



## UGO GUIDOLIN

Digital Communication Consultant

Name: Guidolin Ugo

Date of birth: [REDACTED]

Address: Milano, Italy

Phone: +39 02 8540 [REDACTED]

Email: ugo@ugoguidolin.com

Website: www.ugoguidolin.com

Conosciuto anche come Oogo, è consulente nel settore della comunicazione digitale, direttore creativo, media concept designer, docente di "Antropologia culturale dei Media Digitali" e "Digital Media Design" presso lo IUSVE di Venezia e Verona, e autore. Nel 1993 ha fondato e diretto il Laboratorio Multimediale del Gruppo Mondadori. Nel 1996 ha fondato la digital communication agency Oogo S.r.l. ed è titolare del marchio di editoria per ragazzi Koo-koo Books. Tra i clienti acquisiti lungo il suo percorso professionale: Fininvest, Medusa, Mondadori, Grüner und Jahr, Electa, Enel, Fiat, De Agostini, Roche, Cesvi, Beppegrillo.it, Globe International. È autore del saggio "Pensare Digitale" (McGraw-Hill, Milano 2005) e del romanzo per ragazzi "Sybo il mio amico stratosferico" (Editrice San Paolo, Milano 2010).

## KEY FACTS

### 1. Oogo | Ugo Guidolin

Digital Communication Consultant

1996-present

Dal 1993 è consulente per la produzione e lo startup di brand e soluzioni di comunicazione digitali. Tra i clienti acquisiti lungo il suo percorso professionale: Fininvest, Medusa, Mondadori, Grüner und Jahr, Electa, Enel, Fiat, De Agostini, Roche, Cesvi, Beppegrillo.it, Globe International, Associazione Lombarda Giornalisti. È autore del saggio "Pensare Digitale" (McGraw-Hill, Milano 2005) e del romanzo per ragazzi "Sybo il mio amico stratosferico" (Editrice San Paolo, Milano 2010).

### 2. Koo-koo Books

Concept Designer & Director

2014-present

Nel 2014 costituisce la società editrice 10Zing S.r.l. da cui viene generato il brand di editoria per ragazzi Koo-koo Books ([www.kookoobooks.com](http://www.kookoobooks.com)) di cui è attualmente Concept Designer & Director.

### 3. Oogo S.r.l.

Fondatore E Amministratore Unico

1998-2013

A seguito del consolidamento dell'attività autonoma avviata nel 1996 con l'obiettivo di realizzare prodotti di editoria multimediale e prodotti multimediali per la comunicazione d'impresa, nel 1998, Guidolin interrompe il rapporto di consulenza con Mondadori e costituisce Oogo s.r.l. convertendo l'attività al mercato dell'entertainment online e dei videogame, allargando negli anni successivi il suo mercato d'azione alle strategie sulle reti sociali e allo sviluppo di soluzioni multiplatforma, in ambienti mobili e virtuali.

#### 4. Medusa Games 2001-2003

Consulente Per Lo Startup Di Medusa Games

Dal 2001 al 2003 viene chiamato dal Gruppo Medusa in qualità di consulente per la pianificazione dello startup e il lancio sul mercato di Medusa Games, la nuova divisione dedicata ai videogiochi del Gruppo Fininvest.

#### 5. Focus.it 2000-2001

Consulente Per La Progettazione E Il Lancio Di Focus.It

Viene chiamato da Gruner un Jahr a studiare e analizzare un nuovo progetto per il lancio online del sito web del noto mensile di scienza e attualità "Focus".

#### 6. Canale Game CiaoWeb 1999-2000

Direttore Del Canale Games

Nel 1999 viene chiamato da Massimo Donelli, direttore editoriale di CiaoWeb, fondato nello stesso anno da FIAT e IFIL, in qualità di consulente e a pianificare, lanciare e dirigere il canale giochi del portale web.

#### 7. Libri Illustrati Mondadori 1991-1993

Concept & Graphic Designer

Nel 1991 viene chiamato a lavorare all'interno del Gruppo Mondadori in qualità di progettista grafico editoriale presso la redazione del Libri Illustrati di Verona e assistente dell'Art Director.

#### 8. Laboratorio Multimediale Mondadori 1993-1998

Responsabile E Direttore Creativo

Nel 1993, viene convocato dall'allora Amministratore Delegato del Gruppo Mondadori dott. Franco Tatò che gli affida la costituzione del Laboratorio Multimediale nella sede di Segrate con la qualifica di responsabile e direttore creativo, ruolo che continuerà a ricoprire fino al 1998.

---

## DIDATTICA

#### 1. Educatori e Nuovi Media: la relazione... 2016-present

Ricerca

Partecipa al progetto di ricerca-azione "Educatori e Nuovi Media: la relazione adulto-bambino nell'esperienza digitale" in collaborazione con Università IUSVE, CiPi e Koo-koo Books, progetto di formazione condivisa che intende analizzare l'impatto che i nuovi media hanno all'interno delle interazioni educative che si configurano tra bambini e adulti di riferimento.

## 2. IUSVE, Istituto Superiore Universitario di Venezia 2010-present

Docente Di Antropologia Culturale Dei Digital Media E Digital Design

Dall'A.A. 2012/2013 a oggi è docente di "Antropologia Culturale dei Media Digitali" (5CFU/40 ore di lezione) e conduce il "Digital Media and New Technology Lab" (5CFU/40 ore di lezione) nell'ambito del Corso di Laurea Magistrale in Comunicazione integrata e Design presso l'Istituto Superiore Universitario di Venezia. In precedenza, dall'A.A. 2010/2011 all'A.A. 2011/2012 è stato docente di "Media e Digital Design" (10CFU/80 ore di lezione).

## 3. Università degli Studi di Padova 2000-2012

Docente Teoria E Tecnica Dei Nuovi Media E Comunicazione Multimediale

Dall'A.A. 2000/2001 all'A.A. 2011/2012 è stato docente di "Teoria e Tecniche dei Nuovi Media" (SPS/08 – 6CFU/40 ore di lezione) e successivamente di "Comunicazione Multimediale" (SPS/08 – 9CFU/63 ore di lezione) nell'ambito del Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione presso l'Università degli Studi di Padova

## 4. Dipartimento di Sociologia, Università degli... 2003-2006

Docente Architettura Dell'informazione E Web Design

Dal 2003 al 2006 è stato docente del corso su "Architettura dell'informazione e Web Design", nell'ambito dei Corsi per il Fondo Sociale Europeo Obiettivo 3, Dipartimento di Sociologia, Università degli Studi di Padova

## 5. Dipartimento di Informatica, Ca' Foscari... 2009-2009

Docente Corso Informatica Per La Comunicazione

Nel 2009 è stato docente del corso su "Informatica per la Comunicazione" (5CFU/29 ore di lezione), nell'ambito dei corsi per il Fondo Sociale Europeo, Regione Veneto (DDR n.87 del 16/09/2008), Dipartimento di Informatica, Università Ca' Foscari di Venezia

## 6. IULM, Università di Comunicazione e Lingue 2007-2009

Docente Master I Livello Su Management Dei Processi Creativi

Dall'A.A. 2007/2008 all'A.A. 2008/2009 è stato docente del corso su "Le nuove frontiere dell'industria culturale: dai new media al web 2.0" (12 ore), nell'ambito del Master Universitario di I livello in "Management dei Processi Creativi" (II edizione 2007/08 e III edizione 2008/09), presso lo IULM Università di Comunicazione e Lingue a Milano

---

## INTERVENTI, CORSI E SEMINARI

### 1. Giornalismo di Viaggio, Touring Club Italiano,... -2016

Ha curato e condotto il corso di formazione per giornalisti "Giornalismo di Viaggio" (4 C.F.) accreditato S.I.Ge.F. e organizzato da GIST, Gruppo Italiano Stampa Turistica, per l'Ordine Nazionale dei Giornalisti, tenutosi il 9 marzo 2016, presso il Touring Club Italiano, Milano.

## 2. Corsi GIST, Ordine Nazionale dei Giornalisti

-2015

Docenza

Ha curato e condotto i corsi di formazione per giornalisti "Come usare al meglio Twitter: strumento social per giornalisti e redazioni" (4 C.F.) e "Twitter avanzato" (4 C.F.) accreditati S.I.Ge.F. e organizzati da GIST, Gruppo Italiano Stampa Turistica, per l'Ordine Nazionale dei Giornalisti, tenutisi il 29 giugno 2015, il 16 e 30 settembre 2015 presso Italian Makers Village (Fuori Expo di Confartigianato, Sala eventi).

## 3. La Grammatica digitale della Fantasia

-2015

Intervento Con Genitori, Insegnanti Ed Educatori

Intervento con genitori, insegnanti ed educatori nell'ambito del Convegno "Linee culturali e organizzative dei servizi per la prima infanzia", organizzato da CIPI-IUSVE, Campus di Mestre, 28 novembre 2015, Venezia-Mestre

## 4. Storie da schermo: nuovi percorsi della...

-2015

Intervento Nell'ambito Di Book To The Future, Salone Del Libro Di Torino

È intervenuto all'incontro "Storie da schermo: nuovi percorsi della narrazione per ragazzi", nell'ambito dell'evento "Book To The Future" presso il Salone del Libro di Torino, 17 maggio 2015

## 5. Next Mobile and Apps Generation

-2014

Seminario Nell'ambito Della 17th European Christian Internet Conference

Nel 2014 ha chiuso la 17th European Christian Internet Conference con lo speech "Next Mobile and Apps Generation", Roma, 14 giugno 2014

## 6. Verso il Web 3.0: nuovi modelli di...

-2009

Seminario Organizzato Da Associazione Atema

"Verso il web 3.0: nuovi modelli di comunicazione per il profit e il non profit", intervento nell'ambito dell'incontro "New media: comunicare\_coinvolgere\_partecipare". Strumenti e pratiche per una gestione innovativa delle aziende e dell'impresa sociale, Associazione Atema, Milano, 6 maggio 2009

## 7. Innova la tua Comunicazione: il web per la...

-2010

Intervento Nell'ambito Dell'incontro Organizzato Da Confindustria E Camera Di Commercio Di Padova

È intervenuto nell'ambito dell'incontro "Innova la tua comunicazione. Web e Direct Marketing per la Comunicazione d'impresa", Sezione servizi innovativi e tecnologici di Confindustria Padova e Camera di

Commercio di Padova, Padova, 1 dicembre 2010

---

**8. La sfida delle opere senza autore** -2008  
Intervento Al Bookstock Village, Salone Internazionale Del Libro Di Torino

"La sfida delle opere senza autore: la creatività ai tempi di Internet", intervento al Salone Internazionale del Libro nell'ambito dell'evento Bookstock Village, Torino, 12 maggio 2008

---

**9. Web radio: la radio rinasce dal basso** -2008  
Seminario Organizzato Da Progetto Giovani Del Comune Di Padova

"Web radio: la radio rinasce dal basso", intervento nell'ambito degli incontri di Radio Web Punto Zero, Progetto Giovani del Comune di Padova, Padova, 9 dicembre 2008

---

**10. Multimedia d'Autore** -1998  
Intervento Alla Rassegna Organizzata Da Regione Lombardia

Intervento nell'ambito della rassegna "Multimedia d'Autore", Regione Lombardia, Milano, 1998

---

**11. Creare Multimedia: una sfida possibile** -1998  
Intervento Alla Convention Organizzata Da Settore Cultura Della Provincia Di Milano

Intervento nell'ambito della Convention "Creare Multimedia: una sfida possibile", Settore Cultura della Provincia di Milano in collaborazione con Icet Studios, Milano, 1998

---

**12. Sviluppare il Multimedia** -1998  
Seminario All'Università Degli Studi Di Udine

"Sviluppare il multimedia", nell'ambito dei corsi di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Udine, 1998;

---

**13. Identikit e ruolo dell'autore nel multimedia** -1997  
Intervento Al Salone Internazionale Del Libro

"Identikit e ruolo dell'autore nel multimedia", Intervento al Salone Internazionale del Libro, Torino, 22 maggio 1997

---

**14. La redazione di prodotti off-line** 1997-1998  
Corso Di Formazione A Distanza

Studio e la progettazione del corso di formazione a distanza "La redazione di prodotti off-line", per conto dell'Associazione Italiana Editori, nell'ambito del Progetto New Book Economy, finanziato dalla

## PUBBLICAZIONI

### 1. Oltre lo Schermo

-2016

Rivista Pedagogika.It, Anno XX, N.1, Infanzia E Tecnologie, Aprile 2016

#### **Come i nuovi strumenti digitali possono stimolare la crescita dei bambini attraverso la relazione e mediazione dell'adulto.**

"Non è fondamentale quale sia il contastorie tecnologico di turno – se un libro, la televisione, un computer, un tablet o uno smartphone – ma se le storie si parlano, se possono essere vissute come esperienza comune, dove mettere in gioco le proprie esistenze nel rito del fare-finta-che dei bambini. Il problema non è la cornice, ma in che misura quella cornice può tradursi in trama di relazione, apprendimento comune, non semplicemente connessione" (Ugo Guidolin)

### 2. Tecnologie digitali e bambini

-2014

Ha contribuito assieme a un gruppo multidisciplinare di esperti coordinati dal Centro per la Salute del Bambino alla stesura del documento "Tecnologie digitali e bambini: indicazioni per un utilizzo consapevole".

### 3. Un mese di @Pontifex

-2013

Popoli, Mensile Internazionale Dei Gesuiti

Ha svolto la prima esclusiva sentiment analysis a un mese dal lancio del primo tweet del Papa su twitter. La ricerca ha cercato di andare oltre l'analisi quantitativa dei followers, e ha preso in considerazione i 270.456 messaggi di risposta da parte della rete generati nel primo mese di vita di Pontifex, suddividendoli in positivi e negativi, e analizzandone i contenuti. I risultati sono stati riprodotti in un'infografica pubblicata da Popoli, mensile internazionale dei Gesuiti. Emerge, in particolare, che i tweet con contenuto positivo sono superiori, anche se di poco, a quelli negativi: 26.426 contro 22.542 (gli oltre 200mila messaggi restanti avevano un contenuto neutro). I messaggi negativi si sono concentrati prevalentemente sulla questione dei preti pedofili (26%) oppure consistevano in vere e proprie ingiurie (25%). Nel caso dei messaggi positivi, la categoria più rappresentata è quella della ripresa di tweet e frasi dello stesso Papa (26.5%), seguita da ringraziamenti e auguri (25%).

### 4. @Pontifex

-2014

Editrice EMI, Milano, 2014

"@Pontifex" in "In poche parole, Francesco. Il Papa gesuita in 9 termini chiave" (Editrice EMI, 2014) in cui racconta lo sviluppo della ricerca sulla sentiment analysis dell'account Twitter da Papa benedetto XVI a Papa Francesco.

### 5. Popoli

2012-2014

Responsabile Della Rubrica Inter@Gire

Nel 2012 è stato chiamato da Stefano Femminis, direttore di "Popoli" mensile internazionale dei Gesuiti, a curare la rubrica "Inter@gire", nata da una riflessione sull'uso delle nuove tecnologie nell'ambito della giustizia e l'incontro tra le culture.

## 6. Pensare digitale

-2005

McGraw-Hill, Milano, 2005

È autore di "Pensare Digitale. Teoria e tecniche dei Nuovi Media", un'exkursus sui diversi concetti che gravitano attorno all'interpretazione dei nuovi media digitali e del loro significato storico che analizza le proprietà di questi nuovi strumenti del comunicare e le forme culturali che vi vengono prodotte.

## 7. Sybo il mio amico stratosferico

-2010

Editrice San Paolo, Milano, 2010

È autore del romanzo per ragazzi "Sybo il mio amico stratosferico", cyber-racconto fantasy per ragazzi che stimola la riflessione sui mutamenti del mondo delle comunicazioni e del pianeta.

---

# SKILLS

## COMPETENZE PROFESSIONALI

### Digital Media R&D



### Social Media Strategy



### Project Mgmt & Direction



### UX/UI Design



### Brand Design



### Web Publishing



### Content Mgmt & Curation



### Web & Mobile Development



## SETTORI DI STUDIO

Nell'ambito della ricerca e sviluppo dei digital media i suoi studi oggi sono maggiormente focalizzati su:

### Digital Anthropology



### Digital Communications



### Digital+Media Literacy Education



### Social Media Analysis



### Enhanced Books



### Brand Image Design



### Virtual Heritage



### e-Tourism



### Gaming



## INTERESSI

### Music



### Video



### Animation



### Illustration



### Photography



### Neurosciences

