

FIORELLA CUSTODERO

Dottoranda in Scienze del Patrimonio Culturale

New media per la comunicazione e valorizzazione del patrimonio artistico

E-mail: fiorella.custodero@students.uniroma2.eu

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/fiorella-c-99a46888/>



PROFILO

Si occupa di comunicazione digitale e di ricerca nell'ambito della governance culturale, turismo sostenibile e delle nuove tecnologie con particolare focus sull'impatto della gamification impiegata nel settore didattico e nella valorizzazione del patrimonio culturale materiale ed immateriale.

Di recente ha offerto il suo contributo per la realizzazione di un volume internazionale, con la pubblicazione di un saggio dal titolo *Gamification as a Strategy to Educate About Cultural Heritage and Develop Sustainable Cultural Tourism*.

Nell'ambito del progetto EAR, si occupa di promuovere e divulgare il progetto digitale ©HOHENSTAUFEN - The game, risultato della sua ricerca dottorale orientata alla valorizzazione del sito UNESCO di Castel del Monte e della città di Andria, ubicati in Puglia.

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre: italiano

Altre lingue: inglese B2 (ascolto/scrittura/lettura)

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Dicembre 2022 - in corso (conclusione prevista entro maggio 2026)

Dottorato in Scienze del Patrimonio Culturale - *New Media per la comunicazione e valorizzazione del patrimonio artistico* (38° ciclo erogato dall'Università degli Studi di Roma "Tor Vergata" in forma associata con l'Accademia di Belle Arti di Roma)

Gennaio 2025

Arbitro specializzato nel contenzioso dell'arte (Roma)

Luglio 2022

Laurea magistrale presso Unisalento, in Storia dell'arte - *indirizzo Patrimonio Culturale*
Titolo tesi: *Le molteplici declinazioni della governance del patrimonio culturale: dalle iniziative in ambito europeo al piano di gestione UNESCO*

Votazione: 110 cum laude

Ottobre 2013 - Maggio 2014

19° Master full time in Marketing, Comunicazione e Digital Strategy presso Business School de il Sole 24 ORE (Roma)*

Maggio - Luglio 2013

Master in pianificatore d'arte ed eventi culturali presso Associazione G.a.p. (Roma)**

Febbraio 2013

Laurea triennale presso Università di Bari "Aldo Moro", in Scienze dei beni culturali - indirizzo storico artistico

Titolo tesi: *Neo Pop Art 2.0: il carattere eclettico della Neo Pop nel mondo globalizzato*

Votazione: 110 cum laude

Luglio 2003

Maturità classica presso Liceo classico "Domenico Morea" (Conversano)

PUBBLICAZIONI INTERNAZIONALI

Maggio 2024

Contributo per il volume *Managing Natural and Cultural Heritage for a Durable Tourism*

Autori principali: Anna Trono, Petros Kosmas, Valentina Castronuovo

Titolo del capitolo personale: *Gamification as a strategy to educate about cultural heritage and develop sustainable cultural tourism*

Publisher: Springer Nature

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-52041-9_19

ESPERIENZE PROFESSIONALI RILEVANTI

Gennaio - Maggio 2022

Tirocinio curricolare svolto presso il Liceo Classico "Domenico Morea", Conversano (BA).

Attività svolte: lezioni frontali, creazione progetto AUREUS con l'introduzione di nozioni di marketing territoriale e digitale, gamification, Agenda 2030 e UNESCO

Settembre 2014 - Maggio 2015

Supporto ufficio stampa, comunicazione digitale e accoglienza presso Fondazione Museo d'arte contemporanea "Pino Pascali" (Polignano a Mare)

Febbraio - Aprile 2014

Lavoro in team: creazione di un piano di comunicazione per Mastercard (Roma)*

Novembre 2013 - Gennaio 2014

Lavoro in team: creazione di un piano di comunicazione per La Molisana (Roma)*

Maggio 2013 - Luglio 2013

Grafico e allestimento per una mostra collettiva presso il Teatro dei Dioscuri (Roma)**

Grafico e allestimento per una mostra bipersonale presso I.S.A. (Roma)**

2011

Illustratrice dell'e-book CAMPIONI A CHI? Scritto dal giornalista Christian Montanaro (Bari)

PROGETTI EMERGENTI

2026

©**HOHENSTAUFEN - The game**: app di gaming per smartphone in realtà aumentata finalizzata alla valorizzazione del sito UNESCO di Castel del Monte, di Federico II e della città di Andria con il suo patrimonio immateriale.

Competenze pregresse messe in atto: attività di ricerca nel campo artistico, giuridico ed economico; definizione del Documento di Game Design; creazione dello Stoytelling tradizionale e digitale; creazione della cover del progetto; comunicazione sui canali social strettamente legati al progetto.

COMPETENZE INFORMATICHE E DIGITALI

Ottima conoscenza dei sistemi Macintosh e del pacchetto Office

Ottima conoscenza dei nuovi media con i relativi linguaggi narrativi e dei trend tecnologici

ALTRE COMPETENZE

Public Speaking

ATTIVITÀ E ALTRI INTERESSI

Settembre 2024 - in corso

Segretaria Club per l'UNESCO di Trani

Marzo 2008 - Agosto 2012

Socia e segretaria per il Rotaract Club Bari Agorà

INTERESSI: disegno, arte, moda, comunicazione, fotografia, archeologia, scienza, natura, storia, tecnologia, musica, cultura pop giapponese, sport di squadra, videogames, marketing, lettura impegnativa e d'intrattenimento, viaggi in solitaria nei Paesi del nord Europa.