine e grado della Regione del Veneto, dei corsi relativi allo sviluppo di videogiochi ed alla produzione cinematografica con un focus particolare sull'Edutainment e sulla valorizzazione del territorio attraverso questi media.

Gli output di progetto, presentati durante l'evento, sono stati:

- 4 cortometraggi realizzati dagli studenti;
- un videogioco su Giotto, fruibile online gratuitamente.

[ 2023 ]

**Intervista professionale per Radio Storytime**

[ 2023 ]

**Ospite e Relatore dell'Open Day della Gamer Heroes Academy con un workshop dal titolo "L'industria del Gaming in Italia. Aziende, professioni, opportunità"**

[ 2023 ]

**Intervista sull'industria videoludica italiana per il canale Twitch di Revenge Web Station registrata presso la Gamer Heroes Academy**

[ 2023 ]

**Membro dell'Associazione Fondazione AmpioRaggio e facilitatore per l'evento Jazz'Inn 2023** Case Giver facilitati:

- GAL Elimos - Cinema e grandi eventi
- Wyblo - Piattaforme e-learning

[ 2023 ]

**Autore e Relatore del workshop "Quanta fuffa questo Metaverso! Disamina del glossario obbligatorio per la comprensione del tema" per SMAU Napoli**

[ 2022 ]

**Autore e Relatore dello speech "Edutainment e Gamification per Aziende e Professionisti" per SMAU Napoli e SMAU Milano**

[ 2022 ]

**Ospite della conferenza "Videogiochi oltre la Grafica: tra Narrativa e Sonoro" tenutasi presso l'evento "Comicon" di Napoli**

[ 2022 ]

**Contributo dal titolo "Videogiocare aiuta a sviluppare skill utili nel mondo del lavoro?" per la rubrica "Video Game Tips" di tuttosuivideogiochi.it**

[ 2022 ]

**Ospite del panel "Roll of the dice" tenutosi nel corso dell'evento "Milan Games Week" di Milano**

[ 2022 ]

**Ideatore e organizzatore di una sessione di gioco a tema tutela dell'ambiente che ha visto coinvolti oltre 50 bambini nel corso dell'evento "Lucca Comics & Games"**

[ 2022 ]

**Intervento nella trasmissione radiofonica "Sportello Italia Recovery" di Radio1 sul tema dell'industria del gaming e del come i videogiochi possono essere utilizzati come strumenti di marketing, educativi e divulgativi**

[ 2022 ]

**Autore e Relatore del Seminario "Eccellenze e professionalità per la conservazione e il restauro" per il progetto "Cultural Heritage - Nuove Competenze e Soluzioni" promosso dalla Regione del Veneto**

[ 2021 ]

**Autore e Relatore dello speech "Gamification Coaching" per l'evento "Performance Day" organizzato da 4Man a Roma**

[ 2021 ]

**Docente del workshop "Edutainment, IT e Gamification. Le nuove frontiere della formazione" per CIO Club Italia**

[ 2021 ]

**Autore e Relatore dello speech "EduGame per la Digital Transformation ed il mondo HR" organizzato da CIO Club per SMAU Napoli**

[ 2021 ]

**Docente del workshop "L'Edutainment al servizio del patrimonio culturale e dell'offerta turistica" per UniCity Lab - Università degli Studi di Padova**

[ 2021 ]

**Autore e Relatore dello speech "Valorizzare un museo attraverso i videogiochi: Sulle tracce di Carlo Levi. Il sogno di una memoria dipinta" organizzato da Regione Campania, Scabec e Comune di Buccino**

[ 2021 ]

**Docente della Masterclass "Diventare game developer in Italia: il viaggio dello sviluppatore" per l'evento "Insert Coin - Game Dev Convention" organizzato da ISAS**

[ 2021 ]

**Docente della Masterclass "Gamification & videogiochi applicati. Nuove professioni legate al gioco" per l'evento "Insert Coin - Game Dev Convention" organizzato da ISAS**

[ 2021 ]

**Ospite della live "PLAYERINSIDE ASK: le curiosità sullo sviluppo di videogiochi" per l'evento "Insert Coin - Game Dev Convention" organizzato da ISAS**

[ 2021 ]

**Autore e Relatore dello speech "Videogiochi e Gamification al servizio del Cultural Heritage e del racconto storico" per il Convegno "Letteratura e Turismo Esperienziale: il caso del Cristo si è fermato a Eboli" promosso dalla Fondazione Luigi Gaeta**

[ 2021 ]

**Ospite dell'evento aziendale Noval Group con l'intervento dal titolo "4I. Mixed reality, machine learning, gamification and educational for Industry"**

[ 2021 ]

**Autore e Relatore dello speech "Heritage Glossary 2.0. IT e buone pratiche per promuovere e valorizzare il patrimonio culturale, aziendale e turistico" promosso da FSE - Regione del Veneto.**

[ 2021 ]

**Autore e Relatore dello speech "Circular Heritage. La memoria aziendale come risorsa. Audiovisivi, AR e Tour 360°" per il progetto "T.E.C.A." promosso da FSE - Regione del Veneto**

[ 2021 ]

**Docente del workshop "Consapevolezza digitale a scuola" per il programma "UE Erasmus+ - VETFest"**

[ 2020 ]

**Docente del workshop "Gaming e Gamification nell'apprendimento" per il programma "UE Erasmus+ - VETFest"**

[ 2020 ]

**Ospite di due puntate del format web "21 minuti live" della 4Man con intervento sul tema "Performance Management e Gamification"**

[ 2020 ]

**Docente per il progetto Erasmus+ "S.M.I.Le." con una masterclass sul tema dell'Edutainment presso l'Università Politecnico delle Marche**

[ 2020 ]

**Docente del workshop "Game Design & EduGames", per il modulo di "Game Design and Development" del corso di Laurea Magistrale in Informatica del dipartimento Informatica DIETI dell'Università Federico II di Napoli**

[ 2020 ]

**Autore e Relatore del Webinar "Heritage Telling: narrazioni d'impresa come esperienze culturali Realtà Alterate, Storytelling & Audiovisual" per l'iniziativa "Atelier Aziendali - Made in Veneto" promossa dalla Regione del Veneto**

[ 2019 ]

**Autore e Relatore dello speech "Cultural Heritage 2.0. Promuovere e valorizzare il territorio e il patrimonio culturale attraverso l'IT, i media e le nuove forme di edutainment" Lo speech è stato tenuto per la Settimana dell'Innovazione Italia-Cina tenutasi a Pechino e per l'evento Job&Orienta di Verona.**

[ 2019 ]

**Ospite dello speech "Da Broken Sword a Beneath a Steel Sky, nostalgia punta & clicca con l'autore e game designer Charles Cecil" tenutosi durante l'evento "Etna Comics" di Catania**

[ 2019 ]

**Docente della "Masterclass Motion capture e interactive video production" presso la Link Campus University di Roma**

[ 2019 ]

**Docente di "Edutainment and Movie Education" nell'ambito del progetto "Inkams" presso l'Università Politecnico delle Marche**

[ 2019 ]

**Intervista per il format "LinkedIn Formula" di Valentina Vandilli sul tema della Gamification applicata al Business**

[ 2019 ]

**Autore e Relatore dello speech "Museo 3.0" per l'evento "Cultura come Investimento" tenutosi a Venezia**

[ 2018 ]

**Autore e Relatore dello speech "Gamification Coaching" per l'evento "La Formula del Successo" tenutosi a Roma**

[ 2018 ]

**Intervista sul tema dello sviluppo videogiochi in Italia per il programma "Pixel" di Rai Scuola**

[ 2018 ]

**Autore e Relatore dello speech "La formazione nell'era digitale" per l'evento "ESN / Unisa" tenuto presso l'Università degli Studi di Salerno**

[ 2018 ]

**Autore e Relatore dello speech "Videogiochi in Italia. Sviluppo, Università, eSport" per l'evento "FantaExpo" di Salerno**

[ 2018 ]

**Autore e Relatore dello speech "Hololens e IT" per l'evento "Hololens Day" tenuto presso "Città della Scienza" a Napoli**

[ 2018 ]

**Intervista su videogiochi e formazione per il canale Youtube Nerd30tv**

[ 2018 ]

**Autore e Relatore dello speech "Videogiochi in Italia. Sviluppo, Università, eSport" per l'evento "Lucania is Comix" di Potenza**

[ 2018 ]

**Autore e Relatore dello speech "Il fenomeno eSport" per l'evento di aggiornamento giornalisti "Agonismo Reale e Agonismo Virtuale" tenutosi a Salerno**

[ 2018 ]

**Autore e Relatore dello speech "Il fenomeno eSport" per l'evento "Il fenomeno mondiale degli eSport" organizzato dall'Università degli Studi di Salerno**

[ 2018 ]

**Autore e Relatore dello speech "Videogiochi in Italia. Sviluppo, Università, eSport" per l'evento "Comicon" di Napoli**

[ 2018 ]

**Autore e Relatore dello speech "Il potere dei Serious Game" per l'evento "L'Arte nella Giustizia" tenutosi a Salerno**

[ 2018 ]

**Osipite del tavolo tematico "Videogiochi in Italia. Sviluppo, Università, eSport" organizzato da IIDEA presso il Consolato Italiano di San Francisco**

[ 2018 ]

**Autore e Relatore dello speech "Hololens e IT" per l'evento "Hololens Day" tenuto presso "Città della Scienza" a Napoli**

[ 2017 ]

**Autore e Relatore dello speech "Intrattenimento 2.0. VR, eSport, Arcade" per l'evento "Enada" di Roma**

[ 2017 ]

**Intervento sulle potenzialità dell'amusement per un articolo di jamma.tv**

[ 2017 ]

**Intervista sulla formazione videoludica in Italia per spaziogames.it**

[ 2017 ]

**Intervista sul game development in Italia per thegamesmachine.it**

[ 2017 ]

**Autore e Relatore dello speech "Videogioco, il medium del futuro" per il Giffoni Innovation Hub del Giffoni Film Festival**

[ 2017 ]

**Intervista su videogiochi ed università per Panorama**

[ 2017 ]

**Autore e Relatore dello speech "Videogiochi, Psicologia e IT", per l'evento "Psicologia e Nuove Tecnologie. Applicazioni del Video Game del VR" tenutosi presso l'Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale a Cassino**

[ 2017 ]

**Autore e Relatore dello speech "Può il videogioco parlare della violenza sui minori" per l'evento "L'Arte nella Giustizia" tenutosi a Salerno**

[ 2017 ]

**Autore e Relatore dello speech "Il futuro dell'Entertainment" per l'evento "Enada" di Rimini**

[ 2016 ]

**Autore e Relatore dello speech "Videogiochi e Infanzia" per l'evento "Game Design Week" di Milano**

[ 2016 ]

**Autore e Relatore dello speech "Amusement in italia" per l'evento "Enada" di Rimini e per un incontro istituzionale SAPAR a Palazzo Montecitorio a Roma**

[ 2015 ]

**Intervista su videogiochi e educazione per il Corriere dello Sport**

[ 2015 ]

**Ospite del tavolo tematico "Videogames in Italy" dell'evento "TGS" di Tokyo**

[ 2014 ]

**Ospite della Conferenza Stampa del Festival FantaExpo di Salerno del 2014**

## **COMPETENZE LINGUISTICHE**

---

**Lingua madre:** italiano

**Altre lingue:**

**inglese**

**ASCOLTO C1 LETTURA C1 SCRITTURA C1**

**PRODUZIONE ORALE C1 INTERAZIONE ORALE C1**

**tedesco**

**ASCOLTO A1 LETTURA A1 SCRITTURA A1**

**PRODUZIONE ORALE A1 INTERAZIONE ORALE A1**

*Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato*

## **COMPETENZE DIGITALI**

---

### **Competenze di base**

Ottima padronanza degli strumenti Microsoft Office (Word Excel e PowerPoint Email e Internet) / Utilizzo piattaforme cloud online (Google Drive, Icloud, Onedrive,..) / Calendari elettronici, documenti condivisi / Piattaforme: Google, Zoom, Teams / Creazione Contenuti Digitali / Social Network / Sistemi Operativi / Sicurezza informatica / Utilizzo PC

### **Competenze specifiche**

Project Management / Formazione / Consulenza / Edutainment / Gamification / Game Design / IoT / AR, VR, MR e XR / NFT, Blockchain e Metaverso / Art Direction / Grafica 3D / Grafica 2D / UX Design / Video Production and Video Editing / Programmazione / Marketing / Sound Design / Sceneggiatura / Videomapping / Siti Web

## Software

Software gestionali (Slack, Trello, Discord, Zoom) / Mirò / Piattaforme E-learning / SCORM, xAPI, LMS / Moodle (e-learning) / VTS / Absorb Create / Articulate Storyline / Articulate Rise / Gamelearn / Gametize / Playoff / Classcraft / Kahoot / WeSchool / Google Classroom / Blackboard / Unity / Unreal Engine / Visionaire Studio / Articy Draft / Meta Quest / Microsoft HoloLens / nReal / Vuzix / Wikitude / AR Core / AR Foundation / Vuforia / Visor Tour / 3DVista / Spatial / Ready Player Me / MetaHuman / Charisma / ShapeXR / Scena.ai / MorphCast / The Nemesis Metaverse / Vectary / 3D Frame / Meta Presence / Roblox / Sandbox / Maya / Zbrush / Substance Painter / 3D Studio Max / Blender / Mudbox / Adobe Suite (Adobe Photoshop Adobe Indesign Adobe Illustrator) / Adobe XD / Canva / Da Vinci Resolve / Adobe Premiere / Final Cut / Adobe After Effect / Nuke / PhoneGap / Ionic / Bootstrap / Cordova / Xcode / Brevo / Mailchimp / Logic / Pro Tools / Audacity / Max MSP / Processing / Final Draft / WordPress / Hootsuite

## COMPETENZE COMUNICATIVE E INTERPERSONALI

---

**Comunicazione, networking e soft skill** Da bravo campano sono sempre stato una persona aperta e socievole. Sono stato educato dalla mia famiglia, in particolare da un nonno straordinario, ad essere sempre empatico con il prossimo, attento all'intelligenza emotiva oltre che a quella intellettuale, e a osservare sempre le cose anche dal punto di vista dell'altro, mettendomi nei suoi panni. In giovane età, ho sfruttato queste caratteristiche nelle amicizie, nelle relazioni ed in lavori a contatto con il pubblico e legati alla comunicazione come l'animatore turistico, il cabarettista o il DJ, per poi farle diventare il fiore all'occhiello del mio lavoro. Da oltre dieci anni sono abituato a formare, divulgare e comunicare grazie alle attività di docenza, ai social network, al rapporto professionale con collaboratori e clienti, anche in veste consulenziale o come coach, ed a convegni o eventi che mi hanno coinvolto in veste di formatore, divulgatore, relatore o ospite e questo, combinando insieme conoscenze, competenze ed empatia, mi ha fatto ottenere molto spesso feedback positivi da studenti, collaboratori, clienti, partner, figure istituzionali, uditori e follower. Negli anni, sono stato in grado di crearmi una rete di contatti importante tra freelance e collaboratori, spesso ex studenti, aziende, università, enti e istituzioni, che oggi rappresenta il mio principale punto di forza come libero professionista. Alla base del mio rapporto con il prossimo, in qualsiasi situazione, c'è sempre l'empatia, la leadership gentile, l'intelligenza emotiva, la gestione dei conflitti, l'ascolto e la prima regola che mi ha trasferito la mia mentore, la mia relatrice di Tesi nonché prima professoressa che ho seguito come assistente, ovvero "parla al prossimo come se stessi parlando a qualcuno che non ne ha mai sentito parlare e non ha conoscenze pregresse", mia regola nella didattica, e credo che questo rappresenti il motivo per cui, negli anni, sono sempre stato in grado di rapportarmi al prossimo sia come docente che come collaboratore o diretto superiore, forte anche di un'educazione ibrida, padre informatico e madre professoressa di lettere, entrambi musicisti, che mi ha consentito di diventare un umanista digitale e di possedere sia competenze tecniche che creative ed economiche e, di conseguenza, di potermi rapportare a qualsiasi tipologia di interlocutore.

## REFERENZE

---

**Nome: Davide Pellegrini** | Storyteller, Copywriter e Content Strategist

Carlo è un professionista competente, entusiasta e brillante. Ho il piacere di collaborare con lui e, oltre alla forte carica umana, gli riconosco delle doti, oggi rare, di uomo squadra, generoso e stimolante.

**Nome: Fabrizio Terranova** | CEO e Fondatore di "Symmetrical"

Carlo ci ha dato supporto su diversi progetti e la sua professionalità e le sue competenze sono molto elevate ed ampie.

**Nome: Andrea Angiolino** | Game Designer e Docente

Collaboro con Carlo a un corso universitario con ottimi risultati, ed è una sinergia che mi ha arricchito. Carlo è preparatissimo, eclettico e con una grande gamma di esperienze a cui attinge per le sue molte attività creative e di educatore.

**Nome: Fortuna Imperatore** | Game Designer e Docente

Carlo è una persona dotata di grande carisma e capacità comunicativa. Tutto il suo operato, dalla formazione ai consigli, si contraddistingue per l'incredibile altruismo con cui agisce. È eclettico e mette a disposizione di tutti il suo

sapere e il suo intuito in ambito di videogiochi e gamification. Un professionista modesto e altamente performante in tutti i campi che riguardano l'edutainment e il game design. Carlo ha inoltre una abilità unica nel gestire tanti progetti contemporaneamente e nel rimanere fedele alla parola data.

**Nome: Andrea Marella** | Consulente di Direzione

Carlo è un innovatore, un esperto di tecnologie alterate e di strutture contenutistiche. Sta cogliendo da antesignano alcuni aspetti in addivenire che costituiscono la dorsale della trasformazione digitale. Grazie alle sue doti di natural born storyteller è in grado di cimentarsi sia con la comunità scientifica, che come divulgatore.

**Nome: Daniele Scali** | Animatore 2D / 3D e Story Artist

Un ottimo professionista e educatore! Ho avuto un'ottima esperienza a lavorare con lui e non vedo l'ora di ripetere l'esperienza!

**Nome: Ernesto Paganoni** | Animator Supervisore, Docente e Direttore di "Klincus"

Carlo è "Uno bravo", la competenza si sviluppa in anni di esperienza e di passione, lui di entrambe queste cose ne ha da vendere.

**Nome: Desiree Sabatini** | Docente

Ho conosciuto Carlo quando durante un mio corso di "Istituzioni di Regia Digitale" presso il DAMS ("Sapienza" Università di Roma) era uno studente ma già la sua capacità di interazione e empatia ha fatto in modo che mi affiancasse, aiutandomi nella mediazione con i suoi colleghi piuttosto che nella scelta della visione dei materiali audiovisivi etc.; così al termine del corso mi ha chiesto di seguirlo nella stesura della sua tesi di Laurea e come relatrice ho avuto modo di avere conferma della prima impressione, è diventato mio assistente e dopo la Laurea abbiamo collaborato per molto tempo.

Ha imparato in aula e a contatto con tanti studenti ad usare il linguaggio corretto per divulgare ed insegnare i suoi temi, non sempre di facile comprensione, ha volte si è dovuto adattare, mantenere dei ruoli per lui difficili e creare la giusta distanza, insomma creare un percorso non sempre facile che gli ha permesso di migliorare, apprendere, mettersi in discussione fino a che non è divenuto uno stimato collega in grado di farsi amare dai propri studenti ma allo stesso tempo rendere loro semplicissimo l'apprendimento di qualsiasi contenuto indipendentemente dalla difficoltà o dal livello di partenza. Allo stesso tempo l'ho visto crescere anche professionalmente, cimentarsi in mille sfide diverse e raggiungere importanti traguardi che oggi lo classificano come uno dei maggiori esperti di Edutainment del nostro Paese... e sono contenta di aver visto tutto questo perché, come lui stesso non perde occasione di riconoscere, ho potuto contribuire in modo significativo a questa evoluzione.

**Nome: Brunella Maio** | Responsabile Dipartimento Relazioni Internazionali

Highly professional and committed manager. A pleasure to work with.

**Nome: Giuseppe Crugliano** | CEO e Direttore Creativo di "PlayMagic LLC"

Carlo is fundamentally the balance between professional and human skills, a rare combination that can deliver the best professional strategic partners in any business. Passion, trust, professionalism, this is Carlo. Had the privilege to have him on one of my projects many years ago and I am sure that our paths will cross again in the near future.

**Nome: Biagio Iannuzzi** | CEO di "Code This Lab srl"

Grande professionista, minuzioso e preparato.

**Nome: Alfonso Santaniello** | Presidente e Direttore Generale di "Conform S.c.a.r.l." - Presidente di "Prism S.r.l."

Carlo Cuomo è un docente brillante e con significative competenze che mette in campo con la giusta leggerezza che aiuta anche chi non ha conoscenze nelle tematiche da lui trattate, riesce a comprenderne il valore aggiunto che possono avere nei propri ambiti organizzativi lavorativi ovvero nei propri contesti professionali di riferimento. Le innovative soluzioni adottate nell'Edutainment hanno facilitato la contaminazione di approcci metodologici propri dell'educational con quelli del game, della gamification e dell'applicazione delle tecnologie alterate, con particolare riferimento a quelle della realtà aumentata (AR) e della realtà virtuale (VR), che hanno permesso di aumentare il livello di coinvolgimento dei partecipanti ai nostri corsi erogati a favore del personale dipendente e dirigente di imprese di piccole, medie e grandi dimensioni e dei funzionari della pubblica amministrazione.



La ricerca continua dell'innovazione metodologica, la contestualizzazione e personalizzazione delle soluzioni progettate e erogate a favore del cliente, l'approccio analitico e consulenziale che ne caratterizza lo stile e ne contraddistingue la professionalità, ne fanno una risorsa preziosissima per quanti ricercano la risposta ai cambiamenti che stiamo vivendo e all'accompagnamento a processi mirati e controllati di digital transformation.

**Nome: Riccardo Cangini** | CEO di Be2Bit & Star2Fit

Nel 2012 fui praticamente costretto ad ospitare Carlo per uno stage organizzato dalla Sapienza di Roma perché la docente lo raccomandò con grande insistenza e ne tesse le lodi a più riprese a tal punto di riuscire a convincermi, mio malgrado.

Non impiegai molto a constatare quanto Carlo fosse un fuoriclasse, un professionista impegnato e competente e quindi a coinvolgerlo successivamente con le attività di Artematica e Be2Bit.

D'altronde l'aneddoto era dovuto: non si può scrivere una raccomandazione standard ad una persona fuori dallo standard.

**Nome: Luigi Vanore** | Consulente e Formatore in Project Management

Ho conosciuto il professor Carlo Cuomo alcuni anni fa all'università IUDAV (prima realtà in Italia nata per formare i futuri professionisti per i settori emergenti e innovativi dei Videogiochi e della Animazione) per raccogliere alcune informazioni, ed ho scoperto un brillante professionista con un enorme esperienza malgrado la giovane età. In Italia è senza ombra di dubbio un punto di riferimento in materia di computer graphic animation oltre che un docente di grande empatia che sa gestire l'aula con una non comune abilità.

**Nome: Valentina Vandilli** | CEO, LinkedIn Expert, Consulente e Formatrice Commerciale B2B

Il Dott. Cuomo è il punto di riferimento della mia rete per quello che riguarda l'edutainment e la gamification. Sicuramente uno dei più importanti esperti in Italia.

Ci siamo incontrati in un evento di business, dove ho potuto ascoltare un suo speech e da quel momento ho cominciato a seguirlo per approfondire gli argomenti da lui trattati.

**Nome: Luca Papale** | Localization Expert Apple

Carlo almost single-handedly turned the IUDAV institution into an international player. Although supported by the management and the colleagues, he was the real driving force of it. Other than teaching several courses himself, he wrote the study plan and secured partnerships and connections with other institutions and with game studios.

I also worked with Carlo in a less formal environment, as his editor. Carlo was one of the authors in my essay collection "VirtualErotico", for which he did a great job with a contribute on the role of physical interfaces in player engagement. I also edited his upcoming book "Grafica 3d", the first text in Italy to detail the subject of 3D Graphics from an historical, technological and artistic point of view.

His grit, passion and work ethics always drive him into fulfilling any project he may start or be involved into.

## PATENTE DI GUIDA

---

**Patente di guida:** A

**Patente di guida:** B

## VOLONTARIATO

---

[ 2014 – Attuale ] La Rondinella Onlus

**Clown Dottore** Abilitato da Clown Dottore per volontariato negli ospedali della Campania reparto pediatria ed oncologia tramite l'associazione "La Rondinella".

---

*Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel CV ai sensi dell'art. 13 d. lgs. 30 giugno 2003 n. 196 - "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 GDPR 679/16 - "Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali".*