

Curriculum Vitae

Nome Carlo Gioventù
nato a Venezia il 5 Settembre 1970
residente in Via I° Maggio 193 – Cretarola – Sant'Elpidio a Mare, 63811 (FM)
Email carlogioventu@hotmail.com
Telefono 349 1230169

Studi

- Maturità artistica conseguita nel 1989
- Diploma di Visual Designer conseguito presso il Centro Sperimentale Design CNIPA di Ancona nel 1991
- Laurea di I° Livello in Pittura conseguita presso l' Accademia di Belle Arti di Macerata nel 1998
- Laurea di II° Livello in Decorazione conseguita presso l' Accademia di Belle Arti l'Aquila nel 2005

Concorsi ,Mostre, Riconoscimenti e Conferenze

- terzo classificato al Concorso Internazionale di Computergrafica Bitmovie 1994.
- mostra alla sala dei Mercatori dal 10 al 30 Agosto 1993.
- il videogioco "PRAY FOR DEATH" da me progettato e realizzato riceve il titolo di "miglior picchiaduro" bidimensionale dell'anno 1997 vincendo il Golden Joystick.
- mostra/convegno "Eusebio maiale digitale" presso la Facoltà di architettura di Ascoli Piceno 2 Maggio 2002.
- Conferenza sulla scansione tridimensionale "Colombiadi" presso Salone S. Martino Fermo Settembre 2004.
- Seminario sulla Computergrafica Digitale Centro Sperimentale Design Ancona Poliarte Dicembre 2004.
- Conferenza sulla presentazione di Softimage|XSI versione 5 presso Istituto Europeo Design in Roma Ottobre 2005.
- "Business Communication" presso Centro Sperimentale di Design Poliarte in Ancona Novembre 2006.
- Conferenza su XNA e Softimage|XSI - View Conference a Torino 2008
- La tesi di Laurea di Giulia Baciocchi e Silvia Borroni "Cybergirl" arriva terza classificata al 45° Pesaro Film Festival 2009
- Realizza il video in animazione "Beat of the Bee" insieme ad Alessandro Mazzetti che vince un Mtv award negli UK 2010
- Videomapping Comune di Lerici Marzo 2011
- Videomapping Comune di Montalto delle Marche Agosto 2011
- Realizza il video "Stars" per Marke hard `n` Heavy 2011
- Installazione Multimediale Interattiva sulle opere di Jesi Aldo Moriconi 2011 Giugno
- Realizza il pilota per la serie di Cartoni Animati "Jaco e Lulu" per l'associazione Eventi Culturali di Porto Sant'Elpidio, che verrà presentato ad Annecy nello stesso anno. 2012
- Installazione multimediale interattiva su **Kinect** e **UDK** per "T-Porno" Bologna 2012
- Pong 2013
- Open Day Brera 2013
- XXX Festival del Cinema Fuori Salone di Pesaro 2014
- Global Game Jam 2014
- Pong 2014
- Spazio Tadini Milano 2014
- Mostra Assassin's Creed Lucca Comics&Games 2014
- Game Over Leonacavallo 2014
- Mostra fotografia d'epoca Balelli Macerata Maggio 2015
- Global Game Jam 2015
- Pong 2015

- Bulb - fiera della curiosità Verona Giugno 2015
- Mostra Isola di San Servolo – Biennale di Venezia 2015
- Game Over Leonacavallo 2015
- Mostra MenteZero “Tra arte e sperimentazione” – Comune di Mornasco - 2015
- Games Week Milano – Padiglione Arte / dal 2014 al 2020
- Esposizione Fuori Salone Biennale di Venezia / Neoludica Inside Videogame - 2016
- Mostra Assassins Creed Origin Game Art Gallery per Ubisoft Italia – Lucca Comics - 2017
- Candidatura David di Donatello per il Film Sfashion – Roma - 2018
- Esposizione Neoludica - Rome Videogames Lab – Cinecittà - 2020
- Esposizione Neoludica - Milan Games Week 2018 – 2019 - 2020
- Esposizione Neoludica - Rome Museum exhibition 2020
- Sul Palco, tra quadri e proiezioni Comune di Varese – Giardini Estensi - 2020

Premi/Riconoscimenti

- terzo classificato al Concorso Internazionale di Computergrafica Bitmovie 1994.
- il videogioco “PRAY FOR DEATH” da me progettato e realizzato riceve il titolo di “miglior picchiaduro” bidimensionale dell’anno 1997 vincendo il Golden Joystick.

Conferenze/Seminari/Speech

- Conferenza "Eusebio maiale digitale" presso la Facoltà di architettura di Ascoli Piceno 2 Maggio 2002.
- Seminario sulla Computergrafica Digitale Centro Sperimentale Design Ancona Poliarte Dicembre 2004.
- Conferenza sulla presentazione di Softimage|XSI versione 5 presso Istituto Europeo Design in Roma Ottobre 2005.
- Conferenza sulla scansione tridimensionale “Colombiadi” presso Salone S. Martino Fermo Settembre 2004.
- Conferenza “Business Communication” presso Centro Sperimentale di Design Poliarte in Ancona Novembre 2006.
- Conferenza su XNA e Softimage|XSI - View Conference a Torino 2008

Video / Installazioni Multimediali

- La tesi di Laurea di Giulia Baciocchi e Silvia Borroni "Cybergirl" arriva terza classificata al 45° Pesaro Film Festival 2009
- Realizza il video in animazione "Beat of the Bee" insieme ad Alessandro Mazzetti che vince un Mtv award negli UK 2010
- Realizza il video "Stars" per Marke hard `n` Heavy 2011
- Realizza il pilota per la serie di Cartoni Animati "Jaco e Lulu" per l'associazione Eventi Culturali di Porto Sant'Elpidio, che verrà presentato ad Annecy nello stesso anno. 2012
- Installazione Multimediale Interattiva sulle opere di Jesi Aldo Moriconi 2011 Giugno
- Installazione multimediale interattiva su **Kinect** e **UDK** per "T-Porno" Bologna 2012

Videomapping

- Videomapping Comune di Lerici Marzo 2011
- Videomapping Comune di Montalto delle Marche Agosto 2011
- Videomapping al Castello Titilla 2012
- Videomapping all'Alcatraz Milano 2012
- Videomapping al Kernel Festival insieme al gruppo Lucky Assembler - 3o classificato 2012

Pubblicazioni

ARTE E MEDIA. FORMAZIONE RICERCA PRODUZIONE, ORIGINI IDENTITA' PROSPETTIVE

Autore Balzola Andrea

Editore.Scalpendi - **Pubblicazione**: 01/2010

Numero di pagine: 288 - **Lingua**: Italiano

ISBN-13: 9788889546154 - **ISBN**: 8889546158

Impegni professionali

- studio di grafica pubblicitaria VYSIO dal 1994 al 1997
- software house per videogiochi dal 1997 al 2000
- Tecnico grafico tridimensionale dell' Arowana Studio Srl di Fermo dal 2002 al 2005
- Insegnante di Computer grafica Tridimensionale dal 1999 presso l'Accademia di Belle Arti di Macerata
- Insegnante di Computer Games dal 2004 presso l'Accademia di Belle Arti di Brera Milano
- Insegnante di Computer grafica Tridimensionale dal 2005 al 2010 presso il Centro Sperimentale Design Ancona Poliarte
- Insegnante di Computergrafica nel 2007 presso la Facoltà di Scienze Motorie di Verona (Master)
- Presidente e fondatore dell'associazione culturale MenteZero dal 2010 a oggi
- **Docente di Ruolo in Computer Grafica Tridimensionale – ABTEC 41 dal 2014 presso Accademia di Belle Arti di Macerata**

Bibliografia

- **ARTE E MEDIA. FORMAZIONE RICERCA PRODUZIONE, ORIGINI IDENTITA' PROSPETTIVE**
Autore Balzola Andrea
Editore: Scalpendi - **Pubblicazione:** 01/2010
Numero di pagine: 288 - **Lingua:** Italiano
ISBN-13: 9788889546154 - **ISBN:** 888954615
- **Artisti digitalisti e game artist italiani.**
Primo catalogo. Editore: TraRari TIPI - isbn: 9788894432619
- **Art (R)Evolution**
Editore: TraRari TIPI - isbn: 9788894062281
- **Back-Up. L'arte è in gioco!!**
Editore: TraRari TIPI - isbn: 9788894062250
- **Neoludica inside videogame**
Editore: TraRari TIPI - isbn: 9788894062229
- **Game art revolution. Giocare con le forme**
Editore: TraRari TIPI - isbn: 9788894062212
- **Virtual and Augmented Reality in Education, Art, and Museums**
Editore: Business Science Reference
isbn: 9781799819110

Competenze

- Ottima conoscenza lingua Inglese parlata e scritta
- Ambienti Windows, Mac OsX.
- modellazione animazione e rendering tridimensionali
- specialista in Grafica 3D Realtime su Unreal Engine 4
- programmatore Blueprint su Unreal Engine 4
- Scultura Digitale e Tradizionale
- Tecniche di disegno e pittura Tradizionali e Digitali
- Digitalizzazione tridimensionale
- Servizi per reverse engineering e prototipazione rapida
- Tecniche di visualizzazione Realtime
- Programmazione di Base in C#