

## DOMENICO MORREALE



📍 Via Richelmy 2, 10093 Collegno, Torino, Italy  
✉ [domenico.morreale@gmail.com](mailto:domenico.morreale@gmail.com)  
📞 +39.342.133.87.45

Sesso M | Data di nascita 14/08/1974

Luogo di nascita Torino | Nazionalità Italiana

Siti web: [www.bitpop.it](http://www.bitpop.it) | <https://musicvideo.bitpop.it>

### Sintesi:

Laurea in Scienze della Comunicazione presso l'Università degli Studi di Torino (110 Lode) con indirizzo in Comunicazione multimediale e **Dottorato in Storia e valorizzazione del patrimonio architettonico, urbanistico e ambientale**, indirizzo in Scienze della Comunicazione, presso il Politecnico di Torino. Aree di interesse e di ricerca: **transmedia storytelling, documentazione multimediale di esperienze e pratiche.**

È **Ricercatore a tempo determinato presso l'Università Guglielmo Marconi**, dipartimento di Scienze Umane. È titolare dei corsi di "Sociologia dei processi culturali", "Teorie e tecniche della comunicazione di massa", "Tecnologie dell'istruzione e dell'apprendimento", "Letterature e comunicazione audiovisiva", "Tecnologie multimediali per il cinema e la televisione". Dal 2017 è **membro del collegio del Dottorato in Scienze Politiche e Giuridiche** (XXXIII Ciclo) attivato presso l'Università Guglielmo Marconi. È referente, per il Dipartimento di Scienze Umane dell'Unimarconi, del network interuniversitario **Social and Transmedia Framework, network** composto da docenti, ricercatori e professionisti interessati alle molteplici traiettorie di sviluppo e di evoluzione dei social e transmedia studies.

Da settembre 2018 collabora con **INDIRE** Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa nell'ambito prima del progetto RVI – Rendere Visibile l'Innovazione, occupandosi della documentazione di attività didattiche e pratiche d'aula e poi del progetto Biblioteca delle buone pratiche. Si è inoltre occupato della produzione di linee guida e tutorial per la documentazione didattica.

È **titolare del corso di "Transmedia"**, corso di laurea in Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione, **Politecnico di Torino**. Dal 2007 ha collaborato a diversi insegnamenti dello stesso corso di laurea (Future Storytelling, Comunicazione multimediale, Tecniche e linguaggi del cinema e dello spettacolo, Media e progetto, Produzione e marketing del prodotto cinematografico). Ha svolto attività di consulenza per il Politecnico di Torino sul tema della transmedialità ("**Transmedia: formazione, progettazione e produzione nel contesto della comunicazione culturale**").

Dal 2008 opera nell'ambito della **formazione e della produzione audiovisiva e multimediale, occupandosi della progettazione e sviluppo di supporti didattici multimediali e interattivi** per il distance learning e realizzando progetti (documentari, multimedia educational e contenuti di edutainment/gamification), sia nell'ambito della sua attività didattica presso l'Università degli Studi Guglielmo Marconi, sia nell'ambito delle attività di produzione multimediale realizzate, a partire dal 2014, con Bitpop Transmedia ([www.bitpop.it](http://www.bitpop.it)). Si è occupato della produzione e realizzazione di Alternate Reality Game didattici, tra cui Aequilibrium (finanziato da ANCI), Futour2045 (prodotto da EmergingSeries e Immaginario Festival), Mysteria (finanziato da UBS e Comune di Stabio).

Dal 2005 ha collaborato con l'Istituto Superiore Mario Boella e poi con il Politecnico di Torino a diversi progetti di ricerca nell'ambito delle tecnologie per la promozione e valorizzazione dei beni culturali, tra cui i Progetti di Rilevante Interesse Nazionale Trame (2005-2007) e COOPERARE (2007-2009).

<p>Posizione attuale</p>	<p><b>RICERCATORE A TEMPO DETERMINATO (RTD)</b>, con impegno a tempo parziale, <b>presso l'UNIVERSITÀ DEGLI STUDI GUGLIELMO MARCONI</b>, Via Plinio 44, 00193, Roma. Dipartimento di "Scienze umane". Settore Scientifico Disciplinare: SPS/08 – Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi.</p> <p><b>ATTIVITÀ DI RICERCA</b></p> <p>Partecipazione al progetto <b>Futuri (Im)perfetti</b> [2020 – in corso]        Il progetto "Futuri Imperfetti" è promosso da Fondazione Brodolini in collaborazione con ForwardTo e finanziato dalla Compagnia San Paolo nell'ambito del bando Open Incet (partner: ForCoop, Italia Camp, San Donato ScS, StranaIdea, Vides Main). Il progetto ha l'obiettivo di sperimentare il social foresight come pratica di estensione della capacità di aspirare. Il tema del progetto è il "Right to the futures", ovvero il diritto a poter elaborare, discutere e decidere non solo del proprio futuro, ma di quello della comunità in cui vivono, da parte di circa 120 giovani under 30, selezionati in base a diversi profili socio-economici e culturali: dai Neet alle seconde generazioni di migranti fino ai neolaureati. In particolare, il progetto prevede l'implementazione di un metodo di social foresight, il Future Lab, che consiste in un ciclo di dodici workshop dove i giovani sono invitati a formulare utopie e distopie su Torino nel 2050 a partire dalle proprie aspirazioni. I risultati sono discussi in un focus group finale il cui obiettivo è quello di stendere un Manifesto sulla partecipazione civica e di costituire un'associazione con finalità sociali nell'ambito dell'incubatore sociale Open Incet, inserito nel quartiere torinese di Barriera di Milano.        Ruolo: progettazione e conduzione di Future Lab basati sull'elaborazione di metodi di design fiction, ovvero sulla creazione di prototipi diegetici che incorporino le immagini di futuro dei partecipanti. Partecipazione al coordinamento dei focus group.</p> <p>Partecipazione al progetto <b>Learn VRVSV.360</b> [2019 – in corso]. Il progetto "Learn VRVSV.360" rientra tra le proposte selezionate nell'ambito del progetto europeo LEA Learning Technologies Accelerator - <a href="https://www.learntechaccelerator.eu/">https://www.learntechaccelerator.eu/</a> per la sperimentazione di tecnologie educative nel contesto dell'Educational Lab di Torino City Lab. Il progetto ha l'obiettivo di analizzare, attraverso uno studio comparativo, l'efficacia didattica del video immersivo a 360 gradi, confrontandola con quella del video tradizionale. Lo studio, orientato alla didattica delle competenze, coinvolge un campione di 120 studenti delle scuole secondarie di secondo grado e analizza dimensioni quali la capacità di applicare le conoscenze apprese, l'apprendimento plurisensoriale, la memoria a lungo termine dei contenuti, l'interesse e la motivazione ad apprendere rispetto ai temi affrontati. Partner: INDIRE Istituto nazionale di documentazione innovazione e ricerca educativa, Università degli Studi Guglielmo Marconi – Dipartimento di Scienze Umane, Motion Pixel.        Ruolo: scrittura della proposta di progetto, elaborazione della ricerca sperimentale, conduzione della sperimentazione.</p> <p>Partecipazione al progetto <b>Patrimonio Siamo Noi</b> [2018 – 2019]. Progetto PON finanziato, nel 2018, all'interno della linea "Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico". Il progetto ha coinvolto alunni e cittadini in un percorso di scoperta del patrimonio scolastico, inteso come risorsa per la didattica e lo studio del territorio. Attraverso laboratori ed eventi formativi, alunni e famiglie hanno lavorato sul campo per scoprire, conoscere e studiare il patrimonio e per creare, all'interno di ciascuna scuola partecipante, un proprio museo scolastico. Gli studenti hanno seguito un percorso di media education per imparare a comunicare il patrimonio. Questo ha consentito di formare i #patrimonieri, studenti consapevoli del patrimonio e in grado di farsi divulgatori e promotori del suo valore storico ed educativo. Guidati da storici del patrimonio e da esperti di comunicazione, i #patrimonieri hanno sviluppato contenuti di comunicazione coordinati, secondo una strategia transmediale. Tali contenuti sono stati al centro di una campagna di comunicazione che ha usato social media ed eventi sul territorio per coinvolgere famiglie e cittadini in un percorso partecipativo, finalizzato a raccogliere, attorno al patrimonio, conversazioni mediali capaci di aggregare memorie e vissuti della comunità.        Ruolo: referente per il piano di comunicazione transmediale e partecipativa adottata per il progetto "Patrimonio Siamo Noi".</p> <p>Partecipazione al progetto europeo <b>"EPBE – European Personal Branding for</b></p>
--------------------------	---

	<p><b>Employment</b>" [2015 – 2017] (Agreement n.2015-1-ES01-KA203-016058) coordinato dall'Università UDIMA di Madrid. Obiettivo del progetto è stato quello di elaborare metodologie e strumenti per favorire l'utilizzo della comunicazione digitale nel contesto del job hunting. Ruolo: coordinamento dell'attività "TRANSMEDIA for MOOCS", finalizzata all'applicazione di strategie di didattica transmediale all'interno dei Massive Open Online Courses. Ha tenuto un seminario sull'uso del video a 360 gradi e della Realtà Aumentata nel contesto dei corsi online.</p> <p>Partecipazione al progetto europeo "<b>UC-Crowd – Universities and Companies Crowdsourcing</b>" [2013 – 2015] (finanziato all'interno del programma Lifelong Learning Programme e coordinato da ISCTE-Instituto Universitário de Lisboa). Obiettivi del progetto: rafforzare i legami tra aziende, centri di ricerca ed istituti di formazione superiore attraverso lo sviluppo di una piattaforma di Crowdsourcing. Ruolo: coordinamento tra Università degli Studi Guglielmo Marconi e Politecnico di Torino, corso di laurea in Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione, per il testing della piattaforma Challenge Academy attraverso la creazione di contest rivolti agli studenti. Partecipazione al team che si è occupato della dissemination.</p> <p>Partecipazione al progetto "<b>LeoHub</b>" [2012 - 2014]. Progetto sviluppato nell'ambito del programma "We art technology. Giovani e crossmedialità", coordinato dal Comune di Vigevano, e diretto da AST - consorzio per lo sviluppo territoriale. Il progetto è stato finanziato da ANCI e Ministero per la Gioventù.. Ruolo: membro del team di ricerca. Attività: studio delle dinamiche di online social curation e di comunicazione transmediale per la valorizzazione dei beni culturali. Applicazione delle strategie di transmedia storytelling alla promozione del territorio: partecipazione al team di design e sviluppo dell'Alternate Reality Game "Aequilibrium".</p> <p>Partecipazione al progetto "<b>InMedia Loci - community, media, interactions</b>" [2011 – 2013]. Progetto finanziato dai fondi FESR 2007/2013 (Fondo Europeo per lo Sviluppo Regionale) coordinato dal Politecnico di Torino. Obiettivo del progetto: creare una piattaforma multicanale (online e mobile) per la valorizzazione del territorio e la promozione del turismo e delle attività locali, attraverso la messa a sistema e il riutilizzo dei contenuti mediali esistenti, sia broadcast sia locali (fondi, archivi e singoli documenti disponibili sul territorio). Ruolo: ideazione, progettazione e stesura del progetto. Partecipante all'unità di ricerca. Attività svolte: studio delle dinamiche di comunicazione transmediale per l'integrazione di contenuti istituzionali, broadcast e user generated.</p> <p><b>ATTIVITÀ DIDATTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2011 – in corso - Titolare del corso "<b>Sociologia dei processi culturali</b>" [SPS/08, Crediti: 06, Corso di Laurea Magistrale in Filologia e Letterature Moderne LM14, Corso di Laurea Magistrale in Lingue Moderne per la Comunicazione Internazionale LM38]</li> <li>- 2011 – in corso - Titolare del corso "<b>Teorie e tecniche della comunicazione di massa</b>" [SPS/08, Crediti: 06, Corso di Laurea Magistrale in Filologia e Letterature Moderne LM14]</li> <li>- 2011 – in corso - Titolare del corso "<b>Tecnologie dell'istruzione e dell'apprendimento</b>" [M-PED/03, Crediti: 06, Corso di Laurea in Scienze dell'Educazione e della Formazione L19]</li> <li>- 2011 – in corso - Titolare del corso "<b>Tecnologie multimediali per il cinema e la televisione</b>" [INF/01, Crediti: 12, Corso di Laurea in Cinematic Arts, Film and Television Production L-10]</li> <li>- 2011 – in corso - Titolare del corso "<b>Letterature e comunicazione audiovisiva</b>" [L-FIL-LET/14, Crediti:06, Corso di Laurea in Cinematic Arts, Film and Television Production L-10]</li> </ul>
<p>Posizione attuale</p> <p>DAL 20 SETTEMBRE 2018 AD OGGI</p>	<p><b>Collaborazione in qualità di esperto della produzione multimediale con INDIRE Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa</b>, Via Michelangelo Buonarroti, 10 - 50122 Firenze</p> <p>Partecipazione al progetto PON <b>RVI – Rendere Visibile l'Innovazione</b>. Nuovi format per la documentazione delle esperienze di innovazione (10.2.7.A3-FSEPON-INDIRE-</p>

	<p>2017-1), un progetto di ricerca dell'Indire che indaga gli strumenti utili a documentare efficacemente i processi d'innovazione nella scuola con l'obiettivo di diffonderli, coglierne le specificità e saperle raccontare.</p> <p>All'interno del progetto l'Istituto nazionale di documentazione innovazione e ricerca educativa (INDIRE) ha promosso tra il 2018 e il 2019 una ricerca sul tema della documentazione nelle scuole italiane. L'attività è stata caratterizzata da due fasi complementari e interrelate. In primo luogo un'indagine empirica, basata su un questionario rivolto a oltre 2000 insegnanti di differenti gradi scolastici, che ha consentito di fotografare in modo puntuale le attuali pratiche di documentazione messe in atto dai docenti. In secondo luogo un percorso di design partecipativo, in cui progettisti e docenti, partendo dai risultati del questionario, hanno lavorato insieme per identificare un format audiovisivo capace di rispondere ai bisogni emersi, in rapporto a identificazione e selezione dei contenuti utili a cogliere gli aspetti rilevanti della pratica nell'ottica della sua socializzazione.</p> <p>Ruolo: esperto della produzione multimediale. Si è occupato della progettazione di contenuti per la documentazione di attività didattiche e pratiche d'aula. Si è inoltre occupato della produzione di linee guida e tutorial per la documentazione didattica.</p> <p>Ha coordinato la progettazione (sceneggiatura) e la realizzazione (riprese e postproduzione) dei video di documentazione audiovisiva delle pratiche didattiche innovative: "Didattica laboratoriale con la stampante 3D - Stampanti 3D e competenze relazionali" e "Didattica laboratoriale con la stampante 3D - Stampanti 3D e competenza geometrica".</p>
<p>Posizione attuale</p> <p>DALL'1 OTTOBRE 2007 AD OGGI</p>	<p><b>DOCENTE A CONTRATTO</b></p> <p><b>CORSO DI LAUREA IN INGEGNERIA DEL CINEMA E DEI MEZZI DI COMUNICAZIONE</b></p> <p><b>POLITECNICO DI TORINO,</b> Corso Duca degli Abruzzi, 24 - 10129 Torino.</p> <p><b>Dal 2017 – in corso - Titolare del corso "TRANSMEDIA"</b> (10 CFU / 100 ore di lezione) <a href="https://didattica.polito.it/pls/portal30/gap.pkg_guide.viewGap?p_cod_ins=06RXQPC&amp;p_acc=2021&amp;p_header=S&amp;p_lang=IT">https://didattica.polito.it/pls/portal30/gap.pkg_guide.viewGap?p_cod_ins=06RXQPC&amp;p_acc=2021&amp;p_header=S&amp;p_lang=IT</a> Terzo anno della laurea in Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione</p> <p>2015 – in corso - <b>Collaboratore didattico per il corso di "Future Storytelling"</b>, Politecnico di Torino, Corso di laurea in Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione (primo anno della laurea magistrale). SPS/08, 20 ore di lezione in aula.</p> <p>2015 – 2016 - Collaboratore didattico per il corso di "Creatività e industria", Politecnico di Torino, Corso di laurea in Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione (secondo anno della laurea magistrale). SPS/08, 20 ore di lezione in aula.</p> <p>2014 – 2016 - Collaboratore didattico per il corso di "Media e progetto", Politecnico di Torino, Corso di laurea in Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione (terzo anno della laurea triennale). SPS/08, 20 ore di lezione in aula.</p> <p>2012/13   2013/14 Collaboratore didattico per il corso di "Scienze sociali e crossmedia", Politecnico di Torino, Corso di laurea in Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione (terzo anno della laurea triennale). SPS/08, 40 ore di lezione in aula.</p> <p>2010/11 Collaboratore didattico per il corso di "Tecniche e linguaggi del cinema e dello spettacolo", Politecnico di Torino, Corso di laurea in Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione (secondo anno della laurea triennale). L-ART/05, 40 ore di lezione in aula.</p> <p>2007/08   2008/09   2009/10 Collaboratore didattico per il corso di "Comunicazione</p>

	<p>multimediale”, Politecnico di Torino, Corso di laurea in Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione. SPS/08, 20 ore di lezione in aula.</p> <p>2008/09 Collaboratore didattico per il corso di “Produzione e marketing del prodotto cinematografico e audiovisivo”, Politecnico di Torino, Corso di laurea in Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione (primo anno della laurea magistrale), 20 ore di lezione in aula.</p> <p>2008/09 Collaboratore didattico per il corso di “Media e processi di innovazione”, Politecnico di Torino, Corso di laurea in Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione (primo anno della laurea magistrale). SPS/08, 10 ore di lezione in aula.</p> <p>2007/08   2008/09   2009/10   2010/11 Collaboratore didattico per il Master in Innovazione di Reti e Servizi nel Settore ICT (in collaborazione con Telecom Italia), Corso “Media Reti Interattività”. Politecnico di Torino. SPS/08, 20 ore di lezione in aula.</p>
<p>Posizione attuale</p> <p>DALL’1 GENNAIO 2014 AD OGGI</p>	<p> Titolare della ditta individuale <b>BITPOP TRANSMEDIA</b> Via Richelmy 2, 10093 Collegno (Torino) <a href="http://www.bitpop.it">www.bitpop.it</a> P.IVA 11050010013, Tel. +39 342 133.87.45</p> <p>Videomaker, transmedia designer, formatore</p> <p>Progetti di Storytelling Transmediale realizzati:</p> <p><b>MYSTERIA</b> – progetto di promozione territoriale del Canton Ticino basato su un’esperienza transmediale (Alternate Reality Game) e contenuti in realtà aumentata. Il progetto è stato prodotto da Aimaproject SA e finanziato da Banca UBS e dal Comune di Stabio. Mysteria si è svolto a settembre 2017 in Canton Ticino (Svizzera) e ha previsto workshop di produzione transmediale e percorsi esperienziali sul territorio durante i quali i partecipanti potevano fruire contenuti in realtà aumentata dedicati alla storia e alla cultura locale, Link: <a href="https://emergingseries.wordpress.com/2017/09/12/mysteria-il-primo-augmented-e-alternate-reality-game-del-canton-ticino/">https://emergingseries.wordpress.com/2017/09/12/mysteria-il-primo-augmented-e-alternate-reality-game-del-canton-ticino/</a> Ruolo: ideazione del progetto, progettazione dell’articolazione transmediale dell’Alternate Reality Game, creazione dei contenuti video e in realtà aumentata e gestione della comunicazione del progetto attraverso i social media. Conduzione di workshop sulla produzione transmediale presso il comune di Stabio (Svizzera)</p> <p><b>FUTOUR 2045</b> – progetto di didattica transmediale per la creazione di uno storyworld collaborativo, realizzato in collaborazione con Emergingseries.net e IMMaginario Festival Perugia. Ruolo: definizione delle strategie di comunicazione transmediale e organizzazione di workshop per lo sviluppo delle diverse componenti dell’universo finzionale attraverso metodologie collaborative. Il progetto ha dato vita ad una serie di workshop itineranti (relatori: Domenico Morreale, Riccardo Milanese) per la didattica del transmedia ospitati da festival, eventi culturali e università. Festival ed eventi: IMMaginario Festival (Perugia), Roma Web Fest (Roma), Future Film Festival (Bologna), Trieste Science+Fiction (Trieste). Università e Scuole di alta formazione: Politecnico di Torino, Scuola Holden (Torino), Università degli Studi dell’Aquila. Il progetto è stato analizzato all’interno di saggi ed articoli, tra cui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Santangelo A. (2015) “Il linguaggio delle webserie. Modelli semiotici e pratiche comunicative a confronto” in EmergingSeries Journal n.2/2015, Inside webseries (a cura di Simone Arcagni), Torino: Edizioni Kaplan, ISSN 2421-4663</li> <li>• Arcagni S. (2015) “Un altro cinema è possibile” in Segno Cinema 191, Anno XXXV, gennaio-febbraio 2015</li> </ul> <p><b>AEQUILIBRIUM</b> - “Aequilibrium”, “alternate reality game” sperimentale per la promozione dell’area della Lomellina attraverso lo storytelling transmediale. Aequilibrium è stato sviluppato nell’ambito del programma “We art technology. Giovani e crossmedialità”, presentato dal Comune di Vigevano, e diretto da AST - consorzio per lo sviluppo territoriale, con la collaborazione del Politecnico di Torino (DIST). Il progetto è stato finanziato da ANCI e Ministero</p>

	<p>per la Gioventù. Citato nella voce Alternate Reality Game di Wikipedia come uno dei pochi esempi italiani di Alternate Reality Game: <a href="https://it.wikipedia.org/wiki/Alternate_reality_game">https://it.wikipedia.org/wiki/Alternate_reality_game</a></p> <p>Ruolo: definizione delle strategie di comunicazione transmediale, progettazione e sviluppo dei contenuti di comunicazione per lo storytelling collaborativo.</p> <p>Il progetto è stato analizzato all'interno di saggi ed articoli, tra cui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Morreale D, Bertone G. (2014) "Alternate Reality Game and Cultural Heritage: The "Aequilibrium" Project" in Kent Aardse (ed.), ARGs in the Real World, Digital Studies / Le Champ Numérique, University of Lethbridge, Société canadienne des humanités numériques (CSDH/SCHN) 2014-2015 ISSN: 1918-3666</li> <li>• Arcagni S. (2013) "L'impresa di fare cultura" su Nova24 Tech, <i>Il Sole 24 Ore</i>, 14 luglio 2013</li> </ul> <p>Docenza all'interno di workshop/corsi di didattica multimediale:</p> <p>2016-2018  <b>CRESCERE NEL DIGITALE (cliente: MIDA per AXA ASSICURAZIONI)</b>          Corso di formazione rivolto ai dipendenti di AXA Assicurazioni (nord, centro e sud italia, con 12 giornate di formazione a Roma e Milano). Obiettivi formativi: gestione dei social media (Facebook, YouTube, Instagram, Twitter) e acquisizione di strategie e tecniche di comunicazione online e di produzione di media digitali</p> <p>2015-2017  <b>BOOKTOP (Cliente AREA ONLUS per Fondazione San Paolo / Salone Internazionale del Libro di Torino)</b>          Progetto di formazione scolastica alla lettura accessibile e inclusiva nel corso del quale più di 30 classi di scuola primaria e secondaria inferiore del Piemonte hanno realizzato videorecensioni di libri accessibili. Bitpop si è occupata della formazione al linguaggio audiovisivo e della co-progettazione e realizzazione dei video con le classi coinvolte nel percorso.</p> <p>2014-2015  <b>LEARNING WEEK - WE ART TECHNOLOGY (Cliente: AST Agenzia di Sviluppo Territoriale di Vigevano)</b>          Workshop di produzione audiovisiva (scrittura, riprese e montaggio) per le scuole secondarie della Lomellina. Nel corso di settimane residenziali sul territorio della Lomellina, gli studenti, supportati da Bitpop, hanno scritto e prodotto cortometraggi dedicati alla valorizzazione del loro territorio.</p>
<p>DALL'1 GENNAIO 2004 al 31 dicembre 2017</p>	<p>Presidente <b>Associazione Culturale PRIMISSIMOPIANO</b>          Piazza Avis 7,          10093 Collegno (Torino)</p> <p>Associazione culturale operante nell'ambito della produzione e della valorizzazione dell'audiovisivo e della cultura dello spettacolo.</p> <p>Produzioni audiovisive curate per PRIMISSIMOPIANO:</p> <p><b>2010</b>          Regista del documentario "<b>La lunga scia di sangue</b>" (2010, Italia, HD, 42') finanziato dai comuni di Collegno e Grugliasco (Torino). Vincitore del primo premio al Val Susa Film Festival 2011, selezionato per la proiezione al Museo della Resistenza di Torino in occasione della Festa della Liberazione il 25 Aprile del 2011 e distribuito in DVD presso le scuole superiori della Cintura Ovest di Torino.</p> <p><b>2009</b>          Regista del documentario "<b>Tessuto sociale Leumann. Storie e memorie di un villaggio operaio</b>" (2009, Italia, HD, 72') finanziato dal Comune di Collegno per l'Ecomuseo Villaggio Leumann. Attualmente in proiezione presso l'installazione multimediale dell'Ecomuseo (Casa Museo).</p>

	<p><b>2008</b>  <b>Sostanze e dipendenze</b> - Responsabile per la produzione e la postproduzione del progetto nazionale "Sostanze e dipendenze" realizzato dal Politecnico di Torino, in collaborazione con RAI Teche e finanziato dall'Istituto Superiore di Sanità – Osservatorio Fumo, Alcool e Droga. Creazione del documentario video attraverso il montaggio e la rielaborazione di materiali d'archivio, inerenti la rappresentazione mediale delle diverse forme di dipendenza, provenienti dalle Teche RAI.</p>
<p>DALL'1 GENNAIO 2010          AL 30 GIUGNO 2011</p>	<p><b>ASSEGNO DI RICERCA</b> (ai sensi dell'art. 51 comma 6, della Legge 27/12/1997, n. 449)  <b>POLITECNICO DI TORINO</b>,          Corso Duca degli Abruzzi, 24 - 10129 Torino.</p> <p><b>DIPARTIMENTO CASA-CITTÀ</b>          Settore Scientifico: SPS/08 – Sociologia dei processi culturali e comunicativi.</p> <p>Assegno di ricerca post dottorato dal titolo "<b>La rete, le istituzioni e i patrimoni culturali: mediatizzazione, ridefinizione e fruizione dei contenuti. Pratiche di riuso orientate al lifelong learning</b>"- Ambito di ricerca: la catena del valore dei contenuti digitali: dalla produzione alla fruizione.</p> <p><i>Attività svolte:</i></p> <p><b>"COOPERARE Content Propagation Organisation and Reuse Through Active Repositories"</b> PRIN (Progetto di Rilevante Interesse Nazionale) finanziato dal MIUR e coordinato dal Politecnico di Torino.          Ruolo: partecipante al team di progetto.          Attività svolte: ricerca empirica inerente la comunicazione transmediale e le modalità di documentazione e divulgazione online degli eventi culturali (analisi della letteratura, identificazione di una griglia di valutazione, analisi desk degli ambienti online di trenta eventi culturali italiani, questionari e interviste a produttori di contenuti online, interviste ai referenti della comunicazione di 15 eventi culturali nazionali. Analisi dei dati e identificazione dei modelli di comunicazione dei patrimoni documentali online).</p> <p><b>Programma archivi MIBAC "Le dinamiche del lavoro in Italia (1911-2011). Documentazione e rappresentazione"</b>, promosso dalla Direzione Generale per gli Archivi del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali in collaborazione con il Politecnico di Torino (coordinatore Prof. Mario Ricciardi).          Ruolo: partecipazione al gruppo di lavoro sui nuovi archivi multimediali nell'ambito degli eventi culturali.          Attività svolte: Analisi e studio di nuovi modelli di produzione e valorizzazione dei patrimoni documentali delle istituzioni che organizzano e gestiscono eventi (con analisi empirica relativa al Salone Internazionale del libro di Torino).</p> <p><b>RESPONSABILE DELLA WEBTV POLIMEDIA e della sezione video del MAGAZINE ONLINE TECHNO NEWS del Politecnico di Torino</b>          Attività svolte: coordinamento editoriale, produzione e postproduzione servizi video, gestione dei canali social, coordinamento dei team per la documentazione di eventi (Salone Internazionale del Libro di Torino, Portici di Carta, eventi NEXA – Politecnico di Torino).</p>
<p>DA LUGLIO 2015 A          LUGLIO 2016</p>	<p>Contratto di <b>collaborazione coordinata e continuativa</b> per attività di consulenza sul tema della transmedialità: "<b>Transmedia: formazione, progettazione e produzione nel contesto della comunicazione culturale</b>"</p> <p><b>POLITECNICO DI TORINO</b>,          Corso Duca degli Abruzzi, 24 - 10129 Torino.          Dipartimento DIST (DIPARTIMENTO INTERATENEO DI SCIENZE, PROGETTO E POLITICHE DEL TERRITORIO)</p>

	<p>Attività svolte:</p> <p>Partecipazione al progetto europeo <b>"Saffron - Semantic Analysis against Foreign Fighters Recruitment Online Networks"</b> finanziato dalla Comunità Europea all'interno del Programma "Preventing Radicalisation to Terrorism and Violent Extremism" (coordinatore del progetto: Viseo – France, partner: Holmes Semantic Solutions -FR-, Politecnico di Torino -IT-, Demetra SPV -IT-, "Mihai Viteazul" National Intelligence Academy – Romania). Obiettivi del progetto: produrre uno strumento tecnologico per trovare e analizzare online contenuti relativi al reclutamento di combattenti stranieri da parte di gruppi terroristici e tutti gli indicatori (deboli o forti) che indichino che è in atto una radicalizzazione di singoli individui, per poi testarlo su due casi-pilota tratti da situazioni di vita reale; analizzare le tendenze recenti del reclutamento di giovani europei da parte di gruppi terroristici attraverso una ricerca comparata di molteplici casi di studio legati al tema; sviluppare una campagna sui social media finalizzata ad accrescere la consapevolezza dei giovani su questo fenomeno. Ruolo: membro del team di ricerca per il design della campagna social e transmediale di contrasto al fenomeno dei foreign fighters (Work Package di competenza del Politecnico di Torino).</p> <p>Progettazione e sviluppo delle attività di comunicazione transmediale legate alla rivista scientifica DigitCult <a href="http://www.digitcult.com">www.digitcult.com</a> (progettazione e sviluppo di extended essay nell'ottica della public understanding of science and technology).</p> <p>Sperimentazione didattica all'interno dei corsi di Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione di soluzioni per la gestione della conoscenza attraverso piattaforme per la creazione di percorsi tematici transmediali, in collaborazione con la startup Aureoo.com.</p>
<p>DA MAGGIO 2006 A DICEMBRE 2006   DA FEBBRAIO 2005 A LUGLIO 2005</p>	<p>Contratto di <b>collaborazione a progetto</b> per attività di ricerca di carattere scientifico dal titolo: "Comunicazione e oggetti didattici in ambienti Open Learning".</p> <p><b>INDIRE,</b> <b>ISTITUTO NAZIONALE DI DOCUMENTAZIONE, INNOVAZIONE E RICERCA EDUCATIVA,</b> via Buonarroti 10, 50122 Firenze</p> <p>Temi di ricerca: apprendimento collaborativo, learning objects, e-tutoring, comunicazione in contesti di open learning.</p> <p>Attività svolte:</p> <p>PuntoEdu. Partecipazione al gruppo di ricerca interuniversitario finalizzato alla progettazione e sviluppo di learning objects per l'ambiente di apprendimento collaborativo online "PuntoEdu".</p> <p>Comunicazione e learning objects. Attività di ricerca volta allo studio di nuove modalità di comunicazione e interazione per oggetti didattici fruibili online.</p>
<p>DA MARZO 2006 - DICEMBRE 2006   DA MAGGIO 2005 A OTTOBRE 2005</p>	<p>Contratto di <b>collaborazione a progetto</b> per attività di ricerca su "Analisi comunicativa delle interfacce grafiche e progettazione di architetture informative"</p> <p><b>ISTITUTO SUPERIORE MARIO BOELLA,</b> Centro ricerche sull'information technology e sulle telecomunicazioni, Via P.C.Boggio, 61-Torino</p> <p>Temi di ricerca: comunicazione multimediale, strategie di comunicazione crossmediale.</p> <p>Attività svolte:</p> <p><b>TRAME.</b> All'interno del progetto PRIN (Progetti di Rilevante Interesse Nazionale) "TRAME: Tecnologie e ambienti di Rete per la Memoria del XXI Secolo", partecipazione al design e allo sviluppo del prototipo web-based capace di abilitare le dinamiche di folksonomy e social editing sugli archivi audiovisivi appartenenti alle istituzioni culturali</p>

	<p>partner del progetto.</p> <p>All'interno dell'accordo tra Istituto Superiore Mario Boella e Centro Ricerche FIAT, ricerca e sviluppo per la progettazione di interfacce grafiche utente per i dimostratori di diversi progetti nazionali ed europei. (IP del Sesto Programma Quadro) AIDE, Watch-over, Highway.</p> <p>Progetto europeo <b>ITEA EAST</b>. Ruolo: sviluppo di use cases e scenari per la progettazione dell'interfaccia utente del dimostratore.</p> <p>Progetto nazionale <b>INFONEBBIA</b> per ANAS SpA. Ruolo: responsabile per la comunicazione online e per la dissemination del progetto.</p>
<p>DA GENNAIO 2003 A FEBBRAIO 2005</p>	<p><b>Contratti di lavoro a tempo determinato come tecnico esperto all'interno dell'unità "Human Machine Interaction"</b></p> <p><b>CENTRO RICERCHE FIAT</b>, Strada Torino 50, 10043 Orbassano (To) Automotive Research Center</p> <p>Temi di ricerca: human machine interaction, comunicazione multimediale, comunicazione crossmediale.</p> <p>Partecipazione al progetto europeo <b>AIDE</b>. Progetto Integrato del VI Programma Quadro. Ruolo e attività svolte: responsabile per la definizione delle specifiche delle interfacce utente del dimostratore. Definizione delle strategie di comunicazione per le interfacce di bordo sensibili al contesto.</p>
<p>DA AGOSTO 2002 A NOVEMBRE 2002</p>	<p><b>Contratto di prestazione d'opera per attività di supporto alla ricerca</b> sulla "definizione e validazione di modalità di interazione tra veicolo e guidatore per sistemi telematici adattabili a contesti di guida variabili con particolare riferimento alle strategie di input delle informazioni".</p> <p><b>UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SIENA, DIPARTIMENTO DI SCIENZE DELLA COMUNICAZIONE</b>, piazza S.Francesco 8, 53100 Siena.</p> <p>Progetto europeo <b>COMUNICAR</b> – Communication Multimedia UNit Inside CAR. Ruolo e attività svolte: studio e definizione di strategie innovative per la gestione dinamica dell'informazione a bordo veicolo. Link al summary del progetto sul sito CORDIS: <a href="http://cordis.europa.eu/result/rcn/45254_en.html">http://cordis.europa.eu/result/rcn/45254_en.html</a></p>

Formazione	
2010	<p><b>DOTTORATO in Storia e valorizzazione del patrimonio architettonico, urbanistico e ambientale, XXII Ciclo, area: scienze della comunicazione</b> Politecnico di Torino Tesi: Arch(L)ive, il nuovo rapporto tra eventi, documentazione e media.</p> <p><i>Valutazione finale da parte della commissione:</i> "Possiamo dire che la tesi di Domenico Morreale ha forti caratteristiche di originalità, esplorando sia zone non ancora definite sul piano della metodologia scientifica e della ricerca, sia proponendo modelli di ricerca empirica di notevole interesse nel campo delle istituzioni culturali. La bibliografia di eccellente apertura internazionale aiuta in questa esplorazione delle fonti e degli archivi, anche di quelli non istituzionali. Il Collegio docenti ritiene pertanto che il candidato Domenico Morreale sia pienamente idoneo al conseguimento del titolo. Il Dottor Morreale Domenico ha discusso in data 19 aprile 2010 presso il Dipartimento di Casa Città del Politecnico di Torino la tesi di dottorato avente il seguente titolo: Arch(L)ive. Il nuovo rapporto tra eventi, documentazione e media. Le ricerche oggetto della tesi sono molto originali e coerenti con il settore SPS/08.</p>

	Le metodologie appaiono molto adeguate. I risultati sono interessanti e analizzati con ottimo senso critico. Nel colloquio il candidato dimostra ottima conoscenza delle problematiche trattate. La commissione unanime giudica molto buono il lavoro svolto e propone che al dottor Domenico Morreale venga conferito il titolo di dottore di ricerca". <i>Data: 19 aprile 2010</i>
2001	<b>LAUREA MAGISTRALE IN SCIENZE DELLA COMUNICAZIONE</b> Area: multimedia communication / interaction design  Votazione: 110/110 cum laude  Università degli Studi di Torino Via Verdi, 8 - 10124 Torino
1993	Maturità classica Votazione: 52/60 Liceo Classico "V.Gioberti" Via Sant'Ottavio 9/11 - 10124 TORINO

Conoscenza lingue straniere	Inglese				
	Understanding		Speaking		Writing
	Listening	Reading	Spoken interaction	Spoken production	
	B1	B1	B1	B1	B1
<b>University of Cambridge. ESOL examinations.</b> Preliminary English Test. Council of Europe, <b>LEVEL B1, Pass with merit.</b> Certificate number 0018062900, date: 02/07/2007					

Madrelingua	Italiano
-------------	----------

Produzione scientifica	È membro dei <b>comitati scientifici ed editoriali</b> delle seguenti collane e riviste: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comitato Scientifico della collana editoriale «Transmedia» (Armando Editore) diretta da Gianni Ciofalo (Sapienza Università di Roma) e Silvia Leonzi (Sapienza Università di Roma).</li> <li>• Comitato scientifico della collana «Virtual Light» (Gechi Editore) <a href="http://www.gechiedizioni.it/virtual-light/">http://www.gechiedizioni.it/virtual-light/</a> curata da Mario Tirino e Vincenzo Del Gaudio, direttore editoriale Alfonso Amendola.</li> <li>• Comitato scientifico della collana "Immaginari sociologici e mutamenti sociali. Collana di studi e ricerche su società, cultura e lavoro" (Aracne Editrice) diretta da Emanuele Toscano.</li> <li>• Editorial Management della rivista DigitCULT @ Scientific Journal on Digital Cultures – <a href="http://www.digitcult.it">www.digitcult.it</a> edita da Aracne. ISSN: 2531-5994. Accreditamento DOAJ - <a href="https://doaj.org/toc/2531-5994">https://doaj.org/toc/2531-5994</a>.</li> <li>• Comitato editoriale della rivista EmergingSeries Journal ISSN 2421-4663, diretta da Simone Arcagni (Università degli Studi di Palermo) ed edita da Edizioni Kaplan, Torino. <a href="https://emergingseries.wordpress.com">https://emergingseries.wordpress.com</a>.</li> </ul>
------------------------	--

## Pubblicazioni

MORREALE D., MILANESI R., *Alternate Reality Game*. Milano, FrancoAngeli, 2021. ISBN: 9788835110064

MORREALE D. "Alternate Reality (is not a) Game: transmedia storytelling, esperienze immersive e intelligenza collettiva" in Gavatorra F., Milanesi R., *Transmedia experience. Dalla storytelling alla narrazione globale*. Milano, FrancoAngeli, 2020. ISBN: 9788891789723

MORREALE D., MILANESI R., "Alternate Reality Game e formazione: la narrazione transmediale del brand nelle comunità di pratica interne all'organizzazione" in Bertetti P., Segreto G., *Transmedia branding. Narrazione, esperienza, partecipazione*, Pisa, Edizioni ETS, 2020. ISBN: 9788846758460

MORREALE D., PIZZIGONI F., "Creatività e innovazione nella documentazione delle pratiche scolastiche" in FORMAMENTE - International Research Journal on Digital Cultures, numero 14, fascicolo 3, Roma, Gangemi Editore, 2019. ISSN 1970-7118 (print), ISSN 2284-4600 (online)

MORREALE D., PIZZIGONI F., "Digital Documentation of School Practices: a Research Project" in DIGITCULT- Scientific Journal on Digital Cultures, numero 3, volume 4, p. 71-80, Roma, Aracne, 2019. ISBN: 978-88-255-3015-5, ISSN:2531-5994, DOI 10.4399/97888255301558

MORREALE D. "Digital worldbuilding e co-creazione. La prospettiva delle scienze sociali sui transmedia studies italiani" in MORREALE D. (a cura di) "Transmedia e co-creazione. Intermediari grassroots e pubblici online nella produzione transmediale italiana", Roma, Aracne, 2018. (pag. 17-37). DOI: 10.4399/97888255127793

MORREALE D. "Transmedia e co-creazione. Intermediari grassroots e pubblici online nella produzione transmediale italiana", Roma, Aracne, 2018. ISBN: 978-88-255-1277-9

MORREALE D., MORONI G., "Transmedia education: il caso dell'alternate reality game Mysteria" in EmergingSeries Journal n.6/2018, Professione Transmedia (a cura di Silvia Leonzi e Giovanni Ciofalo), p. 34-40, Torino, Edizioni Kaplan, 2018. ISSN: 2421-4663

MORREALE D. "Co-creation in Italian Transmedia Production" in DIGITCULT- Scientific Journal on Digital Cultures, numero 3, volume 1, p. 57-64, Roma, Aracne, 2016. ISSN:2531-5994, doi:10.4399/97888548993916

MORREALE D., MAZALI T., LUDOVICO L.A. "Towards Multimodal Content Fruition in On-line Scientific Journals: The Case of DigitCult" in DIGITCULT - Scientific Journal on Digital Cultures, n.3 vol. 1, p. 1-10, Roma, Aracne, 2016. ISSN: 2531-5994, doi: 10.4399/97888548993911

MORREALE, D., CHAAYA P. "Transmedia Series and Project Dissemination" in EmergingSeries Journal n.5/2016, Teorie e pratiche dell'esperienza transmediale (a cura di Domenico Morreale), p. 38-49, Torino, Edizioni Kaplan, 2016. ISSN: 2421-4663

RICCIARDI M., MORREALE D. et al. "Smart Citizen" in Sociologia della Comunicazione, Numero 50, Anno XXVII, ISSN 1121-1733, Milano, Franco Angeli, 2015. ISSN 1972-4926

MORREALE D. "Serialità web tra narrazione transmediale e fruizione sociale online" in EmergingSeries Journal n.2/2015, Inside webseries (a cura di Simone Arcagni), Torino, Edizioni Kaplan, 2015. ISSN 2421-4663

MORREALE D. "La produzione transmediale: tra convergenza e cocreazione", in Monaci S. (a cura di), *Co-creation e peer-production. Processi sociali, tecnologie e forme di organizzazione della produzione culturale in Rete*, Milano, Egea, 2015. ISBN/EAN: 9788823878013

MORREALE D. "Storytelling e social media. Dinamiche conversazionali, partecipative e collaborative nella produzione di Vittima degli Eventi" in EmergingSeries Journal n.1/2015, Vittima degli Eventi: analisi di un fenomeno crossmediale (a cura di Mirko Lino), Torino, Edizioni Kaplan, 2015. ISSN 2421-4663

MORREALE D. "Il racconto audiovisivo online: dal contenuto interattivo allo storytelling partecipativo" in Arcagni S. (a cura di) *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, Roma, Aracne, 2015. ISBN 978-88-548-8438-0

MORREALE D., BERTONE G. "Alternate Reality Game and Cultural Heritage: The "Aequilibrium" Project" in Kent Aardse (ed.), *ARGs in the Real World*, Digital Studies / Le Champ Numérique, University of Lethbridge, Société canadienne des humanités numériques (CSDH/SCHN), Lethbridge, 2015. ISSN: 1918-3666

BERTONE G., MORREALE D., TADDEO G., "Cronaca di un modello culturale: la "participatory culture" al vaglio degli stakeholder" in *Comunicazioni Sociali. Rivista di media, spettacolo e studi culturali*, Anno XXXV, Nuova serie, numero monografico "La responsabilità del sapere. Critica e rilevanza sociale nella ricerca su cultura e comunicazione" (a cura di Maria Francesca Murru, Nico Carpentier), Milano, Vita e Pensiero, 2013. ISSN: 0392-8667

MORREALE D., "A Self Reflection Through the Cyber Mirror: 28 By Komplex" in *Screen City Journal* n.3/2013, special issue Cinematic Augmented Experience: 28 Komplex, Eds. By Simone Arcagni, Torino, Screencity Lab, 2013. ISSN 2281-1516

BERTONE G., MORREALE D., "Aequilibrium. Location Based Entertainment and Transmedia for Cultural Heritage" in *Screen City Journal* n.2/2013, Colour Environment Interactive Media, Eds. By Alessandro Premier, Torino, Screencity Lab, 2013. ISSN 2281-1516

MORREALE D., "Eventi culturali, patrimoni documentali online e produzione grassroots", in: S.Monaci, E.Ilardi, M.Spano, *Patrimonio virtuale. Modelli di comunicazione e tecnologie per la valorizzazione dei beni culturali*, Napoli, Scriptaweb, 2012. ISBN: 9788863811933

MORREALE D., *Eventi e cultura partecipativa. Documentazioni digitali e pubblici online*. Napoli, Scriptaweb, 2011. ISBN: 978-88-6381-177-3

AGOSTINO B., CAIRO F., DALLA FRANCESCA A., MORREALE D., *Re-live. Salone del libro: evento e memoria*, pp.59-88, Napoli, Scriptaweb, 2010. ISBN: 978-88-6381-113- 1

MORREALE D., "Nuove modalità di fruizione per i patrimoni culturali online: un'applicazione sperimentale", in: S. Monaci, B. Scifo (a cura di), *Sociologia 2.0. Metodologie di ricerca e pratiche sociali nei media partecipativi*, Napoli, Scriptaweb, 2009. ISBN 978-88-6381-079-0

RICCIARDI M., MORREALE D., "Patrimoni documentali online e beni culturali", in: Panzeri M., Farruggia A., Fonti, metafonti e GIS per l'indagine della struttura storica del territorio, Torino, Celid, 2009. ISBN: 978-88-7661-858-1

MORREALE D., "Un ambiente partecipativo online per i patrimoni documentali: il sito TRAME", in: Ricciardi M. (a cura di), *Interfacce della memoria. Social media e patrimoni documentali online*, pp. 49-73, Napoli, Scriptaweb, 2008. ISBN: 978-88-6381-006-6

MORREALE D., "Social tagging e nuovi percorsi di fruizione", in: Ricciardi M. (a cura di), *Interfacce della memoria. Social media e patrimoni documentali online*, pp. 133-154, Napoli, Scriptaweb, 2008. ISBN: 978-88-6381-006-6

ANDREONE L., AMDITIS A., DEREGIBUS E., DAMIANI S., MORREALE D., BELLOTTI F., "Beyond Context-Awareness: Driver-Vehicle-Environment adaptivity. From the COMUNICAR project to the AIDE concept", Proceedings of 16th IFAC World Congress Praga, 2005 ISBN: 0-08-045108-X

BELLOTTI F., DE GLORIA A., MONTANARI R., DOSIO N., MORREALE D. "Comunicar: designing a multimedia context-aware human-machine interface for cars" in: *Cognition, Technology and Work*, Volume 7, Issue 1, Pages: 36 – 45, Springer, London, 2005. ISSN:1435-5558

DAMIANI S., DEREGIBUS E., MORREALE D., MONTANARI R., "Human Vehicle Context-aware Communication Multidisciplinary approach needs and requirements", Proceedings of Human-

Computer Interaction International HCII-2005, Las Vegas, Nevada USA, Lawrence Erlbaum Associates, Las Vegas, 2005. ISBN: 0-8058-5807-5

MONTANARI R., WENZEL G., MATTES S., KUHN F., BELLOTTI F., MORREALE D., "COMUNICAR: Integrated On-Vehicle Human Machine Interface designed to avoid driver information Overload", 9<sup>th</sup> World Congress on Intelligent Transportation Systems, Chicago, ITS World Congress Proceedings, Chicago, 2002

### Relazioni a congressi, convegni e seminari

- 26 ottobre 2020: partecipazione come relatore al convegno "Culture economiche e culture audiovisive digitali. Tra alleanze e conflitti", a cura di Alfonso Amendola (Università degli Studi di Salerno), organizzato nel contesto del Festival "Linea d'Ombra" (Salerno). Presentazione della relazione: "L'audiovisivo digitale, tra interattività e partecipazione".
- 15 luglio 2020 organizzatore e relatore del seminario "Tecnologie Narrative e Storytelling. Interazione, collaborazione, partecipazione", tenutosi presso l'Università degli Studi Guglielmo Marconi nell'ambito del ciclo di incontri "Half a Classroom. Seminario permanente di didattica sperimentale". Presentazione della relazione: "This is (not) a game. Gli ARG tra convergenza e co-creazione".
- 27 maggio 2020: partecipazione come relatore al convegno "Social & Transmedia Framework" organizzato dal Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale dell'Università di Roma "La Sapienza" (Prof.ri Silvia Leonzi e Giovanni Ciofalo). Presentazione della relazione: "Transmedia è gaming".
- 14-15 luglio 2019: partecipazione come relatore invitato al convegno "Digital Prospects in Health Science Education - EU Development of Higher Education Erasmus+ Project", Assiut University, Assiut (Egypt). Titolo dell'intervento: "Teaching and learning in digital environments: immersive video, transmedia and gamification".
- 29-30 maggio 2019: partecipazione come relatore al convegno "La creatività", organizzato dal dipartimento di Scienze Umane in collaborazione con il Dottorato di Ricerca in Scienze Umanistiche, Università degli Studi Guglielmo Marconi, presentazione del saggio Morreale D., Pizzigoni F., "Creatività e innovazione nella documentazione delle pratiche scolastiche".
- 26 febbraio 2019: organizzatore e relatore del seminario "Il design dell'opera audiovisiva: dall'interazione alla partecipazione", tenutosi presso l'Università degli Studi Guglielmo Marconi nell'ambito del ciclo di incontri "Half a Classroom. Seminario permanente di didattica sperimentale". Presentazione della relazione: "La documentazione dell'evento dal vivo: tra sperimentazione artistica e co-creazione"
- 15 maggio 2018: partecipazione come relatore al seminario "Arte e transmedia" organizzato dall'Università degli Studi Guglielmo Marconi nell'ambito del ciclo di incontri "Half a Classroom. Seminario permanente di didattica sperimentale". Presentazione della relazione: "La fruizione dell'opera d'arte tra multimedialità e transmedialità".
- 10 aprile 2017 relatore al convegno: "Le sfide ambientali a scuola: lo storytelling per formare alla cittadinanza attiva" tenutosi presso l'Università degli Studi Guglielmo Marconi e organizzato e realizzato in collaborazione con il CIES all'interno del Progetto Europeo S.A.M.E. World. Titolo dell'intervento: "Digital Storytelling per la comunicazione ambientale"
- 2 giugno 2017: partecipazione come relatore invitato al workshop "Transmedia for MOOC", Barcellona (ES). Responsabile dello speech di apertura e della gestione del workshop di un giorno dedicato all'applicazione di strategie didattiche transmediali all'interno di Massive Open Online Courses.
- 30 marzo 2016: speaker invitato all'evento "Futour 2045: scrivere la fantascienza attraverso i social network", organizzato dal Dipartimento Scienze Umane dell'Università degli Studi dell'Aquila.
- 15 ottobre 2015: speaker invitato all'evento "Urban Augmented Reality fra Arte, Gaming, Storytelling", DIST – Castello del Valentino, organizzato da DIST, Politecnico di Torino, Storycode Torino nell'ambito dei network Transmediaweek e Storycode International. Presentazione del progetto "Futour2045".
- 23 settembre 2015 partecipazione come relatore al convegno "Audiovisivo e Web. Tecnologie, modi, forme, pratiche, contenuti del video sul web, sul mobile e sulle piattaforme di nuova generazione" dall'Osservatorio sui Media Digitali (Università di Palermo, Università di Modena-Reggio Emilia, Università di Firenze, Università di Urbino, Università Guglielmo Marconi, con la partnership del Prix Italia, della Scuola Holden, Film Commission Torino Piemonte e CSP Piemonte) nel contesto del PRIX ITALIA 2015 RAI a Torino. Presentazione del

programma di ricerca "Prosumers e outsiders" su intermediari grassroots e produzione culturale (coordinamento Prof.Mario Ricciardi).

- 9 aprile 2015: partecipazione come relatore invitato alla conferenza "Webserie d'autore. Idee, linguaggi, produzione e opportunità di business" organizzata da StoryCode Torino in collaborazione con EmergingSeries, Film Commission Torino Piemonte, Telecom Italia, ArsMedia. Presentazione del progetto transmediale [www.futour2045.com](http://www.futour2045.com)
- 25 marzo 2015: partecipazione come relatore invitato al workshop di transmedia storytelling "Futour2045" organizzato dalla Scuola Holden di Torino
- 7-8 novembre 2014: partecipazione come relatore invitato al workshop di scrittura collaborativa e di transmedia storytelling organizzato da EmergingSeries a Perugia, nel contesto di IMMaginario TV Festival, Centro Camerale Alessi
- 26 settembre 2014: partecipazione come relatore invitato al convegno su serialità interattiva e transmedialità, organizzato da EmergingSeries presso il MAXXI di Roma, nel contesto del Roma Web Festival
- 6 maggio 2012: partecipazione come relatore al workshop "Heritage matters. Designing for current and future values through digital and social technologies", CHI 2012, Austin, Texas (USA), presentazione del saggio Monaci S., Morreale D., "Cultural Heritage Interpretation and Documentation through Social Media".
- 13 maggio 2011: partecipatore come relatore al convegno "Archivi degli eventi e degli anniversari" organizzato dal Salone Internazionale del Libro di Torino, presentazione della relazione: "Eventi culturali e modelli di comunicazione online".
- 25 novembre 2010: partecipazione come relatore al convegno finale del Progetto di Rilevante Interesse Nazionale COOPERARE. Presentazione "Eventi culturali e patrimoni documentali online".
- 10 febbraio 2009: partecipazione come relatore al workshop "Pratiche sociali e ambienti digitali", Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, presentazione dello studio "Nuovi modelli di interazione per i patrimoni documentali online: un'applicazione sperimentale".
- 9 ottobre 2008: partecipazione come relatore alla conferenza finale del Progetto di Rilevante Interesse Nazionale TRAME (Tecnologie e Ambienti di Rete per la Memoria del XXI Secolo), presentazione degli studi "Un ambiente partecipativo per i patrimoni documentali online: il sito TRAME" e "Social tagging e nuovi modelli di comunicazione per il cultural heritage".
- 25 settembre 2008: partecipazione come relatore al seminario "Fonti, metafonti e GIS per la ricerca della struttura storica del territorio: verso il networking?", Centro per la conservazione e il restauro "La Venaria Reale", presentazione del saggio "Online digital media e Cultural Heritage".

**Competenze di progettazione e sviluppo mediale**

Competenze di ideazione, scrittura, gestione, produzione e montaggio di progetti audiovisivi e transmediali

Produzione video

- Competenze ed esperienza di ripresa con Panasonic Lumix DMC-GH5 4K, Panasonic Lumix G DMC-GH4M, Canon 650d, JVC GY-HM180E, Radiomicrofoni Sennheiser EW 122P G3-B set

Postproduzione

- Competenze di editing con: Adobe Premiere / Da Vinci Resolve
- Competenze di compositing con: Adobe After Effects
- Competenze di editing di contenuti audiovisivi interattivi con: Klynt
- Competenze di editing contenuti in realtà aumentata con: ARize
- Competenze di editing video 360 gradi: Premiere, Ricoh Theta

Social media: competenze di social media managing per video centered social networks come YouTube, Vimeo, Facebook, Instagram video (produzione, piani

	<p>editoriali, campagne di marketing)</p> <p>Dal 2008 opera nell'ambito della <b>formazione e della produzione audiovisiva e multimediale, occupandosi della progettazione e sviluppo di supporti didattici multimediali e interattivi</b> per il distance learning e realizzando progetti (documentari, multimedia educational e contenuti di edutainment/gamification), sia nell'ambito della sua attività didattica presso l'Università degli Studi Guglielmo Marconi, sia nell'ambito delle attività di produzione multimediale realizzate, a partire dal 2014, con Bitpop Transmedia (<a href="http://www.bitpop.it">www.bitpop.it</a>). Si è occupato della produzione e realizzazione di Alternate Reality Game didattici, tra cui Aequilibrium (finanziato da ANCI), Futour2045 (prodotto da EmergingSeries e Immaginario Festival), Mysteria (finanziato da UBS e Comune di Stabio).</p> <p>Link pubblico per la visione di alcuni esempi di contenuti multimediali realizzati:  <a href="https://docs.google.com/document/d/1Qdi17BICI0oFoEL0qfY6sWnzTFyPGCEM/edit">https://docs.google.com/document/d/1Qdi17BICI0oFoEL0qfY6sWnzTFyPGCEM/edit</a></p>
--	---

Il sottoscritto Morreale Domenico, consapevole delle sanzioni penali nel caso di dichiarazioni non veritiere, di formazione o uso di atti falsi, richiamate dall'articolo 76 del D.P.R. 28 dicembre 2000 numero 445, dichiara che tutte le informazioni contenute nel presente curriculum vitae corrispondono a verità.

**Dati personali**

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali".

Data 07/01/2021

Firma

