

MAURO SALVADOR

Game designer, project manager, formatore
professionale, docente universitario, Ph.D.

Applico i metodi e la filosofia del **game design** ai processi creativi e in particolare al **design thinking**. Con il collettivo **Dotventi** o come consulente individuale lavoro alla progettazione di **videogiochi**, **applicazioni**, **eventi ludici**, sia per aziende private (**Trinity Team**, **AnotheReality**, ecc.) sia per realtà associative di vario tipo. Mi occupo di formazione in ambito design thinking e gaming per diverse realtà (**G-Lab**, **BOOM**, **ITS Academy A. Olivetti**, **Irecoop**, ecc.). Tengo un corso di **Digital Storytelling** all'Università di Bologna e ho pubblicato i saggi *In gioco e fuori gioco* (Mimesis 2015), *Conoscere i videogiochi* (con Marco Pellitteri, Tunué 2014)

e *Il videogiochi* (La Scuola 2013).

SELEZIONE ESPERIENZE LAVORATIVE

GAME DESIGNER FREELANCE 2012 - oggi

Progettazione esperienze ludiche digitali e analogiche. Gestione progetti per diverse realtà (privati, aziende, enti, associazioni). Ho lavorato per Trinity Team / AnotheReality / Dotventi / IVP / IPID / Achtoons.

FORMATORE PROFESSIONALE 2012 - oggi

Game design / Design Thinking. Corsi, seminari e workshop; facilitazione processi creativi e innovativi. Ho lavorato per G-Lab / BOOM / ITS Academy A. Olivetti / Irecoop / Demetra / Inside Training / ERT / Ivipro / Università verde / European Alternatives.

UNIVERSITÀ DI BOLOGNA 2015 – oggi

Docente a contratto *Digital Storytelling*. In passato: *Game Design* / *Produzione multimediale* / *Produzione di contenuti per i media digitali* / *Laboratorio multimediale e audiovisivo*.

DOTVENTI 2014 – oggi

Project manager, game designer, creatore di esperienze ludiche per la comunicazione. **EVENT**

HORIZON SCHOOL 2016 – 2024

Coordinatore didattico, facilitatore e producer progetti studenteschi di durata variabile (1-12 mesi), docente corso Game Design – sedi di Padova e Bologna. **UNIV. DI MODENA E REGGIO EMILIA**

2014 – 2023

Docente a contratto *Laboratorio di contenuti per il web* / *Laboratorio di web marketing* / *Sociologia della comunicazione* / *Digital Humanities*

Assegnista di ricerca (2021-22) progetto Educazione Social e piattaforme digitali.

UNIVERSITÀ DI PADOVA 2020–2021

Docente a contratto *Design Thinking per i videogiochi*

G|A|M|E JOURNAL 2011–2021

Fondatore e membro della redazione, curatore e project manager di progetti editoriali online.

ASSOCIAZIONE IPID 2016–2019

Responsabile ufficio stampa e rapporti con le istituzioni. Event manager Sviluppaparty.

STUDI e CERTIFICAZIONI

ABILITAZIONE SCIENTIFICA NAZIONALE 2018

Settore 10/C1, fascia 2, quadrimestre n. 5

GAMES FOR CITIES 2016

Hogeschool van Amsterdam

HUMAN CENTERED DESIGN 2014

+Acumen; Ideo.org

DOTTORATO DI RICERCA - CULTURE DELLA 2013

COMUNICAZIONE

Università Cattolica di Milano

GAMIFICATION 2013

Coursera, University of Pennsylvania

LAUREA SPECIALISTICA IN CINEMA, 2009

TELEVISIONE E PRODUZIONE MULTIMEDIALE

Università di Bologna (110/110 con lode)

LAUREA TRIENNALE IN DAMS CINEMA 2006

Università di Bologna (109/110)

ABILITÀ INFORMATICHE

SUITE OFFICE, SUITE GOOGLE Ottima

SUITE ADOBE, WORDPRESS Buona

FIGMA, MIRO, TWINE Buona

UNITY, UNREAL Base

LINGUE STRANIERE

INGLESE

AREE DI INTERESSE

Videogame, game research e game studies; design thinking, UX design e HCI design; digital e interactive storytelling; realtà aumentata, location based solutions.

Dove applicabile, autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del decreto legge italiano 196/03.