Arduino (Fabio) Viola

www.linkedin.com/in/fabioviola

ABILITA' E COMPETENZE

- Game & gamification design
- Curatore arti digitali e interattive
- Designer del coinvolgimento

SUMMARY

Ha iniziato la sua carriera lavorando con multinazionali dell'intrattenimento digitale come Electronic Arts Mobile e Vivendi Games su videogiochi iconici come Fifa, The Sims, Harry Potter e Crash Bandicoot. Dal 2011 è considerato uno dei pionieri della Gamification a cui ha attivamente contribuito come consulenze strategico per grandi aziende ed enti pubblici, come autore di libri quali "L'Arte del Coinvolgimento" (Hoepli) e "Gamification – I Videogiochi nella Vita Quotidiana" e come docente universitario (UniPalermo, UniBologna, Scuola Internazionale Comics, Polimi). E' fondatore del collettivo di artisti internazionali TuoMuseo attivo nell'intersezione tra patrimonio culturale e nuovi linguaggi interattivi. Ha firmato produzioni come Father and Son per il Mann di Napoli, Past For Future per Marta Taranto, The Medici Game per Uffizi e A Life in Music per Teatro Regio di Parma.
E' attualmente curatore per la Reggia di Venaria Reale.

ESPERIENZE LAVORATIVE

Giugno 2022

Fabrica de Arte Cubano

Curatore della mostra "Italian Grand Game Tour" finanziata dal MIC nell'ambito dei progetti speciali. La prima esposizione che racconta l'Italia nel mondo attraverso l'in-game photography.

Da Dicembre 2021

Reggia di Venaria Reale

Curatore della mostra "PLAY – Videogiochi, Arte e Oltre". Progetto curatoriale, coordinamento dei prestiti di opere della tradizione (De Chirico, Kandinsky, Savinio, Piranesi, Hokusai) e di artisti digitali (Amano, Bill Viola e decine di software house videoludiche). La mostra è visitabile dal 21 Luglio 2022 al 15 Gennaio 2023 e sta ottenendo ottimi riscontri sia dalla stampa che dai

visitatori.
Responsabile della piattaforma di gamification per le Residenze Reali

Da Febbraio 2021

COMUNE L'AQUILA

Responsabile artistico del padiglione comune dell'Aquila alla biennale Countless Cities a Favara 2021. Per due dei progetti, Augmented Reality Pac-man e Human Lights responsabile anche dello sviluppo.

Da Dicembre 2020 Coordinatore

Fondazione ISI Pisa

Responsabile per la componente digitale ed innovativa del progetto TURISIKO, vincitore IV avviso Interreg EU. Tra le attività in carico quello di delineare la strategia di gamification tra i partner coinvolti (Lione, Corsica, Liguria, Toscana), redigere la call for ideas internazionale, coordinare la giuria e diffondere attraverso attività di formazione la cultura del digitale tra gli stakeholder coinvolti. L'outcome di progetto è una app digitale volta a valorizzare territori e ad incentivare turismo.

Da Giugno 2020 Responsabile progetto

Lucca Crea

Coordinamento analisi tecnica e capitolato di gara per la nuova piattaforma digitale gamification based per **Lucca Comics & Games.** Selezione delle risorse umane necessarie, analisi tecnica delle varie componenti su cui si baserà la piattaforma e restituzione di un documento progettuale, scritto e grafico, che diventerà capitolato di gara per l'assegnazione dello sviluppo finale del progetto. Completa supervisione sulle logiche di gamification per l'edizione 2020 della più grande manifestazione italiana di Pop Culture.
Con Lucca Crea sta realizzando un videogioco educativo per il Museo del Risparmio di Torino.

Da Maggio 2020 Game Designer e Coordinatore Playable City

Fondazione Alghero

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

Da Marzo 2020 Comitato Scientifico

DIPARTIMENTO TURISMO, ECONOMIA REGIONE PUGLIA

Interreg Grecia-Italia 2014-2020, progetto "CoHen – Coastal Heritage Network – esperto in

gamification nel Comitato Scientifico per la definizione delle linee guida per il progetto museologico di fari e torri costiere.

Da Novembre 2019 a Febbraio 2020 Docente Game Design

Nuova Accademia di Belle Arti di Milano (Naba)

Docente a contratto per il corso triennale "Media and Design", modulo "Game Design II" con l'obiettivo di guidare gli studenti del biennio alla realizzazione di un project work in partnership con partner pubblico/privati esterni. I progetti erano un misto di giochi digitali e giochi analogici.

Da Maggio 2018 Coordinatore Playable Museum Award

Museo Marino Marini di Firenze

Ideatore e coordinatore della prima call italiana rivolta ai creativi in ambito museale per immaginare il museo del futuro. Dopo una prima selezione online, tra i circa 200 progetti pervenuti, si è proceduto ad una shortlist dai quali è emerso il vincitore della seconda edizione. Compito del coordinamento è anche quello di affiancare il vincitore nel passaggio dall'idea al prototipo che sarà sperimentato presso il Museo Marino Marini di Firenze

Da Dicembre 2018 Coordinatore Offerta formativa Gaming

Formatica srl

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

Da Aprile a Dicembre 2018 Responsabile Piano Strategico

Apulia Film Commission

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

Da 2018 Coordinatore

Scuola Internazionale di Comics di Firenze

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

Da Ottobre 2017 Comitato d'onore

Museo Marino Marini di Firenze

Membro del comitato scientifico del Museo Marino Marini di Firenze su invito del Presidente Patrizia Asproni. In coordinamento con nomi internazionali, supporto strategico per pianificare il posizionamento futuro del museo con un occhio di riguardo ai nuovi pubblici.
Nell'ambito delle attività intraprese, coordino il progetto "Playable Museum Award", un premio internazionale riservato alle migliori idee sul museo del futuro.

Da 2017 Docente a Contratto

Università di Palermo

Corpo docente del master in Master di II livello Economia e Management dei Beni Culturali e del Patrimonio UNESCO per il modulo "Gamification e Gaming"

Da 2017 Autore

Hoepli - Collana Microscopi

Autore del libro "L'arte del Coinvolgimento" per Hoepli uscito a Marzo 2017. Un saggio che esplora l'importanza della partecipazione e coinvolgimento dei pubblici nei processi quotidiani: scuola ,aziende, enti, istituzioni culturali. La tesi di fondo è la necessita di riprogettare larga parte della nostra quotidianità per intercettare le differenti istanze di cui le nuove generazioni sono portatrici. La società è cambiata dalla standardizzazione e personalizzazione, una sfida complessa ma affrontabile!

Agosto 2017 Docente

Summer School Coding Università di Urbino

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

Da Ottobre 2016 Commissario

Bando Pin – Regione Puglia

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

Da Maggio 2016 Fondatore e game designer/producer

Ass. Culturale TuoMuseo – Impresa Sociale

- Realtà vincitrice del bando Innovazione Culturale 2016 di Fondazione Cariplo tra le oltre 500 candidate.
- Ideazione e progettazione della piattaforma ItalyTodo.it, open data + open design per mettere in rete oltre 10000 luoghi culturali italiani
- Ideazione e progettazione del progetto vincitore Bando regione Lombardia su Attrattori Unesco dal titolo "La Grande @ttrazione" basato sulla messa in rete e digitalizzazione con gamification dei siti unesco lombardi con funzioni di marketplace culturale
- Game director di Father and Son (2017) e Father and Son 2 (2022) , il primo videogioco al mondo pubblicato da un museo. Il progetto nasce in collaborazione col Museo Archeologico Nazionale di Napoli ed il Mibact. Oltre quattro milioni di download e case study a livello mondiale
- Allestimento sala 4D immersiva per il museo di Annibale a Tuoro (in Umbria). Il video della battaglia di Annibale al Trasimeno è stato ricostruito in realtà virtuale utilizzando complessi motori grafici provenienti dall'industria del videogiochi. I visitatori sentiranno la loro sedia tremare, la vaporizzazione dell'acqua sul volto ed altri effetti sentoriali.
- Game director di Past for Future (2018) videogioco ufficiale del Museo Marta di Taranto. Su finanziamento Mibact, direzione generale turismo, si è posto l'obiettivo di sperimentare gli impatti dei videogiochi nel creare nuove forme di turismo (game tourism). Premiato da ArTribune come miglior progetto digitale in ambito culturale nel 2018.
- Game director e screenwriter A Life in Music (2019), videogioco ufficiale del Teatro Regio di Parma. Per la prima volta al mondo teatro, musica e gaming hanno dialogato per dar vita ad un progetto di interactive narrative.
- Game direct Beyond Our Lives (2019), videogioco ufficiale di Toscana Promozione Turistica per connettere un'area vasta collegata dall'identita degli Etruschi.
- Realtà co-vincitrice del bando Con i Bambini, capofila Favara Cultural Park, col progetto P.ARCH. Per la prima volta architetti, educatori e game designer insieme per riprogettare le città pilota (Favara, Palermo, Roma, Milano) attraverso Minecraft e la creatività degli studenti che realizzeranno tramite il gioco la città che vorrebbero nel 2030.
- Producer del primo videogioco de La Galleria degli Uffizi di Firenze "The Medici Game – Murder at Pitti Palace". Videogioco interamente 3D con grafica foto realistica.
- Game Designer progetto gioco di carte comune di Rosarno, Distorie. Il progetto nasce in ambito collaborativo avendo vista coinvolta la comunità locale nell'elaborazione delle storie narrate.
- Firenze Game, primo videogioco ufficiale del Comune di Firenze con l'obiettivo di favorire la scoperta delle attrazioni meno note e periferiche del capoluogo toscano. Il mio ruolo è stato quello di ideatore della struttura di gioco e producer. Una produzione Digitalfun srl e Linea Comune Spa.
- Screenwriter e game director per Eternal Memories, videogioco ufficiale della BIAF di Firenze.

Arduino Viola

Board scientifica

Master in "Teoria, Design ed Applicazioni della Gamification"
Università Tor Vergata Roma

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

Da 2011 al 2015 **Lead Game Designer Lottomatica e G-Tech Group**
Responsabile creativo e game designer capo dei progetti della divisione "For Fun". Con il lancio di soluzioni digitali come Poker Club for Fans ed HeartBit Casino si è creata una comunità di circa 100.000 MAU da convertire verso conto gioco gambling.

Da 2011 **Gamification** – i videogiochi nella vita quotidiana
Autore del libro Gamification – I Videogiochi nella Vita Quotidiana distribuito dai principali portali e negozi in Italia (Feltrinelli, Mondadori, Amazon).
- Creazione del primo portale verticale italiano -www.gameifications.com dedicato al mondo della gamification con approfondimenti di design, psicologia e case histories.
- Consulenze per esperienze gamificate in Technogym, Neutro-Roberts, Jakala, Reply, You:Rec, TuoMuseo.it, Treedom, Sky, Mailwork,Associazione Italiana Editori, Credem, Wingage, Cariparma, TIM

2011-12 **Country Manager**
English Attack
- Portale internazionale dedicato all'insegnamento della lingua inglese con ampio utilizzo di strumenti gaming e gamification based

2009- 10 **Università IULM di Milano**
Docente a chiamata master digital entertainment

2009-11 **Docente master comunicazione marketing digitale**
Sole 24 ore

Da 2006 **Fondatore e vice presidente**
Digitalfun S. r. l., Roma, Italia
- Start up arrivata da zero a quasi un milione di euro di fatturato
- Design e sviluppo di oltre 20 videogiochi su varie piattaforme: interactive tv, App Store, Google Play, Facebook, online
- Premio per miglior start-up tecnologica italiana nel 2008 ed incubazione presso il gigante del ICT Ericsson
- Design e sviluppo client internazionali di gioco per il gruppo Lottomatica su piattaforme Facebook, iOS e Android: Poker Club for Fans e Heart Beat Casino
- Sviluppo applicazioni con elementi gaming per Luxottica, RCS, Neomobile e Basecool

Da 2006 **Amministratore delegato**
Mobile Idea S. r. l., Pisa, Italia
- Responsabile italiano per il lancio di oltre 100 titoli **Electronic Arts Mobile**. Tra i

giochi gestiti **Tetris**, **Fifa**, **The Sims, The Simpsons, Monopoli**

- Country manager sud Europa per **Vivendi Games Mobile**. Co-ordinamento team di sviluppo posizionamento sui mercati e attività di marketing su titoli come **Crash Bandicoot**, **Prison Break, Bourne Identity, Spyro the Dragon**
- Responsabile dell'engagement per il progetto IoLeggoPerché dell'Associazione Italiana Editori. L'iniziativa diffonde la lettura su tutto il territorio italiano.
- Gestione portfolio online games per il publisher tedesco **Burda**: IC
- Gamification Designer
- Gamification designer per FCA worldwide nella realizzazione della nuova piattaforma di e-learning
- Content aggregator e provider di contenuti gaming e kids per gruppi internazionali

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

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

Awards

- Top 10 gamification designer mondiale secondo agenzia inglese RISE
- Premio Lezioni Design 2017 al Fuori Salone Milano
- Premio Gamification Design al "Turkish Gamification Summit 2018"

PUBBLICAZIONI

- Co-autore con Vincenzo Idone Cassone de L'arte del Coinvolgimento (Hoepli 2017)
- Curatore e autore di un saggio nella Monografia Gaming e Musei, collana "Economia della Cultura" (Il Mulino Dicembre 2018)
- Autore di un saggio nel volume collettivo Rimediare, Ri-mediare (Franco Angeli 2020)
- Autore di L'Era della Cultura Interattiva in pubblicazione nel 2021
- Autore di numerosi articoli a tema cultura digitale per il Giornale delle Fondazioni, ArtTribune, AgiCult etc etc

FORMAZIONE

- Coordinatore percorsi area gaming della Scuola Internazionale di Comics di Firenze
- Docente dal 2018 ad oggi di Audience Engagement Master Management dei Beni Culturali Unipalermo
- Docente dal 2018 ad oggi di Audience Engagement Master Valorizzazione Turistica dei Beni Culturali UniBologna con sede a Ravenna
- Coordinatore corsi Innovazione digitale Agenzia Formatica con 8 corsi finanziati dalla Regione Toscana e Sardegna nell'incrocio digitale e gaming
- Docente ITS Turismo Foggia, Bari, Trani, Bergamo sui temi del digitale
- Per Agenzia Itinera responsabile dei laboratori digitali per promoter turistico Livorno e Volterra
- Corsi di innovazione digitale per cultura e turismo per Camera Commercio Lucca
- Docente Modulo Audience Engagement per Sole 24 ore Business School Roma e Milano
- Docente Modulo Gamification Master Beni Culturali Giunti/Treccani Academy
- Docente Modulo Mostre Digitali Master in Art Exhibition Giunti/Treccani Academy
- Comitato Scientifico e Docente modulo Game Design Master in Esperto in Comunicazione Storica: multimedialità e linguaggi digitali Università Roma 3

Consapevole delle sanzioni penali, nel caso di dichiarazioni non veritiere, di formazione o uso di atti falsi, richiamate dall'art. 76 del D.P.R. 445/2000, dichiaro, altresì, di essere informato che i dati personali raccolti saranno trattati, anche con strumenti informatici, esclusivamente nell'ambito del procedimento per il quale la presente dichiarazione viene resa

Firma

Data 01/01/2022