

# CURRICULUM VITAE



## INFORMAZIONI PERSONALI

Nome Ivan Venturi

## ESPERIENZE PROFESSIONALI

- Data (da-a) 2012 – oggi
- Nome aziende / indirizzo IV PRODUCTIONS di Ivan Venturi, v. S. Isaia 3/2 - BOLOGNA (IT)
- Settori dell'azienda Informatica, produzione e pubblicazione di videogames su mercato nazionale e internazionale, multimedia, prodotti editoriali digitali e non, educativi; Marketing, pubblicità, informatica; editoria scolastica digitale; audigames per non vedenti.
- Tipo di impiego Proprietario; Consulente specializzato, project manager, autore, business developer
- Principali mansioni e responsabilità Sviluppo piani commerciali ed editoriali conto terzi; consulenza e sviluppo applicazioni publishing internazionale; Consulenza comunicazione multimediale / Direzione e sviluppo progettuale / creativo / commerciale
  
- Data (da-a) 2017 – oggi
- Nome aziende / indirizzo ITALIAN GAMES FACTORY Srl – via Torino 60, Milano
- Settori dell'azienda Informatica, produzione e pubblicazione di videogames su mercato nazionale e internazionale, multimedia, prodotti editoriali digitali e non, educativi; Marketing, pubblicità, informatica; editoria scolastica digitale; formazione
- Tipo di impiego Socio (45%); Direttore tecnico, project manager, autore, business developer
- Principali mansioni e responsabilità Sviluppo piani commerciali ed editoriali conto terzi; consulenza e sviluppo applicazioni publishing internazionale; Consulenza comunicazione multimediale / Direzione e sviluppo progettuale / creativo / commerciale; consulente didattico.
  
- Data (da-a) 2017 - oggi
- Nome aziende / indirizzo DEMETRA FORMAZIONE, viale Aldo Moro 16, Bologna
- Settori dell'azienda Formazione professionale
- Tipo di impiego Direzione della didattica; docente di linguaggi videoludici e gamification
- Principali mansioni e responsabilità Costruzione piano degli insegnamenti; ricerca e formazione insegnanti; docenze.
  
- Data (da-a) 2021 - oggi
- Nome aziende / indirizzo Università di Pisa – Facoltà di Informatica, Lungarno Antonio Pacinotti 43, Pisa
- Settori dell'azienda Formazione universitaria / tecnico/artistica
- Tipo di impiego Docente di linguaggi videoludici e gamification; produzione; game design
- Principali mansioni e responsabilità docenze; seminari.
  
- Data (da-a) 2021 - oggi
- Nome aziende / indirizzo IED – Istituto Europe Design, via Bezzecca 5, Milano
- Settori dell'azienda Formazione universitaria / tecnico/artistica
- Tipo di impiego Docente di linguaggi videoludici e gamification; produzione; game design
- Principali mansioni e responsabilità docenze; seminari.

- Data (da-a) 2021 - oggi
  - Nome aziende / indirizzo NABA - Nuova Accademia Belle Arti, via Darwin 20, Milano
  - Settori dell'azienda Formazione universitaria / tecnico/artistica
  - Tipo di impiego Docente di linguaggi videoludici e gamification; produzione; game design
  - Principali mansioni e responsabilità docenze; seminari.
  
- Data (da-a) 2019 - oggi
  - Nome aziende / indirizzo Università Cattolica di Milano, largo A. Gemelli, Milano
  - Settori dell'azienda Formazione universitaria / tecnico/artistica
  - Tipo di impiego Docente di linguaggi videoludici e gamification; produzione; game design
  - Principali mansioni e responsabilità docenze; seminari.
  
- Data (da-a) 2018 - oggi
  - Nome aziende / indirizzo ACCADEMIA DELLE BELLE ARTI, via delle Belle Arti 54, Bologna
  - Settori dell'azienda Formazione universitaria / artistica
  - Tipo di impiego Docente di linguaggi videoludici e gamification
  - Principali mansioni e responsabilità Costruzione workshop; docenze; seminari.
  
- Data (da-a) 2017 -2017
  - Nome aziende / indirizzo FAO – Food and Agriculture Organization, via delle Terme di Caracalla, Bologna
  - Settori dell'azienda Formazione universitaria / artistica
  - Tipo di impiego Docente di linguaggi videoludici e gamification
  - Principali mansioni e responsabilità Costruzione workshop; docenze; seminari.
  
- Data (da-a) 2013 – oggi
  - Nome aziende / indirizzo AUDIOGAMES Associazione di Promozione sociale– via S. Isaia 3/2, Bologna
  - Settori dell'azienda Produzione di audiodischi/videogiochi per non vedenti e ipovedenti
  - Tipo di impiego Presidente; Direttore editoriale; Direttore di produzione; Direttore commerciale
  - Principali mansioni e responsabilità Ideazione e progettazione prodotti; coordinamento gruppo di lavoro; strategia ed attività commerciale.
  
- Data (da-a) 2010 – oggi
  - Nome aziende / indirizzo ITALIAN PARTY of INDIE DEVELOPERS / SVILUPPARTY – via S. Isaia 3/2, Bologna / via Azzo Gardino 65/b, Bologna (presso Cineteca di Bologna)
  - Settori dell'azienda Associazione culturale con obiettivo l'incentivazione dell'industria videoludica nazionale, in particolare rivolta ai soggetti desiderosi di entrare nel settore.
  - Tipo di impiego Presidente; Fondatore
  - Principali mansioni e responsabilità Attività associative; Organizzazione evento annuale (Svilupparty).
  
- Data (da-a) 2016 – 2017
  - Nome aziende / indirizzo iMasterArt Srl – via Canelli 54, Torino
  - Settori dell'azienda Formazione; produzione grafica digitale
  - Tipo di impiego Contratto di collaborazione
  - Principali mansioni e responsabilità Docente
  
- Data (da-a) 2012 – 2014
  - Nome aziende / indirizzo Bottega Finzioni Srl di Carlo Lucarelli
  - Settori dell'azienda Formazione in ambito di scrittura per cinema, editoria e videogiochi
  - Tipo di impiego Contratto di consulenza
  - Principali mansioni e responsabilità Direzione didattica corso di scrittura per videogiochi; docenza

- Data (da-a) 2003 – 2015
  - Nome aziende / indirizzo Gruppo Armonia Srl, v. T. Ruffo, BOLOGNA (IT)  
Nouvelle Srl, v. Roma 41, Minerbio - BOLOGNA (IT)  
Koala Games, v. S. Isaia 73/2 BOLOGNA (IT)  
TICONBLU Srl, v. S. Isaia 73/2 BOLOGNA (IT)
  - Settori dell'azienda Informatica, produzione e pubblicazione di videogames, multimedia, prodotti editoriali digitali e non, educativi; Marketing, pubblicità, informatica; editoria scolastica digitale; simulatori di guida; app per bambini; serious / applied games.
  - Tipo di impiego CEO TICONBLU; Consulente specializzato, project manager, game designer.
  - Principali mansioni e responsabilità Direzione azienda; Consulenza comunicazione multimediale / Direzione e sviluppo progettuale / creativo / commerciale
  
- Data (da-a) 2011 – 2012
  - Nome aziende / indirizzo Avagliano Editore, via Salaria 89, Roma
  - Settori dell'azienda Editoria; editoria scolastica; editoria scolastica digitale
  - Tipo di impiego Contratto di consulenza
  - Principali mansioni e responsabilità Ideazione e sviluppo di linea editoriale di scolastica digitale per scuole primarie e secondarie di primo grado.
  
- Data (da-a) 2001 – 2003
  - Nome azienda / indirizzo 3Monkeys studio associato, Bologna
  - Settore dell'azienda Informatica
  - Tipo di impiego Project manager; 2D / 3D graphic designer
  - Principali mansioni e responsabilità project designer / commerciale / amministrativo / grafico
  
- Data (da-a) 1999 – 2002
  - Nome azienda / indirizzo De Agostini Editore, via G. da Verrazzano 15
  - Settore dell'azienda Editoria
  - Tipo di impiego Consulente per la produzione e fornitore di Videogames / multimedia
  - Principali mansioni e responsabilità Production designer; game designer; direttore produzione serie di cd-rom "Esplorando il Corpo Umano"
  
- Data (da-a) 1999 – 2002
  - Nome azienda / indirizzo Ivan Venturi
  - Settore dell'azienda Ditta individuale
  - Tipo di impiego Consulente per la produzione e fornitore di Videogames / multimedia
  - Principali mansioni e responsabilità 2D / 3D graphic designer / project designer e direttore progetto / produttore esecutivo per cartone animato 3D / visualizer
  
- Data (da-a) 1994 - 1999
  - Nome azienda / indirizzo Colors Srl, Bologna
  - Settore dell'azienda Informatica
  - Tipo di impiego imprenditore
  - Principali mansioni e responsabilità CEO; project designer / grafico / editor
  
- Data (da-a) 1990 – 1994
  - Nome azienda / indirizzo Simulmondo Srl, Bologna
  - Settore dell'azienda Informatica
  - Tipo di impiego Direttore di produzione
  - Principali mansioni e responsabilità Direttore di produzione / direttore tecnico / direttore creative / grafico 2D e 3D
  
- Data (da-a) 1988 – 1990
  - Nome azienda / indirizzo Simulmondo Srl, Bologna
  - Settore dell'azienda Informatica
  - Tipo di impiego Videogame designer; fondatore
  - Principali mansioni e responsabilità C64 Programmatore / Project designer / 2D graphic designer / addetto alla produzione

- Data (da-a)
- Nome azienda / indirizzo
- Settore dell'azienda
- Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

1985 – 1988

Simulmondo amateur work team, Bologna; Italvideo Srl  
 Informatica  
 Videogame designer  
 Programmazione / grafica / game design

#### FORMAZIONE

- Data (da -a)
- Nome e tipo di istruzione
- Abilità principali
- Qualifiche professionali
- Voto finale

1984-1988

Diploma Artistico  
 Informatica; videogame designer; cartoon storyboarder; programmatore videogame; amministrativo; direttore creativo; visualizer; disegnatore 2D; texture drawer; modellatore 3D  
 Diplomato in arte  
 41 / 60

#### ABILITÀ PERSONALI

*Acquisite nel corso della vita e della carriera ma non necessariamente riconosciute da certificati e diplomi ufficiali.*

Cultura generale molto approfondita; grande esperienza in videogames, multimedia e nel loro utilizzo nel settore educativo e nella comunicazione; grande esperienza di gestione produzione; esperienza amministrativa e degli aspetti giuridici legati all'azienda.  
 Disegno e illustrazione digitale e non, 2D e 3D.  
 Programmazione.

#### LINGUA MADRE

**Italiana**

#### ALTRE LINGUE

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

#### Inglese

Buono  
 Buono  
 Buono

#### ABILITÀ RELAZIONALI

*Vivere e lavorare con altre persone, in ambiente multiculturale, occupando posti in cui la comunicazione è importante e in situazioni in cui è essenziale lavorare in squadra (ad es. cultura e sport), ecc.*

OTTIME ATTITUDINI AL LAVORO DI GRUPPO  
 OTTIME CAPACITÀ DI DIREZIONE GRUPPO DI LAVORO  
 OTTIME CAPACITÀ DI RELAZIONAMENTO CON CLIENTI E FORNITORI

#### ABILITÀ ORGANIZZATIVE

*Ad es. coordinamento e amministrazione di persone, progetti, bilanci; sul posto di lavoro, in attività di volontariato (ad es. cultura e sport), a casa, ecc.*

Direttore tecnico / creative; project designer; commercial

#### ABILITÀ TECNICHE

*Con computer, attrezzature specifiche, macchinari, ecc.*

Buona conoscenza di  
 2D software come Photoshop (ottimo), PaintShop Pro; Flash  
 3D software come 3DStudio Max; Office e altri software da ufficio  
 Game Maker; Construct; Unity 3D

#### ABILITÀ ARTISTICHE

*Musica, scrittura, disegno ecc.*

Ottime capacità di disegno a mano libera; creatività eccellente; capacità di scrittura eccellente

#### ALTRE ABILITÀ NON SPECIFICATE

*Competenze non precedentemente indicate.*

#### PATENTE DI GUIDA

*Pagina 4 - Curriculum vitae di Ivan Venturi*

Patente A (moto) - B (auto)

## ALTRE INFORMAZIONI

### ALLEGATI

#### Breve lista esperienze

Il sottoscritto è a conoscenza che, ai sensi dell'art. 26 della legge 15/68, le dichiarazioni mendaci, la falsità negli atti e l'uso di atti falsi sono puniti ai sensi del codice penale e delle leggi speciali. Inoltre, il sottoscritto autorizza al trattamento dei dati personali, secondo quanto previsto dalla Legge 675/96 del 31 dicembre 1996.

Bologna, giugno 2021

Nome, cognome (firma)

## BREVE LISTA DI ESPERIENZE

Pur mantenendo una prolifica produzione di videogiochi PC e CONSOLE per il mercato internazionale, IV Productions continua a produrre applied games e serious games, sia su commissione da parte di enti pubblici, sia come proprio investimento.

IV Productions tiene corsi sullo sviluppo di serious games / applied games. Tra questi una serie di seminari tenuti presso la FAO nel 2017.

Di seguito una selezione delle principali esperienze di carattere learning / serious / applied games:

- Progetto Ustica (2017)** - il serious game VR sulla Strage di Ustica, realizzato in collaborazione con l'Associazione Parenti Vittime della Strage di Ustica
- Gran Sasso Videogame (2018)** - il videogioco dei Laboratori Nazionali del Gran Sasso (pubblicazione a maggio 2018), in collaborazione con l'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare.
- The Invisible Hand (2012)** - il videogioco del commercio equo solidale - su un progetto cofinanziato dal Ministero degli Affari Esteri e coordinato dalla rete delle associazioni e cooperative del Commercio Equo Solidale tra cui Reggio Terzo Mondo, Ravalina, Granello di Senape.
- ComeSe (2011)** - il simulatore della dislessia e della discalculia, realizzato in collaborazione con Fondazione Asphi
- Educazione ai diritti dell'Infanzia (2013)** - in collaborazione con l'Assemblea Legislativa della Regione Emilia Romagna
- Facciamo un videogioco! (2009)** - libro (romanzo illustrato per ragazzi) che racconta la costruzione di un videogioco secondo una modalità didattica.
- Catalogo videogiochi didattici Koala Games / TiconBlu (2004-2014)** - produzione e pubblicazione di cd-rom e dvd-rom sui diversi temi della Cittadinanza e Costituzione; Media Education
- MigraGames (2011)**- videogioco per migliorare la comprensione della migrazione e delle sue cause
- Simulambiente, il videogioco dell'Educazione Ambientale (2008)** - in collaborazione con l'assessorato all'Ambiente e Sostenibilità della Regione Emilia Romagna. Vincitore del premio Aretè.
- GuidaTu (2008)** - simulatore di guida responsabile
- Svilupperty (2010 - oggi)** - fondazione e direzione del principale evento dedicato agli sviluppatori di videogiochi indipendenti italiani.
- Audiogames (2012 - oggi)** - un catalogo di audiodischi fruibili da non vedenti e ipovedenti
- Riot: Civil Unrest (2017- oggi)** - simulatore di scontri tra polizia e manifestanti tratti da reali casi di cronaca
- MasterLab (in produzione)** - videogioco online per l'autovalutazione degli studenti nel Piano Lauree Scientifiche (PLS Nazionale) con Università di Bologna Facoltà di Chimica / Università di Parma Facoltà di Chimica

Nel 2020, pubblica insieme ad altri autori un articolo su Italian Journal of Educational Technology sul videogioco realizzato per l'INFN Laboratori del Gran Sasso:

<https://ijet.itd.cnr.it/article/view/1077>

È stato inserito dalla prestigiosa rivista di settore Gameindustry.biz tra i 100 "game changers" del 2020:

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-12-07-gi-100-game-changers>

<http://gransassovideogame.it>

[www.progettoustica.it](http://www.progettoustica.it)

[https://store.steampowered.com/app/342310/RIOT\\_Civil\\_Unrest/](https://store.steampowered.com/app/342310/RIOT_Civil_Unrest/)

<http://www.audiogame.store/it/home-it/>

[http://www.koalagames.it/koalaweb/pages/KoalaGames\\_CatalogoScuola.pdf](http://www.koalagames.it/koalaweb/pages/KoalaGames_CatalogoScuola.pdf)

[http://ivproductions.it/?page\\_id=2](http://ivproductions.it/?page_id=2)

[https://books.google.it/books/about/Facciamo\\_un\\_videogioco\\_Con\\_CD\\_ROM.html?id=TdHaPwAACA\\_AJ&redir\\_esc=v](https://books.google.it/books/about/Facciamo_un_videogioco_Con_CD_ROM.html?id=TdHaPwAACA_AJ&redir_esc=v)