

## Arduino Viola

Mobile: +39 3315789157

E-mail: [info@gameifications.com](mailto:info@gameifications.com)

[www.linkedin.com/in/fabioviola](http://www.linkedin.com/in/fabioviola)

Residenza: via Santa Bibbiana 24, 56127 Pisa



## ABILITA' E COMPETENZE

- Cultura Digitale
  - Processi di Innovazione
  - Progettazione e realizzazione videogiochi
  - Unico italiano Top 10 mondiale Gamification Designer
- 

## ESPERIENZE LAVORATIVE

### Da Aprile a Dicembre 2018 Responsabile Piano Strategico

#### [Apulia Film Commission](#)

Affidamento dell'incarico di redazione del piano Strategico e di Indirizzo del Museum of Moving Arts, il primo centro italiano legato alla produzione di arte digitale. Incontri con le analoghe strutture in tutto il mondo, redazione della missione, visione, principi artistici, analisi dei pubblici e dei contenuti.

### Da 2018 Coordinatore

#### [Scuola Internazionale di Comics di Firenze](#)

Responsabile dell'area formativa in ambito gaming con la creazione di tre specifici percorsi di studi. Mi sono occupato della redazione del piano didattico, selezione corpo docenti e loro coordinamento. Inoltre ho ricoperto il ruolo di docente di game design e game stories.

### Da Ottobre 2017 Comitato d'onore

#### [Museo Marino Marini di Firenze](#)

Membro del comitato scientifico del Museo Marino Marini di Firenze su invito del Presidente Patrizia Asproni. In coordinamento con nomi internazionali, supporto strategico per pianificare il posizionamento futuro del museo con un occhio di riguardo ai nuovi pubblici.

Nell'ambito delle attività intraprese, coordino il progetto "Playable Museum Award", un premio internazionale riservato alle migliori idee sul museo del futuro.

### Da 2017 Autore

#### [Hoepli - Collana Microscopi](#)

Autore del libro "[L'arte del Coinvolgimento](#)" per Hoepli uscito a Marzo 2017. Un saggio che esplora l'importanza della partecipazione e coinvolgimento dei pubblici nei processi

---

quotidiani: scuola ,aziende, enti, istituzioni culturali. La tesi di fondo è la necessita di riprogettare larga parte della nostra quotidianità per intercettare le differenti istanze di cui le nuove generazioni sono portatrici. La società è cambiata dalla standardizzazione e personalizzazione, una sfida complessa ma affrontabile!

### **Agosto 2017 Docente**

#### **[Summer School Coding Università di Urbino](#)**

Responsabile del modulo “Giochi didattici e tecniche di coinvolgimento” nel programma della Summer school, promossa dal prof. Alessandro Bogliolo, dal titolo “Making Apps in Your Classroom, now! Il corso si prefigge l'obiettivo di formare in primo luogo, ma non esclusivamente, insegnanti della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e della scuola secondaria di primo e secondo grado interessati ad applicare i principi basi della programmazione nella pratica didattica, approfondendone le implicazioni pratiche, didattiche, pedagogiche e cognitive.

### **Da Ottobre 2016 Commissario**

#### **Bando Pin – Regione Puglia**

Membro della commissione innovazione Culturale sotto incarico della Regione Puglia per la valutazione dei progetti culturali rientranti nel bando PIN dedicato ai giovani under 35 della regione. Ad oggi oltre 170 progetti esaminati.

### **Da Maggio 2016 Fondatore e Presidente**

#### **[Ass. Culturale TuoMuseo – Impresa Sociale](#)**

- Realtà vincitrice del bando Innovazione Culturale 2016 di Fondazione Cariplo tra le oltre 500 candidate.
- Ideazione e progettazione della piattaforma ItalyTodo.it, open data + open design per mettere in rete oltre 10000 luoghi culturali italiani
- Ideazione e progettazione del progetto vincitore Bando regione Lombardia su Attrattori Unesco dal titolo “La Grande @ttrazione” basato sulla messa in rete e digitalizzazione con gamification dei siti unesco lombardi con funzioni di marketplace culturale
- Project leader e producer di [Father and Son](#), il primo videogioco al mondo pubblicato da un museo. Il progetto nasce in collaborazione col Museo Archeologico Nazionale di Napoli ed il Mibact. Oltre un milione di download nei primi 6 mesi sul mercato.
- Allestimento saletta 4D immersiva per il museo di Annibale a Tuoro (in Umbria). Il video della battaglia di Annibale al Trasimeno è stato ricostruito in realtà virtuale utilizzando complessi motori grafici provenienti dall'industria del videogioco. I visitatori sentiranno la loro sedia tremare, la vaporizzazione dell'acqua sul volto ed altri effetti sensoriali.
- Game director di [Past for Future](#), videogioco ufficiale del Museo Marta di Taranto. L'obiettivo dell'operazione, coordinata dalla direzione generazione Mibact, è creare nuove forme di incoming nel museo e nel territorio di Taranto. Rilasciato a fine 2018 è stato premiato da ArTribune come miglior progetto digitale in ambito culturale nel 2018.
- Game director e responsabile del soggetto narrativo in [A Life in Music](#), videogioco ufficiale del Teatro Regio di Parma rilasciato a Marzo 2019. Il primo esperimento al mondo di intersezione tra gaming, teatro e musica.

**Da 2014 a 2015 Board scientifica**

**Master in "Teoria, Design ed Applicazioni della Gamification"**

**Università Tor Vergata Roma**

- Coordinamento del corpo docente, proposta formativa, docente nei moduli di Game e Gamification Design.

**Da 2014 Coordinatore**

**Corso di Alta Formazione in "Engagement e Gamification Design" IED, Milano**

- Responsabile della offerta formativa, creazione dei moduli, recruiting corpo docente esterno.

**Da 2011**

**Gamification – i videogiochi nella vita quotidiana**

Autore del libro Gamification – I Videogiochi nella Vita Quotidiana distribuito dai principali portali e negozi in Italia (Feltrinelli, Mondadori, Amazon).

- Creazione del primo portale verticale italiano -www.gameifications.com dedicato al mondo della gamification con approfondimenti di design, psicologia e case histories.
- Consulenze per esperienze gamificate in Technogym, Neutro-Roberts, Jakala, Reply, You:Rec, TuoMuseo.it, Treadom, Sky, Mailwork, Associazione Italiana Editori, Credem, Wingage, Cariparma, TIM

**2011-12 Country Manager**

**English Attack**

- Portale internazionale dedicato all'insegnamento della lingua inglese con ampio utilizzo di strumenti gaming e gamification based

**2009- 10 Università IULM di Milano**

Docente a chiamata master digital entertainment

**2009-11 Docente master comunicazione marketing digitale**

**Sole 24 ore**

**Da 2006 Fondatore e vice presidente**

**Digitalfun S. r. l., Roma, Italia**

- Start up arrivata da zero a quasi un milione di euro di fatturato
- Design e sviluppo di oltre 20 videogiochi su varie piattaforme: interactive tv, App Store, Google Play, Facebook, online
- Premio per miglior start-up tecnologica italiana nel 2008 ed incubazione presso il gigante del ICT Ericsson
- Design e sviluppo client internazionali di gioco per il gruppo Lottomatica su piattaforme Facebook, iOS e Android: Poker Club for Fans e Heart Beat Casino
- Sviluppo applicazioni con elementi gaming per Luxottica, RCS, Neomobile e Basecool

**Da 2006 Amministratore delegato**

**Mobile Idea S. r. l., Pisa, Italia**

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

- Country manager sud Europa per **Vivendi Games Mobile**. Co-ordinamento team di sviluppo posizionamento sui mercati e attività di marketing su titoli come **Crash Bandicoot, Prison Break, Bourne Identity, Spyro the Dragon**
- Responsabile dell'engagement per il progetto [IoLeggoPerché](#) dell'Associazione Italiana Editori. L'iniziativa diffonde la lettura su tutto il territorio italiano.
- Gestione portfolio online games per il publisher tedesco **Burda**: IC
- Consulente per l'implementazione tecnologie e gaming nel percorso drop out della provincia di Pistoia con la prima sperimentazione italiana di un gamification management system
- Consulente per Scaligera Formazione nell'introduzione del gaming negli istituti professionali veneti
- Content aggregator e provider di contenuti audio, video e gaming per TIM, Tre/Wind, Vodafone Spagna

**2002-05 Fondatore e business developer  
Italia Network Service sas/s.r.l., Legnano (Va) Italia**

- Realizzazione e gestione del network editoriale sui videogiochi Gameltalia.net coordinando uno staff di circa 20 editors.
- Lancio prima rivista italiana dedicata alle recensioni dei giochi per cellulare– Giocare con il cellulare
- Gestione piattaforme digitali gaming per Nokia, Vodafone e Wind

## Speaker ed awards

- Turkish Gamification Summit
- Salone del Libro di Torino 2017
- Fiera del libro di Francoforte 2017
- **Vincitore premio "Appunti di Design" Fuorisalone Milano 2017**
- Taormina Book Festival 2017
- TEDx Maremma 2017
- Brera Design Days 2017
- MOOC DAY Regione Toscana 2016
- TEDx NAPOLI 2015
- Internet Festival 2014
- Social Media Week Rome 2014
- Climate Change Conference Venice 2014
- Marketing Trends Conference Milan 2012
- Festival Internazionale del Giornalismo Perugia 2012
- Game Convention Lipsia 2011
- Mobile Games Forum Malta 2011
- Social Media Week Milano 2011
- Green Tech Festival

*“Il sottoscritto è a conoscenza che, ai sensi dell’art. 76 del DPR 445/2000, le dichiarazioni mendaci, la falsità negli atti e l’uso di atti falsi sono puniti ai sensi del codice penale e delle leggi speciali. Inoltre, il sottoscritto autorizza al trattamento dei dati personali, secondo quanto previsto del D.Lgs 30 giugno 2003 n. 196 “Codice in materia di protezione dei dati personali”.*

Arduino Viola

16/3/2019