



ABILITA' E COMPETENZE

- Cultura Digitale
- Processi di Innovazione
- Start up di aziende
- Consulente e docente

EDUCAZIONE

1993 - 1998 **Liceo Classico Matteo Tondi, San Severo**
1998 - 2003 **Università di Pisa, Italia**
Beni culturali

ESPERIENZE LAVORATIVE

- Da 2015** **Founder** [GameVenture](#)
Game Venture è una società di scouting di video-games indie che aiuta gli studios nella promozione, commercializzazione e gestione dei loro titoli.
- Da 2014** **Membro del Comitato Scientifico e docente nel primo Master italiano in "Teoria, Design ed Applicazioni della Gamification"**
[Università Tor Vergata Roma](#)
➤ Coordinamento del corpo docente, proposta formativa, docente nei moduli di Game e Gamification Design.
- Da 2014** **Coordinamento didattico e docente nel Master in "Engagement e Game Design"**
[IED, Milano](#)
- 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
- 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**
- Progettazione e lancio progetto [TuoMuseo.it](#), vincitore del premio Europea della commissione europea per l'innovazione in ambito culturale e turistico.
- Responsabile dell'engagement per il progetto [loLeggoPerché](#) dell'Associazione Italiana Editori. L'iniziativa diffonde la lettura su tutto il territorio italiano.
- Gestione portfolio online games per il publisher tedesco **Burda: IC**
- Lancio della versione mobile di **Pacman** del publisher giapponese Namco

2002-05 Fondatore e business developer

Italia Network Service sas/s.r.l., Legnano (Va) Italia

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

Speaker e Chairman

- TEDx NAPOLI 2015
- Internet Festival 2014
- Social Media Week Rome 2014
- Climate Change Conference Venice 2014
- Marketing Trends Conference Milan 2012
- Festival Internazionale del Giornalismo Perugia 2012
- Game Convention Lipsia 2011

- Mobile Games Forum Malta 2011
- Social Media Week Milano 2011
- Tosm di Torino 2011
- Digital Academia
- Green Tech Festival

Acconsento alla pubblicazione del mio CV in ottemperanza alle disposizioni di legge dettate in materia di trasparenza

15/3/2016