



## Curriculum Vitae Europass

### Informazioni personali

Nome(i) / Cognome(i)

**GIADA MARINENSI**

### Esperienza professionale

Date	Novembre 2017 – Oggi
Lavoro o posizione ricoperti	Professoressa Straordinaria a tempo determinato
Principali attività e responsabilità	Attività di docenza nei corsi di Laurea in Comunicazione Triennale (dove insegna “Intrattenimento Digitale”) e Magistrale (dove insegna “Serious Games e Gamification”). Responsabile della Unit di Ricerca “Serious Game and Hybrid Learning”, afferente al Centro di Ricerca DASIC.
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Link Campus University, via del Casale di San Pio V, 44
Tipo di attività o settore	Formazione
Date	Gennaio 2014 – Ottobre 2017
Lavoro o posizione ricoperti	Ricercatrice nell’ambito delle metodologie e le tecnologie per l’e-learning
Principali attività e responsabilità	Gestione di progetti di formazione in modalità e-learning. Partecipazione a progetti di ricerca nazionali e internazionali su tematiche relative a e-learning, serious game, digital interactive storytelling, mobile learning. Gestione dei rapporti con le aziende interessata ad attivare attività di ricerca in sinergia con l’Università.
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Link Campus University, via Nomentana, 335
Tipo di attività o settore	Formazione
Date	Aprile 2013 – Dicembre 2013
Lavoro o posizione ricoperti	Consulente sulle metodologie e le tecnologie per l’e-learning
Principali attività e responsabilità	Progettazione di iniziative di formazione in e-learning e coordinamento di tutto l’iter di sviluppo, dall’analisi dei fabbisogni formativi, all’ideazione di percorsi personalizzati, sino alla valutazione e al controllo di qualità. Gestione di team di progetto impegnati nella produzione di corsi in modalità e-learning e dei rapporti con le aziende committenti.
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Associazione Kerdos, viale Parioli, 73
Tipo di attività o settore	Consulenza, Formazione
Date	Luglio 2009 – Aprile 2013
Lavoro o posizione ricoperti	Ricercatrice nell’ambito delle metodologie e le tecnologie per l’e-learning
Principali attività e responsabilità	<ul style="list-style-type: none"><li>• Coordinamento delle attività di ricerca e sviluppo e delle iniziative di comunicazione e divulgazione dei progetti nazionali e internazionali condotte dal gruppo di ricercatori afferenti al LABeL.</li><li>• Per le aziende partner del laboratorio, nel ruolo di Instructional Designer, progettazione di interventi formativi in e-learning, blended learning e mobile learning. Supporto all’avvio di processi di formazione in e-learning e affiancamento in tutto l’iter di sviluppo, dall’analisi dei fabbisogni formativi, all’ideazione di percorsi personalizzati, sino alla valutazione e al controllo di qualità.</li><li>• Docenze, in aula tradizionale e virtuale, nell’ambito di percorsi formativi realizzati ad hoc per aziende ed enti (tra cui Agenzia delle Entrate e Alitalia), su temi quali progettazione multimediale per la formazione a distanza, metodologie di tutoring, realizzazione di corsi di formazione in modalità rapid e-learning.</li></ul>

Principali progetti seguiti:

	<p>2009, in corso. Per l'<b>Agenzia delle Entrate</b>, nel ruolo di Instructional Designer, supporto nella definizione del modello di e-learning più appropriato per la realizzazione di corsi e-learning da erogare al personale interno dell'Agenzia. Affiancamento nella selezione e formazione di e-learning tutor, individuati nelle divisioni Formazione e Risorse Umane degli Uffici Regionali dell'Agenzia delle Entrate. Definizione della metodologia di valutazione dell'efficacia formativa e del gradimento dei corsi e-learning erogati e supporto nell'analisi dei dati raccolti.</p>
	<p>2010-2012. Nell'ambito del progetto Europeo Intouch, finanziato dalla <b>Commissione Europea</b>, Programma Leonardo da Vinci, ideazione, progettazione e coordinamento dello sviluppo di serious game per smartphone, finalizzati alla formazione del personale delle PMI operanti nel settore dei servizi (<a href="http://www.intouchproject.eu/">http://www.intouchproject.eu/</a>). Cura delle attività di comunicazione e divulgazione legate al progetto compresa l'organizzazione di eventi di presentazione del progetto e la gestione della pagina Facebook del progetto per tutta la durata del progetto stesso (<a href="https://www.facebook.com/InTouchProject">https://www.facebook.com/InTouchProject</a>).</p>
	<p>2010. Per l'<b>Ufficio Italiano Brevetti e Marchi</b> (UIBM), ideazione, progettazione e coordinamento dello sviluppo del serious game "Vero come Loro" finalizzato a sensibilizzare gli adolescenti sul tema della lotta alla contraffazione ed esposto alla mostra "Il falso non ha senso", tenutasi a Palazzo Ruspoli nei mesi di gennaio e febbraio del 2011.</p>
Nome e indirizzo del datore di lavoro	LABeL, laboratorio di e-learning del Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale (CORIS) della Sapienza Università di Roma
Tipo di attività o settore	Laboratorio di ricerca sulle metodologie e le tecnologie per l'e-learning
Date	Luglio 2002- Giugno 2009
Lavoro o posizione ricoperti	Responsabile area contenuti, Instructional Designer
Principali attività e responsabilità	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsabile della gestione di molteplici team impegnati in contemporanea nella realizzazione di progetti di e-learning. Le attività svolte comprendono la definizione degli obiettivi di ciascun team, la pianificazione temporale della lavorazione, la verifica della qualità, la gestione del rapporto con la committenza.</li> <li>• Responsabile di progetti di formazione in modalità e-learning e game based learning. Le attività svolte comprendono l'analisi delle esigenze formative/comunicative/informative della committenza e l'individuazione delle soluzioni più idonee al loro raggiungimento, l'analisi dei contenuti, la redazione e la revisione di storyboard, la gestione del rapporto con la committenza in tutte le fasi della lavorazione.</li> <li>• Responsabile di progetti di comunicazione aziendale multimediale.</li> </ul>
	<p>Principali progetti seguiti:</p> <p>2006-2009. Per il <b>Gruppo Il Sole 24 ORE</b>, coordinamento, nel ruolo di Responsabile Editoriale, della realizzazione di più edizioni della collana di cd-rom multimediali Master 24 venduti in edicola in allegato al Sole 24 ORE.</p> <p>2007. Per <b>COOP</b>, ideazione, progettazione e coordinamento dello sviluppo del serious game "Alimenta il tuo Benessere" finalizzato a sensibilizzare gli adolescenti sui principi di una corretta alimentazione e all'importanza dell'esercizio fisico.</p> <p>2006. Per il gruppo assicurativo <b>RAS</b>, responsabile dei contenuti e coordinatrice del team di sviluppo impegnato nella realizzazione della versione multimediale del Bilancio della responsabilità sociale del Gruppo in italiano e inglese.</p> <p>2005. Per <b>FINMECCANICA</b>, progettazione e coordinamento dello sviluppo di una simulazione comportamentale nell'ambito del Finmeccanica Learning Induction Program (FLIP) finalizzato a creare un percorso di inserimento per tutti i neo-assunti delle aziende del gruppo attraverso il quale trasmettere i valori e la vision Finmeccanica, e fornire gli strumenti e le informazioni per comprendere al meglio la realtà aziendale e il contesto di riferimento.</p>
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Linfa s.r.l
Tipo di attività o settore	E-learning, e-communication, e-information

## Istruzione e formazione

Date	Dicembre 2016
Titolo della qualifica rilasciata	Facilitatore Certificato LEGO® SERIOUS PLAY®
Principali tematiche/competenze professionali acquisite	Progettazione e facilitazione di workshop condotti con la metodologia LEGO® SERIOUS PLAY® ( <a href="http://www.lego.com/en-us/seriousplay">http://www.lego.com/en-us/seriousplay</a> )
Nome e tipo d'organizzazione erogatrice dell'istruzione e formazione	Rasmussen Consulting
Date	Novembre 1997 – Luglio 2002
Titolo della qualifica rilasciata	Diploma di Laurea in “Scienze della Comunicazione” (ordinamento quinquennale) con il voto di 110/110 e lode.
Principali tematiche/competenze professionali acquisite	Indirizzo Comunicazioni di massa
Nome e tipo d'organizzazione erogatrice dell'istruzione e formazione	Sapienza Università di Roma

## Capacità e competenze personali

Figura dotata di consolidata esperienza nel settore della formazione a distanza, maturata in differenti ambiti di applicazione (formazione aziendale, life long learning, istruzione superiore, ambito scolastico).

Spiccate capacità organizzative e di pianificazione e gestione di progetti anche in ambito internazionale (quindi con team composti da persone di diversa nazionalità che lavorano a distanza).

Madrelingua(e)

**Italiano**

Altra(e) lingua(e)

**Inglese e Francese**

Autovalutazione

*Livello europeo*

**Inglese**

**Francese**

Comprensione				Parlato				Scritto	
Ascolto		Lettura		Interazione orale		Produzione orale			
C2	Proficient user	C2	Proficient user	B1	Independent user	B1	Independent user	C1	Independent user
B1	Independent user	B2	Proficient user	A2	Basic user	A2	Basic user	A2	Basic user

(\*) [Common European Framework of Reference for Languages](#)

Capacità e competenze sociali

Capacità di lavorare in gruppo maturata lavorando in contesti lavorativi in cui era indispensabile la collaborazione tra figure diverse (esperti di contenuti, grafici, programmatori). Capacità di gestire la relazione con il cliente sia nelle fasi iniziali di analisi delle esigenze e progettazione della soluzione più idonea, che nelle fasi di verifica dell'andamento della produzione e debug.

Capacità e competenze organizzative

Capacità di lavorare in situazioni di stress, legate soprattutto al rispetto delle scadenze, maturata soprattutto nella lavorazione di collane di collateral (prodotti multimediali destinati a uscire settimanalmente in edicola in allegato a quotidiani quali Il Sole 24 ORE, La Repubblica, Il Corriere della Sera).

Capacità di gestire diversi progetti contemporaneamente, avendo il controllo di più team impegnati nella produzione.

Capacità e competenze informatiche

Ottima conoscenza della suite Articulate Studio e Articulate Storyline, per lo sviluppo di corsi in modalità rapid e-learning.

Ottima conoscenza dei principali Learning Management System (LMS) in particolare Moodle.

Ottima conoscenza del software Hootsuite per la gestione della comunicazione sui principali Social Media.

Buona conoscenza dei software Adobe Photoshop; Adobe Illustratore; Adobe Captivate.

- G. Marinensi, B. Botte, B. Barca, True Hunters: the game that teaches teenagers to respect Intellectual Property, Proceedings of: 12th WIPO Advisory Committee on Enforcement, 2017
- Botte B., Marinensi G., TECLo: a MOOC course for future textile managers, in Proceedings of ITMC (International conference on intelligent textiles and mass customisation), 2017
- Botte B., Barca S., Marinensi G., Medaglia C.M. (2016). True Hunters. A Serious Game against counterfeiting. In Proceedings of: The 10th European Conference on Games Based Learning - ECGBL 2016. Paisley, UK.
- Imbellone A., Botte B., Marinensi G., Medaglia C.M., (2015). A ludic/narrative interpretation of the willingness to repeatedly play mobile serious games. International Journal On Advances in Networks and Services, volume 8, issue 3&4, ISSN 1942-2644. ([http://www.iariajournals.org/networks\\_and\\_services/netser\\_v2\\_n1\\_2009\\_paged.pdf](http://www.iariajournals.org/networks_and_services/netser_v2_n1_2009_paged.pdf))
- Imbellone A., Marinensi G., Medaglia C.M., (2015). Instructions and Feedback in Connection with the Duration and the Level of Difficulty of a Serious Game. In Proceedings of the Games and Learning Alliance Conference (GALA 2015). Rome, Italy. In corso di pubblicazione.
- Botte B., Imbellone A., Marinensi G., Medaglia C.M. (2015). The ludic and narrative components in game based learning: a classroom training experience. In Proceedings of: The 9th European Conference on Games Based Learning ECGBL 2015. Stenkjer, Norway. ISBN: 978-1-910810-58-3, ISSN: 2049-0992. ([http://academic-bookshop.com/ourshop/prod\\_4038034-ECGBL-2015-9th-European-Conference-on-Games-Based-Learning-Steinkjer-Norway-ISBN-97882081820891081082085882083-ISSN-20490992.html](http://academic-bookshop.com/ourshop/prod_4038034-ECGBL-2015-9th-European-Conference-on-Games-Based-Learning-Steinkjer-Norway-ISBN-97882081820891081082085882083-ISSN-20490992.html))
- Imbellone A., Marinensi G., Botte B., Medaglia C.M. (2015). Applying game-based learning principles to the design of a Massive Open Online Course (MOOC): the TECLo project approach. In Proceedings of: CIAAF 2015 - 1st IBERO-AMERICAN CONFERENCE ON FUTURE LEARNING ENVIRONMENTS. Porto, Portugal. In corso di pubblicazione.
- Botte B., Imbellone A., Marinensi G., Barca S., (2015). The Chronicles of Knowledge: Learning with a Tabletop Game. In Proceedings of: CIAAF 2015 - 1st IBERO-AMERICAN CONFERENCE ON FUTURE LEARNING ENVIRONMENTS. Porto, Portugal. In corso di pubblicazione.
- Imbellone A., Marinensi G., Medaglia C.M., (2015). Empirical evidence of the game-based learning advantages for online students persistence. Research Article in: EAI Endorsed Transactions on Serious Games, 08 2014-07 2015 |Volume 1| Issue 4 | e5. (<http://www.eudl.eu/doi/10.4108/sg.1.4.e5>)
- Marinensi, G., & Medaglia, C.M. (2014). Inf@nziaDIGI. tales 3.6 programma Operativo Nazionale Ricerca e Competitività 2007-2013, In-Formazione, 12(4), 101-105, to be published.
- Marinensi, G., Matera, C., & Medaglia, C.M. (2014). How to create entertaining learning paths to help children enjoying Cultural Heritage. In Proceedings of the Games and Learning Alliance Conference (GALA 2014). Bucharest, Romania, to be published.
- Marinensi, G., & Matera, C. (2013). Creating e-learning History of Art courses in Higher Education. Journal of e-Learning and Knowledge Society (Je-IKS), 2(9), 77-87. ([http://www.je-lks.org/ojs/index.php/JE-LKS\\_EN/article/view/815/821](http://www.je-lks.org/ojs/index.php/JE-LKS_EN/article/view/815/821))
- Marinensi, G., & Matera, C. (2012). Soluzioni di mobile playful learning in ambito museale. Primo quaderno Qwerty Mobile learning. Esperienze e riflessioni "made in Italy", 66-76. (<http://www.ckbg.org/2012/11/primo-quaderno-qwerty-mobile-learning-esperienze-e-riflessioni-made-in-italy/>)
- Botte, B., Marinensi, G., Medaglia, C.M., & Putz T. (2012). InTouch: an innovative m-learning kit to improve non-routine skills. In Proceedings of the 4th annual International Conference on Education and New Learning Technologies (EDULEARN12) (pp. 3152-3158). Barcelona, Spain. (<http://library.iated.org/view/BOTTE2012INT>)
- Barca, S., Botte, B., Marinensi, G., Matera, C., & Medaglia, C. M. (2012). A Taxonomy and a Proposal for a Classification of Serious Games. In M. Cruz-Cunha (Ed.), Handbook of Research on Serious Games as Educational, Business and Research Tools (pp. 1064-1079). (<http://www.igi-global.com/chapter/taxonomy-proposal-classification-serious-games/64300>)
- Redazione delle voci "Simulazione", "LabSim" e "TaleSim" per il Dizionario di Informatica, ICT e Media Digitali, della Collana Dizionari Tematici dell'Enciclopedia Treccani.

Bianchino C., Marinensi G., Medaglia C. M., Ruozi E. (2012), The role of e-tutors in the e-learning training paths: the experience of the Italian Revenue Agency, *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, v.8, n.1, 23-31. ISSN: 1826-6223, e-ISSN:1971-8829

([http://je-lks.maieutiche.economia.unitn.it/index.php/Je-LKS\\_EN/article/viewFile/584/574](http://je-lks.maieutiche.economia.unitn.it/index.php/Je-LKS_EN/article/viewFile/584/574))

Marinensi G. (2011), Serious Games: a proposal of taxonomy based on the relationship between game and simulation, *Atti della conferenza GACET'11, Games and creativity in education and training*.

Bianchino C., Marinensi G., Medaglia C.M., Ruozi E. (2011), Selezione, formazione e affiancamento del tutor di processo in percorsi formativi in modalità e-learning: l'esperienza dell'Agenzia delle Entrate, *Atti del VIII Congresso Sle-L, Società Italiana di e-Learning*.

Barca S., Marinensi G., Matera C., Medaglia C.M., (2011), Vero come Loro: un serious game sulla lotta alla contraffazione, *Atti del VIII Congresso Sle-L, Società Italiana di e-Learning*.

Botte B., Marinensi G., Medaglia C.M., (2011), Progettare soluzioni di lifelong learning mediante l'utilizzo di serious games per device mobili: l'esperienza InTouch, *Atti del VIII Congresso Sle-L, Società Italiana di e-Learning*.

Bianchino C., Campanella A., Marinensi G., Medaglia C.M., Ruozi E. (2011), Integrating e-learning in company training programmes: an opportunity to increase the value of internal know-how, *Journal of e-Learning and Knowledge Society, English Edition*, v.7, n.2, 37-45. ISSN: 1826-6223, e-ISSN:1971-8829

Bianchino C., Campanella A., Marinensi G., Medaglia C.M., Ruozi E. (2010), E-Learning e blended learning nella formazione del personale dell'Agenzia delle Entrate. L'esperienza del corso pilota 'Controllo automatizzato delle dichiarazioni', *Atti del VII Congresso Sle-L, Società Italiana di e-Learning*.

Marinensi G., Matera C., Medaglia C.M. (2010), Progettare soluzioni di mobile playful learning per i musei italiani, *Atti della prima Giornata di studio: Mobile Learning, Sestri Levante*.

Marinensi G., Paolucci E. (2009), L'e-learning nella formazione professionale permanente. L'esperienza della Fondazione Italiana per il Notariato, *Atti del VI Congresso Sle-L, Società Italiana di e-Learning*

"La sottoscritta in relazione ai dati contenuti nel proprio curriculum è a conoscenza che, ai sensi dell'art. 76 del D.P.R. 445/2000, le dichiarazioni mendaci, la falsità negli atti e l'uso di atti falsi sono puniti ai sensi del codice penale e delle leggi speciali e, preso atto dei diritti a me riconosciuti dagli artt. 15 e seg, del Regolamento UE 2016/679, liberamente acconsento al trattamento dei miei dati personali nei limiti di quanto previsto dalle leggi vigenti"

Roma, 15 ottobre 2018  
Giada Marinensi