La Vitali Design
Design, Art & Storytelling

CHI SONO

Annamaria Andrea Vitali all'anagrafe, da sempre Andrea Vitali, o *La Vitali* per i colleghi.

Ho un **PhD in Design** con esperienze di studio e ricerca tra Italia e Stati Uniti.

Per quattro anni ho lavorato in **H-FARM Innovation** come designer e project manager di progetti di innovazione e trasformazione digitale.

Nomade lenta e **meditatrice Vipassana,** dal 2022 al 2024 ho fatto di un'isola desertica in mezzo all'oceano la mia base, intraprendendo la carriera da **libera professionista.**

Oggi vivo e lavoro in Italia come **Designer della Comunicazione** e illustratrice per clienti internazionali.

Ho il cuore sparso per il mondo.

La mia parola preferita
Vita

Una cosa che non mi stanca mai
La ricerca (professionale, artistica e personale)

Il mio super potere
Ascolto, e vedo

Il mio (non) super potere
Ascolto, e vedo... troppo in là

In cosa credo
Nella bellezza che porta significato

Su cosa proprio non posso stare zitta
Il consenso come unica via

Ho scritto un libro
È come tornare casa

La mia parte più creativa e consapevole

Nareda Danarè

www.andreavitalidesign.it
andrea@andreavitalidesign.it
+39 375 80 32 246

ESPERIENZA PROFESSIONALE

11/2022 - Oggi

Direttrice Creativa e Designer della Comunicazione

Mi occupo principalmente di:

- Communication Design (per la stampa e il digitale) per la formazione corporate e/o comunicazione interna alle aziende;
- Branding e identità visiva;
- Presentation design e storytelling;
- Progettazione eventi/esperienze formative.

Ho una forte propensione alla collaborazione e mi sento a mio agio con team internazionali garantendo comunicazione efficace e allineamento tra diverse culture.

Professionista motivata e abile nella gestione autonoma dei progetti, guido i clienti durante le collaborazioni perché siano sempre rispettati tempi, scadenze e obiettivi di progetto.

Docente di Presentation Design

Progettazione e erogazione di **classi di presentation design.**

02/2018 - 06/2022

Senior Designer e Project Manager - H-FARM INNOVATION

Durante questa esperienza mi sono occupata di:

- **progettazione e direzione creativa di percorsi di formazione non convenzionali** per i dipendenti di grandi aziende e organizzazioni;
- **direzione e erogazione di eventi online/offline;**
- **progetti di ricerca e mappatura** di strumenti e processi interni per l'identificazione di nuove soluzioni e aree di miglioramento;
- **workshop e classi di presentation design, brainstorming e eventi di generazione di idee.**

Come **project manager** ho coordinato gruppi di lavoro fino a 15 persone.

Gli interlocutori principali con cui mi sono interfacciata, erano le **divisioni di Innovazione, Ricerca e Sviluppo e Risorse Umane** di aziende come Novartis, Prelios, Bulgari, Generali, Unicredit, Luxottica.

11/2016 - 02/20218

Designer della Comunicazione

2013 - 2016

Telecom Italia - Innovation - Research and Prototyping - JOL S-Cube - PhD Researcher

Durante il dottorato di ricerca ho lavorato come **designer ricercatrice** per il dipartimento innovazione di Telecom Italia, supportando il team di ricerca aziendale nell'ideazione e visualizzazione di nuovi scenari tecnologici basati su Internet of Things e tecnologie smart.

Strumenti

Visual Design Software

Illustrator

Photoshop, Indesign

After Effects/Premiere

Presentation Design

Keynote, Powerpoint etc.

UX/UI, Web Design

Figma

Wordpress + Elementor

Learning Design

Rise 360°

Workspace

Microsoft 365, Google, Miro

Code and Development

Javascript, C#, Arduino

Competenze

Visual Communication

Content Design e storytelling

UX Design/Research

Learning Design

Game Design

Workshop Facilitation

Project Management

Ascolto attivo e comunicazione

Competenze linguistiche

Italiano: Madrelingua

Inglese: Livello B2

Spagnolo: Livello B1

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Dlgs 196 del 30 giugno 2003 e dell'art. 13 GDPR

FORMAZIONE: tra design della comunicazione, videogiochi, multimedialità e arte digitale

2013 - 2016

PhD in Design - Politecnico di Milano

Titolo tesi: Meet me in play. Creative processes and expressing techniques for playful multimedia.

La ricerca, di natura sperimentale, è partita dall'analisi di alcuni videogiochi indipendenti per approdare alla progettazione e sviluppo di prototipi di esperienze interattive e narrative. Grazie a tale percorso è stato possibile fondare **un modello teorico-pratico** di come attraverso i **linguaggi espressivi** propri della **multimedialità interattiva**, si possano creare **esperienze pregne di significato** coinvolgendo **diversi livelli cognitivi e estetici per la generazione di senso e significato**.

09/2015 - 07/2016

Visiting Researcher - UCLA GAME LAB - Design and Media Lab Department - University of California Los Angeles

Durante l'anno accademico 2015-2016 ho avuto la possibilità di completare la ricerca di dottorato presso il Game Lab del dipartimento di Design e Media Art alla University of California Los Angeles. Durante il periodo di scambio ho collaborato con artisti e ricercatori del laboratorio esplorando **il design e la programmazione di simulatori e mondi digitali con Unity3D,** esperienze interattive basate su **Arduino e sensori**, completando in tal modo la parte sperimentale della ricerca di dottorato.

07/2015

Narrative Game Design & Interactive Storytelling - Scuola civica di Milano

Un corso intensivo di una settimana per apprendere teorie e tecniche di base per realizzare un videogioco narrativo, in cui **storytelling e interattività si intrecciano facendo vivere esperienze significative agli utenti finali.**

2009 - 2012

Laurea Specialistica in Design della Comunicazione, 110L - Politecnico di Milano

Titolo Tesi: L'interazione magica. I giochi d'azzardo e l'illusione irresistibile

La tesi ha indagato il mondo dei giochi d'azzardo attraverso la lente del design, per comprendere quali aspetti di design dell'interazione influenzino l'esperienza dei giocatori al punto da indurre in alcuni casi lo sviluppo di una dipendenza patologica.
Il risultato è stato **un modello di retorica dei giochi d'azzardo**, che affondando le proprie radici nelle teorie del game design, delle scienze cognitive e della psicologia, mette in relazione alcune delle principali dinamiche cognitive proprie del gioco d'azzardo patologico ad elementi di design e progettazione dei giochi stessi.

2006 - 2009

Laurea Triennale in Design della Comunicazione, 109/110 - Politecnico di Milano