MAURO SALVADOR

STUDI ed ESPERIENZE ACCADEMICHE

- **Abilitazione scientifica nazionale** (2018), settore Concorsuale 10/C1, fascia 2, presentata nel quadrimestre n. 5.
- Dottorato di ricerca (3/6/2013), **Culture della comunicazione** presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano. Tesi finale: *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei.*
- Laurea Specialistica (16/7/2009), **Cinema, televisione e produzione multimediale** presso l'Università di Bologna (110/110 con lode). Tesi finale: *Il cinema del sensibile: il pubblico contemporaneo e il suo rapporto con il film*.
- Laurea Triennale (14/12/2006), **DAMS Cinema** presso l'Università di Bologna (109/110). Tesi finale: *Il silenzio imperfetto: il cinema di Kim Ki-duk*.

- Attestato di partecipazione (2016) **Game for Cities – summer school**, Hogeschool van Amsterdam / EU COST Action TU 1306 Cyberparks
- Attestato di partecipazione (2014), **Human Centered Design – corso online**, *+Acumen; Ideo.org*.
- Attestato di partecipazione (2013), **Gamification – corso online**, *Coursera*, University of Pennsylvania.

PUBBLICAZIONI

Monografie

- *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Mimesis, Milano/Udine, 2015. ISBN 8857528936
- *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Tunué, Latina 2014, in corso di pubblicazione (con M. Pellitteri). ISBN 8867901303
- *Il videogioco*, La Scuola, Brescia 2013. ISBN 8835034965

Curatele

- *Games on Games. Game design as critical reflexive practice*, G|A|M|E, 5, 2016 (con G. Caruso, R. Fassone, G. Ferri, S. Gualeni). ISSN 2280-7705
- *Play the aesthetics. Video Game between art and media*, Comunicazioni Sociali, 2, 2013 (con E. Di Raddo). ISSN 0392-8667

Articoli peer reviewed

- *Journeying to the Actual World Through Digital Games: The Urban Histories Reloaded Project*, Mutual Images, 10, 2021 (con F. Polato, S. Caselli). ISSN 2496-1868
- *A Website for Cesare Zavattini's Work: Digitizing and Dynamizing a Personal Audiovisual Archive*, Cinergie, 20, 2021 (con A. Capalbi, N. M. Dusi, M. D. Mareggini). ISSN 2280-9481
- *Intermediale, transmediale, crossmediale in Westworld*, Mediascapes, 16, 2020 (con N. M. Dusi). ISSN 22822542
- *Game-as-a-service e free-to-play. Fortnite come oggetto semiludico*, Lexia, 33-34, 2020. ISBN 9788825535426
- *La memoria non deve andare perduta. Gameplay etico e Ustica* in V. Idone Cassone, B. Surace, M. Thibault (a cura di), *I discorsi della fine. Catastrofi, disastri, apocalissi – I saggi di Lexia*, Aracne Editrice, Roma 2018 (con G. Ferri). ISBN 9788825513462
- *Parallel Worlds, Dotventi e Media Mutations 7: il design partecipativo di un conference game*, in M. Thibault (a cura di), *Gamification Urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini – I saggi di Lexia*, Aracne Editrice, Roma 2016. ISBN 9788854892880
- *Project Godus: Peter Molyneux e l'economia della curiosità*, Cinergie, 4, 2013 (con R. Fassone). ISSN 2280-9481/7364
- *Sguardi paralleli. Videogiochi e società della sorveglianza*, Comunicazioni Sociali, 2, 2013. ISSN 0392-8667
- *Il lento cammino dell'industria videoludica italiana*, Economia della cultura, 2, 2012 (con F. Barca). ISSN 1122-7885
- *Check in Everywhere. Places, People, Narrations, Games,* Comunicazioni sociali online, 5, 2011 (con G. Caruso, R. Fassone, G. Ferri). ISSN 2037-0415
- *Luogo, prova, espediente punizione. Le molteplici facce del carcere nei videogame*, Comunicazioni sociali online, 4, 2011. ISSN 2037-0415
- *The Dilated Fruition. Video Gamers and Movie Produsers,* Comunicazioni sociali online, 3, 2010 (con G. Caruso). ISSN 2037-0415
- *The Dilated Fruition. Videogiocatori e spettatori cinematografici,* Bianco & Nero, 2, 2009 (con G. Caruso, A. Cavaleri). ISBN 9788843053940

Capitoli di libri

- *3Cities – Pic Your Story. Il design partecipativo di una ludicizzazione urbana* in M. Bittanti e E. Zilio (a cura di), *Oltre il gioco Critica della ludicizzazione urbana*, Unicopli, Milano 2016 (con G. Ferri). ISBN 8840018786
- *Collecting virtual items: EA Sports Casual Products and Players* in F. Giordano, B, Perron (a cura di), *The Archives: Post-Cinema and Video Game Between Memory and the Image of the Present*, Mimesis, Milano/Udine 2014. ISBN 8857523616
- *Partecipatorietà, simulazione e lavoro: il semiludico contemporaneo* in A. Catolfi, F. Giordano (a cura di), *L'immagine videoludica*, Ipermedium, Napoli 2014. ISBN 8897647197
- *People, Places, Games: A Model To Analyse Location-Based Mobile Applications* in S. Tosoni, M. Tarantino, C. Giaccardi (a cura di) M*edia and The City: Urbanism, Technology and Communication*, Cambridge Scholar Press, Cambridge (UK) 2013 (con G. Caruso, R. Fassone, G. Ferri). ISBN 9781443849432
- *WELCOME TO HOLLYWOOD CREATIONS Are You Ready to Play a Mission Impossible?* in F. Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano/Udine 2012 (con G. Caruso). ISBN 9788857509013
- *Wii: la rinascita di Nintendo* in A. Cavaleri (a cura di), *Videogiochi e marketing, modelli, strategie e identità del business dei videogame*, Uncopli, Milano 2010. ISBN 9788840014296

Atti di convegni

- *Memory Must Not Be Lost: "Progetto Ustica" and Civically-Engaged Games*, Conference Paper CHI Play 2017, Amsterdam, 2017 (con G. Ferri, B. Schouten, I. Venturi). ISBN 9781450351119
- *Persone, narrazioni, giochi. Un modello di analisi per app geolocalizzate* in C. Bisoni, V. Innocenti (a cura di), *Media Mutations*, Mucchi, Modena 2013 (con G. Caruso, R. Fassone, G. Ferri). ISBN 9788870006001
- *The Dilated Fruition: Video game and Movie Produsers* in G. Stewart, S. Conway, L. Hockley (a cura di*), Under the Mask: Perspectives on the Gamer 2009*.

CONFERENZE

- **Semiotica e sociosemiotica della serialità postmediale**, Reggio Emilia, maggio 2019. *Intermediale, transmediale, crossmediale in Westworld* (con N. Dusi)
- **Il Digital marketing fra semiotica, scienze sociali e comunicazione**, Reggio Emilia, marzo 2019. *Game as service e Free to play. L'affermazione di Fortnite*
- **DiGRA Italia**, Milano, maggio 2017. *G|A|M|E Journal Sei anni di game studies in Italia* (con R. Fassone e P. Ruffino).
- **Il fascino irresistibile di invadere il Belgio**, Torino, maggio 2017. *Progetto Ustica. Un tentativo di storiografia videoludica*.
- **Videogioco e oltre. Ludicizzazione della realtà e dell'educazione**, Brescia, marzo 2017. *In gioco e fuori gioco Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*.
- **Katastrophé**, Torino, dicembre 2016. *Raccontare una strage attraverso il medium videoludico*.
- **Game Movie**, Milano, novembre 2016. *Prospettive cineludiche. Da E.T. al puzzle film* (con R. Fassone).
- **ContemporaneMENTE**, Firenze, novembre 2016. *Progetto Ustica*.
- **Interactive documentary Workshop (id w) – Visions Du Réel**, Nyon, Aprile 2016. *Progetto Ustica* (con I. Venturi).
- **MediaMutations 7**, Bologna, maggio 2015. *Parallel Worlds. The Curse of Media Mutations*.
- **Mettiamo in gioco la città**, Torino, maggio 2015. *Dotventi e Media Mutations 7: il design partecipativo di un conference game*.
- **GameCamp**, Rimini, settembre 2013. *Urban Games, Serious Games e Advergaming*.
- **Creativity Day**, Roma, settembre 2013. *Serious Game, Urban Game, Advergame: quando il gioco si fa serio*.
- **DiGRA – Defragging Game Studies**, Atlanta, agosto 2013. *Game on Games: the meta-panel – analitycal framework*.
- **XI° MAGIS Spring School**, Gorizia, marzo 2013. *Here & There. The "Cartographic Paradox" in Film and After #2. Shooter Games, between surface and depth*.
- **Crossroads in Cultural Studies**, Parigi, luglio 2012. *Game/Genre/Player: the Game Noir*.
- **Game Bang**, Milano, luglio 2012. Tavola rotonda *Il futuro dei videogame*.
- **L'immagine videoludica**, Perugia, maggio 2012. *Ludicità, ecosistemi e videogame*.
- **Loading... Videogioco, Arte, Media**, Milano, marzo 2012. *Sguardi paralleli. Videogiochi e società della sorveglianza*.
- **ECREA Media & The City**, Milano, febbraio 2012. *People, Places, Games. A model to analyze location based mobile applications* (con G. Caruso, R. Fassone, G. Ferri).
- **MediaMutations 3**, Bologna, maggio 2011. *Check in everywhere. Luoghi, persone, narrazioni, giochi* (con G. Caruso, R. Fassone, G. Ferri).
- **IX° MAGIS Spring School**, Gorizia, aprile 2011. *Collecting virtual items EA Sports Casual Products and Players*.
- **Under the Mask: Perspectives on the Gamer**, Luton, giugno 2009. *The Dilated Fruition: Video game and Movie Produsers* (con G. Caruso).
- **VII° MAGIS Spring School**, Gorizia, April 2009. *The Dilated fruition: in search of a link between videogamers and moviegoers* (con G. Caruso).

DIDATTICA

- **Digital Storytelling** (docenza a contratto, 2022/2023). Università di Bologna.
- **Digital Humanities** (docenza a contratto, dal 2020/2021 al 2022/2023). Università di Modena e Reggio Emilia.
- **Laboratorio multimediale e audiovisivo I** (docenza a contratto, 2020/2021, 2021/2022). Università di Bologna.
- **Laboratorio di Contenuti per il web** / **Laboratorio di Web marketing** (docenza a contratto, dal 2014/2015 al 2022/2023). Università di Modena e Reggio Emilia.
- **Design thinking per videogiochi** (docenza a contratto, 2020/2021). Università di Padova.
- **Sociologia della comunicazione** (docenza a contratto, 2019/2020). Università di Modena e Reggio Emilia.
- **Produzione Multimediale** / **Produzione di contenuti per i media digitali** (docenza a contratto, dal 2015/2016 al 2019/2020). Università di Bologna.
- **Laboratorio di Game Design** (docenza a contratto, 2014/2015). CIMES – Università di Bologna.
- **Analisi del videogame** (docenza a contratto, 2013/2014). Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano.

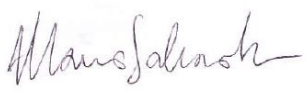
RICERCA

- **Assegnista di ricerca junior** (dicembre 2021 – novembre 2022), *Educazione Social e piattaforme digitali*. Unimore.
- **Ricercatore indipendente** (settembre 2013 – marzo 2016), *Game on games project*. G|A|M|E journal (http://www.gamejournal.it/games-on-games-project-2)
- **Ricercatore desk** (settembre 2011 – marzo 2013), *Pratiche grassroots: immaginari cinematografici e autobiografisimi*. Università Cattolica del Sacro Cuore (Milano).

SELEZIONE ESPERIENZE LAVORATIVE

- **Event Horizon School of Digital Art** (novembre 2016 – oggi), docente Game design, coordinatore didattico sedi di Padova e Bologna.
- **Dotventi** (gennaio 2014 – oggi), Project manager, game designer, UX designer, workshop planner, trainer.
- **G|A|M|E** (marzo 2011 – oggi), Fondatore e membro della redazione, curatore e PM di progetti editoriali online
- **Associazione Svilupparty/IPID** (febbraio 2016 – febbraio 2019), Responsabile ufficio stampa, comunicazione web e social, rapporti con le istituzioni.
- **Centro Antartide - Università Verde di Bologna** (febbraio 2016 – giugno 2018), Educatore e facilitatore nelle scuole medie e superiori per il progetto *L'autobus da comunità a community*.
- **Progetto Ustica** (maggio 2015 – maggio 2018), Game designer, sceneggiatore, ricercatore, content manager e social media manager
- **Inside Training** (settembre 2013 – settembre 2015), Docente dei workshop *Pubblicità e videogioco: rafforzare la brand identity* e *Game design for creative practices*
- **Achtoons Srl** (luglio 2013 – ottobre 2013), Game designer prototipo app *L'arte con Matì e Dadà*, ideazione del concept, dei flussi di navigazione e dell'interfaccia.
- **European Alternatives** (maggio 2013 – gennaio 2014), Progettista gioco urbano *3Cities*, PM per progetto europeo, gestore workshop creativi e coordinatore dell'evento
- **Università Cattolica del Sacro Cuore** (gennaio 2010 – dicembre 2012), Responsabile newsletter del Dipartimento di scienze della comunicazione e dello spettacolo; Traduttore dall'italiano all'inglese di e-mail, abstract, paper, comunicazioni varie; Event planner per la conferenza *LOADING... Videogioco, Arte, Media*

15/06/2023



Il sottoscritto dichiara che quanto indicato nel presente CV corrisponde al vero, ai sensi del D.P.R. n. 445/2000.