

## CURRICULUM VITAE



### INFORMAZIONI PERSONALI

Nome **RAOUL CARBONE**  
Indirizzo **Via Murisengo 161, 00148 Roma**  
Telefono **3498540935**  
Fax  
E-mail **raoulcarbone@vigamus.com**

Nazionalità Italiana  
Data di nascita 23/04/1976



### ESPERIENZA LAVORATIVA

- Date (da – a) Dal 2013 a oggi
- Nome e indirizzo del datore di lavoro Fondazione VIGAMUS, Via Sabotino 4, 00195 Roma
- Tipo di azienda o settore Fondazione VIGAMUS è un ente non a scopo di lucro, del valore di euro 1.000.000,00, fondato nel 2013, riconosciuto dalla Prefettura di Roma con parere positivo del Ministero dei Beni Artistici e Culturali e del Turismo con Protocollo 976/2014 ([www.vigamus.com](http://www.vigamus.com))
- Tipo di impiego Co-fondatore, Presidente e Amministratore
- Principali mansioni e responsabilità Rappresentanza, Gestione rapporti istituzionali, Gestione finanziaria
  
- Date (da – a) Dal 2014 a oggi
- Nome e indirizzo del datore di lavoro VIGAMUS Academy, Via Cornelia 498, 00166 Roma
- Tipo di azienda o settore Fondazione VIGAMUS è un ente di formazione che organizza corsi professionalizzanti nel settore delle Opere Interattive e corsi di laurea triennale L20 e magistrale LM59 riconosciuti dal MIUR ([www.vigamusacademy.com](http://www.vigamusacademy.com))
- Tipo di impiego Co-fondatore, Presidente e Amministratore
- Principali mansioni e responsabilità Rappresentanza, Gestione rapporti istituzionali, Gestione finanziaria
  
- Date (da – a) Dal 2012 a oggi
- Nome e indirizzo del datore di lavoro VIGAMUS Museo delle Opere Interattive di Roma, Via Sabotino 4, 00195 Roma
- Tipo di azienda o settore Museo di 1.000mq. aperto al pubblico il 20 ottobre 2012, riconosciuto dalla Regione Lazio in base alle direttive MIBACT, inserito nell'OMR con protocollo 324807 del 05/06/2014 e iscritto all'Anagrafe delle biblioteche italiane con il Codice ISIL: IT-RM2011 ([www.vigamus.com](http://www.vigamus.com))
- Tipo di impiego Co-fondatore, Presidente e Amministratore
- Principali mansioni e responsabilità Rappresentanza, Gestione rapporti istituzionali, Gestione finanziaria

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Date (da – a)</li> <li>• Nome e indirizzo del datore di lavoro</li> <li>• Tipo di azienda o settore</li> <li>• Tipo di impiego</li> <li>• Principali mansioni e responsabilità</li> </ul>	<p>Dal 2008 a oggi</p> <p>AIOMI Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive, Via Sabotino 4, 00195 Roma</p> <p>Ente fondato nel 2008, riconosciuto dalla Prefettura di Roma con parere positivo del Ministero dei Beni Artistici e Culturali e del Turismo con Protocollo 877/2012</p> <p>Co-fondatore, Presidente e Amministratore</p> <p>Rappresentanza, Gestione rapporti istituzionali, Gestione finanziaria</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Date (da – a)</li> <li>• Nome e indirizzo del datore di lavoro</li> <li>• Tipo di azienda o settore</li> <li>• Tipo di impiego</li> <li>• Principali mansioni e responsabilità</li> </ul>	<p>Dal 2011 a oggi</p> <p>Università degli Studi Tor Vergata di Roma, Dip. SS MM FF NN, Via della Ricerca scientifica 1, 00133 Roma</p> <p>Università Pubblica (<a href="http://www.uniroma2.it">www.uniroma2.it</a>)</p> <p>Professore a Contratto</p> <p>Insegnamento “Grafica 3D Applicata all’Antropologia Forense”, ricostruzione facciale manuale computerizzata</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Date (da – a)</li> <li>• Nome e indirizzo del datore di lavoro</li> <li>• Tipo di azienda o settore</li> <li>• Tipo di impiego</li> <li>• Principali mansioni e responsabilità</li> </ul>	<p>Dal 2018 a oggi</p> <p>Università degli Studi Link Campus University, Via del Casale di S. Pio V 44, 00165 Roma</p> <p>Università Privata (<a href="http://www.unilink.it">www.unilink.it</a>)</p> <p>Professore a Contratto</p> <p>Insegnamento “Art Direction” e “Concept Art &amp; 2D Graphics”</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Date (da – a)</li> <li>• Nome e indirizzo del datore di lavoro</li> <li>• Tipo di azienda o settore</li> <li>• Tipo di impiego</li> <li>• Principali mansioni e responsabilità</li> </ul>	<p>Dal 2007 al 2011</p> <p>IED Istituto Europeo di Design, Via Alcamo 11, 00182 Roma</p> <p>Istituto di Formazione (<a href="http://www.ied.it">www.ied.it</a>)</p> <p>Program Leader del Corso “CG Animation” e Professore a Contratto</p> <p>Insegnamento “Art Direction” e “3D Graphics”</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Date (da – a)</li> <li>• Nome e indirizzo del datore di lavoro</li> <li>• Tipo di azienda o settore</li> <li>• Tipo di impiego</li> <li>• Principali mansioni e responsabilità</li> </ul>	<p>Dal 2003 al 2007</p> <p>AIV Accademia Italiana Videogiochi, Via Bixio 86, 00185 Roma</p> <p>Scuola di Formazione (<a href="http://www.aiv01.it">www.aiv01.it</a>)</p> <p>Co-fondatore, Amministratore, Program Leader</p> <p>Ideazione dei Programmi, Gestione Finanziaria, Docenze</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Date (da – a)</li> <li>• Nome e indirizzo del datore di lavoro</li> <li>• Tipo di azienda o settore</li> <li>• Tipo di impiego</li> <li>• Principali mansioni e responsabilità</li> </ul>	<p>Dal 2012 ad oggi</p> <p>Idra Editing, Idra Interactive Studios , Via Cornelia 498, 00166 Roma</p> <p>Azienda di Sviluppo di Videogichi e contenuti multimediali (<a href="http://www.idrainteractivestudios.com">www.idrainteractivestudios.com</a>)</p> <p>Socio, Art Director</p> <p>Direzione artistica dei progetti</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Date (da – a)</li> <li>• Nome e indirizzo del datore di lavoro</li> <li>• Tipo di azienda o settore</li> <li>• Tipo di impiego</li> </ul>	<p>Dal 2008 al 2011</p> <p>Associazione Italiana Produttori di Videogiochi, Assoknowledge, Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici</p> <p>La prima rappresentanza Industriale in Italia per gli sviluppatori di videogiochi</p> <p>Presidente</p> <p>Per ulteriori informazioni:  <a href="http://www.cedefop.eu.int/transparency">www.cedefop.eu.int/transparency</a>  <a href="http://www.europa.eu.int/comm/education/index_it.html">www.europa.eu.int/comm/education/index_it.html</a>  <a href="http://www.eurescv-search.com">www.eurescv-search.com</a></p>

• Principali mansioni e responsabilità

• Date (da – a)

• Nome e indirizzo del datore di lavoro

• Tipo di azienda o settore  
• Tipo di impiego

• Principali mansioni e responsabilità

Rappresentanza, Gestione rapporti istituzionali

Dal 1999 al 2002

Ludonet Spa

Società specializzata nella realizzazione di contenuti multimediali e interattivi  
Direttore Artistico, Producer

Realizzazione Concept Design, Coordinamento Produzione

## PROGETTI PARTICOLARI

• Date (da – a)

• Nome e indirizzo del datore di lavoro

• Tipo di azienda o settore  
• Tipo di impiego

• Principali mansioni e responsabilità

• Date (da – a)

• Nome e indirizzo del datore di lavoro

• Tipo di azienda o settore

• Tipo di impiego

• Principali mansioni e responsabilità

• Date (da – a)

• Nome e indirizzo del datore di lavoro

• Tipo di azienda o settore  
• Tipo di impiego

• Principali mansioni e responsabilità

2021

Museo Casa Natale di Raffaello Sanzio, Via Raffaello, 57, 61029 Urbino PU

Museo rinascimentale focalizzato su Raffaello Sanzio ([www.casaraffaello.com](http://www.casaraffaello.com))

Ricostruzione facciale manuale computerizzata del busto di Raffaello Sanzio partendo dal calco del cranio. Il busto, stampato in polimeri plastici con stampante laser con precisione al micron, è esposto per sempre nel museo affianco al calco del cranio

Ideazione e realizzazione del modello tridimensionale a partire dallo studio antropologico

2021

Cineteca Milano MIC, Viale Fulvio Testi, 121, 20162 Milano MI

Museo del Cinema di Milano, la più antica istituzione per lo studio, conservazione e divulgazione delle Opere Cinematografiche in Italia.

Coordinatore del progetto Applied Game "Behind the Light", full 3D immersivo, realizzato in Unreal Engin 4

Direzione Creativa

2019

Università degli Studi Tor Vergata di Roma, Dip. SS MM FF NN, Via della Ricerca scientifica 1, 00133 Roma

Università Pubblica ([www.uniroma2.it](http://www.uniroma2.it))

Coordinatore del progetto Applied Game "Code DNA", full 3D immersivo, realizzato in Unity

Direzione Creativa

## ISTRUZIONE E FORMAZIONE

• Date (da – a)

• Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione

• Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio

• Qualifica conseguita  
• Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)

Dal 1995 al 2000

Università degli Studi Gabriele D'Annunzio di Teramo

Giurisprudenza

Laurea

102

## CAPACITÀ E COMPETENZE

### PERSONALI

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

#### MADRELINGUA

ITALIANO

#### ALTRE LINGUA

#### INGLESE

ECCELLENTE

ECCELLENTE

ECCELLENTE

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

## CAPACITÀ E COMPETENZE

### 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.*

Ottima capacità dialettica, innata predisposizione alla mediazione e alla diplomazia, attitudine al coordinamento e al lavoro di squadra. Qualità acquisite e affinate in oltre venti anni di lavoro come imprenditore e accademico nel Settore delle Opere Interattive (Videogiochi per PC e Console), per antonomasia un contesto internazionale, inclusivo, progressista.

Ho avuto la fortuna e l'onore di poter coordinare progetti in contesti di massimo livello, in ambito istituzionale, fino a parlare con il Presidente della Repubblica Giorgio Napolitano e in ambito professionale, affiancando artisti internazionali del calibro di Tomonobu Itagaki e Goichi Suda.

## CAPACITÀ E COMPETENZE

### 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.*

Nel corso di oltre venti anni di lavoro, ho contribuito a ideare e creare aziende di sviluppo di Videogiochi, la prima scuola nel Settore delle Opere Interattive in Italia, il primo e unico Museo del Videogioco in Italia, il primo e unico percorso di laurea triennale e magistrale verticale sulle Opere Interattive nel nostro Paese, la prima Associazione di Rappresentanza Industriale in Confindustria, l'unica Federazione Europea degli Archivi e Musei in ambito Gaming. Il mio ruolo è stato sempre di ideatore, organizzatore, rappresentante legale, in prima linea.

## CAPACITÀ E COMPETENZE

### TECNICHE

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

Da sempre sono un appassionato fruitore e studioso di nuove tecnologie digitali, con un particolare riferimento alla grafica computerizzata 2D, 3D e 2,5D. Sono cresciuto con le console, i computer e i programmi di grafica, in particolare in ambito artistico, come Photoshop, Z-Brush, Maya, 3D Studio Max. Nell'ambito del mio insegnamento da oltre dieci anni nell'Università Tor Vergata di Roma, ho ideato la tecnica di ricostruzione facciale manuale computerizzata, che mi ha portato a realizzare numerose pubblicazioni scientifiche e progetti, tra cui in primis il busto di Raffaello Sanzio, ora esposto nel Museo Casa di Raffaello in Urbino.

## CAPACITÀ E COMPETENZE

### ARTISTICHE

*Musica, scrittura, disegno ecc.*

Nasco come disegnatore, pittore e scultore tradizionale. Sin dall'adolescenza ho evoluto la mia predisposizione alle arti figurative sul fronte delle nuove tecnologie, specializzandomi nell'utilizzo di programmi per la pittura e la scultura digitale. Sono direttore artistico di prodotti videoludici e docente di queste materie da oltre venti anni.

## ALTRE CAPACITÀ E COMPETENZE

*Competenze non precedentemente indicate.*

e indicare Sono un appassionato di animazione bidimensionale e tridimensionale, occidentale e orientale, nonché di film e videogiochi di genere fantascientifico e fantasy. In questi ambiti ho sviluppato una vasta conoscenza, che ritengo sia alla base del mio lavoro come imprenditore e accademico nel contesto delle Opere Interattive.

## PATENTE O PATENTI

Patente B

## ULTERIORI INFORMAZIONI

Ho deciso di rimanere in Italia, nonostante allettanti proposte in aziende estere, per contribuire alla nascita e allo sviluppo del Settore delle Opere Interattive (Videogiochi per console e PC). In tal senso, sono felice di questo lungo e non semplice percorso, che mi ha dato grandi soddisfazioni sul profilo personale e professionale.