



PRESENTAZIONE

Sono attivo nell'esplorazione delle connessioni tra **arte, tecnologia e innovazione digitale** supportato da un solido background storico artistico e da esperienza consolidata nell'analisi della **trasformazione digitale** nella gestione e promozione dei Beni Culturali.

Sono attualmente impegnato in un dottorato di ricerca al terzo anno, dedicato all'uso delle **reti neurali in arte contemporanea** e contemporaneamente sono il **responsabile delle strategie digitali** del Children's Museum di Roma di cui sono anche direttore scientifico.

Ho avuto esperienza come formatore a più livelli, sia nella progettazione dei contenuti formativi che nell'erogazione dei percorsi in qualità di **docente**.

Preferisco lavorare in rete e connettere più contesti insieme, per generare creativamente opportunità di sviluppo e nuove soluzioni di impresa; per questo scelgo ambienti di lavoro stimolanti dove posso affrontare argomenti diversi e trovare soluzioni creative anche per problemi insoliti.

ESPERIENZA LAVORATIVA

03/02/2013 – ATTUALE Roma, Italia

RESPONSABILE SETTORE DIGITALE, DIRETTORE SCIENTIFICO EXPLORA - IL MUSEO DEI BAMBINI DI ROMA, ROMA (ITALIA)

Definizione della strategia digitale del Museo

Progettazione e sviluppo di contenuti didattici digitali e di innovazione tecnologica.

Sviluppo sistemi e-learning e digital learning

Coordinamento e sviluppo piattaforma e-learning <https://www.exploraedu.it>

Progettazione e sviluppo percorsi didattici interattivi

29/01/2024 – ATTUALE Roma, Italia

EXTERNAL ADVISOR - PRIN IMAGES - INCLUSIVE MACHINE LEARNING SYSTEM USING ART AND CULTURE FOR TACKLING GENDER AND ETHNICITY STEREOTYPES UNIVERSITÀ SAPIENZA DI ROMA

Attività di analisi e definizione del flusso di lavoro per l'uso di modelli preaddestrati come CLIP nell'analisi di dataset di opere d'arte con l'obiettivo di individuare eventuali bias nel modello sia in lingua italiana che in lingua inglese.

13/09/2021 – ATTUALE Roma, Italia

RESPONSABILE STRATEGIE DIGITALI DEL PROGETTO STORIA DELL'ARTE" IN TEMPO REALE: IL PATRIMONIO DI UNA RIVISTA STORICA FRA TRADIZIONE E INNOVAZIONE" UNIVERSITÀ SAPIENZA DI ROMA

Progetto finanziato dai bandi di Ateneo per progetti Piccoli e Medi.

Direzione tecnico scientifica del progetto con la definizione delle strategie di intervento digitale, costruzione e coordinamento dei team di lavoro.

Il progetto ha come obiettivo la digitalizzazione completa della rivista Storia dell'Arte dal 1969 al 2023. I numeri digitalizzati saranno analizzati attraverso software di analisi linguistica e attraverso modelli linguistici come BERT e GPT per l'estrazione di caratteristiche e ricorrenze non esplicite.

Tutti gli articoli saranno raccolti in un dataset che includerà sia i metadati descrittivi che informazioni semantiche estratte da modelli linguistici avanzati e raccolte in vettori embedding.

30/05/2024 – 11/07/2024 Roma, Italia

DOCENTE - COMPETENZE DIGITALI E SOSTENIBILITÀ: ACCOMPAGNAMENTO PER L'ECCELLENZA NEI PROGETTI DI TRANSIZIONE DIGITALE – TOCCOMPAGNATO UNIVERSITÀ DEGLI STUDI ROMA 3

Progettazione, scrittura e produzione dei moduli didattici dedicati a:

1. Digital Content Management
2. Digital Content Protection

30/09/2019 – ATTUALE Roma, Italia

RESPONSABILE DELL'INNOVAZIONE DIGITALE DELLA RIVISTA STORIA DELL'ARTE STORIA DELL'ARTE -
CENTRO STUDI MAURIZIO CALVESI E AUGUSTA MONFERINI

Analisi, progettazione e sviluppo dell'archivio generale e del portale di e-commerce della rivista semestrale Storia dell'Arte – ISSN 0392-4513

<https://www.storiadellarterivista.it/>

Sviluppo del prodotto rivista on-line Storia dell'Arte / In tempo reale

CONFERENCE LECTURES

Le reti neurali nella ricerca artistica contemporanea

In corso d'opera - 2024

Università Sapienza di Roma

A Journey in the latent space

Digital materiality and Artificial Intelligence - 2024

Università Vita-Salute San Raffaele, Milano- Sede di Palazzo Arese Borromeo.

Augmented reality in a card game - phygital products to foster science communication

Museum Next - Digital Learning Summit - 2023

Riuso come Digital Game. Sharing code as sharing knowledge

Fare per non sprecare. Nei laboratori del riuso digitale - 2022

Università Sapienza di Roma

Children's Museum - Vietato non toccare!

Content development and learning strategies for childrens

Master Valorizzazione turistica e gestione del patrimonio culturale - 2022

Unibo e Fondazione Flaminia

Let's STEAM EU project

Children's Museum and makerspace. Learning by doing strategies - 2022

Aix-Marseille University

01/01/2016 – ATTUALE Roma, Italia

MASTER LECTURES

Sapienza Università di Roma

Master "Digital heritage. Cultural communication through digital technologies"

2016-2022

Docente del modulo Tecnologie digitali nella gestione del patrimonio culturale.

Master of Science in Product & Service Design

2021-2023

Docente del modulo "Game based learning - playing as learning experience"

IULM

Corso di Social media Communication - Laurea Magistrale in Arte valorizzazione e mercato

2024

Large Language Models a supporto delle attività di comunicazione

Corso di Social media Communication - Laurea Magistrale in Arte valorizzazione e mercato

2023

L'uso dei Large Language Models nella creazione di contenuti per il Web e i social network

LUMSA

Digital Transformation

2021

Digital Transformation

2023

Artists and neural network

Università degli studi Tor Vergata

Master MANT

2024

Soluzioni digitali per il patrimonio storico artistico

Università degli studi Roma 3

Master biennale di II livello in "Culture del patrimonio. Conoscenza, tutela, valorizzazione, gestione"

2024

L'intelligenza artificiale a supporto della comunicazione e della didattica - 01

Workshop dedicato all'uso dei modelli preaddestrati per embedding di testi e immagini - 02

Master biennale di II livello in "Culture del patrimonio. Conoscenza, tutela, valorizzazione, gestione"

2023

Children's Museum - il design dei contenuti didattici nei musei dei bambini

12/03/2021 – 01/02/2023 Roma, Italia

DOCENTE INFORMATICA APPLICATA AI BENI CULTURALI SAPIENZA UNIVERSITÀ DI ROMA

03/03/2020 – 01/02/2023 Roma, Italia

DOCENTE DI "FONDAMENTI DI INFORMATICA" PRESSO IL CORSO DI SCIENZE DELLA MODA E DEL COSTUME SAPIENZA UNIVERSITÀ DI ROMA - DIPARTIMENTO DI STORIA ANTROPOLOGIA RELIGIONI ARTE SPETTACOLO

Progettazione programma didattico e docenza del corso *Fondamenti di Informatica*

08/11/2009 – 01/01/2024 Roma, Italia

CO-FONDATORE E RESPONSABILE ATTIVITÀ DIDATTICHE E INNOVAZIONE DIGITALE DISCIENZA - ASSOCIAZIONE PER LA DIVULGAZIONE SCIENTIFICA

Co-fondatore, membro del comitato scientifico, responsabile per l'ideazione e lo sviluppo delle attività didattiche di robotica, tinkering, coding, elettronica e dispositivi indossabili.

Progettazione e sviluppo attività di educazione alla robotica ed elettronica durante circa 15 festival e manifestazioni di divulgazione scientifico tecnologica tra cui:

- Makerfaire Rome (2013 – 2019)
- Festival della Scienza di Genova (2011 – 2012)
- Internet Festival di Pisa (2012 – 2014)
- Bergamo Scienza (2013)
- Bilim Senligi Festival di Bursa (2013).

Organizzazione, ideazione dei workshop e selezione attività durante Maker Day 2014 e Arduino Day (2011- 2014).

Progettazione e realizzazione delle attività didattiche durante CaterRaduno 2018-2019 e presso lo stand ENI al Meeting Rimini 2018-2019

Progettazione, ideazione e realizzazione delle aree didattiche di Trenitalia durante l'evento Makerfaire Rome 2018 e progettazione delle attività didattiche per gli spazi di ENI durante Makerfaire Rome 2018 e Makerfaire Rome 2019

15/02/2023 – 31/10/2023 Roma, Italia

CURATORE PADIGLIONE FORMAZIONE ED EDUCATION TECHNOLOGIES INNOVA CAMERA

Selezione e curatela delle proposte per il padiglione Formazione ed EdTech durante la manifestazione Maker Faire Rome 2023

28/02/2021 – 31/08/2021 Amsterdam, Paesi Bassi

INSTRUCTIONAL DESIGNER MARCOCASARIO.COM

Analisi e sviluppo dei percorsi formativi di educazione economica sul portale marcocasario.com

Sviluppo della piattaforma e-learning per i corsi di trading online gratuiti.

31/03/2021 – 08/2021 Roma, Italia

SCRITTURA, PRODUZIONE E SVILUPPO DEL PODCAST "PAROLE PER I DIRITTI DELL'INFANZIA" MUSEO DEI BAMBINI SCS ONLUS

Una serie di 4 interviste che raccontano i diritti dell'infanzia attraverso 4 temi che interessano la nostra vita quotidiana: Formazione, Privacy, Tecnologia e Gioco

Interviste a Azzurra Rinaldi, Raffaele Barberio, Emilia Garito, Alessandra Lisciani

Il podcast è parte del progetto europeo Liberty

13/05/2020 – 10/05/2021 Roma, Italia

AUTORE PODCAST "DREAMBOT - VOCI E SOGNI DALLA ROBOTICA" DISCIENZA - ASSOCIAZIONE PER LA DIVULGAZIONE SCIENTIFICA

Redazione e conduzione di 10 interviste a docenti e ricercatori impegnati nello sviluppo della robotica in Italia.

Antonio Bicchì, Cecilia Laschi, Simone Scardapane, Antonio Frisoli, Riccardo Oldani, Bruno Siciliano, Barbara Mazzolai, Gianfranco Visentin, Elena Parodi, Luisa Zecca, Vincenzo Lippiello

<https://www.discienza.org/dreambot/>

28/02/2019 – 24/10/2019 Roma, Italia

ESPERTO DI FORMAZIONE SULLE TIC INNOVA CAMERA - AZIENDA SPECIALE DELLA CAMERA DI COMMERCIO DI ROMA

Progettazione, curatela scientifica e coordinamento della conferenza sul panorama dell'education technologies in Europa "Spark! Light on EdTech" presso la manifestazione MakerFaire Rome 2019

31/01/2019 – 10/07/2019 Palermo, Italia

FORMAZIONE AZIENDALE - DESIGN THINKING WORKSHOP NEU S.C.A.R.

Attività di tutoraggio, formazione e mentorship durante le sessioni di formazione del Six Legged Hack Worldwide edition di ENI s.p.a.

Attività svolta nelle sedi di Accra (Ghana) e Roma (Italia)

06/01/2019 – 01/05/2019 Roma, Italia

CONSULENTE SCIENTIFICO E FORMATORE INNOVA CAMERA - AZIENDA SPECIALE DELLA CAMERA DI COMMERCIO DI ROMA

Consulenza nella progettazione delle attività di Open Innovation nell'anno 2019

02/03/2018 – 29/11/2018 Roma, Italia

CONSULENTE SCIENTIFICO E FORMATORE INNOVA CAMERA - AZIENDA SPECIALE DELLA CAMERA DI COMMERCIO DI ROMA

Coordinamento del personale, redazione dei contenuti e definizione dei processi per il Six Legged Hack di ENI s.p.a.

Attività di Open Innovation per ENI s.p.a.

03/11/2018 – 09/11/2018 Tel Aviv, Israele

ESPERTO IN FORMAZIONE SULLE TIC MINDCET

Delegato digital expert del primo incontro della "Italy & Israel EdTech task-force".

31/08/2017 – 30/04/2018 Roma, Italia

FORMATORE IN AMBITO OPEN INNOVATION INNOBLUELABS

Mentor nelle sessioni di formazione su progettazione di processi, servizi o prodotti tramite Design Thinking

04/07/2013 – 30/12/2017 Roma, Italia

PROGRAMMATORI DI APPLICAZIONI KUBIQUE S.P.A.

Consulente per lo sviluppo e la manutenzione di soluzioni Web e APP mobile, servizi di back office e supporto operativo nella gestione di portali web; consulente per analisi e lo sviluppo di soluzioni basate su architetture web e per la progettazione e realizzazione di elaborati grafici.

Attività di consulenza svolta presso le sedi dei clienti: ANCI (Associazione Nazionale Comuni Italiani), Fondazione IFEL, Cittalia

31/01/2017 – 19/02/2017 Roma, Italia

DOCENTE DEL CORSO DI FORMAZIONE "INFORMATICA PER IL PATRIMONIO STORICO ARTISTICO"

AGTAR - ASSOCIAZIONE GUIDE TURISTICHE ACCREDITATE

Docenza di Informatica di base e strumenti di produttività online presso la sede AGTAR di Roma

31/12/2009 – 30/12/2012 Roma, Italia

ESPERTO ESTERNO IN INFORMATICA APPLICATA AI BENI CULTURALI SAPIENZA UNIVERSITÀ DI ROMA - FACOLTÀ DI LETTERE E FILOSOFIA

Correlazione in qualità di esperto esterno in Informatica applicata ai beni culturali di 2 tesi magistrali ed una tesi triennale del corso di laurea in Storia dell'Arte presso Sapienza Università di Roma negli anni accademici 2010/2011, 2011/2012, 2011/2012

07/10/2008 – 30/12/2012 Roma, Italia

CULTURE DELLA MATERIA - INFORMATICA APPLICATA AI BENI CULTURALI SAPIENZA UNIVERSITÀ DI ROMA - FACOLTÀ DI LETTERE E FILOSOFIA

Culture della materia per l'insegnamento di Informatica applicata ai beni culturali

09/04/2011 – 09/01/2012 Roma, Italia

AUTORE ENCICLOPEDIA TRECCANI

Redazione di 56 lemmi per Scienza e Tecnica, Volume 8 Informatica, Volume I e Volume II, Istituto della Enciclopedia Italiana Treccani, Roma, 2012

ISBN: 9788812000784

tra cui:

Adobe system - @ - AJAX - Home page - Imagina - Joomla - Metaverso - OpenGL - Safari - Server Farm - Ivan Sutherland - Stereogrammi - TIFF - TrueType

02/04/2003 – 29/09/2009 Roma, Italia

CONSULENTE IT SAPIENZA UNIVERSITÀ DI ROMA - FACOLTÀ DI LETTERE E FILOSOFIA - DIPARTIMENTO DI STORIA DELL'ARTE

Gestione e assistenza hardware, software e network presso il Dipartimento di Storia dell'Arte

29/02/2004 – 30/11/2008 Roma, Italia

SVILUPPATORE WEB ETI - ENTE TEATRALE ITALIANO

Analisi e sviluppo frontend dei siti web dei teatri afferenti all'ente

31/05/2007 – 31/05/2007 Roma, Italia

AUTORE ROLSA, RIVISTA ON LINE DI STORIA DELL'ARTE

RolSA, Rivista on line di Storia dell'Arte – Numero 7, 2007 pp. 119-132 ISSN: 1724-7152

L'Olografia fra sperimentazioni artistiche e tecnologie di archiviazione dei dati

31/01/2005 – 31/08/2005 Bologna, Italia

SVILUPPO EXHIBIT INTERATTIVO MUSEI CIVICI DI BOLOGNA

Progettazione e sviluppo di "Giorgio Kienerk scultore a Bologna 1889-1900 ": -

Applicazione interattiva fruibile in loco su un chiosco multimediale

● **ISTRUZIONE E FORMAZIONE**

30/10/2022 – ATTUALE

PHD RESEARCH: "LE INTELLIGENZE ARTIFICIALI NEL PANORAMA ARTISTICO CONTEMPORANEO. POTENZIALITÀ E CRITICITÀ DELL'USO DELLE RETI NEURALI E DI GRANDI DATASET STORICO-ARTISTICI."

Sapienza Università di Roma

Campo di studio Discipline artistiche e scienze umanistiche, Tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC)

Indirizzo Piazzale Aldo Moro 5, 00185, Roma, Italia | Sito Internet <https://www.uniroma1.it/it/>

10/10/2022 – 30/01/2023

TOOLKIT FOR MUSEUM - FORMAZIONE PER RESPONSABILE SERVIZI EDUCATIVI MUSEALI Fondazione
Scuola Patrimonio

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre: ITALIANO

Altre lingue:

	COMPRENSIONE		ESPRESSIONE ORALE		SCRITTURA
	Ascolto	Lettura	Produzione orale	Interazione orale	
INGLESE	B2	B2	B2	B2	B2
SPAGNOLO	A2	A2	B1	B1	A1

Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato

COMPETENZE DIGITALI

Developer

MySQL | PHP | HTML | CSS | Arduino IDE | Abilità nell'utilizzo del prompt | Bootstrap | Problem Solving | Team Working

Competenze fondamentali

Microsoft Office | Windows | Linux | MacOS

Elaborazione video e grafica

Adobe Photoshop | Adobe Illustrator | Adobe After Effects | Padronanza di Arte Generativa Testo-Immagine (Midjourney) | Adobe Premiere Pro

Web content manager

Wordpress | Piattaforme per la didattica (moodle, Edmodo, Classroom) | Joomla | Utilizzo piattaforma LEARNDASH

PUBBLICAZIONI

2021

[Dreambot - Voci e sogni dalla robotica](#)

Una raccolta di interviste originali che raccontano il mondo della robotica e dell'innovazione italiana.
Dieci puntate pubblicate sul portale Ansa Scienza e Tecnica - ISSN 2499-4391
<https://www.discienza.org/dreambot/>

Podcast pubblicato a puntate su Ansa Scienza

2012

Scienza e Tecnica, Volume 8 Informatica, Volume I e Volume II

Scienza e Tecnica, Volume 8 Informatica, Volume I e Volume II, a cura di Edoardo Fleischner, Mauro Scaioni, Roma, Istituto della Enciclopedia Italiana Treccani, 2012 ISBN: 9788812000784
Redazione di 56 Lemmi tra i quali:
Adobe system - @ - AJAX - Home page - Imagina - Joomla - Metaverso - OpenGL - Safari - Server Farm - Ivan Sutherland - Stereogrammi - TIFF - TrueType
Redazione di 56 Lemmi

2007

"L'Olografia fra sperimentazioni artistiche e tecnologie di archiviazione dei dati"

"L'Olografia fra sperimentazioni artistiche e tecnologie di archiviazione dei dati" in RoISA, Rivista on line di Storia dell'Arte – Numero 7, 2007 pp. 119-132 ISSN: 1724-7152

L'articolo esplora la storia della tecnica olografia, le connessioni con la ricerca artistica e le recenti applicazioni in ambito informatico con le sperimentazioni sull'uso di ologrammi per l'archiviazione di dati in uno spazio omogeneo e caratterizzato dall'uniformità della distribuzione dell'informazione. L'articolo presenta diversi casi di studio in cui la tecnica olografica è stata utilizzata in contesti di ricerca artistica come le esperienze di Ruggero Maggi, Eduardo Kac e Margaret Benyon.

2023

[Gioco, apprendimento e riuso digitale. Il museo come servizio](#)

L'articolo esplora il tema delle strategie didattiche basate sul gioco mettendo in evidenza come il ruolo dei children's museum nel mondo sia rilevante per questo approccio didattico. A questo scopo viene preso in esame il caso di studio del museo dei bambini di Roma, Explora, in cui il digitale viene integrato a una didattica informale hands-on e dove vengono incentivate soluzioni di distribuzione su licenza open source per software e contenuti. In relazione a questo tema viene introdotto il concetto di Museum as a Service in cui l'istituzione museale è identificata anche come creatore e distributore di contenuti.

De Gasperis - DIGITALIA (Roma: ICCU) pp. 85-91 - issn: 1972-621X

Link <https://digitalia.cultura.gov.it/article/view/3029/2107>

2024

Una rivista in digitale

The article explores the digital transformation of the journal "Storia dell'Arte", particularly focusing on the impact of advanced language models and artificial intelligence.

STORIA DELL'ARTE (Roma: De Luca Editori d'arte, 2018- Roma: CAM, 2002- Milan: Italy RCS Firenze: La Nuova Italia Editrice,) pp. 161-175 - issn: 0392-4513

STORIA DELL'ARTE (Roma: De Luca Editori d'arte)

● **COMPETENZE COMUNICATIVE E INTERPERSONALI**

Negoziiazione

Comunicazione efficace: abilità nel comunicare idee e argomenti in modo chiaro, sia verbalmente che per iscritto, facilitando la comprensione e l'accordo.

Risoluzione dei conflitti: capacità di mediare controversie e trovare soluzioni reciprocamente vantaggiose a questioni complesse.

Pianificazione strategica: abilità nello sviluppare ed eseguire strategie di negoziazione che allineano con gli obiettivi e le finalità organizzative.

Ascolto attivo: impegno a comprendere le prospettive e le necessità di tutte le parti coinvolte per raggiungere un risultato vantaggioso per tutti.

Pensiero analitico: capacità di analizzare dati e situazioni per identificare le questioni chiave e le opportunità di negoziazione.

Consapevolezza culturale: sensibilità alle differenze culturali e capacità di adattare le tecniche di negoziazione a contesti diversi.