



# La Vitali Design

Design, Art & Storytelling

Sono **Andrea Vitali, PhD in Design Designer della Comunicazione**

Aiuto aziende e liberi professionisti a **far emergere** il loro **valore, accelerando** i **processi creativi** che danno forma concreta alle loro visioni.

**Ascolto, disegno, scrivo.**

Ho il cuore sparso per il mondo.  
Sono in viaggio.

Via Toti 37 - INT 3  
36051 CREAZZO  
(Vicenza) IT

[www.andreavitalidesign.it](http://www.andreavitalidesign.it)

andrea@andreavitalidesign.it  
+39 375 80 32 246

## Chi è La Vitali...

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 Communication Designer e illustratrice per clienti internazionali e liberi professionisti.

Ho il cuore sparso per il mondo.  
Viaggio per lavoro e voglia di crescere.

## 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

## Spoiler

ho scritto un libro, esce nel 2025

## La mia parte più creativa e consapevole

**Nareda Danarè**

## ESPERIENZA PROFESSIONALE

**11/2022 - Oggi**

### Direttrice Creativa e Designer della comunicazione

Collaboro con aziende, liberi professionisti e startup come direttrice creativa per progetti di **comunicazione visiva, trattamento di contenuti** e **progettazione esperienze**.

Mi occupo principalmente di:

- branding e identità visiva;
- progetti grafici per la comunicazione interna e/o formazione per la stampa e il digitale;
- presentation design e storytelling;
- illustrazione.

Ho una forte propensione alla collaborazione e mi sento a mio agio con team internazionali, lavorando sia in inglese che in italiano e garantendo una comunicazione efficace e un allineamento tra diverse culture.

Come freelance, sono altamente motivata e abile nella gestione autonoma dei progetti, rispettando le scadenze e consegnando risultati in linea con gli obiettivi dei clienti.

### Docente di Presentation Design

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

**04/2022 - 04/2023**

### Tribe Lead per **Creative Harbour**

Le esperienze Creative Harbour sono due settimane di **co-living e co-working per gruppi fino a 12 persone**, che permettono di mettersi alla prova in un contesto diverso e lontano da casa, e apprendere cosa significa per davvero integrare vita e lavoro in modalità smart working.

In veste di Tribe Lead, per un anno, ho guidato e organizzato le attività di tre esperienze a Fuerteventura, assicurandomi che per tutti i partecipanti l'esperienza fosse positiva e costruttiva. La sfida principale di questa opportunità, è stata garantire sempre un contesto sicuro dove tutti potessero sentirsi liberi di vivere e esprimere idee, emozioni e riflessioni in un contesto nuovo.

**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**;
- partecipato a **progetti di ricerca e mappatura di strumenti e processi interni** per l'identificazione di nuove soluzioni e aree di miglioramento;
- ho **facilitato 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.

**2013 - 2016**

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

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



**Strumenti con cui lavoro  
e competenze con cui mi sono  
messa in gioco**

#### Design Software

Illustrator

Photoshop, Indesign

After Effects/Premiere

#### Presentation Design Tools

Keynote, Powerpoint etc.

#### UX/UI, Web Design Platform

Figma

Wordpress + Elementor

#### Learning Design Tools

Rise 360°

#### Workspace and communication tools

Microsoft 365, Slack, Google, Miro

#### Code and Development

Javascript, C#, Arduino

#### Visual Communication

#### Content Design e storytelling

#### UX Design/Research

#### Learning Design

#### Game Design

#### Workshop Facilitation

#### Problem setting (e problem solving)

#### Cognitive Science

#### Project Management

#### Meditation and listening skills

#### Competenze linguistiche

**Italiano:** Madrelingua

**Inglese:** Livello B2

**Spagnolo:** Livello B2

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

**2013 - 2016**

**PhD in Interaction 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**

**[UCLA GAME LAB](#) - Design and Media Lab Department, Los Angeles - Visiting Researcher**

Durante l'anno accademico 2015-2016 ho avuto la possibilità di completare la ricerca di dottorato in un laboratorio di ricerca internazionale, 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**

**Scuola Civica di Milano - Narrative Game Design & Interactive Storytelling - corso estivo erogato da We Are Muesli**

Un corso intensivo di una settimana durante la quale suddivisi in team di lavoro, abbiamo **ideato, scritto e programmato un videogioco narrativo utilizzando la piattaforma Ren'py.** L'obiettivo del corso era 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.**

**09/2015**

**HEADSTART International School for Indie Game Development, Antwerp, Belgium**

**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 progettuali a livello interattivo e sensoriale influenzino l'esperienza dei giocatori a tal 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 mette in relazione alcune delle principali dinamiche cognitive proprie del gioco d'azzardo patologico a degli elementi di design e progettazione dei giochi stessi.

**2006 - 2009**

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