

## INFORMAZIONI PERSONALI

VIOLA ARDUINO

✉ f.viola@mobileidea.it

POSIZIONE RICOPERTA  
TuoMuseo.it

Innovazione culturale e progettazione infrastrutture digitali, fondatore di

ESPERIENZA  
PROFESSIONALENovembre 2024 – alla data attuale [Curatore Mostra Amano Corpus Animae alla Fabbrica del Vapore di Milano](#)

Lucca Crea

Curatore della prima mostra europea dell'artista giapponese Yoshitaka Amano con selezione di oltre 140 lavori e realizzazione del percorso espositivo. La mostra è stata anticipata dal primo kickstarter di questa tipologia con oltre 180.000 euro raccolti ed un pop up store con merchandising a Lucca Comics. La mostra presenta anche una esperienza VR in cui si entra nello studio dell'artista.

Ottobre 2024 – alla data attuale [Giuria Premio Cultura + Impresa](#)

The RoundTable + Federculture

Membro della giuria del premio Cultura+Impresa, il più prestigioso riconoscimento italiano assegnato nell'intersezione tra enti privati e progetti culturali di matrice pubblica.

Settembre 2024 – alla data attuale [Changes Awards](#)

Fondazione Changes

Giurato per la componente di innovazione digitale di uno dei più grandi premi italiani legati al mondo culturale con decine di progetti valutati provenienti dalle più grandi università italiane

Settembre 2024 – alla data attuale [Ideaione e coordinamento progetto europeo Meta Dext](#)

Fondazione Isi

Sotto la guida di Fondazione Isi della Camera di Commercio di Pisa, in partnership con enti territoriali italiani e francesi ho scritto il progetto vincitore della linea Intereg Italia/Francia sul futuro delle destinazioni turistiche "multi piattaforma".

Agosto 2024 – alla data attuale [Progettazione infrastrutturazione digitale Miniere di Dossena](#)

Comune di Dossena

Un progetto da circa un milione di euro complessivi volto a innovare il Comune di Dossena con particolare focus sulle Miniere attraverso un percorso immersivo basato su videomapping, ologrammi, ricostruzioni audio e video e esperienze interattive all'Op

Giugno 2024 – alla data attuale [Curatore Mostra Let's PIAI – Museo Sant'Orsola di Firenze e Scalo San Lorenzo di Roma](#)

Accademia Italia

Momento conclusivo dei lavori di tesi sviluppati dagli studenti delle sedi di Firenze e Roma al termine dei percorsi didattici in gioiello, design, moda e fotografia. Il mio è stato un lavoro di coordinamento scientifico dei progetti e curatoriale nella fase espositiva.

## Curriculum vitae

### Comune di Cavriago

Responsabile dei laboratori di partecipazione e progettazione delle strategie di audience development ed audience engagement per la creazione del museo diffuso di Cavriago

Giugno 2023–alla data attuale

### Resp. Area Gaming

Lucca Comics & Games

Responsabile delle attività videogames del più grande festival pop europeo. Nell'ambito dell'incarico curo la selezione degli ospiti internazionali, le attivazioni delle aree gaming dislocate lungo la città storica di Lucca, le installazioni digitali di intrattenimento oltre alla supervisione delle mostre a tema gaming.

Giugno 2023–alla data attuale

### Resp. Area Gaming

Museo Nazionale del Cinema (Torino)

Responsabile dello start up della prima area collezione permanente di videogiochi in un museo del Cinema e curatore della mostra sui rapporti tra Cinema e Videogiochi che debutterà nel 2025. Selezione dei titoli da acquisire, allestimento progettuale e curatela delle relazioni con i publisher internazionali

Maggio 2023 – alla data attuale

### Progettista allestimenti digitali

Museo Archeologico Sant'Antioco (CA)

Responsabile della progettazione strategica ed esecutiva dei nuovi allestimenti digitali del Museo Archeologico di Sant'Antioco. Realizzazione di studio di fattibilità, capitolato esecutivo e studio di pannelli digitali, totem, video-mapping ed applicazioni a supporto dell'esperienza di visita.

09/10/2021–Febbraio 2023

### Responsabile di progetto

Regione Puglia

Responsabile artistico e coordinamento progetto nazionale "Puglia in Rete" legato alla digitalizzazione del patrimonio culturale della regione Puglia con valorizzazione interattiva e partecipativa di centinaia di migliaia di opere e luoghi attraverso piattaforma di gamification.

09/10/2021–Febbraio 2023

### Curatore

Reggia di Venaria (Torino)

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

09/06/2020–alla data attuale

### Game Designer e Project Manager

Fondazione Alghero, Alghero (Italia)

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

06/05/2020–alla data attuale

### Comitato Scientifico

Dipartimento Turismo e Cultura Regione Puglia, Bari (Italia)

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

### Curriculum vitae

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

#### 2017–alla data attuale **Coordinatore didattico e docente**

Formatica Scarl, Pisa (Italia)

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

#### 2006–alla data attuale **Amministratore delegato**

Mobile Idea srl, Pisa (Italia)

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

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

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

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

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

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

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

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

2016

## Fondatore

Ass. culturale TuoMuseo, Milano (Italia)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## ISTRUZIONE E FORMAZIONE

---

Maturità classica

Laurea Scienza e Tecnologie delle Arti e dello Spettacolo

Laurea Magistrale LM59 in Comunicazione e Marketing Digitale

### Docenze a contratto

---

Coordinatore Project works di tutte le classi Firenze e Roma di **Accademia Italiana**

Professore a contratto **Università di Palermo** – Master in Economia e Management dei Beni Culturali e Patrimonio Unesco modulo “Marketing and Communication per i Beni Culturali”– edizioni dal 2018 ad 2023

Professore a contratto **Università di Bologna** – Master in Valorizzazione Turistica e del Patrimonio Culturale – Modulo in Game based tourism - edizioni dal 2018 ad oggi

Professore a contratto **Politecnico di Milano** – Master in Management dei Beni e delle Attività Culturali – Modulo New Technologies for Arts edizione 2022

Professore a contratto – **Università di Roma Sapienza** – Master in Digital Heritage – Modulo Nuove tecnologie per l’arte edizioni dal 2018 al 2021

Professore a contratto – **Università di Roma Tre** – Master in Culture del Patrimonio – edizioni dal 2019 ad oggi

Professore a contratto **24ORE Business School** – Master in Management dell’Arte – Modulo Digital2018 ad oggi

Professore a contratto **24ORE Business School** – Master in Audio-Visivo – Modulo Mercato dei Videogiochi - edizione 2022

Professore a contratto **Treccani Accademia** – Master in Management dell’Arte – 2018 ad oggi

Professore a contratto **Treccani Accademia** – Master in Museum Exhibit – 2020 ad oggi

Responsabile della verticale e professore a contratto **Scuola Internazionale di Comics Firenze** – Corso in progettazione videogiochi – 2017-2020

Professore a contratto **NABA Milano** – Corso in Game Design – Modulo Principi di Game Design 2018-2019

Professore a contratto **IED Firenze e IED Roma** – Corso in Arte e Cultura – Modulo Gamification 2018 ad oggi

### Pubblicazioni

---

Gamification – I Videogiochi nella vita quotidiana (2011)

L’Arte del Coinvolgimento (Hoepli 2017)

Co-Curatore e Autore in Giocarsi – gaming e gamification nei contesti professionali (Hogrefe 2020)

Co-Curatore e Autore Volume Monografico “Gaming e Musei” Economia della Cultura (Il Mulino 2019)

Autore in “Turismo Megatrend” (Hoepli 2020)

Autore in “Rimediare Ri-mediare” (Franco Angeli 2020)

Co-autore Saggio “Echoes of the Past: A Gamified Initiative for Audience Development in Cultural Heritage” in Trasforming Society and Organizations Through Gamification (Springer 2021)

Autore in Expanding Spatial Narrative (Mousse Publishing 2022)

Co-Curatore e Autore volume PLAY – Videogame, Arte e Oltre (Sagep 2022)

Autore in BioMuseologia (Celid 2022)

Co-Curatore e Autore Professione Game Designer (Franco Angeli 2023)

Pisa 31/12/2024

Viola Arduino

## Public Speaking

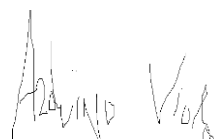
---

Festival della Scienza di Roma 2024  
Scuola Futura Milano 2024  
Talk di apertura Maker Faire Roma 2023  
Stati Generali della Scuola di Bergamo edizioni 2022-2023  
Borsa Turismo Online (BTO) Firenze 2019-2023  
Talk di apertura Lubec di Lucca 2023  
Ravello Lab varie edizioni  
Automotive Dealer Day di Verona 2022  
Borsa Turismo Mediterraneo (BTM) varie edizioni  
Festival Internazionale del Giornalismo Perugia 2019  
Associazione Bancaria Italiana 2020-2023  
Forum Retail di Milano varie edizioni  
Intranet Day varie edizioni  
TedX Napoli  
TedX Manciano  
Festival del Metaverso 2022  
ArtLab varie edizioni  
After Festival  
Formazione Aziendale per Generali  
Formazione Aziendale per Credem  
Formazione aziendale per Technogym  
Museum Summit Dubai 2023

Il sottoscritto, consapevole che – ai sensi dell'art. 76 del D.P.R. 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, dichiara che le informazioni rispondono a verità.

Luogo e data.....Pisa 14/05/2024

Firma leggibile



.....