

MARGO LENGUA

Nata a San Marino il 08.01.1991

Residente a San Marino

margotlengua@gmail.com

ESPERENZA PROFESSIONALE

01.08.2018 - In corso. PROJECT MANAGER

COORDINAMENTO ITALIANO MUSEOMIX, BOLOGNA.

Sviluppo di iniziative di co-progettazione museale ed eventi per la valorizzazione del settore artistico e culturale. Curatela delle campagne di comunicazione e delle attività legate ai social media. museomix.org, museomix.it, @museomixIT

10. 08. 2016 - In corso. GAME DESIGNER

ENTERTAINMENT GAME APPS, LTD, LONDRA.

Attività di game design legata allo sviluppo di opere videoludiche per la valorizzazione del patrimonio artistico e culturale per istituzioni museali e territoriali.

11.2018 - 11.2019. JUNIOR MARKETING COMMUNICATION MANAGER

SANOFI PASTEUR, ROMA - MILANO.

Responsabile campagne di comunicazione di awareness per il pubblico e gli operatori sanitari. Coordinamento e progettazione sito web istituzionale.

09.2017 - 09.2018. PROJECT MANAGER | DIGITAL COMMUNICATION MANAGER

ASSESSORATO ALLE ARTI RIMINI, BIENNALE DISEGNO RIMINI.

Progettazione campagne di comunicazione per la terza edizione *Biennale Disegno Rimini*, ricerca e selezione sponsor. Progettazione di cicli di formazione durante le iniziative dei Musei Comunali di Rimini per il progetto alternanza scuola lavoro. Ideazione campagne di comunicazione social e curatela dei canali web dei Musei Comunali di Rimini. Responsabilità e organizzazione eventi culturali come l'esposizione Circuito Open della Biennale Del Disegno Rimini.

11.2016 - 05.2017. MEDIATORE CULTURALE

LA TRIENNALE DI MILANO, MILANO.

Organizzazione di visite guidate all'interno degli spazi espositivi della Triennale di Milano. Temi trattati: design, architettura, alle arti visive, sceniche e performative.

01.2016 - 04.2016. JUNIOR PROJECT MANAGER

ASSESSORATO ALLE ARTI RIMINI, BIENNALE DISEGNO RIMINI.

Attività di supporto per l'organizzazione e la gestione della seconda edizione Biennale Disegno Rimini.

02.2015 - 07.2016. JUNIOR CURATOR

IULM - LIBERA UNIVERSITÀ DI LINGUE E COMUNICAZIONE DI MILANO, LA TRIENNALE DI MILANO, MILANO.

Parte del team curatoriale della mostra GAME VIDEO/ART. A SURVEY, a cura di Vincenzo Trione e Matteo Bittanti. Progetto dell'Università IULM di Milano all'interno del programma espositivo della XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano.

10.2015 - 02.2016. INTERNSHIP

LA TRIENNALE DI MILANO, MILANO.

Progetto formativo in collaborazione con la Triennale di Milano e gli studenti del secondo anno del corso di Laurea Magistrale in Arti, Patrimoni e Mercati.

Attività di supporto per l'organizzazione del programma espositivo della XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano.

SEMINARI E WORKSHOP

7-20.12.2017 - Durata:16 ore. **Musei Comunali di Rimini - Progetto didattico: Comunicare i beni culturali tramite i mezzi digitali**, a cura di Margo Lengua e Anna Guerra. Formazione per il percorso alternanza scuola/lavoro per la classi quarte dell'istituto ITT Marco Polo di Rimini.

Il programma prevedeva una prima fase di lezioni frontali che approfondivano le problematiche legate alla comunicazione e alla valorizzazione dei beni culturali tramite i mezzi digitali, sull'utilizzo dei Social Media e di Wordpress e sull'importanza di una buona traduzione del testo. Durante la seconda fase del corso i ragazzi hanno potuto mettere in campo le competenze acquisite partecipando attivamente a due eventi fondamentali dei Musei di Rimini: il Festival del Mondo Antico e la Biennale Disegno Rimini.

19.05.2018 - Durata: 60 minuti. **Museo Naturalistico del Parco Sasso Simone Simoncello - Seminario: Territorio Videoludico, mezzi e prospettive per la valorizzazione del Patrimonio Italiano attraverso i videogiochi**, a cura di Margo Lengua. Intervento all'interno dell'iniziativa *Musei 2.0 Strategie e strumenti di networking per la valorizzazione museale*.

Intervento dedicato al game design come strumento per la valorizzazione del Patrimonio Culturale.

15.04.2019 - Durata: 4 ore. **Polo del '900, Torino - Workshop: Archiviomix**, a cura di Museomix e BAM! Strategie culturali per *Archivissima 2019*.

Attività co-progettazione per la ricerca di processi di fruizione che valorizzino il patrimonio archivistico.

8-10.11.2019 - Durata: 72 ore. **Museo Civico di Ancona e il Museo Antropologico e Etnografico di Firenze - Workshop/evento: Museomix 2019**, a cura di Museomix Italia con la partecipazione del Museo Civico di Ancona e del Museo Antropologico e Etnografico di Firenze.

Evento internazionale di co-progettazione museale della durata di tre giorni per lo sviluppo di nuove modalità di fruizione delle collezioni museali che ospitano l'evento.

15.02.2019 - Durata: 4 ore. **CSAC-Centro Studi e Archivio della Comunicazione, Università di Parma - Workshop: Fai Community! Pratiche e metodi per creare una comunità attorno ai musei**, a cura di Museomix Italia.

Attività co-progettazione per lo sviluppo di una community attorno alle istituzioni museali.

06.03.2019 - Durata: 4 ore. **Laboratorio Aperto Rimini Tiberio - Workshop: Fai Community! Pratiche e metodi per creare una comunità attorno ai musei**, a cura di Museomix Italia.

Attività co-progettazione per lo sviluppo di una community attorno alle istituzioni museali.

04.04.2019 - Durata: 4 ore. **Laboratorio Aperto Modena ex centrale AEM - Workshop: Fai Community! Pratiche e metodi per creare una comunità attorno ai musei**, a cura di Museomix Italia.

Attività co-progettazione per lo sviluppo di una community attorno alle istituzioni museali.

18.12.2019 - Durata: 8 ore

Accademia delle Belle Arti dell'Aquila - Seminario e workshop: Patrimonio videoludico: game design per la valorizzazione culturale, a cura di Margo Lengua.

Seminario dedicato alla progettazione di un'opera videoludica per la valorizzazione delle collezioni museali e del patrimonio culturale in generale.

PUBBLICAZIONI

Lengua, Margo. *'MEMORIES. Un videogioco come percorso della memoria'*. LAB-8. *Ricostruire i luoghi, le comunità, le storie*. A cura di Oscar Buonamano. Pescara, Carsa Edizioni, 2020.

PROGETTI CURATORIALI

2020, in corso. **PARSEC**

Co-fondatrice dell'associazione Parsec APS, progetto curatoriale incentrato sulla ricerca artistica contemporanea dedicato ad artisti emergenti internazionali e nazionali. Il progetto si articola in più iniziative dedicate alla valorizzazione artistica e culturale, di carattere sperimentale, anche con una serie di esposizioni all'interno della sede fisica dell'associazione.

Sede: PARSEC, Via del porto, 48/b, Bologna

13.09.2018 - 21.09.2018. **QUELLO CHE (NON) SIAMO**, a cura di Margo Lengua
Esposizione del fotografo Adriaan Kuntz nel contesto della nona edizione del SI FEST -OFF.
Sede: Vecchia pescheria, c.so Vendemini, 51, Savignano sul Rubicone (FC)

23.05 - 25.07 2018. **FACCE**, a cura di Margo Lengua e Simone Rastelli
Esposizione dei disegni dell'illustratore Juta.
Sede: Circus Panificio Caffè, Piazzetta San Martino, 8, Rimini

23.05 - 15.07 2018. **CIRCUITO OPEN della BIENNALE DISEGNO RIMINI 2018**
Evento espositivo "off" della Biennale del Disegno Rimini. Artisti contemporanei in più di 30 sedi espositive all'interno del centro storico di Rimini.

04.04 - 31.07 2016. **GAME VIDEO/ART. A SURVEY**, a cura di **Vincenzo Trione e Matteo Bittanti**
Evento ufficiale della XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano, *XXI Century. Design After Design*, GAME VIDEO/ART. A SURVEY è la più completa rassegna di installazioni videoludiche mai organizzata in Italia. gamevideoart.org
Sede: IULM OPEN SPACE, Via Carlo bo, 6, Milano

ISTRUZIONE - TITOLI

07.01.2019 - 31.03.2019. **Essential Digital Skills for Museum Professionals (MOOC)** -Digital Interactive Experience Developer- Mu.SA Museum Sector Alliance, Italia, Grecia e Portogallo.

Laurea Magistrale in Arti Patrimoni e Mercati (LM-89 - Classe delle lauree magistrali in Storia dell'Arte) - Libera Università di Lingue e Comunicazione (IULM) di Milano
Tesi di laurea sperimentale: *Il linguaggio videoludico per la valorizzazione del Patrimonio Culturale*, correlatore Prof. Guido Ferilli.

03.06.2017- 21.07.2017. **Game Design per il Patrimonio Culturale** - Fastweb Digital Academy, Milano.

06.2016 - 07.2016. **Attestato in Strumenti di Visual Design & Digital Storytelling per il web** - Libera Università di Lingue e Comunicazione (IULM) di Milano.

Laurea Triennale in Lettere e Beni Culturali (L-1 - Beni culturali) - Università degli studi di Urbino Carlo Bo.

Diploma in Cinema di Animazione (ARTE APPL.- SEZ DISEGNO ANIMATO) - Scuola del Libro di Urbino, Istituto Statale d'Arte.

LINGUE: Italiano: Madre lingua - Inglese: C1 - Francese: A2