



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome **DRESSENO ANDREA**

ESPERIENZE LAVORATIVE

- Date (da – a) **DA MARZO 2002 A GENNAIO 2023**
- Nome dell'azienda e città **FONDAZIONE CINETECA DI BOLOGNA, BOLOGNA**
www.cinetecadibologna.it
- Tipo di società/ settore di attività **Conservazione, diffusione e restauro del patrimonio cinematografico e audiovisivo**
- Tipo di impiego **Contratto a tempo indeterminato**
- Principali mansioni e responsabilità **Dal 2002 al 2015, **acquisizione digitale** dei documenti e delle fotografie del fondo **Chaplin**. Da marzo 2006 incarico esteso allo **studio e al trattamento** dei documenti. Accoglienza e gestione dei ricercatori italiani e stranieri. Trasporto e riordino dei documenti.**

Da marzo 2009 a dicembre 2021, fondatore e responsabile dell'**Archivio Videoludico**. Mansioni: **gestione e catalogazione** del fondo di videogiochi, libri e tesi. **Promozione social**. **Tutoraggio** studenti e laureandi; **lezioni universitarie** (presso la Facoltà di Scienze della Formazione e presso la Facoltà di Lettere e Filosofia di Bologna) e organizzazione **laboratori videoludici per le scuole** medie e superiori.

Partecipazione, in veste di co-coordinatore, al **progetto di ricerca** promosso da Corecom Regione Emilia-Romagna e Cineteca di Bologna negli anni 2017/2018. Titolo del progetto di ricerca: Conosci il PEGI? Uso dei videogiochi tra i 10 e i 13 anni in Emilia

Partecipazione come **relatore a convegni ed eventi** dedicati al medium videoludico, tra cui: Lucca Comics & Games, Festival dell'Immaginario di Perugia, Festivaletteratura di Mantova, Kristiansand Children's Film

Festival, Mestre Film Festival e I Play Videogames, Seminario V-Must – Cineca di Bologna, Sguardi In/Quieti (Bari), Games Forum - Parlamento Italiano, Level One; partecipazione a trasmissioni radiofoniche (Radio Città Fujiko) e televisive (Smart&App, La3 tv).

Curatore e organizzatore delle edizioni 2010 e 2011 della manifestazione “**Far Game**. Le frontiere del videogioco tra industria, utenti e ricerca”, iniziativa nata dalla collaborazione tra la Cineteca, la cattedra di Semiotica dei nuovi media del Dipartimento di Discipline della Comunicazione dell’Università di Bologna e alcuni tra i maggiori editori videoludici operanti in Italia (Microsoft, Nintendo, Sony, Ubisoft).

Dal 2011 al 2019, **co-organizzatore di Sviluppaparty**, la festa degli sviluppatori di videogiochi italiani. Dal 2011 al 2013 **membro del comitato scientifico del Premio Wired**, volto a premiare le migliori tesi di argomento videoludico. Dal 2014 al 2021 promotore e membro del comitato scientifico del **Premio AV** per le migliori tesi sul videogioco.

Nel maggio 2011, collaborazione con la **Bottega Finzioni** di Carlo Lucarelli per ideazione e organizzazione di incontri dedicati alla scrittura per videogiochi. Per l'anno 2012 supervisore Area Videogame dei corsi della Bottega Finzioni.

Da dicembre 2021 a gennaio 2023, bibliotecario e addetto agli archivi non filmici presso la Biblioteca Renzo Renzi.

- Date (da – a)
- Nome dell’azienda e città

DA SETTEMBRE 2016 A OGGI

ASSOCIAZIONE IVIPRO, CASTELLO D'ARGILE (BO)

www.ivipro.it

- Tipo di società/ settore di attività

Associazione culturale, supportata da IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association) e Associazione Italian Film Commissions, che ha l'obiettivo di agevolare la produzione di **videogiochi ambientati in Italia o legati alla cultura e alla storia italiana e di diffondere la cultura del videogioco in Italia**

- Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

Ideatore del progetto, socio fondatore e presidente dell'Associazione

- Gestione dei **rapporti con le istituzioni e gli studi di sviluppo**;

- **Coordinamento** delle attività istituzionali e commerciali;

- **Organizzazione di seminari ed eventi** pubblici di alfabetizzazione e diffusione della cultura videoludica applicata al territorio e al patrimonio (tra questi gli **IVIPRO DAYS**, appuntamento annuale italiano dedicato al videogioco come risorsa per raccontare il territorio e il patrimonio culturale); ideazione e coordinamento **corsi di game design per il territorio**;

- **Progettazione scientifica** e attività **didattica nelle scuole** e nelle **università** (vedi anche Master in Game Design per la valorizzazione dei

territori e del patrimonio culturale dell'Università di Camerino e percorsi Press Start to Learn, Play/Ground, Metacampus svolti nell'ambito dei bandi Cinema e Immagini per la Scuola);

- Attività di **ricerca e mappatura** del territorio italiano; stesura di **articoli di approfondimento** e report scientifici per il portale IVIPRO;
- Membro del comitato scientifico del **Premio IVIPRO** per le migliori **tesi di laurea** sul videogioco;
- Supporto **bando Playable Bologna**, promosso nel 2018 dal Comune di Bologna;
- Supervisione organizzativa **residenza artistica** "Urban Histories Reloaded" per lo sviluppo di un videogioco che racconti la città di Padova. Iniziativa realizzata con il sostegno del MiBACT e di SIAE, nell'ambito del programma "Per Chi Crea";
- **Promozione social** delle attività dell'Associazione;
- Dal 2018 al 2022, **membro della giuria** del Best Applied Games @ Rome Video Game Lab;
- **Curatore** track "Territorio, Historia y Tradiciones" nell'ambito di CIVIS - **Conferencia Internacional sobre Videojuegos e Impacto Social** (Malaga, 18-19 novembre 2024), promossa da Video Games Without Borders e finanziata dal Ministero della Cultura spagnolo;
- Lavoro di **ricerca narrativa** per il videogioco *The Umbrian Chronicles* (Entertainment Game Apps, 2020); **producer, sceneggiatore e game designer** per il videogioco *A Painter's Tale: Curon, 1950* (Monkeys Tales Studio/IVIPRO, 2021), **game designer e narrative designer** per i videogiochi *Toursikon* e *InMente - Isole di Memoria* (Effenove, 2022/2024).

Partecipazione come **relatore** a numerosi eventi dedicati all'utilizzo del videogioco come strumento divulgativo e di promozione territoriale. Tra questi, a titolo esemplificativo: Get Ready: l'industria sarda del videogame ai blocchi di partenza (Cagliari, 26 gennaio 2018); Training IFC 2018 (Firenze, 2 febbraio 2018); Tempo di Libri (Milano, 9 marzo 2018); Rome VideoGame Lab (Roma, 4 maggio 2018 e 11 maggio 2019); Campus Party (Milano, luglio 2018); Sarnano Comix (5 maggio 2019); Nòt Film Fest (31 luglio 2019); Playable Italy (Istituto G. Galilei Gorizia, 24 gennaio 2020); Playable Italy (Cinematica Festival, 18 giugno 2020); Pane e Internet (29 aprile 2021); Crossing Siena (26 maggio 2022); Gradara Ludens (30 settembre 2022); R2B - Research to Business (Bologna, 9 giugno 2023); Sono solo giochi - Rondò dei talenti (15 dicembre 2023); BiblioGoal (24 aprile 2024), Be.Cultour (4 giugno 2024); Sarnano Comix (21 settembre 2024), Visioni Verticali (23 novembre 2024).

• Date (da – a)

DA APRILE 2022 A DICEMBRE 2023

- Nome dell'azienda e città **IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association), MILANO**
www.iideassociation.com
Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia
- Tipo di società/ settore di attività
 - Tipo di impiego Consulenza
 - Principali mansioni e responsabilità Curatore edizione 2022 di Press Start - Video Game Student Conference (Milano, 7-8 ottobre 2022); consulenza per censimento game developer italiani 2023 e realizzazione nuovo sito
- Date (da – a) DA GIUGNO 2014 A MAGGIO 2022
- Nome dell'azienda e città **EVEREYE.IT**
www.everyeye.it
Magazine online dedicato ai videogiochi
- Tipo di società/ settore di attività
 - Tipo di impiego Collaboratore
 - Principali mansioni e responsabilità Realizzazione di recensioni e anteprime; inviato a eventi e fiere
- Date (da – a) DA GIUGNO 2005 A GENNAIO 2009
- Nome dell'azienda e città **GAMESTAR.IT – NUOV@ PERIODICI ITALIA**
www.gamestar.it (non più attivo)
Magazine online dedicato ai videogiochi
- Tipo di società/ settore di attività
 - Tipo di impiego Collaboratore
 - Principali mansioni e responsabilità Realizzazione di recensioni e anteprime; inviato a eventi e fiere

ESPERIENZE DIDATTICHE E DI INSEGNAMENTO

- Date (da – a) FEBBRAIO 2025–IN CORSO
- Nome dell'azienda e città **FEM - Future Education Modena**
 - Tipo di impiego Docente
 - Principali mansioni e responsabilità Docenza nell'ambito dei percorsi didattici PNRR per studenti e docenti di diversi istituti primari e secondari
- Date (da – a) A.A. 2024-2025
- Nome dell'azienda e città **Università di Bologna - Dipartimento di Scienze dell'Educazione**
 - Tipo di impiego Professore a contratto
 - Principali mansioni e responsabilità Laboratori di Informatica G.G e G.H. (48 ore)

• Date (da – a) • Nome dell'azienda e città • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	A.S. 2024-2025 Associazione IVIPRO Docente Docenza nell'ambito dei percorsi didattici per scuole secondarie di primo e secondo grado Press Start to Learn 2.0 e Play/Ground - Seconda edizione svolti nell'ambito dei bandi Cinema e Immagini per la Scuola promossi da Ministero della Cultura e Ministero dell'Istruzione del Merito
• Date (da – a) • Nome dell'azienda e città • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	A.A. 2023-2024 Università di Bologna - Dipartimento di Scienze dell'Educazione Professore a contratto Laboratorio di Informatica G.G (24 ore)
• Date (da – a) • Nome dell'azienda e città • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	MAGGIO-GIUGNO 2024 IRECOOP EMILIA-ROMAGNA Docente Docenza per il corso “Digital Animation e Game Design”, svolto nell’ambito del Progetto Hangar: sviluppo delle competenze digitali, sociali e lavorative nei giovani Asperger (15 ore)
• Date (da – a) • Nome dell'azienda e città • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	MARZO 2024 Game Maker Academy - Cagliari Docente Lezioni su videogiochi e valorizzazione del territorio (4 ore) e sull'utilizzo videogiochi in chiave didattica (4 ore)
• Date (da – a) • Nome dell'azienda e città • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	A.S. 2022-2023 Associazione IVIPRO Docente Docenza nell'ambito dei percorsi didattici per scuole secondarie di primo e secondo grado Press Start to Learn (80 ore), Play/Ground (24 ore), MetaCampus (24 ore) svolti nell'ambito dei bandi Cinema e Immagini per la Scuola promossi da Ministero della Cultura e Ministero dell'Istruzione del Merito

- Date (da – a)
- Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità

A.A. 2022-2023

Università di Bologna - Dipartimento di Scienze dell'Educazione

Professore a contratto

Laboratorio di Informatica G.G (24 ore)

- Date (da – a)
- Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità

A.A. 2022-2023

Università Roma Tre

Docente

Lezione su videogiochi e valorizzazione del territorio (2 ore) nell'ambito del Master "Esperto in comunicazione storica: multimedialità e linguaggi digitali"

- Date (da – a)
- Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità

A.A. 2022-2023

Università di Camerino

Docente

Lezioni su videogiochi e valorizzazione del territorio (10 ore) nell'ambito del Master in Game Design per la valorizzazione dei territori e del patrimonio culturale

- Date (da – a)
- Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità

SETTEMBRE-OTTOBRE 2023

Legacoop Bologna, Università di Bologna - Dipartimento di Scienze dell'Educazione, Alma Vicoo

Docente

Lezioni sulle potenzialità didattiche del videogioco e sul videogioco come risorsa per raccontare il territorio (8 ore) nell'ambito del corso di alta formazione Coo.DE

- Date (da – a)
- Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità

GIUGNO 2023

Università di Camerino

Docente

Seminario "Guida all'elaborazione del Game Design Document" (9 ore) nell'ambito del PhD summer school Applied Games for Heritage Education

- Date (da – a)
- Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità

APRILE-MAGGIO 2023

Game Maker Academy - Cagliari

Docente

Lezioni su videogiochi e valorizzazione del territorio (4 ore) e sull'utilizzo videogiochi in chiave didattica (4 ore)

- Date (da – a)
 - Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- A.A. 2021-2022
Università di Bologna - Dipartimento di Scienze dell'Educazione
 Professore a contratto
 Laboratorio di Informatica G.G (24 ore)
-
- Date (da – a)
 - Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- A.A. 2021-2022
Accademia di Belle Arti SantaGiulia di Brescia
 Docente
 Corso di Sceneggiatura per videogiochi (workshop 20 ore)
-
- Date (da – a)
 - Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- A.A. 2021-2022
Università Roma Tre
 Docente
 Lezione su videogiochi e valorizzazione del territorio (2 ore) nell'ambito del Master "Comunicazione storica, multimedialità e linguaggi digitali"
-
- Date (da – a)
 - Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- NOVEMBRE 2022
Legacoop Bologna, Università di Bologna - Dipartimento di Scienze dell'Educazione, Alma Vicoo
 Docente
 Lezione sulle potenzialità didattiche del videogioco e sul videogioco come risorsa per raccontare il territorio (4 ore) nell'ambito del corso di alta formazione Coo.DE
-
- Date (da – a)
 - Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- SETTEMBRE 2022
Università di Camerino
 Docente
 Lezione su videogiochi e valorizzazione del territorio per progetti GAMING TOUR MC (6 ore) e GAMING TOUR AN (4 ore)
-
- Date (da – a)
 - Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- A.A. 2020-2021
Università di Bologna, Campus di Rimini - Dipartimento di Scienze dell'Educazione
 Professore a contratto
 Laboratorio di Informatica G.D (24 ore)

- Date (da – a)
- Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità

A.A. 2020-2021

Università di Bologna - Dipartimento di Scienze dell'Educazione

Professore a contratto

Laboratorio di Informatica G.G (24 ore)

- Date (da – a)
- Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità

A.A. 2020-2021

Accademia di Belle Arti SantaGiulia di Brescia

Docente

Corso di Sceneggiatura per videogiochi (workshop 20 ore)

- Date (da – a)
- Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità

MAGGIO-GIUGNO 2021

Game Maker Academy - Cagliari

Docente

Lezione su videogiochi e valorizzazione del territorio (4 ore) e lezione su utilizzo videogiochi in chiave didattica (3 ore)

- Date (da – a)
- Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità

A.A. 2019-2020

Università di Bologna - Dipartimento di Scienze dell'Educazione

Professore a contratto

Laboratorio di Informatica G.F (24 ore)

- Date (da – a)
- Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità

A.A. 2019-2020

Accademia di Belle Arti SantaGiulia di Brescia

Docente

Corso di Sceneggiatura per videogiochi (workshop 20 ore)

- Date (da – a)
- Nome dell'azienda e città
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità

2017/2020

Demetra Formazione - Bologna

Docente - Collaborazione occasionale

Lezioni su videogiochi e valorizzazione del territorio nell'ambito del corso di formazione in "Tecnico della produzione multimediale specializzato in game design e gamification"

- Date (da – a)
- Nome dell'azienda e città

28/11/20

Università Roma Tre

• Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	Docente Lezione su videogiochi e valorizzazione del territorio (2 ore) nell'ambito del Master in Comunicazione Storica
• Date (da – a) • Nome dell'azienda e città • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	23-28 SETTEMBRE 2019 Università di Cagliari - Sardegna Ricerche Docente Docente e tutor della Scientific School "Videogiochi d'avventura cinematografici in prima persona"
• Date (da – a) • Nome dell'azienda e città • Tipo di impiego • Principali mansioni e responsabilità	01/02/19 Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano Docente Lezione su videogiochi e valorizzazione del territorio nell'ambito del Master MICA - Management dell'Immagine, del Cinema e dell'Audiovisivo (3 ore)

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

• Date • Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione • Corso di studio • Qualifica o certificato conseguita	1999-2006 Università degli Studi di Bologna - Facoltà di Lettere e Filosofia Corso di Laurea in Discipline dell'Arte, della Musica e dello Spettacolo (vecchio ordinamento) Laurea vecchio ordinamento in DAMS - Cinema con votazione 110/110 e lode. Titolo della tesi: "Quando l'archivio diventa digitale. Il caso del Progetto Chaplin"
• Date • Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione • Qualifica o certificato conseguita	1994-1999 Liceo Scientifico U. Masotto di Noventa Vicentina (VI) Diploma di maturità scientifica con votazione 77/100

MADRELINGUA

ITALIANA

ALTRE LINGUE

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

INGLESE

eccellente
buono
buono

CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE

Buona conoscenza del sistema operativo Windows 7/11, dei principali applicativi della suite Office e di Adobe Photoshop (disegno digitale, ritocco immagine fotografica e non, ecc.).
Dimestichezza nell'utilizzo delle tecnologie Internet per la navigazione e per la condivisione di contenuti audio e video (Streamyard, Zoom, Youtube, Facebook, Instagram), oltre che della piattaforma di content management Wordpress.

PUBBLICAZIONI

PUBBLICAZIONI CARTACEE

1. Dresseno A. (2024), "Videogiochi: una panoramica tra potenzialità didattiche e racconto del territorio", in Ingrosso P. , Ferrari L. (a cura di), *Coo.de. Cooperative Digital Education*, Trento: Edizioni Centro Studi Erickson.
2. Dresseno A., Lollini M. (2022), "A Painter's Tale: storia (videoludica) di un paese sommerso", in Caselli S. (a cura di), *La storia in gioco. Prospettive e limiti del racconto storico in forma ludica*, Milano: Biblion Edizioni.
3. Dresseno A., Caselli S. (2021), "Disgusto: malori e mani di gomma", in Cuomo C., Papale L., Petillo M., Rao L., Toniolo F. (a cura di), *Emozioni da giocare*, Verona: Poliniani Editore.
4. Dresseno A., Caselli S. (2021), "Videogiochi e luoghi reali: dalla teoria a The Umbrian Chronicles", in Lengua M., De Bernardin M., Magliocca T. (a cura di), *The Umbrian Chronicles. Un videogioco per il territorio di Spoleto e della Valnerina*, Salerno: Licosia.

5. Dresseno A. (2021), testimonianza nel capitolo “Lavorare per preservare i videogiochi”, in Toniolo F., *Lavorare con i videogiochi. Competenze e figure professionali*. Milano: Editrice Bibliografica.
6. Dresseno A. (2020), “Passeggiare per gioco: osservazioni sulla narrazione videoludica”, in Hamelin numero 49, *Videogiochi. Un altro modo di raccontare*, Bologna: Hamelin Associazione Culturale.
7. Dresseno A. (2020), “Turismo videoludico: itinerari e prospettive”, in Pescarin S. (a cura di), *Videogiochi, Ricerca, Patrimonio culturale*, Roma: Franco Angeli Edizioni.
8. Dresseno A. (2019), “Save and Continue. Conservare e rendere accessibile il patrimonio videoludico”, in Marcheschi E. (a cura di), *Videogame Cult. Formazione, arte, musica*, Pisa: Edizioni ETS.
9. Dresseno A. (2018), “Videogiochi, questi sconosciuti”, in Mosaico di Pace, numero 9, Anno XXIX, ottobre 2018, Bisceglie (BT): Pax Christi Italia APS.
10. Dresseno A. (2018), “Sephrot, boss senza redenzione”, in Corriere della Sera, La Lettura, 15 aprile, Milano: RCS MediaGroup.
11. Luca Cipriani, Andrea Dresseno, Paolo Agostini, Filippo Fantini (2018), “Game engine per comunicare e valorizzare città e territorio: il progetto pilota 'Chiuuro, dal passato, il futuro'”, in Rossella Salerno (a cura di), *Rappresentazione materiale/immateriale - Drawing as (in) tangible*, Roma: Gangemi Editore International.
12. Curatore dell'edizione italiana del volume *1001 Video Games You Must Play Before You Die* (general editor Tony Mott - Universe), edito in Italia nel 2011 da Atlante Libri col titolo di *1001 videogiochi da non perdere*. Per lo stesso volume autore anche della prefazione all'edizione italiana.

13. Dresseno A. (2011), "Amore in (video)gioco", in Associazione Paper Moon e Schermi e Lavagne Fondazione Cineteca di Bologna (a cura di), *Amori e altre catastrofi*, Bologna: Edizioni Cineteca di Bologna.
14. Dresseno A. (2011), "C'erano una volta Mario Bros e Lara Croft", in Hamelin (a cura di), *I libri per ragazzi che hanno fatto l'Italia*, Bologna: Hamelin Associazione Culturale.
15. Dresseno A. (2010), "Immergersi nello schermo. La personalizzazione nei videogiochi", in *Hamelin 23. Bellezza obbligata. Strategia di sopravvivenza*, Bologna: Hamelin Associazione Culturale.
16. Dresseno A. (2009) "Conservare e studiare. L'Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna", in *Bianco e nero*, fascicolo 564, Anno LLX, maggio-agosto 2009, Roma: Centro Sperimentale di cinematografia.

ARTICOLI ONLINE

- Collaborazione con la rivista online Everyeye.it (www.everyeye.it) in veste di recensore. Numerosi gli articoli redatti. Cfr.

<https://www.everyeye.it/redazione/andrea-dresseno-10063/>

- Come curatore dell'Archivio Videoludico, pubblicazione di numerosi articoli di approfondimento sulla rivista online Badtaste.it

(www.badtaste.it) e sul blog Cinefilia Ritrovata

(www.cinefiliaritrovata.it).

Autorizzo il trattamento dei dati per gli usi consentiti dalla legge sulla privacy ai sensi della L.675/96

07/06/2025

Andrea Dresseno