



Carlo Cuomo

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 [31/12/2011 – 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 dai rispettivi Ministeri dell'Istruzione. Nel corso degli anni sono stato ideatore e docente di diversi percorsi formativi sia universitari che professionali sui temi dell'Edutainment, dell'Entertainment, della Gamification 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 oltre che 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 [31/12/2011 – 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, videogiochi, film, serie tv, cartoni animati, esperienze AR, VR e in Mixed Reality ed altro. Lavoro come consulente per numerose aziende italiane ed estere e sono specializzato nell'applicazione dell'Edutainment e della Gamification in tutti i settori.

PROGETTI

Formatore per Fondazione Golinelli del corso "Gamification per la Didattica" rivolto ai professori delle scuole di tutta Italia

[2023 – Attuale]

Docente e Consulente in materia di Edutainment e Gamification per Formativamente

[2023 – Attuale]

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

[2022 – Attuale]

Fondatore del Collettivo ItaLudus

[2022 – Attuale]

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.

Docente per NABA - Nuova Accademia di Belle Arti di Roma e Milano

[2021 – Attuale]

Docente 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.

QA Supervisor di "Medievals", avventura grafica punta e clicca di Meangrip Game Studios S.r.l.

[2019 – Attuale]

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 fortunate - 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.

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

[2019 – Attuale]

Produttore degli spettacoli teatrali de "Lo Spettacolo Interattivo", format registrato, in cui gli spettatori, tramite l'App "SEI - Show. Experience. Interaction", per iOS e Android, o web App possono interagire con lo spettacolo

[2018 – Attuale]

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.

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.

[2017 – Attuale]

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.

[2022 – 2023]

Serie TV:

- "Scelte di PancI.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".

Membro della Commissione eSport LND - FIGC

[2021 – 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

[2017 – 2023]

Designer e Project Manager delle "Teche Olografiche" sviluppate da Insonnia Team S.r.l. per MediTech Competence Center

[2023]

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.

Responsabile Scientifico del progetto "I.M.A.G.E." per Prism Consulting S.r.l.

[2023]

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.

Responsabile scientifico e Game Director per EduGame Standalone "Giotto e i colori perduti" di Prism Consulting S.r.l.

[2023]

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.

Docente dei corsi "Project Management" e "Time Management" organizzati da Spici S.r.l. nel corso dell'iniziativa "Startups Go Global"

[2023]

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.

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

[2019 – 2022]

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.

Designer e Project Manager dell'App in AR "MediAR" per iOS e Android prodotta da Conform S.c.a.r.l.

[2018 – 2022]

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.

Project Management e Game Design dell'EduGame Standalone "NonnAvventura: alla scoperta delle nuove tecnologie" sviluppato da Conform S.c.a.r.l.

[2022]

"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.

Project Manager e Game Designer dell'EduGame Standalone "Changes - Digital Transformation Experience" sviluppato da Conform S.c.a.r.l.

[2022]

"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.

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.

[2022]

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.

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-Ccultural and Creative Opportunities"

[2022]

Docente per i moduli:

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

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"

[2022]

Docente per il modulo "Valorizzare il territorio con edugame e corti".

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]

Contributor per il videogioco "Shadows on the Vatican: Nightingale", avventura testuale a bivi di Meangrip Game Studios S.r.l.

[2019 – 2021]

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.

Project Manager e Game Designer dell'EduGame Standalone "A Great Opportunity - Project Management Experience" sviluppato da Conform S.c.a.r.l.

[2021]

"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'RBBS. 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.

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.

[2021]

"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 giubbino. 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: Negrisia, 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 didascalie.

Game Designer del videogioco formativo "W.I.N. - Winnings Intercultural Negotiations" sviluppato dalla Prism Consulting S.r.l.

[2021]

"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.

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.

[2021]

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.

Designer e Project Manager dell'app in AR gamificata "MUB - Museo della Bonifica"

[2021]

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.

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.

[2021]

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.

QA Supervisor per il videogioco "The Hand of Glory", avventura grafica 2D punta e clicca di Meangrip Game Studios S.r.l.

[2019 – 2020]

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.

Formatore e Consulente dell'azienda 4Man S.r.l.

[2018 – 2020]

L'azienda 4Man S.r.l. è una società esperta di Coaching e PNL, con la quale ho realizzato alcuni percorsi formativi tra cui:

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

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

[2018 – 2020]

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.

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

[2017 – 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.

[2020]

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 e 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.

Designer e Project Manager dell'app gamificata in AR "REMIAM" prodotta da Conform S.c.a.r.l.

[2020]

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.

Designer e Project Manager delle pillole formative a bivi narrativi del percorso di formazione "EQ-Wood" prodotte da Conform S.c.a.r.l.

[2020]

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).

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

[2018 – 2019]

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

[2015 – 2018]

Come Lecturer ho insegnato nei corsi di:

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

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

[2015 – 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

[2013 – 2018]

Come Docente ho insegnato nei corsi di:

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

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.

[2018]

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.

Designer e Project Manager di Giochi da Tavolo in AR, prodotti da Conform S.c.a.r.l. e pubblicati sull'App MediAR

[2018]

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.

Designer e Project Manager dell'App "AmiAR" per iOS e Android prodotta da Conform S.c.a.r.l.

[2018]

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.

Designer e Project Manager di Minigame formativi, di Conform S.c.a.r.l., rivolti ad un pubblico di bambini o giovani
[2018]

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.

Project Manager e Game Designer del videogioco "IncontrArti" sviluppato da Conform S.c.a.r.l.
[2018]

"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.

Producer e Game e Lead Designer di "for-N-ever alOne in VIOLENCE", Serious Game sulla violenza sui minori per iOS e Android
[2017]

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.

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]

Docente e Coordinatore dei corsi per la Scuola di Alta Formazione di Battipaglia
[2015 – 2016]

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".

Docente e Coordinatore dei corsi per la WebAccademia di Cosenza
[2015 – 2016]

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".

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"

[2012 – 2015]

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]

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

[2012 – 2013]

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.

Rigger di "Pro Rider Snowboard", videogioco per PC, iOS e Android di VTree Entertainment LLC

[2012 – 2013]

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.

Rigger di "Dead Motion", videogioco per PC con Leap Motion di Twelve Games S.r.l. e Playmagic Ltd

[2012 – 2013]

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.

Producer, Game e Lead Designer di "ScrambleMe - Antistress Devil", videogioco iOS e Android di Panda Rei

[2013]

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 diavoleto, 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 propri punteggi.

Producer e Game e Lead Designer di "Party Table", videogioco iOS e Android di Panda Rei

[2013]

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.

Producer e Game e Lead Designer di "Excalibur Logic", videogioco iOS e Android di Panda Rei

[2013]

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.

Producer e Game e Lead Designer di “Gift Shop Crush”, videogioco iOS e Android di Panda Rei

[2013]

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.

Producer e Game e Lead Designer di “Full Metal Pharmacist”, videogioco iOS e Android di Panda Rei

[2013]

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.

PUBBLICAZIONI

La Gamification al servizio del patrimonio culturale

[2022]

tuttosuivideogiochi.it

Articolo pubblicato sul giornale online "Tutto sui Videogiochi".

Didattica tradizionale e formazione professionale attraverso i videogiochi

[2022]

tuttosuivideogiochi.it

Articolo pubblicato sul giornale online "Tutto sui Videogiochi".

Video Game e Cultural Heritage

[2022]

tuttosuivideogiochi.it

Articolo pubblicato sul giornale online "Tutto sui Videogiochi".

Augmented reality e virtual reality al servizio delle aziende

[2022]

tinnovamag.com

Articolo pubblicato sul numero di Tecnologia & Innovazione "Il Nuovo Mondo" nella rubrica "La Parola ai Manager".

Edutainment e Cultural Heritage

[2022]

frammentirivista.it

Intervista su "Edutainment e Cultural Heritage" pubblicata sul giornale online Frammenti Rivista.

Valve Corporation. Videogiochi, visioni e virtuosismi di un'azienda rivoluzionaria

[2021]

Biblion

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.

Emozioni da giocare

[2021]

Poliniani

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.

STORIA A STELLE E PIXEL. Come Il Videogioco Reinterpreta Il Novecento Americano.

[2019]

Edizioni Paguro

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.

TEATRO E VIDEOGIOCHI. Dall'avatāra Agli Avatar

[2018]

Edizioni Paguro

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.

GRAFICA 3D. Storia, Tecnica, Arte

[2018]

Edizioni Paguro

"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."

LuDus in Fabula. Quando il vizio diventa dipendenza

[2016]

Edizioni Paguro

Questo libro è il prosieguo 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.

VirtualErotico. Sesso, pornografia ed erotismo nei videogiochi

[2015]

Edizioni Unicopli (Ludologica book collection)

"What happens when the most ancient and one of the most recent leisure activities join forces?"

Other than being two of the most powerful businesses in the world, apparently immune to financial crises and recessions, sex and video games share a lot of commonalities: both are all absorbing passions, swinging between the material and the spiritual, between physical (contr)actions and mental deviations. From Custer's Revenge to Catherine, through Silent Hill 2, Tomb Raider and many other games, this multidisciplinary essay collection includes historiographical, game design, psychological, philosophical, pedagogical and sociological approaches, and traces the evolutionary process of the representation of sex and eroticism in video games through the analysis of peculiar case studies and themes related to the topic. The book includes original essays by 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, with an introduction by Matteo Bittanti."

CONFERENZE E SEMINARI

Guest Speaker e Relatore di "Transizione Digitale e Metaverso" tenuto 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]

Intervento su "Gamification per il proprio Business: quando creare Engagement è un gioco da ragazzi" per Spici Srl nell'ambito del programma "Startups Go Global" finanziato dalla Regione Campania
[2023]

Relatore della Masterclass sulla "Game Industry. Panoramica, Analisi e Sviluppi Futuri" tenuta per Spici S.r.l.
[2023]

"Speaker e Relatore per il Workshop "L'industria del Gaming in Italia. Aziende, professioni, opportunità", dell'Università Di Camerino
[2023]

L'evento, tenuto online, è stato ospitato dal corso "Applied Game Design" della Magistrale di Computer Science del Prof. Fabrizio Fornari."

Responsabile scientifico per l'evento finale del progetto I.M.A.G.E.
[2023]

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.

Guest Speaker e Relatore di "Edutainment e Gamification per Aziende e Professionisti" tenuto agli eventi Smau di Napoli e Milano
[2022]

Intervento su "Videogiochi oltre la Grafica: tra Narrativa e Sonoro" per il "Comicon" di Napoli
[2022]

Intervista su "Videogiocare aiuta a sviluppare skill utili nel mondo del lavoro?" per la rubrica "Video Game Tips" del giornale online "Tutto sui videogiochi"
[2022]

Guest Speaker e Relatore di "Roll of the dice" per l'evento "Milan Games Week" di Milano
[2022]

Guest Speaker e Relatore durante il Lucca Comics & Games con D&D e una sessione di gioco a tema tutela dell'ambiente che ha visto coinvolti oltre 50 bambini
[2022]

Intervento nella trasmissione radiofonica "Sportello Italia Recovery" di Radio1 sull'industria del gaming e del come i videogiochi possono essere utilizzati come strumenti di marketing, educativi e divulgativi
[2022]

Relatore dell'evento "Performance Day" con intervento sul tema "Gamification Coaching"
[2021]

Guest Speaker e Relatore di "Edutainment, IT e Gamification. Le nuove frontiere della formazione", webinar online per CIO Club Italia

[2021]

Guest Speaker e Relatore di "EduGame per la Digital Transformation ed il mondo HR" nel corso dell'evento SMAU Napoli per CIO Club

[2021]

Guest Speaker e Relatore di "L'Edutainment al servizio del patrimonio culturale e dell'offerta turistica" per UniCity Lab - Università degli Studi di Padova

[2021]

Guest Speaker e Relatore di "Valorizzare un museo attraverso i videogiochi: Sulle tracce di Carlo Levi. Il sogno di una memoria dipinta" organizzato da Regione Campania - Scabec - Comune di Buccino

[2021]

Guest Speaker e Relatore di "Diventare game developer in Italia: il viaggio dello sviluppatore" per l'evento "Insert Coin - Game Dev Convention" organizzata da ISAS

[2021]

Guest Speaker e Relatore di "Gamification & videogiochi applicati. Nuove professioni legate al gioco" per l'evento "Insert Coin - Game Dev Convention" organizzata da ISAS

[2021]

Guest Speaker e Relatore di "PLAYERINSIDE ASK: le curiosità sullo sviluppo di videogiochi" per l'evento "Insert Coin - Game Dev Convention" organizzata da ISAS

[2021]

Guest Speaker e Relatore di "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]

Guest Speaker e Relatore di "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]

Relatore presso l'Università Politecnico delle Marche per il progetto Erasmus+ "S.M.I.Le." con intervento sul tema dell'Edutainment

[2020]

Relatore 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]

Guest Speaker e Relatore di "Cultural Heritage 2.0. Promuovere e valorizzare il territorio e il patrimonio culturale attraverso l'IT, i media e le nuove forme di edutainment" per la Settimana dell'Innovazione Italia-Cina di Job&Orienta a Verona

[2019]

Guest Speaker e Relatore di "Da Broken Sword a Beneath a Steel Sky, nostalgia punta & clicca con l'autore e game designer Charles Cecil" per l'Etna Comics di Catania

[2019]

Guest Speaker e Relatore di "Masterclass Motion capture e interactive video production" presso la Link Campus University di Roma.

[2019]

Guest Speaker e Relatore di "Edutainment and Movie Education" nell'ambito del progetto "Inkams" per l'Università Politecnico delle Marche di San Benedetto del Tronto

[2019]

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

[2019]

Guest Speaker e Relatore di "Gamification Coaching" per l'evento "La Formula del Successo" tenuto a Roma
[2018]

Guest Speaker e Relatore di "Sviluppare videogiochi in Italia", intervista per il programma "Pixel" di Rai Scuola
[2018]

Guest Speaker e Relatore di "La formazione nell'era digitale" per l'evento "ESN / Unisa" tenuto a Salerno
[2018]

Guest Speaker e Relatore di "Videogiochi in Italia. Sviluppo, Università, eSport" per l'evento "FantaExpo" di Salerno
[2018]

Guest Speaker e Relatore di "Hololens e IT" per l'evento "Hololens Day" di Città della Scienza di Napoli
[2018]

Guest Speaker e Relatore di "Videogiochi e Formazione", intervista per Nerd30
[2018]

Guest Speaker e Relatore di "Videogiochi in Italia. Sviluppo, Università, eSport" per l'evento "Lucania is Comix" di Potenza
[2018]

Guest Speaker e Relatore di "Il fenomeno eSport" per l'evento di aggiornamento giornalisti "Agonismo Reale e Agonismo Virtuale", Salerno
[2018]

Guest Speaker e Relatore di "Il fenomeno eSport" per l'evento "Il fenomeno mondiale degli eSport" organizzato dall'Unisa a Salerno
[2018]

Guest Speaker e Relatore di "Videogiochi in Italia. Sviluppo, Università, eSport" per l'evento "Comicon" di Napoli
[2018]

Guest Speaker e Relatore di "Il potere dei Serious Game" per l'evento "L'Arte nella Giustizia" tenuto a Salerno
[2018]

Guest Speaker e Relatore di "Videogiochi in Italia. Sviluppo, Università, eSport" presso il Consolato Italiano di San Francisco
[2018]

Guest Speaker e Relatore di "Intrattenimento 2.0. VR, eSport, Arcade" per l'evento "Enada" di Roma
[2017]

Guest Speaker e Relatore di "Il potere dell'amusement", intervista per Jamma
[2017]

Guest Speaker e Relatore di "La formazione videoludica in Italia", intervista per Spaziogames
[2017]

Guest Speaker e Relatore di "Videogiochi in Italia", intervista per TGM
[2017]

Guest Speaker e Relatore di "Videogioco, il medium del futuro", durante il Giffoni Film Festival
[2017]

Guest Speaker e Relatore di "Videogiochi e Università", intervista per Panorama
[2017]

Guest Speaker e Relatore di "Videogiochi, Psicologia e IT", per l'evento "Psicologia e Nuove Tecnologie. Applicazioni del Video Game del VR" tenuto presso l'Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale a Cassino
[2017]

Guest Speaker e Relatore di "Può il videogioco parlare della violenza sui minori" per l'evento "L'Arte nella Giustizia" tenuto a Salerno
[2017]

Guest Speaker e Relatore di "Il futuro dell'Entertainment" per l'evento "Enada" di Rimini

[2017]

Guest Speaker e Relatore di "Videogiochi e Infanzia" per l'evento "Game Design Week" di Milano.

[2016]

Guest Speaker e Relatore di "Amusement in italia", per l'evento "Enada" di Rimini e in privata sede a Palazzo Montecitorio a Roma

[2016]

Guest Speaker e Relatore di "I Videogiochi e l'Educazione", intervista per il Corriere dello Sport

[2015]

Guest Speaker e Relatore di "Videogames in Italy" per l'evento "TGS" tenuto a Tokyo

[2015]

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre: **italiano**

Altre lingue:

inglese

tedesco

ASCOLTO C1 LETTURA C1 SCRITTURA C1

ASCOLTO A1 LETTURA A1 SCRITTURA A1

PRODUZIONE ORALE C1 INTERAZIONE ORALE C1

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) / VT S / 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

Storyteller, Copywriter e Content Strategist

Nome: Davide Pellegrini

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.

CEO e Fondatore di "Symmetrical"

Nome: Fabrizio Terranova

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

Game Designer e Docente

Nome: Andrea Angiolino

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.

Game Designer e Docente

Nome: Fortuna Imperatore

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.

Consulente di Direzione

Nome: Andrea Marella

Carlo è un innovatore, un esperto di tecnologie alterate e di strutture contenutistiche. Sta cogliendo da antesignano alcuni aspetti in divenire 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.

Animatore 2D / 3D e Story Artist

Nome: Daniele Scali

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

Animator Supervisor, Docente e Direttore di "Klincus"

Nome: Ernesto Paganoni

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

Docente

Nome: Desiree Sabatini

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.

Responsabile Dipartimento Relazioni Internazionali

Nome: Brunella Maio

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

CEO e Direttore Creativo di "PlayMagic LLC"

Nome: Giuseppe Crugliano

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 will paths will cross again in the near future.

CEO di "Code This Lab srl"

Nome: Biagio Iannuzzi

Grande professionista, minuzioso e preparato.

Presidente e Direttore Generale di "Conform S.c.a.r.l." - Presidente di "Prism S.r.l."

Nome: Alfonso Santaniello

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.

CEO di Be2Bit & Star2Fit

Nome: Riccardo Cangini

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.

Consulente e Formatore in Project Management

Nome: Luigi Vanore

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.

CEO, LinkedIn Expert, Consulente e Formatrice Commerciale B2B

Nome: Valentina Vandilli

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.

Localization Expert Apple

Nome: Luca Papale

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

Clown Dottore

[La Rondinella Onlus, 2014 – Attuale]

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".