

## Informazioni personali

Nome e Cognome **Alberto Calleo**  
Indirizzo di residenza  
Cellulare  
E-mail  
Cittadinanza  
Data di nascita  
Sesso

## Esperienza professionale

Date *Novembre 2021 – In corso*  
Lavoro o posizione ricoperti **Assegnista di ricerca – PhD Student**  
Principali attività e responsabilità Attività di ricerca sul tema “Spazi e attrezzature analogici e digitali per il retail. L’impatto delle tecnologie abilitanti nella riprogettazione degli spazi e dei processi di distribuzione delle merci e dei servizi”.  
Presso *Advanced Design Unit – Dipartimento di Architettura, Università di Bologna*  
Date *2023*  
Lavoro o posizione ricoperti **Progettista architettonico per il progetto di risanamento, riqualificazione, restauro e valorizzazione del “Giardino Segreto”, Palazzo Ducale di Pesaro**  
Principali attività e responsabilità Realizzazione del rilievo con strumentazione laser scanner. Collaborazione alla progettazione architettonica, alla redazione degli elaborati tecnici e alla realizzazione di rendering architettonici e animazioni con tecnologia real-time.  
Presso *Progetto realizzato in collaborazione con RTP, mandataria Arch. Roberta Martufi.*  
Date *2021*  
Lavoro o posizione ricoperti **Progettista architettonico per il progetto di riqualificazione di Piazza Scaravilli, Bologna.**  
Principali attività e responsabilità Realizzazione progetto architettonico, dettagli costruttivi, rendering e animazioni.  
Presso *Progetto realizzato in collaborazione con Venturi Ingegneria per Alma Mater Studiorum Università di Bologna.*  
Date *Luglio 2019 – Ottobre 2021*  
Lavoro o posizione ricoperti **Assegnista di ricerca**  
Principali attività e responsabilità Attività di ricerca nell’ambito del progetto “Design prototyping and modeling in advanced design process”. Le attività si inseriscono all’interno del progetto POR FESR Super Craft – Smart Utility Platform for Emilia-Romagna Craft.  
Attività di ricerca applicata con diverse aziende del territorio tra cui: *Galletti S.p.A., HerAcademy (Gruppo Hera), Acantho S.p.A. (Gruppo Hera), Fomir S.r.l., for.me.sa S.r.l., Motorissima S.r.l., Corradi S.r.l., Methis Office Lab, Aerre Italia.*  
Co-relatore di tesi di Laurea in Design del prodotto industriale e Laurea Magistrale in Advanced Design dei prodotti.  
Presso *CIRI ICT e Dipartimento di Architettura – Università degli Studi di Bologna*  
Date *Dicembre 2018 – Giugno 2019*  
Lavoro o posizione ricoperti **Incarico di collaborazione coordinata e continuativa per le esigenze dei Dipartimenti di Architettura**  
Principali attività e responsabilità Collaborazione ad attività di organizzazione, co-progettazione e gestione di relazioni industriali del CdL in Design del Prodotto Industriale e del CdLM in Advanced Design e della ricerca sperimentale nel design per i beni strumentali.  
Presso *Dipartimento di Architettura – Università degli Studi di Bologna*

Date	<i>Novembre 2017 – Luglio 2018</i>
Lavoro o posizione ricoperti	<b>Collaborazione con il Dipartimento di Scienze e Tecnologie Agro-Alimentari</b>
Principali attività e responsabilità	Attività di ricerca sperimentale e bibliografica nell'ambito dell'architettura e dell'ingegneria agraria con particolare riferimento agli aspetti legati alla sostenibilità ambientale e all'utilizzo di materiali da costruzione non convenzionali. Progettazione, modellazione e visualizzazione di edifici agro-industriali.
Presso	DISTAL – Università degli Studi di Bologna
Date	<i>Settembre 2017 – Giugno 2019</i>
Lavoro o posizione ricoperti	<b>Attività di design per azienda operante nel settore dei prodotti per la prima infanzia</b>
Principali attività e responsabilità	Branding, packaging design, UI design per sito web, illustrazioni, impaginazione manuali e cartellonistica, video editing.
Per conto di	Hustle s.r.l.
Date	<i>Dicembre 2017 – Giugno 2019</i>
Lavoro o posizione ricoperti	<b>Attività di design per azienda operante nel settore dell'arredo</b>
Principali attività e responsabilità	Branding, packaging design, UI design per sito web, product design.
Per conto di	Cofete s.r.l.
Date	<i>Giugno 2018 – Agosto 2018</i>
Lavoro o posizione ricoperti	<b>Supporto alla progettazione e al coordinamento degli allestimenti</b>
Principali attività e responsabilità	Attività di supporto nelle fasi di progettazione e al coordinamento degli allestimenti per le manifestazioni estive tenutesi in Piazza Maggiore: Il Cinema Ritrovato, Sotto le stelle del Cinema 2018, Guida e basta a cura di Fondazione Cineteca
Date	<i>Ottobre 2017 – Aprile 2018</i>
Lavoro o posizione ricoperti	<b>Redazione elaborati tecnici progetto esecutivo dei padiglioni Sauli e Saffi (Forlì)</b>
Principali attività e responsabilità	Sviluppo elaborati architettonici esecutivi. Modellazione 3D e rendering. Sopralluoghi in cantiere. Incontri di coordinamento con il gruppo di progetto.
Per conto di	AUTC – Università degli Studi di Bologna
Date	<i>Ottobre 2017 – Febbraio 2018</i>
Lavoro o posizione ricoperti	<b>Collaborazione con il gruppo di progetto “Torre Biomedica” per il Policlinico S. Orsola</b>
Principali attività e responsabilità	Sviluppo progetto definitivo. Modellazione 3D e rendering. Sopralluoghi in cantiere. Incontri di coordinamento con il gruppo di progetto.
Presso	AUTC – Università degli Studi di Bologna

## Didattica

### **Dal 2019 collaboratore presso i corsi di Disegno Industriale e Advanced Design dell'Università di Bologna e Co-relatore di tesi di laurea e laurea magistrale.**

Date e luogo	17 giugno 2023 – Bologna Lezione nell'ambito dell'Executive Master Business Innovatio Design presso la Bologna Business School: <b>Merci virtuali e futuri possibili: il video gioco e forma merce nell'economia della trasformatività.</b>
Date e luogo	5 maggio 2022 - Bologna Lezione presso Bologna Consortial Studies Program – Indiana University: <b>Storia della cultura italiana del XX secolo – Design e Architettura.</b>
Date e luogo	9, 11 marzo 2022 - Bologna Tutor workshop <b>“Energy production and Lifestyle”</b> a cura del Prof. Adrian Peach, HTW Berlin, University of Applied Sciences

Date e luogo	16 Febbraio 2022 - Bologna Lezione presso Bologna Games Farm: <b>WTF are NFTs: Blockchain, NFTs, Games.</b>
Date e luogo	<i>Settembre 2019 - Bologna</i>
Lavoro o posizione ricoperti	Tutor workshop <b>“Upcycling - Merchandising evoluto”</b> Tutoraggio e coordinamento del Workshop realizzato nell’ambito del progetto europeo ROCK e promosso dal Comune di Bologna al quale hanno partecipato gli studenti del Corso di Laurea Magistrale in Advanced Design del Prodotto dell’Università di Bologna durante la Bologna Design Week 2019
Date	<i>A.A. 2018/2019</i>
Lavoro o posizione ricoperti	<b>Docente a contratto</b>
Principali attività e responsabilità	Attività di insegnamento nel modulo didattico Laboratorio di Advanced 3A C.I [cod. 81903] – Disegno Industriale 6 [cod. 81906] – [Modulo 2] – Corso di Studio in Advanced Design attivato dal Dipartimento di Architettura -
Presso	Dipartimento di Architettura – Università degli Studi di Bologna
Date	<i>2013 - 2015</i>
Lavoro o posizione ricoperti	<b>Tutor degli Studenti del Corso di Studi in Design del Prodotto Industriale</b>
Principali attività e responsabilità	Attività di collaborazione con i docenti e con il Coordinatore del Corso di Studi.
Presso	Alma Mater Università degli studi di Bologna

## Conferenze, workshop, presentazioni

Data	4 luglio 2023 <b>Innovazione in un contesto di cambiamento continuo.</b> Relatore nell’ambito dell’evento “Efficienza e Design: un nuovo approccio alla climatizzazione” organizzato da Galletti s.p.a. presso l’Ordine degli Architetti di Firenze.
Data	26 – 30 giugno 2023 Partecipazione a workshop internazionale <b>“Creative AI”</b> organizzato da Monash University – SensiLab presso Monash Prato Centre.
Data	Febbraio – luglio 2023 Organizzazione e coordinamento ciclo di workshop <b>“Rolleri Tech Champions”</b> che ha coinvolto 25 dipendenti del Gruppo Rolleri. Gestione e tutoraggio dei gruppi di lavoro. Supervisione allo sviluppo concept di progetto.
Data	10 febbraio 2023 Presentazione <b>“Mondi simulati e mondi virtuali”</b> durante il seminario “Apprendere, immaginare, progettare. Nuovi scenari per le Industrie Culturali e Creative tra design e digitale”. Università di Trento
Data	2 febbraio 2023 Presentazione <b>“Metaverse and games to activate platform dynamics”</b> durante Workshop con Tecnológico de Monterrey. Attività organizzata da Dott.ssa Valentina De Matteo
Data	19 gennaio 2023 Presentazione <b>“Digital fashion technologies &amp; practices”</b> durante “Fashion RE-volution e RE-activation” organizzato dalla Prof.ssa Francesca Zanella nell’ambito del Corso di Dottorato in Scienze filologico-letterarie, stoico-filosofiche e artistiche dell’Università di Parma
Data	20 – 22 giugno 2022 - Bologna

Supporto tecnico all'organizzazione dell'**8 Forum Internazionale del Design as a Process: Disrupting Geographies in the Design World.**

Data 22 giugno 2021 - Bologna

Supporto tecnico all'organizzazione del **Simposio Internazionale Future Design Human Body Interaction.**

Data 31 marzo 2021 - Online

**Co-organizzatore del Simposio Internazionale Future Design for Knowledge Innovation e del digital roadshow** (27 dic 2020– 23 feb 2021).

## Pubblicazioni

**Peer Reviewer per: Disegno Industriale Industrial Design, Revista Chilena de Diseño, 7<sup>th</sup> International Forum of Design and Territories, Cumulus**

Data In Press

Calleo, Alberto, **Advanced Design e Video Gioco. Strumento di indagine e spazio di progetto**, Conferenza Società Italiana Design 2023

Data In Press

Calleo, Alberto; Rosato, Ludovica, **Human + non-human creative identities. Symbiotic synthesis in industrial design creative processes**, EPIA2023 Conference

Data In Press

Rosato, Ludovica; Calleo, Alberto, **Digital fashion technologies & practices: design driven sustainable transition in fashion industry**, DIID – Special Issue

Data 2023

Calleo, Alberto; Dall'Osso, Giorgio; Zannoni, Michele, **A Systematic Analysis for Multisensory Virtual Artifacts Design in Immersive E-Sport Applications and Sim-Racing**, in: HCI in Mobility, Transport, and Automotive Systems. HCII 2023. Lecture Notes in Computer Science, Springer, «LECTURE NOTES IN COMPUTER SCIENCE», 2023, 14049, pp. 114 - 124 (atti di: HCI INTERNATIONAL 2023. 25th International Conference on. Human-Computer Interaction, Copenhagen, Denmark, 23-28 Luglio 2023) [Contributo in Atti di convegno]

Data 2022

Luca, Stefano; Misdariis, Nicolas; Calleo, Alberto, **Designing Sounds Means Designing Relationships**, «DIID», 2022, 78, pp. 128 - 135 [articolo]

Data 2022

Celaschi, F., Bonetti, F., Calleo, A., Casoni, G., Human in Digital: **Mind and body grappling with project-making in a dematerialised world**, in Proceedings of the International symposium Future Design Human Body Interaction, Bologna University Press, Bologna, s.d. [Contributo in Atti di convegno]

Data 2022

Barbieri, Luca; Calleo, Alberto; Dall'Osso, Giorgio; Rosato, Ludovica, **Natural Glitch**, in: The Ecological Turn: Design, Architecture and Aesthetics beyond "Anthropocene", Delft, TU Delft Open, CPCL Journal, 2022, pp. 187 - 201 [capitolo di libro]

Data 2021

Calleo, Alberto; Dall'Osso, Giorgio; Succini, Laura; Zannoni, Michele, **New scenarios for developing cooperative platforms for local manufacturing**, in: Design Culture(s). Cumulus Conference Proceedings Roma 2021, «CUMULUS CONFERENCE PROCEEDINGS SERIES», 2021, 2, pp. 1738 - 1751 (atti di: DESIGN CULTURE(S), Roma, 8-11/06/2021) [Contributo in Atti di convegno]

Data 2019

Dall'Osso Giorgio; Calleo Alberto, **EduMaking: Maker spaces as learning platforms**, in: FabLearn Conference. Italy 2019., 2019(atti di: FabLearn Italy 2019, Ancona, Italy, 20-22/11/2019) [atti di convegno-poster]

## Istruzione e formazione

Date *Luglio – Agosto 2022*

### **Epic Bootcamp Animation 2023 - Europe**

Principali tematiche/competenze professionali acquisite Partecipazione a percorso di formazione professionale della durata di quattro settimane promosso da Epic Games sull'utilizzo di Unreal Engine 5 per l'animazione digitale real-time.

Date *Ottobre 2022 – Dicembre 2022*

### **Visiting Researcher presso Abertay University, Dundee, Scotland**

Date *Novembre 2021 – Gennaio 2022*

### **Partecipazione a corso: Arte e cultura digitale – New Media Art**

Principali tematiche/competenze professionali acquisite Corso di analisi critica sui protagonisti, i progetti, gli ambiti produttivi e di mercato più rappresentativi della New Media Art contemporanea nel rapporto tra arte, design, tecnologia e scienza. Durata: 30 ore.

Presso Galleria d'arte Adiacenze, Online

Date *Giugno 2019*

Principali tematiche/competenze professionali acquisite **Partecipazione al corso: Introduzione all'utilizzo di Arduino con applicazioni pratiche.**

Presso FabLab Bologna - MakeInBo

Date *Febbraio – Aprile 2018*

Titolo della qualifica rilasciata **Attestato di partecipazione corso: Revit BIM**

Principali tematiche/competenze professionali acquisite Building Information Modeling per l'Architettura

Presso A – Sapiens Autodesk Authorized Training Center

Date *Dicembre 2017*

Titolo della qualifica rilasciata **Abilitazione alla professione di Ingegnere – Sezione A – Settore civile/ambientale**

Presso Alma Mater Studiorum Università degli Studi di Bologna

Date *15 Marzo 2017*

Titolo della qualifica rilasciata **Laurea in Ingegneria Edile – Architettura**

Principali tematiche/competenze professionali acquisite Laurea Magistrale a Ciclo Unico in Ingegneria Edile – Architettura LM-4  
Titolo della tesi: "Progetto di recupero urbano e architettonico del Policlinico Universitario Sant'Orsola – Malpighi" Relatore: Prof. R. Gulli, Co-relatori: Prof.ssa S. Tondelli, Ing. G. Predari

Presso Alma Mater Studiorum Università degli Studi di Bologna

Date *04/08/2013 – 17/08/2013*

Titolo della qualifica rilasciata **Attestato di partecipazione: ERASMUS Intensive Programme. European Summer School on Construction History. CH.ESS 2013**

Principali tematiche/competenze professionali acquisite "The role of timber in construction – between tradition and innovation". Partecipazione a seminari, rilievi sul campo e workshop in gruppi internazionali. Presentazione ricerca: "Timber shoring and supporting systems for damaged buildings".

Presso Universitat der Bundeswehr, Munchen

Date	31-01/03/2012
Titolo della qualifica rilasciata	<b>Workshop: Grasshopper // Clever Skin</b>
Principali tematiche/competenze professionali acquisite	Introduzione al design computazionale attraverso l'utilizzo del plug-in Grasshopper per Rhinoceros. Il tema del workshop è lo studio di una facciata intelligente che reagisce a stimoli esterni e a condizioni variabili, scomponibile in pannelli numerati e sviluppabili su piani.
Presso	Co-de-it
Date	15 Giugno 2011
Titolo della qualifica rilasciata	<b>Attestato di Grafico Multimediale</b>
Principali tematiche/competenze professionali acquisite	Corso di modellazione e rendering con software Rhinoceros
Presso	CEFI Informatica
Date	19/4/2010 – 23/4/2010
Titolo della qualifica rilasciata	<b>Attestato di partecipazione al corso: Abruzzo Project: Local Identity in a Damaged Place</b>
Principali tematiche/competenze professionali acquisite	Tecniche di rilievo e rappresentazione dell'architettura. Seminari sui temi dell'identità locale e sui possibili scenari di intervento per il recupero del territorio post sisma.
Presso	ESUA – European School of Urbanism and Architecture
Date	2008
Titolo della qualifica rilasciata	<b>Diploma di superamento dell'Esame di Stato – Liceo Scientifico</b>
Presso	Liceo Scientifico A. Romita
Date	Agosto 2007
Titolo della qualifica rilasciata	<b>Diploma en Español con lengua extranjera (nivel inicial)</b>
Presso	Instituto Cervantes
Date	Giugno 2007
Titolo della qualifica rilasciata	<b>Certificate in ESOL Advanced English C1</b>
Presso	University of Cambridge

## Capacità e competenze linguistiche

Madrelingua(e) **Italiano**

Altra(e) lingua(e) **Inglese, Spagnolo**

*Valutazione competenze linguistiche certificate*

	Comprensione		Parlato		Scritto
	Ascolto	Lettura	Interazione orale	Produzione orale	
<b>Inglese</b>	C1	C1	C1	C1	C1
<b>Spagnolo</b>	A2	A2	A2	A2	A2

## Capacità e competenze tecniche e informatiche

Conoscenza avanzata dei software Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign, Blender3d, Rhinoceros, Autocad.

Ottima conoscenza di Unreal Engine 5 per la gestione di rendering in real-time e la prototipazione di videogames, esperienze interattive e realtà virtuale (VR).

Buona conoscenza dei software Adobe Premier, Adobe XD, Adobe After Effects, Clo3D, Marvelous Designer, Zotero e del pacchetto Office 365.

Conoscenza base di Arduino, Processing, Grasshopper, Revit Architecture.

Ottime capacità di gestione strumenti di prototipazione rapida (stampanti 3d SLA, FDM e laser cutter) e ottime competenze nell'ambito della prototipazione analogica tradizionale (lavorazione legno, realizzazione stampi silconici, termoformatura, lavorazione cuoio, resina).

## Altre informazioni

Patente B

Date 05/03/2013 – 23/04/2013 - Presso Valle Lavino Onlus

Titolo della qualifica rilasciata **Attestato di frequenza del Corso di Primo Soccorso**

Bologna, 31 luglio 2023

*Consapevole che le dichiarazioni false comportano l'applicazione delle sanzioni previste dall'art. 76 del D.P.R. 445/2000, dichiaro che le informazioni riportate nel curriculum vitae corrispondono a verità.*

*Sono consapevole che le dichiarazioni false comportano l'applicazione delle sanzioni dell'art. 384 C.P e dell'art. 76 del Decreto del Presidente della Repubblica 445/2000. Dichiaro che le informazioni inserite nel mio curriculum corrispondono a verità.*

*Ai sensi dell'art. 46 e 47 del DPR 445/2000, dichiaro che le informazioni inserite nel mio CV corrispondono a verità, essendo consapevole dell'eventuale applicazione dell'art.76 dello stesso articolo in caso di dichiarazione mendace.*

*Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel cv ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali" e del GDPR (Regolamento UE 2016/679).*

Bologna, 31 luglio 2023