

FORMATO EUROPEO PER IL
CURRICULUM VITAE



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome **MARCO ACCORDI RICKARDS**
Indirizzo
Telefono
E-mail
Nazionalità Italiana
Data di nascita 4

ESPERIENZA LAVORATIVA

Date
Nome e indirizzo del datore di lavoro
Lavoro o posizione ricoperti
Principali mansioni e responsabilità

DA GIUGNO 2012 AD OGGI
Fondazione VIGAMUS
Direttore Generale
In qualità di direttore generale di Fondazione VIGAMUS, mi occupo della direzione strategica degli asset interni e delle attività sviluppati con i partner e le istituzioni internazionali. Mi occupo inoltre di sviluppare nuovi business e progetti innovativi legati al settore dell'intrattenimento digitale, e al gaming nello specifico, inseriti in un contesto interdisciplinare tra attività formative, eventi, promozione culturale, partnership istituzionali, gestendo un team internazionale.

Date
Nome e indirizzo del datore di lavoro
Lavoro o posizione ricoperti
Principali mansioni e responsabilità

DA OTTOBRE 2014 AD OGGI
Vigamus Academy
Via Cornelia 498, 00166, Roma
Direttore
Come Direttore, supervisiono e coordino le attività e i contenuti dell'offerta formativa di Vigamus Academy, un centro specializzato di Alta Formazione verticalmente dedicato ai settori dell'intrattenimento digitale e interattivo, atto a preparare figure professionali dotate della conoscenza e dell'esperienza necessari per inserirsi nel tessuto lavorativo del gaming e della tecnologia. Nato nel 2014 come Dipartimento Education and Learning di Fondazione VIGAMUS, Vigamus Academy – Accademia dell'Immaginario instaura fin da subito una collaborazione con l'Università degli Studi di Roma "Link Campus University" per sviluppare il primo percorso universitario completo con indirizzo Gaming, realizzato con i Corsi di Laurea e Laurea Magistrale ufficialmente riconosciuti dal Ministero dell'Università e della Ricerca. A partire dal 2019, Fondazione VIGAMUS inaugura Vigamus Academy – Accademia dell'Immaginario, presentando 20 Corsi Brevi di formazione, che spaziano tra i diversi settori della creatività e 4 Corsi Annuali altamente specializzati e professionalizzanti dedicati a Game Design, Concept Art, 3D Art e Game Development.

Date
Nome e indirizzo del datore di lavoro
Lavoro o posizione ricoperti
Principali mansioni e responsabilità

DA OTTOBRE 2012 AD OGGI
VIGAMUS - The Video Game Museum of Rome
Via Sabotino 4, 00195, Roma
Direttore
In qualità di Direttore di VIGAMUS, il Museo del Videogioco di Roma, informo i contenuti culturali fin dalla fase di concept e avviamento, curandone tutti le diverse espressioni territoriali e conservatorie e supervisionando l'organizzazione di eventi e conferenze dal taglio accademico, culturale, ludico e laboratoriale. Fin dall'apertura del Museo, ho determinato l'offerta culturale e curato personalmente i materiali espositivi, coordinando un team multidisciplinare e costruendo intorno agli artefatti esposti un adeguato framework di valorizzazione e contestualizzazione museale. VIGAMUS è il primo e unico Museo italiano interamente dedicato al Videogioco,

		inaugurato il 20 ottobre 2012 e riconosciuto dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo, inserito nell'OMR (Organizzazione Museale Regionale), partner dell'Università degli Studi di Roma Tor Vergata e membro fondatore di EFGAMP, European Federation of Game Archives, Museums and Preservation Projects, la federazione europea nata allo scopo di preservare e diffondere la conoscenza del patrimonio digitale legato al gaming.
	Date	DA SETTEMBRE 2011 AD OGGI
Nome e indirizzo del datore di lavoro		Università degli Studi di Roma "Tor Vergata", Facoltà di Lettere e Filosofia Via Columbia 1, 00133, Roma
Lavoro o posizione ricoperti		Docente a contratto per il corso di Teoria e Critica delle Opere Multimediali e interattive
Principali mansioni e responsabilità		Il corso è stato il primo del suo genere in Italia e ha contribuito durante gli anni a formare professionisti con una profonda consapevolezza del mercato videoludico e delle sue opportunità. Attraverso gli insegnamenti, ho portato avanti una visione del videogioco quale espressione dell'ingegno umano, spingendo gli studenti a ragionare sul medium quale espressione di autorialità e imprenditorialità. Parallelamente, ho portato gli studenti a trovare la propria voce critica in merito all'esperienza interattiva attraverso gli strumenti e i processi dell'editoria e giornalismo videoludico.
	Date	DA SETTEMBRE 2014 AD OGGI
Nome e indirizzo del datore di lavoro		Università degli studi "Link Campus University" Via del Casale di S. Pio V 44, 00165, Roma
Lavoro o posizione ricoperti		Docente e curatore dei corsi di Laurea in Innovative Technologies for Digital Communication, curriculum Video Games (L-20) e Laurea Magistrale in Technologies, Codes and Communication, curriculum Game development, marketing and communication (LM-59)
Principali mansioni e responsabilità		Docente titolare dei corsi di Storia e Giornalismo del Videogioco, Critica videoludica e Interactive Storytelling presso corsi di Laurea in Innovative Technologies for Digital Communication, curriculum Video Games (L-20) e Laurea Magistrale in Technologies, Codes and Communication, curriculum Game development, marketing and communication (LM-59). Attraverso la business unit Vigamus Academy ho curato personalmente e predisposto l'offerta didattica dei suddetti corsi, informandone i contenuti culturali e curando i rapporti con il corpo docente, da me selezionato a composto da membri di spicco della gaming industry nazionale e internazionale.
	Date	DA SETTEMBRE 2005 AD OGGI
Nome e indirizzo del datore di lavoro		Idra Editing
Lavoro o posizione ricoperti		Direttore Editoriale
Principali mansioni e responsabilità		Mi occupo di supervisionare le attività editoriali di Idra Editing, service specializzato nella creazione di magazine cartacei, televisivi e online declinati in diverse aree di interesse (gaming, cinema, lifestyle, etc.). Con Idra Editing mi sono occupato anche della localizzazione e della traduzione di magazine, libri e fumetti. Idra Editing ha curato alcune delle riviste più influenti in ambito gaming, come l'edizione italiana di Edge (la rivista di videogiochi più importante al mondo), Game Republic, PS Mania, Retrogame Magazine e recentemente ha realizzato degli speciali dedicati a Fortnite, uno dei videogiochi più giocati al mondo. Per conto di Sprea Editori (Milano) Idra Editing cura i contenuti di GamesVillage.it, uno dei più importanti portali videoludici d'Italia. Dal 2020 cura inoltre la collana "Conscious Gaming. Manuali di Cultura del Videogioco", nata nel 2012 grazie al Centro Studi e Ricerca di Fondazione VIGAMUS e dedicata alla realizzazione di saggi sulle opere interattive e sulle tappe fondamentali che hanno contribuito a plasmare l'evoluzione del Videogioco.
	Date	DA SETTEMBRE 2016 A SETTEMBRE 2018
Nome e indirizzo del datore di lavoro		Sky Group Limited
Lavoro o posizione ricoperti		Curatore di documentari per Sky Generation
Principali mansioni e responsabilità		Mi sono occupato del reperimento materiale sul campo e nella direzione editoriale di tre documentari e una miniserie di sei episodi andati in onda su Generation, temporary channel di Sky Channel dedicato alla "nerd culture". Tra i documentari realizzati: Tokyo Madness, dedicato al gaming giapponese e realizzato con la presenza di grandi autori orientali di videogiochi; Chi ha paura dei videogiochi?, incentrato sulla percezione dei contenuti violenti del gaming da parte del pubblico; Pokémon Mania, dedicato alla app in realtà aumentata Pokémon GO. La miniserie, dal titolo Game Heroes, racconta invece in maniera accattivante icone popolari del gaming come Super Mario, Pac-Man e Lara Croft. I programmi hanno ricevuto un notevole successo e sono attualmente disponibili sulla piattaforma on-demand Sky Go. In collaborazione con il service Movimenti, Idra Editing ha inoltre curato i contenuti gaming della serie tv Occidente contro

Oriente, format televisivo incentrato sullo scontro culturale tra icone dell'entertainment occidentali e orientali. Mi sono occupato di reperire il materiale documentaristico a Tokyo, curando i contatti con gli esperti delle diverse materie, che si sono avvicendati nel corso delle puntate con esponenti di spicco dell'entertainment italiano. Il programma ha ricevuto un notevole successo ed è attualmente disponibile sulla piattaforma on-demand Sky Go.

Date
Nome e indirizzo del datore di lavoro
Lavoro o posizione ricoperti
Principali mansioni e responsabilità

DA GENNAIO 2017 AD OGGI
devcom
Advisory Board Member
Faccio parte dell'Advisory Board di devcom, l'evento europeo dedicato allo sviluppo di videogiochi situato all'interno della fiera gaming più importante al mondo, gamescom. In qualità di membro dell'Advisory Board, un consesso multidisciplinare e multietnico, mi occupo di votare le submission tecniche provenienti dagli sviluppatori di videogiochi, contribuendo così a determinare i contenuti culturali che saranno successivamente proposti al suo interno.

Date
Nome e indirizzo del datore di lavoro
Lavoro o posizione ricoperti
Principali mansioni e responsabilità

DA NOVEMBRE 2016 AD OGGI
Gamerome – Rome Developers Conference
Advisory Board Member
Ho fondato e sono co-titolare della conferenza internazionale Gamerome, in collaborazione con International Business Media di Frank Sliwka, uno dei più importanti decision maker internazionali nel settore degli eventi di videogiochi e dell'Esports. Nel corso degli anni ho contribuito alle operazioni e al consolidamento dell'evento, fornendo consulenze strategiche in qualità di membro dell'Advisory Board. Nel 2018 la conferenza ha ospitato 400 visitatori e 30 sviluppatori provenienti da Italia, Giappone, Francia e Polonia.

Date
Nome e indirizzo del datore di lavoro
Lavoro o posizione ricoperti
Principali mansioni e responsabilità

DA LUGLIO 2016 AD OGGI
Atlante Treccani
Giornalista freelance
Per il magazine online di Enciclopedia Treccani, curo una serie di articoli dedicati al gaming e alle connessioni con gli altri media e la cultura, spaziando da reportage sul mercato, da eventi internazionali, fino ad analisi sui fenomeni più rilevanti e interviste con personaggi di spicco dell'entertainment interattivo e non. La lista completa degli articoli può essere trovata a questo indirizzo: http://www.treccani.it/magazine/atlante/autori/accordi_marco.html.

Date
Nome e indirizzo del datore di lavoro
Lavoro o posizione ricoperti
Principali mansioni e responsabilità

DA GENNAIO 2015 AD OGGI
gamescom
Membro della giuria internazionale
In virtù della mia carriera di critico videoludico e delle mie pubblicazioni, sono stato selezionato per entrare a far parte della giuria internazionale della fiera tedesca gamescom, assieme ai più importanti esperti del settore selezionati tra decision maker, sviluppatori e giornalisti. Assieme al resto del team sono incaricato di partecipare alle selezioni dei videogiochi che saranno premiati al termine della fiera all'interno dei gamescom Awards.

Date
Nome e indirizzo del datore di lavoro
Lavoro o posizione ricoperti
Principali mansioni e responsabilità

DA LUGLIO 2016 AD OGGI
EFGAMP
Co-fondatore e membro del Board of Directors
In qualità di Direttore di VIGAMUS, faccio parte del comitato direttivo di EFGAMP (European Federation of Game Archives, Museums and Preservation Projects), organizzazione europea non profit impegnata nella salvaguardia del patrimonio digitale collegato alle opere interattive. Scopo della Federazione, a cui appartengono le più importanti istituzioni museali e di preservazione del medium europee, è incentivare il dialogo tra gli enti deputati alla conservazione dell'interattività per creare soluzioni concettuali e tecnologiche in grado di porre rimedio all'obsolescenza digitale e facilitare l'accesso alle opere del passato.

Date
Nome e indirizzo del datore di lavoro
Lavoro o posizione ricoperti
Principali mansioni e responsabilità

DA MARZO 2012 AD OGGI
RAI – Radiotelevisione italiana
Membro del Comitato Editoriale di Cartoons on the Bay, festival internazionale di animazione televisiva e cross-mediale
Curo l'offerta legata all'interattività di Cartoons on the Bay, dal 1995 il più importante festival italiano dedicato all'animazione. Nel corso dell'anno, in concerto con il management del festival, ho aiutato a organizzare la partecipazione di ospiti di spicco internazionali dell'industria

videoludica (per es.: Warren Spector), selezionando gli interventi e moderando i panel. Faccio parte della giuria del festival e agevolò le operazioni di contaminazione concettuale tra il mondo dell'animazione tradizionale e quello delle esperienze interattive.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Date	1992 - 1993
Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione	Liceo Ginnasio Statale "Giulio Cesare"
Qualifica conseguita	Diploma di maturità classica – Votazione di 52/60
Date	1997 - 1998
Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione	Università degli Studi di Roma "Tor Vergata"
Qualifica conseguita	Laurea in Giurisprudenza – Votazione di 110/110 con lode
Date	1999
Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione	Università degli Studi di Roma "Tor Vergata"
Qualifica conseguita	Formazione Forense

ALTRE ESPERIENZE DI LAVORO E ATTIVITÀ DIDATTICHE

Date	1996-1997
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università degli Studi di Roma "Tor Vergata"
Principali mansioni e responsabilità	Bibliotecario presso il Dipartimento di Diritto Pubblico
Date	1997-1998
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università degli Studi di Roma "Tor Vergata"
Principali mansioni e responsabilità	Responsabile del Centro Orientamento Studenti di Giurisprudenza
Date	1999-2001
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Studio Legale Alberto Liberati
Principali mansioni e responsabilità	Praticante Avvocato
Date	2000
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Play Press Publishing Srl
Principali mansioni e responsabilità	Traduttore per riviste di area videogiochi/informatica
Date	2000-2001
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Play Press Publishing Srl
Principali mansioni e responsabilità	Redattore in diverse pubblicazioni (Game Republic, PSM, PS Mania 2.0, P2 Magazine, Pokémon World, Game Boy Mania, DVD Review)
Date	2002
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Palazzo delle Esposizioni
Principali mansioni e responsabilità	Consulente esperto nell'allestimento della mostra "Play"
Date	2002
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Play Press Publishing Srl
Principali mansioni e responsabilità	Caporedattore della rivista Cube
Date	2002

MAN

Nome e indirizzo del datore di lavoro	Play Press Publishing Srl
Principali mansioni e responsabilità	Direttore dell'Ufficio Nuovi Progetti con specifica attribuzione del reclutamento del personale e della formazione dei collaboratori
Date	2003-2004
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Magic Press Srl / PMA Intermedia
Principali mansioni e responsabilità	Direttore della Redazione Videogiochi
Date	2004
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Gruppo Media Srl
Principali mansioni e responsabilità	Redattore di articoli per Media Quotidiano
Date	2004
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Future Media Italy
Principali mansioni e responsabilità	Redattore di articoli per le riviste PSM, Giochi per il Mio Computer, Nintendo la Rivista Ufficiale, Xbox Magazine Ufficiale, GamesRadar.it
Date	2004-2006
Nome e indirizzo del datore di lavoro	GamesIdea Srl
Principali mansioni e responsabilità	Redattore di articoli per il network Nextgame.it
Date	Dal 2004 ad oggi
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Idra Editing Srl
Principali mansioni e responsabilità	Direttore editoriale
Date	2005
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Press Factory Srl
Principali mansioni e responsabilità	Redattore di articoli per le riviste Telefilm Magazine, Jimmy Magazine, Retro
Date	2005
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Facta Manent Srl
Principali mansioni e responsabilità	Responsabile scientifico area videogiochi per N-joy, primo salone italiano del gioco e del videogioco
Date	2005
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Filmnet Srl
Principali mansioni e responsabilità	Direttore editoriale di DVD.it Film Magazine, mensile di cinema, home video e videogiochi
Date	2006-2007
Nome e indirizzo del datore di lavoro	RCS Rizzoli
Principali mansioni e responsabilità	Collaboratore di Newton, su cui ha gestito la rubrica di videogiochi Game On
Date	2006
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Facta Manent Srl
Principali mansioni e responsabilità	Direttore culturale di GAMECON, il Salone del Gioco e del Videogioco
Date	2006
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR)
Principali mansioni e responsabilità	Docente nel corso di alta specializzazione per applicazioni multimediali interattive diretto da Carlo Fabricatore.
Date	2006
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Idra Editing / EVE Interactive Studios
Principali mansioni e responsabilità	Fondatore e direttore del progetto Wings of Magic (fumetto e portale tematico Wingsofmagic.it)
Date	2007
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Sprea Media Italy

Handwritten signature

Principali mansioni e responsabilità	Redattore di articoli per le riviste PSM, The Games Machine, Nintendo la Rivista Ufficiale, Xbox Magazine Ufficiale, GamesRadar.it
Date	2007
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Spree Media Italy
Principali mansioni e responsabilità	Caporedattore di Game Pro, edizione italiana di Edge
Date	2007
Nome e indirizzo del datore di lavoro	IGN Entertainment, Inc.
Principali mansioni e responsabilità	Collaboratore e inviato di GameSpy.com
Date	2005
Nome e indirizzo del datore di lavoro	N-joy / GAMECON
Principali mansioni e responsabilità	Organizzazione, direzione e moderazione di numerosi incontri su temi videoludici
Date	2007
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Game In Italy
Principali mansioni e responsabilità	Ideaazione, direzione scientifica e moderazione della prima Conferenza italiana di sviluppatori di videogiochi, con la Collaborazione di Black Bean Games (Gruppo Leader) e il Sostegno di AESVI. Hanno partecipato: Milestone, Artematica, Twelve Interactive, Black Sheep Studios, AIV, Game Programming Italia e Play On
Date	2007
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Castelli Animati
Principali mansioni e responsabilità	Conferenza su videogiochi e animazione. Moderazione di Max Giovagnoli, docente di Cross Media presso la Link Campus University di Malta
Date	2007
Nome e indirizzo del datore di lavoro	IASI / CNR
Principali mansioni e responsabilità	Conferenza organizzata da Initium Studios, presso la sede dello IASI del Centro Nazionale Ricerche di Roma sulla stampa specializzata videoludica e sul ruolo dei media nell'industria dei videogiochi. Moderazione di Carlo Fabricatore, game designer e docente CNR
Date	2007
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Romics
Principali mansioni e responsabilità	Conferenza sulla posizione attuale del videogioco come medium di espressione artistica del pensiero e sulla sua percezione da parte della collettività. Moderazione di Roberto Genovesi, coordinatore editoriale di Rai Gulp
Date	2007
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Labirinti Digitali
Principali mansioni e responsabilità	Conferenza sul tema del Conscious Gamer. Moderazione di Francesco Mazzetta, direttore della Biblioteca
Date	2008
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Link Campus University
Principali mansioni e responsabilità	Seminario sulla stampa specializzata videoludica e l'industria dei videogiochi italiana nell'ambito del corso di game design e ludologia tenuto da Roberto Genovesi
Date	2008
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Video Games History
Principali mansioni e responsabilità	Organizzazione e moderazione della conferenza "PONG 2008" sulla storia del medium videoludico e lo stato attuale dell'industria in Italia
Date	2008
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Reggio Film Festival
Principali mansioni e responsabilità	Seminario sul rapporto tra videogiochi e cinema
Date	2008

Handwritten signature

Nome e indirizzo del datore di lavoro	Videogiocando
Principali mansioni e responsabilità	Seminario sul rapporto tra videogiochi e cinema
Date	2008
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Romics
Principali mansioni e responsabilità	Seminario sul rapporto tra videogiochi, fumetti e animazione per Romics, il Salone del Fumetto diretto da Luca Raffaelli, presso la Nuova Fiera di Roma
Date	2008
Nome e indirizzo del datore di lavoro	AIOMI
Principali mansioni e responsabilità	Fonda l'Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive - Movimento per la Cultura del Videogioco
Date	2008
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Italian Videogame Developers Conference
Principali mansioni e responsabilità	Organizzazione attraverso AIOMI presso il Forum di Assago (Milano) del primo Congresso dei Produttori Italiani di Videogiochi in qualità di direttore e chairman
Date	2008
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Ludica
Principali mansioni e responsabilità	Direzione scientifica della manifestazione Ludica, festival del gioco e videogioco tenutosi a Milano presso il Forum di Assago
Date	2009
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Assoknowledge / Confindustria
Principali mansioni e responsabilità	Da marzo 2008 è Vice Presidente del Gruppo di Filiera dei Produttori Italiani di Videogiochi in Assoknowledge, Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici
Date	2009
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Salerno Creativa
Principali mansioni e responsabilità	Seminario e tavola rotonda sulle nuove frontiere del medium videoludico e i suoi rapporti con gli altri mezzi di comunicazione di massa
Date	2009
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università degli Studi di Roma "Tor Vergata"
Principali mansioni e responsabilità	Intervento dal titolo "Giornalismo e critica video ludica: un percorso all'interno delle professioni del Videogioco" all'interno del Seminario annuale del Corso di Laurea Magistrale in "Informazione e sistemi editoriali" dell'Università di Roma Tor Vergata dedicato al tema "Le nuove professioni collegate all'editoria e al giornalismo"
Date	2009
Nome e indirizzo del datore di lavoro	The Art of Games
Principali mansioni e responsabilità	Partecipazione alla conferenza / tavola rotonda per l'apertura della Mostra di Game Art 'The Art of Games' prodotta dall'Assessorato Istruzione e Cultura della Regione autonoma Valle d'Aosta
Date	2009
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Wings of Magic Roma Media Festival
Principali mansioni e responsabilità	Organizzazione attraverso AIOMI della prima edizione di un festival intermediale e crossmediale per Zètema Progetto Cultura con la collaborazione del Comune di Roma presso il centro Technotown all'interno del Villino Medievale La Limonaia di Villa Torlonia, Roma
Date	2009
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Istituto Europeo di Design
Principali mansioni e responsabilità	Organizzazione del seminario di Noah Falstein, game designer storico presso Lucasfilm Games (California)
Date	2009
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Video Games History

PLAN

• Principali mansioni e responsabilità	Organizzazione e moderazione della tavola rotonda sulla storia del medium videoludico e lo stato attuale dell'industria in Italia presso l'Urban Center di Monza
Date	2009
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Italian Videogame Developers Conference
Principali mansioni e responsabilità	Organizzazione attraverso AIOMI presso l'Aula Magna dell'Università IULM di Milano il secondo Congresso dei Produttori Italiani di Videogiochi in qualità di direttore e chairman
Date	2009
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Istituto Europeo di Design
Principali mansioni e responsabilità	Docente di Storia e Critica del Videogioco per il Corso Triennale di Visual e Virtual Design presso l'Istituto Europeo di Design di Roma
Date	2009
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università IULM
Principali mansioni e responsabilità	Docente nel Master in Digital Entertainment, Media & Design diretto dal Prof. Gianni Canova presso l'Università IULM di Milano
Date	2009
Nome e indirizzo del datore di lavoro	EVE Interactive Studios
Principali mansioni e responsabilità	Coautore con Raoul Carbone della produzione videoludica Wingers, su piattaforma PC Online
Date	2010
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università degli Studi di Roma "Tor Vergata"
Principali mansioni e responsabilità	Intervento per il Laboratorio multidisciplinare sul tema "Il concetto di Campo" del Corso di Laurea Magistrale in "Informazione e sistemi editoriali" dell'Università di Roma Tor Vergata
Date	2010
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Microsoft
Principali mansioni e responsabilità	Membro della Giuria Imagine Cup Microsoft, concorso internazionale di Information technology per studenti (sezione Games)
Date	2010
Nome e indirizzo del datore di lavoro	RAI Trade
Principali mansioni e responsabilità	Membro del Comitato Editoriale di Cartoons on the Bay, Festival Internazionale di Animazione Televisiva e Cross-mediale
Date	2010
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Italian Videogame Developers Conference
Principali mansioni e responsabilità	Organizza attraverso AIOMI presso l'Aula Magna dell'Università LUISS di Roma il terzo Congresso dei Produttori Italiani di Videogiochi, in qualità di direttore e chairman
Date	2010
Nome e indirizzo del datore di lavoro	CVG Fest
Principali mansioni e responsabilità	Organizzatore e responsabile festival Villa Torlonia, l'evento ufficiale di CVG – Cinema e Videogiochi
Date	2011
Nome e indirizzo del datore di lavoro	RAI - Radiotelevisione italiana
Principali mansioni e responsabilità	Membro del Comitato Editoriale di Cartoons on the Bay, festival internazionale di animazione televisiva e cross-mediale (attuale occupazione)
Date	2011
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università degli Studi di Roma "Tor Vergata"
Principali mansioni e responsabilità	Intervento al convegno dal titolo "L'estetica dell'antimafia" del Corso di Laurea Magistrale in "Informazione e sistemi editoriali" dell'Università di Roma Tor Vergata
Date	2011

RAM

Nome e indirizzo del datore di lavoro Principali mansioni e responsabilità	CVG Fest Organizzatore e responsabile festival Villa Torlonia, l'evento ufficiale di CVG – Cinema e Videogiochi
Date Nome e indirizzo del datore di lavoro Principali mansioni e responsabilità	2011 Italian Videogame Developers Conference Organizza attraverso AIOMI presso l'Aula Magna dell'Università Tor Vergata di Roma la quarta edizione dell'Italian Videogame Developers Conference in qualità di direttore e chairman
Date Nome e indirizzo del datore di lavoro Principali mansioni e responsabilità	2012 gamezero 5885 Organizza e cura attraverso AIOMI la mostra gamezero 5885: le origini del videogioco, dal 12 marzo al 6 aprile presso La Pelanda, Roma
Date Nome e indirizzo del datore di lavoro Principali mansioni e responsabilità	2012 Italian Videogame Developers Conference Organizza attraverso AIOMI e all'interno del Festival Cartoons on The Bay, Rapallo, la quinta edizione dell'Italian Videogame Developers Conference in qualità di direttore e chairman
Date Nome e indirizzo del datore di lavoro Principali mansioni e responsabilità	2012 Italian Videogame Developers Conference Organizza attraverso AIOMI la sesta edizione dell'Italian Videogame Developers Conference in qualità di direttore e chairman
Date Nome e indirizzo del datore di lavoro Principali mansioni e responsabilità	2012 VIGAMUS Inaugura VIGAMUS - The Video Game Museum of Rome (www.vigamus.com), primo Museo del Videogioco in Italia, di cui è direttore (attuale occupazione principale)
Date Nome e indirizzo del datore di lavoro Principali mansioni e responsabilità	2013 EFGAMP Co-fondatore e membro del Board of Directors della European Federation of Game Archives, Museums and Preservation projects, con sede a Berlino (attuale occupazione)
Date Nome e indirizzo del datore di lavoro Principali mansioni e responsabilità	2013 VIGAMUS Conference Organizza presso Ludica Roma 2013 la VIGAMUS Conference, conferenza dedicata al mondo dei videogiochi con ospiti internazionali del settore
Date Nome e indirizzo del datore di lavoro Principali mansioni e responsabilità	2015 gamescom Membro della giuria internazionale (attuale occupazione)
Date Nome e indirizzo del datore di lavoro Principali mansioni e responsabilità	2016 Fantafestival Membro della giuria e partecipazione tavola rotonda "L'incubo e la dimensione onirica nel videogioco"
Date Nome e indirizzo del datore di lavoro Principali mansioni e responsabilità	2016 Università degli Studi di Roma "La Sapienza" Docente presso il Master in Digital Heritage diretto dal Prof. Umberto Longo
Date Nome e indirizzo del datore di lavoro Principali mansioni e responsabilità	2016 Treccani Collaboratore in area Videogiochi per il portale "Atlante" dell'Istituto Treccani
Date Nome e indirizzo del datore di lavoro	2016 Gamerome

Principali mansioni e responsabilità	Fondatore e co-titolare della Conferenza Internazionale Gamerome, organizzata in collaborazione con International Business Media di Frank Sliwka (attuale occupazione)
Date	2017
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Swiss Game Academy
Principali mansioni e responsabilità	Special lesson sulle frontiere occupazionali nell'industria dei Videogiochi
Date	2017
Nome e indirizzo del datore di lavoro	devcom
Principali mansioni e responsabilità	Advisory Board Member (attuale occupazione)
Date	2017
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università degli studi "Link Campus University"
Principali mansioni e responsabilità	Professore Straordinario presso la Scuola di Ateneo per le Attività Undergraduate e Graduate
Date	2017
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università Bocconi
Principali mansioni e responsabilità	Docente presso il corso di laurea specialistica "Economics and Management in Arts, Culture and Entertainment"
Date	2017
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Commissione Europea
Principali mansioni e responsabilità	Relatore allo European Culture Forum nonché organizzatore e giurato della Game Jam a tema Digital Heritage all'interno dello stesso
Date	2017
Nome e indirizzo del datore di lavoro	DiGRA Italia
Principali mansioni e responsabilità	Relatore all'interno della conferenza di game studies DiGRA, in un intervento dal titolo "La sindrome di Asteroids" incentrato sull'identità del videogioco e la sua frammentazione
Date	2018
Nome e indirizzo del datore di lavoro	VLG Publishing
Principali mansioni e responsabilità	Nomina a Managing Director del publisher di videogiochi VLG
Date	2018
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Politecnico di Milano
Principali mansioni e responsabilità	Relatore in un incontro sulle possibilità di business del Videogioco all'interno di un workshop sulla Sharing Economy presso la Facoltà di Ingegneria Gestionale
Date	2018
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Rome Video Game Lab
Principali mansioni e responsabilità	Relatore presso l'evento di videogiochi Rome Videogame Lab all'interno della tavola rotonda "Il videogioco: identità culturale e frontiere occupazionali"
Date	2018
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università degli studi "Link Campus University"
Principali mansioni e responsabilità	Moderatore per il panel Paure! all'interno dell'evento universitario ProteoBrains 2018, organizzato dall'Osservatorio permanente sui Giovani Generazione Proteo
Date	2018
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Parlamento Europeo di Strasburgo
Principali mansioni e responsabilità	Relatore all'interno dell'evento per i giovani European Youth Event, incentrato sulla storia del videogioco e sulle connessioni tra eredità culturale e gaming
Date	2018
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università di Genova
Principali mansioni e responsabilità	Relatore presso l'edizione 2018 di Univercity, all'interno dello speech "Viaggio nella storia dei videogiochi"

Handwritten signature

Date	2018
Nome e indirizzo del datore di lavoro	La casa di Pasolini
Principali mansioni e responsabilità	Relatore per l'incontro sulla figura di Pier Paolo Pasolini dal Titolo di "La casa di Pasolini: un progetto di memoria critica", presso Moby Dick – Biblioteca Hub Culturale
Date	2018
Nome e indirizzo del datore di lavoro	European Parliament Bruxelles
Principali mansioni e responsabilità	Relatore all'High-level Conference "Cultural Heritage in Europe: Linking Past and Future", incentrata sul rapporto tra l'eredità e le nuove modalità di trasmissione del sapere. Fondazione VIGAMUS ha contribuito all'evento con la realizzazione di pannelli informativi
Date	2018
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Videogames, Educazione e Alta Cultura
Principali mansioni e responsabilità	Relatore all'interno dell'incontro sul tema connessioni videogiochi-cultura organizzato da P.M. Studios all'interno del Cineporto di Bari, moderato da Fabio Belsanti e Roberto Talamo
Date	2018
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Hewlett Packard Enterprise
Principali mansioni e responsabilità	Docente in un corso di alta di Gamification, ossia applicazione del contesto del gaming alla vita quotidiana, all'interno della divisione Enterprise di HP
Date	2018
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Maker Faire Roma
Principali mansioni e responsabilità	Talk all'interno della fiera dell'innovazione di Roma, a nome di Link Campus University e del centro di ricerca DASIC interno all'università
Date	2018
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Eurilink
Principali mansioni e responsabilità	Autore di un contributo per la pubblicazione dell'Università Link Campus "I primi 20 anni: riflessioni sulla Frontiera della conoscenza", dal titolo "Orientamento Gaming: la legittimazione culturale del videogioco" nell'esperienza di LCU e VIGAMUS Academy
Date	2018
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Level One – Alpe Cimbra Cinema & Gaming
Principali mansioni e responsabilità	Relatore all'interno della conferenza sul tema connessioni tra videogiochi e cinema, organizzata da Fondazione Belvedere-Gschwent, con il contributo di Provincia autonoma di Trento, Magnifica Comunità degli Altipiani Cimbri, APT Alpe Cimbra, Comune di Folgaria, Comune di Lavarone, Comune di Lusern
Date	2019
Nome e indirizzo del datore di lavoro	RAI - Radiotelevisione italiana
Principali mansioni e responsabilità	Giurato per il concorso Hubart Materia 2018, chiamato ad analizzare progetti di giovani e studenti volti alla valorizzazione del territorio della Basilicata e in particolare dell'area di Matera

LIBRI

Data di pubblicazione	2010
Titolo	Le professioni del videogioco. Una guida all'inserimento nel settore videoludico.
Editore	Tunué
Descrizione	Oggi i videogiochi sono ben lontani dall'essere dei semplici «giochini», sono un vero e proprio prodotto industriale e tecnologico di eccellenza. Questo testo è una guida ideale per cultori del videogioco e per chiunque sia interessato a scoprire cosa accade nell'industria dell'intrattenimento italiano, soprattutto in vista dei possibili sbocchi occupazionali legati ad essa. Scritto da chi ha fatto del videogioco una professione, il volume offre inoltre molte informazioni su corsi al momento attivi in Italia in materia di formazione video ludica.
Data di pubblicazione	2012
Titolo	David Cage, Esperienze interattive oltre l'avventura

• Editore	Unicopli
Descrizione	"David Cage. Esperienze interattive oltre l'avventura" è la prima monografia dedicata a uno dei più importanti game designer di tutti i tempi, David Cage. Fondatore di "Quantic Dream" e autore di "Omikron: The Nomad Soul" (1994), "Fahrenheit" (2005), "Heavy Rain" (2010) e "Beyond: Two Souls" (2012), Cage non è il tipico creatore di videogiochi. Quello che indossa occhiali spessi, ha la mente occupata da formule matematiche e un ventaglio di interessi assai limitati: nulla di tutto questo è prerogativa del personaggio Cage, più assimilabile in effetti a un intellettuale, un artista, ma soprattutto un illuminato innovatore. Attraverso un'analisi avvincente, gli autori portano in primo piano le influenze artistiche, ludiche, cinematografiche e ludiche che contraddistinguono le innovative opere di Cage, sollecitando il lettore a ripensare alle potenzialità stesse del medium videoludico.
Data di pubblicazione	2012
Titolo	Videogiochi e propaganda
Editore	Universitalia
Descrizione	Può un videogioco trasmettere un'idea di stampo propagandistico? È a questo interrogativo, dal sapore quasi fantascientifico, che intende rispondere il volume che state tenendo in mano. Un'indagine sul potere senza pari delle opere interattive di veicolare un'idea in maniera significativa e viscerale. Ripercorrendo una serie di seminali case history, andremo alla ricerca di tutti quegli episodi in cui il videogioco è stato usato per manipolare modalità e schemi di pensiero. Dai titoli sovversivi di "Molleindustria" a "Crisis in Kremlin" fino ad "America's Army", per riflettere, capire e conoscere a fondo la forma d'arte più rivoluzionaria del 21° secolo: il videogioco.
Data di pubblicazione	2013
Titolo	Aliens. Terrore Interattivo
Editore	Universitalia
Descrizione	1979: Alien cambia per sempre la storia del cinema, un trionfo artistico che sarebbe stato eguagliato solo da Aliens nel 1986. Nel 1982, l'infestazione raggiunge il videogioco, per non abbandonarlo mai più. È proprio nell'interattività che l'eterno scontro tra i fragili umani e i bestiali Xenomorfi trova la sua ideale cornice espressiva. La claustrofobia, il panico, la morbosità del ciclo vitale alieno rivivono attraverso ibridazioni digitali sempre più complesse, per modalità e linguaggi. Il volume propone una retrospettiva storica dettagliata di tutti i videogiochi della saga. Dai primi esperimenti per Commodore 64, tanto embrionali tanto terrificanti, alle moderne trasposizioni dal taglio cinematografico, il destino di Alien è legato inestricabilmente a quello del medium interattivo.
Data di pubblicazione	2013
Titolo	Il videogioco. Mercato, giochi, giocatori
Editore	Mondadori
Descrizione	Il videogioco è da tempo un medium emergente per la sua diffusione (circa 130 milioni di giocatori), per l'eterogeneità dei gruppi che ne fanno uso, per il suo crescente fatturato, per la varietà e la complessità dei suoi testi/opere, per la sua continua contaminazione di testi e generi, per il suo ruolo nella cultura global. Queste componenti hanno allineato il videogioco alla tecnologia della comunicazione dagli anni Settanta del Novecento, hanno aperto prospettive alla ricerca sulla simulazione e consentono nuove ipotesi sui sempre più labili margini del rapporto tra lavoro e tempo libero. Il libro rileva molti aspetti dei videogiochi e della loro critica, descrive le fasi della loro crescita, segnala casi di successi e flop di aziende e giochi, indica la loro struttura di opera che tende a utilizzare in misura crescente figure, intrecci, sceneggiature, panorami di tutti gli altri media. Il videogioco è, con il cellulare, la frontiera più avanzata della comunicazione e segnala i limiti continuamente spostati in avanti del mutamento che interessa tutte le comunità del pianeta che trasformano le loro tradizioni, modificano i loro costumi, alterano le loro modalità di apprendimento e i loro processi di formazione. Introduzione di Michele Rak.
Data di pubblicazione	2014 - seconda edizione nel 2020
Titolo	Storia del videogioco: Dagli anni Cinquanta ad oggi.
Editore	Carocci
Descrizione	Dai primi esperimenti, come Tennis For Two e Spacewar!, passando attraverso la "Golden Age" di Space Invaders e Pac-Man, fino ai più recenti Mass Effect e Grand Theft Auto, il videogioco ha segnato la memoria individuale e collettiva di intere generazioni, esplorando allo stesso tempo le proprie potenzialità espressive. Il volume è un racconto avventuroso popolato di geniali inventori e imprenditori audaci, carismatici opinion leader e cinici squali del mercato. È la storia

di un settore dell'industria culturale in grado come nessun altro di interpretare l'immaginario di una società globalizzata e sempre più ludicizzata.

Data di pubblicazione

2014

Titolo

Manuale di critica videoludica

Editore

Unicopli

Descrizione

Il "Manuale di critica videoludica" è l'unico testo di riferimento in Italia per chiunque voglia entrare nel settore del giornalismo di videogiochi, e ricoprire così uno dei ruoli più delicati e di garanzia della Games Industry. Oggi più che mai, il videogioco sta vivendo una crisi d'identità e, tra opere narrative e non, eSports, serious games e free-to-play, non può più essere ricondotto a una categoria univoca; frattanto, nuove modalità di comunicazione mettono in discussione il mestiere del critico, chiamato a esaminare con occhio attento esperienze interattive dalle forme sempre più varie e complesse. Il manuale, basato su quasi 20 anni di ricerche da parte dell'autore, risponde all'esigenza di tracciare un'esegesi del videogioco, per fornire al critico nuovi strumenti universali capaci di interpretare tutte le diverse espressioni del fenomeno. Il libro affronta nel dettaglio tutte le problematiche che riguardano la professione giornalistica relativa alla stampa specializzata videoludica, dalle tipologie di articoli all'individuazione del target, per arrivare ai parametri di giudizio applicabili in fase di recensione.

Data di pubblicazione

2018

Titolo

Indagine oltre le tenebre: H.P. Lovecraft e le opere interattive

Editore

Eurilink

Descrizione

Il volume "Indagine oltre le tenebre: H.P. Lovecraft e le opere interattive" si prefigge l'obiettivo di dimostrare il valore culturale del videogioco, portando a sostegno l'analisi stilistica dell'opera multimediale interattiva "Eternal Darkness: Sanity's Requiem" di Denis Dyack, ispirata alla suggestioni dello scrittore statunitense Howard Phillips Lovecraft. Eternal Darkness è il massimo esempio di trasposizione lovecraftiana, in quanto alla forza del racconto unisce anche la particolarità ludica, che permette all'utente di immedesimarsi in un racconto con un coinvolgimento più profondo rispetto ai media tradizionali. A sostegno della tesi, un'analisi che parte dalla biografia e dalla visione di Howard Phillips Lovecraft, trattando della sua ossessione per l'orrore cosmico e della sua ricerca artistica, che l'ha portato a essere uno degli scrittori più influenti del Novecento, tuttora fonte di ispirazione per innumerevoli scrittori, registi e artisti visivi attivi nell'ambito dell'entertainment. Si dimostrerà successivamente l'impatto culturale dell'opera di Lovecraft sulla cinematografia contemporanea, affrontando dunque le innumerevoli rimediazioni dei suoi racconti seminali, come ad esempio la "Trilogia dell'Apocalisse" del regista americano John Carpenter, fino ad arrivare alle influenze nell'ambito dei videogiochi, e in particolare Eternal Darkness. Il gioco prende infatti spunto dall'opera dello scrittore statunitense Howard Phillips Lovecraft, dalla quale eredita tematiche, linguaggi simbologie e significati, trasformando le visioni letterarie dell'autore in elementi di game design. Il titolo interattivo, nella fattispecie, affronta la tematica della follia, differenziandosi dalla maggior parte dei videogiochi per le sue illustri ispirazioni letterarie e per gli elementi ludici dirompenti. Il volume si avvale del contributo diretto di Denis Dyack, autore di Eternal Darkness, che commenta le diverse fasi del videogioco raccontandone la genesi e include anche il contributo di Christopher Vogler, sceneggiatore e professore alla UCLA.

Data di pubblicazione

2020

Titolo

coautore del Capitolo: "Retrogaming as a Form of Digital Preservation: A Cultural and Technological Approach" nel volume "The Digital Gaming Handbook" di Roberto Dillon

Editore

CRC Press

Descrizione

The Digital Gaming Handbook covers the state-of-the-art in video and digital game research and development, from traditional to emerging elements of gaming across multiple disciplines. Chapters are presented with applicability across all gaming platforms over a broad range of topics, from game content creation through gameplay at a level accessible for the professional game developer while being deep enough to provide a valuable reference of the state-of-the-art research in this field.

Data di pubblicazione

2020

Titolo • coautore del Capitolo: "Rinascimento digitale. La fruizione del videogioco durante l'emergenza coronavirus" nel volume "Pandemie Mediali" di Vania De Luca, Marica Spalletta
Editore UCSU
Descrizione Il covid si è presentato come un virus globale che ha ridefinito tempi e modi del nostro vivere quotidiano e ne ha infettato ogni ambito, dalla politica dell'economia, dalla scuola nel lavoro, insinuandosi nelle dinamiche democratiche e generando una vera e propria pandemia anche nell'ecosistema mediale, in cui si è imposto un racconto dalle tante sfaccettature. Numerosi gli studiosi che si sono interrogati per cercare di approfondire e capire come sia cambiata la società in questi ultimi mesi.

Data di pubblicazione

2021

Titolo

Che cos'è un Videogioco

Editore

Carocci

Descrizione

.Dove si collocano culturalmente i videogiochi? Non si collocano nello stesso spazio dei film, né dei romanzi o in alcuna altra nicchia già esistente". Si tratta di una considerazione che, se da un lato sembra piuttosto ovvia, dall'altro è di straordinaria importanza e attualità. Da quando è nato, il videogioco si è presentato con alcune caratteristiche che ricordano altri media, prima fra tutte quella di essere fruito su uno schermo. Poco importa se si tratta di quello di un coin-op, cioè una postazione da gioco per locali pubblici come bar o sale giochi, oppure di una televisione da salotto: il videogioco si mostra con la caratteristica tipica di un film o di un programma televisivo. Davanti a un videogioco, ci troviamo a osservare delle immagini più o meno in movimento, di norma ricevendo anche dei segnali di tipo auditivo: una musica, degli effetti sonori, talora delle parole. Inevitabilmente, per analogia, pensiamo a un film, che siamo abituati a vedere, oltre che sul grande schermo del cinema, anche in televisione.

man

**DIREZIONE E COORDINAMENTO DI
RIVISTE**

GamesVillage.it (Sprea Editori)
 Game Republic (Play Lifestyle Media)
 PS Mania (Play Lifestyle Media)
 Xbox Magazine Ufficiale (Play Lifestyle Media)
 Xbox Mag 360 (Play Media Company)
 Game Pro, l'edizione italiana di Edge (Sprea Media Italy)
 Wings of Magic.it (Idra Editing / EVE Interactive Studios)
 Cube (Play Press Publishing)
 PSW (Magic Press / PMA Intermedia, edizione italiana dell'omonima rivista inglese di Computec Media UK, ora di Future Media Publishing)
 PSG (Magic Press / PMA Intermedia)
 PC Giochi (Magic Press / PMA Intermedia, edizione italiana della testata inglese PC Gaming World di Computec Media UK, ora di Future Media Publishing)
 Cartoon World (Magic Press / PMA Intermedia)
 Xbox World (Magic Press / PMA Intermedia)
 PC Games World (Magic Press / PMA Intermedia, edizione italiana della rivista tedesca PC Games di Computec Media AG)
 Xbox Games World (Magic Press / PMA Intermedia)
 Strategy World (Magic Press / PMA Intermedia)
 Japan Hentai X (Magic Press / PMA Intermedia)
 JHX (Magic Press / PMA Intermedia)
 Wild (Magic Press / PMA Intermedia)
 DVD.it Film Magazine (FilmNet)
 Annuario 2006 DVD.it Film Magazine (FilmNet)
 Download (Future Media Italy)
 Future Tech (Future Media Italy)

Future Heroes: **Star Wars** (Future Media Italy)
 Future Heroes: **King Kong** (Future Media Italy)
 Future Heroes: **Harry Potter** (Future Media Italy)
 La Grande Magia (Future Media Italy)
 MICO Junior (Future Media Italy)
 Jetix Magazine Ufficiale (Future Media Italy)
 Diversi speciali IT presentati da Computer Magazine, T3, Portatili & wireless, Linux Pro
 (Future Media Italy)
 Gli Imperdibili (Play Press Publishing)
 PS2 Guida Ufficiale all'Acquisto (Play Press Publishing)
 Power Rangers - Magazine con DVD (Sprea Media Italy)
 La Nuova Famiglia Addams - Magazine con DVD (Sprea Media Italy)
 Sonic X - Magazine con DVD (Sprea Media Italy)
 PC Smile (Sprea Media Italy)
 PC Sexy (Sprea Media Italy)
 Nextgame Presenta (Nextgame Edizioni, Gruppo Leader)
 Leader Movie (Nextgame Edizioni, Gruppo Leader)
 Leader Game (Nextgame Edizioni, Gruppo Leader)
 Play Leader (Nextgame Edizioni, Gruppo Leader)
 La Bibbia dei Codici (Play Press Publishing)
 Dark Magazine (Funfactory)
 Tenebre (Funfactory)
 Empire (Funfactory)
 FHM (Funfactory)
 Annuario PS Mania (Play Media Company)
 Retrogame Magazine (Sprea)
 Pika Mania (Sprea)
 League of Legends (Sprea)
 Minecraft (Sprea)
 Clash of Clans (Sprea)
 Fortnite (Sprea Editori)
 PSM (Sprea Editori)

ARTICOLI E RUBRICHE CURATE PER
 RIVISTE E QUOTIDIANI

Asylum (Autopubblicazione)
 PSM (Future Media Italy, Sprea Media Italy)
 The Games Machine (Sprea Media Italy)
 PlayStation Magazine Ufficiale (Play Media Company)
 Nintendo la Rivista Ufficiale (Future Media Italy, Sprea Media Italy)
 Giochi per il Mio Computer (Future Media Italy, Sprea Media Italy)
 Xbox Magazine Ufficiale (Future Media Italy, Sprea Media Italy)
 Mobi (Future Media Italy)
 PSM (Play Press Publishing)
 PS MANIA (Play Press Publishing)
 PS MANIA (Play Media Company)
 Game Republic (Play Press Publishing)
 P2 Magazine (Play Press Publishing)
 Game Boy Mania (Play Press Publishing)
 Advance Magazine (Play Press Publishing)
 Pokémon World (Play Press Publishing)
 N64 Magazine (Play Press Publishing)
 Dreamcast Arena (Play Press Publishing)
 DVD Review (Play Press Publishing)
 XBM (Play Press Publishing)
 Media Quotidiano (Gruppo Media)
 Newton (RCS Rizzoli)
 Psycho! (Magic Press)

Pleasure (Universo Spa)
Jimmy Magazine (Press Factory)
Telefilm Magazine (Press Factory)
Retro (Press Factory)
Cartoni (Press Factory)
Nextgame.it (GamesIdea / Gruppo Leader)
Horror.it (Andrea Colombo)
Link (Il Sole 24 Ore)
Empire (Funfactory)
Sci-Fi Now (Funfactory)
GF Girlfriend (Play Media Company)
Il Giornale
Treccani

TRADUZIONI

Metal Gear Solid (Magic Press), con prefazione firmata
Metal Gear Solid: Sons of Liberty (Magic Press), con prefazione firmata
Silent Hill: Dying Inside (Magic Press), con prefazione firmata
Silent Hill: Sinners Reward (Magic Press), con prefazione firmata
Prince of Persia (Magic Press), con prefazione firmata
Superman (Planeta De Agostini)
Supergirl (Planeta De Agostini)
Justice League of America (Planeta De Agostini)
Justice Society of America (Planeta De Agostini)
JLA Classified (Planeta De Agostini)
JLA / Cyberforce (Planeta De Agostini)
JSA Classified (Planeta De Agostini)
Justice (Planeta De Agostini)
Crisi sulle terre infinite (Planeta De Agostini)
Crisi infinita (Planeta De Agostini)
Demon (Planeta De Agostini)
Martian Manhunter (Planeta De Agostini)
Manhunter (Planeta De Agostini)
Spettro (Planeta De Agostini)
Batman Presenta (Planeta De Agostini)
New Teen Titans (Planeta De Agostini)
52 (Planeta De Agostini)
Countdown to Final Crisis (Planeta De Agostini)
World War III (Planeta De Agostini)
OMAC (Planeta De Agostini)
Robin (Planeta De Agostini)
Nightwing (Planeta De Agostini)
Catwoman (Planeta De Agostini)
Tales of the Unexpected (Planeta De Agostini)
Creeper (Planeta De Agostini)
Superman: Imperatore Joker (Planeta De Agostini)
Hawkworld (Planeta De Agostini)
Shadowpact (Planeta De Agostini)
Countdown Arena (Planeta De Agostini)
Superman: Shazam First Thunder (Planeta De Agostini)
World War III (Planeta De Agostini)
Countdown to Mystery (Planeta De Agostini)
Tarzan (Planeta De Agostini)
Trinità (Planeta De Agostini)
DC Archive Edition: Superman (Planeta De Agostini)
Death of the New Gods (Planeta De Agostini)
Batman: Gotham After Midnight (Planeta De Agostini)
Superman / Batman: I Mondi Migliori (Planeta De Agostini)



**MOSTRE ED ESPOSIZIONI (IDEAZIONE
E CREAZIONE)**

Brain Games, all'interno di Futuro Remoto, Città della Scienza, Napoli, dal 7 novembre 2013
Assassin's Creed IV: Black Flag, un videogioco per raccontare la storia, presso VIGAMUS -
The Video Game Museum of Rome, dal 20 ottobre 2013
Resident Evil. Le Radici del Male, presso VIGAMUS - The Video Game Museum of Rome,
Roma 2013

Assassin's Creed Files, esposizione permanente presso VIGAMUS - The Video Game
Museum of Rome

Ralph Spaccatutto, presso VIGAMUS - The Video Game Museum of Rome, Roma 2012

Gamezero 5885: le origini del videogioco, dal 12 marzo al 6 aprile presso La Pelanda, Roma
2012, ora parte dell'esposizione permanente di VIGAMUS - The Video Game Museum of Rome

Game Tales. La strana storia del videogioco, mostra itinerante sulle origini del videogioco

Aliens. Transmedia Bug Hunt, presso VIGAMUS - The Video Game Museum of Rome, Roma
2013

ET: The Fall, presso VIGAMUS - The Video Game Museum of Rome, Roma 2014

**CAPACITÀ E COMPETENZE
PERSONALI**

MADRELINGUA ITALIANO

ALTRE LINGUE

INGLESE

Capacità di lettura

OTTIMA

Capacità di scrittura

OTTIMA

Capacità di espressione orale

OTTIMA

PATENTE O PATENTI

PATENTE B

ULTERIORI INFORMAZIONI

SERVIZIO MILITARE OTTOBRE

RIFORMATO IN DATA 11 MARZO 2000 IN BASE ALL'ART. 5 (POLIALLERGOPATIA)

Il sottoscritto autorizza al trattamento dei dati ai sensi della legge sulla privacy
In fede.

