

Alessandro Anglani - CURRICULUM

Data e luogo di nascita: 09/06/1992, Acqui Terme (AL), Italia
Residenza: 76121 Barletta (BT)
Domicilio: 20128 Milano (MI)
Lingue: Italiano (madrelingua), Inglese (ottimo)
dialetto piemontese e pugliese (buono)
P. IVA: 08482060723
Codice exENPALS/INPS: 2516785
Contatti: +39 329 7643399
alessandro.anglani92[at]gmail.com
amministrazione[at]alessandroanglani.com



Sito web: <https://alessandroanglani.com>



Esperienza lavorativa:



Founder, CEO e Game Director di CHRONES. SRL | 2023 - oggi | Italia e Europa

Amministro la mia start-up innovativa che offre soluzioni di game design e live experiences interattive, produzione di giochi, videogiochi e simulazioni in VR con focus sullo storytelling. Ho gestito l'intero ciclo produttivo di oltre 25 progetti di ricerca e sviluppo, supervisionando TRL, risultati finali, milestone e KPI. Le mie responsabilità principali includono la definizione di roadmap, tempistiche, budget, fornitori, gestione dei contratti e controllo qualità. Coordino e fornisco indicazioni strategiche a team multidisciplinari (sviluppatori, performer, ricercatori, designer, stakeholder istituzionali). Mi occupo della pianificazione operativa utilizzando Gantt e WBS, della gestione dei rischi, della conformità, dell'audit e della governance, nonché della rendicontazione tecnica e amministrativa per le sovvenzioni nazionali e internazionali (MISE, Lazio, Puglia, Lombardia, UE). Adotto metodologie AGILE (Scrum, Kanban) per la produzione di software e XR, utilizzando strumenti come Jira, Trello, ClickUp e Miro.



Professore a Contratto | a.a. 2023 - 2025 | Milano
presso l'Università Statale degli Studi di Milano

Laboratorio Didattico "Contenuti digitali e narrazioni interattive per il Teatro" nel Corso di Studio Musica, Culture, Media, Performance. Cultore della Materia per il corso "Drammaturgia Multimediale" a cura della Prof.ssa Anna Maria Monteverdi.



Docente e Formatore nell'ambito della | 2024 - oggi | Italia
Transizione Digitale, Gamification e Videogiochi



Attraverso workshop sincroni e asincroni, in remoto e in presenza, in collaborazione con Fondazione Golinelli, Howay Srl, Sciara Progetti, Retablo ETS, ho potuto avviare percorsi di formazione su ICC 4.0, Tecnologie Abilitanti, Metaverso, AI, Interactive Storytelling, AR VR MR, Creazione di Videogiochi e Gamification grazie al Fondo Europeo "Next Generation EU", al Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza e al PR Lombardia FSE+ 2021 2027.



Autore di format educativi / formativi / coaching / | 2022 - 2025 | Italia
networking / empowering / intrattenimento

"DNA: Decifrare, Narrare, Agire" (2025): format laboratoriale investigativo per studenti che unisce scienze forensi, storytelling e design thinking. Un'indagine interattiva per risolvere un misterioso caso di scomparsa, analizzando dati genetici reali e ricostruendo moventi, indizi e narrazioni. "Match Mixer" (2024): format per fiere ed eventi dal vivo in cui è possibile far incontrare stakeholders, investitori, business angels o anche fortunati visitatori con start-up, aziende e imprenditori in maniera divertente ed efficace, riprendendo lo schema degli

appuntamenti al buio. "NOVA" (2022): il primo progetto in Italia per lo sviluppo di formati nell'ambito dello spettacolo dal vivo attraverso una gara per l'innovazione.



Ricercatore presso l'Università di Torino | 2021 - 2022 | Torino

Assegnatario del Progetto DoppioGioco per l'Università di Torino - StudiumLab - Officine Sintetiche (2021). Borsa di studio "Realizzazione di un sistema di storytelling interattivo su piattaforma web per il progetto MoVITO" a favore della sensibilizzazione sulle api selvatiche (2022).

ab

**Sviluppatore, Game Design e Gamification
Freelance** | 2020 - oggi | Italia

B2B. Gamification (aziendale, museale, applied games, giochi di ruolo), Unreal e Unity Engine, VR/AR/XR, Roblox, Scratch. Vincitore del bando Bellezza e legalità per una Puglia libera dalle mafie per il progetto #illustraimontidauni (2021); vincitore del bando Bellezza e legalità per una Puglia libera dalle mafie per il progetto "La via Francigena del Sud" (2022).



Ideatore e sviluppatore di SEPHIROT® | 2018 - oggi | Mondo

Ho creato un sistema di Interactive Storytelling che converte qualsiasi storia in uno scenario di simulazione in cui puoi essere tu il protagonista, fondendo Teatro e Game Design. Menzione nel "Libro bianco sullo spettacolo digitale dal vivo in Italia", a cura di Argano e Arcagni (2025). Vincitore di "MVP Factory" di Apply, Startup Italia, Radix, Nana Bianca col supporto di Ministero della Cultura e Invitalia, in forma VR (2025). Vincitore di "COBO Tech Transfer" a cura di Comune di Bologna, MIMIT, FSC, CTE COBO, in forma VR (2025). Vincitore del bando "Life is Live" di Fondazione Cariplo e Smart Italia, in forma di spettacolo (2023 e 2024). Vincitore del bando "Boost Your Ideas" di Laziolnova, in forma VR (2023). Progetto finalista di Start Cup Puglia e vincitore del premio speciale CETMA - Transizione Digitale e premio speciale SPRINTX - Impact Hub Bari, in forma VR (2023). Paper "Sephirot - il Gioco: passaggio tra rappresentazione e simulazione": Connessioni Remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia, n.3, 200-221 (2022); Presentazioni del case study: onLive campus del Torino Film Industry (2023), Intermediality in Theater & Performance sponsored panel del IFTR World Congress, Reykjavik (2022), ADV Gathering del Roma Europa Festival, Roma (2022) Italian Community Panel al V EASTAP Congress, Piccolo Teatro di Milano (2022). Vincitore del bando "Sostegno alle startup innovative nel settore dei videogame" dell'Istituto Luce Cinecittà e Laziolnova, in forma VR (2022). Progetto semifinalista alla Biennale College Teatro - Registi Under 30 (2019 e 2020).

ab

**Programmatore, Web Designer, Social Media
Manager Freelance** | 2014 - oggi | Mondo

B2B e B2C. Comunicazione per personaggi pubblici, cool-hunting, staging guerrilla marketing, marketing relazionale, storytelling, creatività, intermediazione, lead generation, SEO, blogging, Facebook e Instagram ads, web analytics, utilizzo delle AI DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion, fundraising tramite piattaforme di crowdfunding.

ab

Attore, performer, regista e autore Freelance | 2011 - oggi | Mondo

In teatro, cinema, radio e pubblicità, produzioni nazionali e internazionali (vd. Curriculum Artistico). Utilizzo e creazione di proiezioni dinamiche tramite programmi di videomapping (ISADORA). Coordinamento e amministrazione in ambito di associazionismo. Fondatore di ADV - Arti Digitali dal Vivo, gruppo transdisciplinare di accademici, ricercatori e artisti che indaga e propone studi tecnologici nelle arti performative (2022). Ideatore del workshop "Let 'em feel your presence", incentrato su propriocezione e digital identity, presso il Watermill Center, NY (2019).

Titoli di studio:

Laurea in Informatica Magistrale

2024 - in corso - Università Statale di Milano

Intelligenza artificiale e Machine Learning: agenti intelligenti, ricerca e pianificazione, ragionamento probabilistico, metodi statistici per ML, reinforcement learning, modelli affettivi e cognitivi per l'interazione uomo-IA; Dati, rischio e sicurezza: modellizzazione quantitativa del rischio, decision-making in condizioni di incertezza, governance dei dati conforme al GDPR, data governance, algoritmi di riconoscimento biometrico e autenticazione sicura; Business e sistemi informativi: valore delle informazioni, analisi dei processi, process mining, knowledge uplift models, governance degli IS e analisi dei guasti, trasformazione digitale e architetture aziendali; Tecnologie multimediali, XR e di gioco: grafica 3D in tempo reale, architetture di sistemi multimediali, modelli di interazione e usabilità, tecniche di IA nei motori di gioco, pathfinding e behaviour trees, progettazione e sviluppo di giochi multiplayer online scalabili e architetture di rete.

Certificato competenza inglese (C1) Laurea Informatica Magistrale

2025 - Università Statale di Milano

Grammatica, lessico e pratica di linguaggio specifico in ambito informatico, English for Business C1 ADVANCED (CAE), erogato dal dipartimento SLAM dell'Università di Milano.

Master I Livello "Game Design per la valorizzazione del territorio e del patrimonio culturale"

2023 - Università degli Studi di Camerino

Storia e teoria del videogioco, Game studies e analisi del linguaggio videoludico, Sceneggiatura e Design Thinking per videogiochi, Game Design, Narrative Design, Location Scouting, Racconto Storico, Musei Interattivi, Programmazione Object-Oriented e Event-Based, Unity Engine, Software Project Management, Intelligenza Artificiale e Machine Learning, Mobile Gaming, UX e UI, Virtual Reality, Videogame Security, Edutainment.

Diploma del Corso Superiore per Attore di Prosa

2017 - Scuola di Teatro di Bologna
Alessandra Galante Garrone

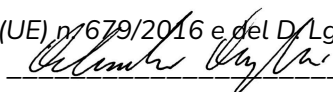
Recitazione teatrale, cinematografica, radiofonica, analisi e tecnica dei movimenti, mimo e pantomima, danza, coreografia, biomeccanica, teatrodanza, metodo Laban, voce, dizione e fonetica, canto (tessitura vocale: Baritenore), lavoro sullo spartito, tecniche di improvvisazione, maschere teatrali (Lecoq, Decroux), Commedia dell'Arte, clown, composizione scenica, coro e coralità, acrobazia e tecnica aerea (tessuti, cerchio, trapezio), public speaking, organizzazione e promozione di eventi, arte, spettacolo. Conoscenza del solfeggio cantato. Strumenti musicali: chitarra, flauto, percussioni.

Laurea in Informatica e Comunicazione Digitale

2014 - Università di Bari A. Moro

Algoritmi e strutture dati, utilizzo e progettazione di DB Relazionali, Linguaggi e markup (Xhtml, HTML5, Apache, MySQL, PHP, Javascript, Java, C, C++, C#, Python, Assembly) sviluppo Web 2.0 con strumenti opensource e su CMS avanzati (Joomla, Wordpress), applicativi Windows Office, Computer Grafica, applicazioni editoriali, authoring & editing video, sviluppo e potenziamento dell'interfaccia grafica di un sito o un programma, social media marketing e management, communication strategy, sicurezza e giuridica dell'informatica, matematica discreta e analisi matematica, fisica degli elementi, Interazione Uomo-Macchina, Sistemi Intelligenti per la Comunicazione Digitale, Psicologia della Comunicazione. Tesi di laurea in Psicologia della Comunicazione Digitale "Cultura 2.0: Prospettive di potenziamento comunicativo di un evento culturale pugliese".

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Reg. (UE) n°679/2016 e del D.Lgs. 101/2018



Alessandro Anglani - CURRICULUM SPETTACOLO

TEATRO:

<i>Anno</i>	<i>Spettacolo/produzione</i>	<i>Diretto da/Produzione</i>	<i>Ruolo</i>
2024	SEPHIROT®: Soda	Alessandro Anglani, CHRONES.	Autore, Direttore, Visual
2020-2024	Il Colloquio	Teatro Kismet, Associazione Malalingua	Attore
2023	SEPHIROT®: Marino	Alessandro Anglani, CHRONES.	Autore, Direttore, Visual
2022-2023	SEPHIROT®: La Volpe e il Corvo	Alessandro Anglani, CHRONES.	Autore, Direttore, Visual
2023	Seagull Dreams	Irina Brook, Teatro Biondo Palermo	Autore, Aiuto regia
2022	SEPHIROT®: L'Aquila e la Volpe	Alessandro Anglani, CHRONES.	Autore, Direttore, Visual
2022	SEPHIROT®: Cyrano (uno studio)	Alessandro Anglani, CHRONES.	Autore, Direttore, Visual
2021-2022	SEPHIROT®: Il Soldatino di Stagno	Alessandro Anglani, CHRONES.	Autore, Direttore, Visual
2018-2021	Oedipus Rex	Robert Wilson, Change Performing Arts	Performer, Voiceover
2021	Else or the January Blues	Andolina, Anglani, Dietzel	Visual
2020	SEPHIROT®: Montecchi e Capuleti	Alessandro Anglani, CHRONES.	Autore, Direttore, Visual
2019	Correspondences	LEIMAY, Ximena Garnica e Shige Moriya	Performer
2019	Woman on the phone	CocoRosie, Bianca Casady	Performer
2019	SEPHIROT®: Eliogabalo	Alessandro Anglani, CHRONES.	Autore, Direttore, Visual
2019	#Dasvidanya	Alessandro Anglani	Regista, Visual, Attore
2017	Sogno di una notte di mezza estate	Lorenzo Salveti	Attore
2017	Zio Vanja	Roberto Marafante	Aiuto regia
2017	Le mie amiche Ana e Mia	Teresa Pasquini	Aiuto regia
2017	Aspetta te stesso	Carlo Dilonardo	Attore
2017	L'anima buona del Sezuan	Renata Palminiello	Attore
2016	Un Sogno	Walter Pagliaro	Attore
2015	Elektra	Guy Joosten, Lothar Zagrosek	Mimo
2015	Il suono giallo	Franco Ripa di Meana, Marco Angius	Performer
2015	Santo Genet	Armando Punzo	Mimo
2011	Il Castello	Giorgio Barberio Corsetti	Mimo

VIDEO:

<i>Anno</i>	<i>Film</i>	<i>Diretto da/Produzione</i>	<i>Ruolo</i>
2024	Conad Istituzionale (spot)	The Box Films	Attore
2022	Idealista (spot)	Gibbo&Lori, Alessio Lauria, The BigMama	Attore
2019	Red Baggage (film)	Christiano Evans, Roberto Russo	Attore
2018	Il Capolavoro (corto)	Francesco Verdi, Marcello Italia	Attore
2018	Sensi (corto)	Fabrizio Eftekhari	Attore
2018	The Screenplay (corto)	Sara d'Ottavio - KINOvarco	Attore

AUDIO:

<i>Anno</i>	<i>Produzione</i>	<i>Autori/produttori</i>	<i>Ruolo</i>
2023	I mari segreti della Puglia	Dario Cannizzaro, Luca Melchionna, Audio Machineria, Brand&Soda	Voiceover

2023	Podcast Squarci di Storia - Il Gigante di Padova	Massimo Manzo	Voiceover
2023	Podcast Squarci di Storia - La Disfida di Barletta	Massimo Manzo	Voiceover
2018	Conception – la genesi della perfezione	Eugene Pitch	Narratore audiolibro
2013	Mattinatissima	RadioSV Television	Speaker

Formazione:

International Summer Program

2019 - *Watermill Center, NY*

con Robert Wilson, Philip Glass, Lucinda Childs, Godfrey Reggio, Jennifer Koh, Penny Arcade, Isabella Rossellini, Eddie Peake, Meg Harper.

Dalla Drammaturgia tradizionale all'Algoritmo. Teatro e Sistemi Complessi.

2018/19 - *Artisti Riuniti*

con Pietro Maccarinelli, Guido Chiarotti, Max De Carolis, Mario Sesti, Luca De Dominicis, Luca Fornari, Carlo Longo, Marco Malvaldi, Maria Teresa Pizza, Andrea Tacchella.

Workshop "KISS"

2018 - *46° Biennale College Teatro*

con Jakop Ahlbom.

Lezioni di doppiaggio

2018 - *Fono Roma*

con Gianluca Crisafi, Davide Lepore.

Percorso di Alta Formazione per Attori "Intersezioni e nuovi linguaggi: Teatro, musica, circo"

2016/17 - *Scuola di Teatro di Bologna
Alessandra Galante Garrone*

con Cesar Brie, Vittorio Franceschi, Mario Gonzalez, Walter Pagliaro, Renata Palmiello, Ariadna Gilabert Corominas, Eric Stieffatre.

Laboratorio di drammaturgia "Leggende d'oro: le vite dei santi"

2017 - *10° ed. Napoli Teatro Festival*

con Laura Curino.

Guida pratica per attori 'non bravi'

2017 - *Teatro PIMOFF*

con Milena Costanzo, Camilla Barbarito, Filippo Monico, Francesco Pennacchia.

Workshop "1984 – Think different"

2016 - *44° Biennale College Teatro*

con Fabrice Murgia.

Corso Superiore per Attore di Prosa

2014/16 - *Scuola di Teatro di Bologna
Alessandra Galante Garrone*

con Vittorio Franceschi, Marco Cavicchioli, Claudia Busi, Renata Palmiello, Paolo Benedetti, Massimo Marino, André Casaca, Gabriele Tesauri, Valentina Franchino, Valentino Corvino, Giacomo Sacenti.

Dirigere gli attori su un set cinematografico

2015 - *Cineteca di Bologna*

con Giovanni Veronesi.

Workshop "Apulia Musical 2013"

2013 - *Comune di Palagianello*

con Lena Biolcati, Stefano Bontempi, Gillian Bruce, Giancarlo Capito, Silvia Di Stefano e Andrea Verzicco.

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Reg. (UE) n. 679/2016 e del D. Lgs. 101/2018

