

Andrea Angiolino

Lavori attuali

2020, ottobre Inizio a collaborare come docente di Teorie e tecniche dell'interazione, modulo Game Culture, nell'ambito del corso di Media design e arti multimediali della Nuova Accademia di Belle Arti, sede di Roma. Insegno sia nel corso in italiano che in quello in inglese. Collaboro con interventi e seminari con altre università, come la Indiana University.

2018, dicembre Inizio a collaborare con l'Istituto della Enciclopedia Italiana Treccani scrivendo voci sul fumetto e sul gioco per diverse opere (Dizionario biografico degli italiani, Parole del XXI secolo).

2014, novembre Inizio a collaborare con la trasmissione Wikiradio, Rai Radio Tre, raccontando storie di giochi e di giocattoli ma spaziando anche su altri temi.

2005, ottobre Assunto come quadro nell'Area Web Sviluppo Nuove Piattaforme – Contenuti della Lottomatica SpA. Curo i siti promozionali dei vari giochi in concessione, la riprogettazione e la gestione del sito istituzionale, siti temporanei per concorsi promozionali, la realizzazione giochi in concessione (soprattutto Gratta e Vinci online), giochi promozionali a tema per stand in fiere.

1985, ottobre Mi iscrivo in qualità di pubblicista all'Ordine Nazionale dei Giornalisti, avendo iniziato nel 1982 a collaborare con numerosi quotidiani e periodici tra cui Epoca, Corriere della Sera, Il Manifesto, Elle, Origami de La Stampa, Nuova Ecologia. Su testate generaliste e specializzate scrivo soprattutto di giochi, storia, collezionismo, filatelia, fumetto.

Precedenti esperienze lavorative

2018, gennaio Tengo un corso di game design presso la Scuola di Comics di Roma, organizzato dalla società TesiTeam. In precedenza avevo collaborato ad altri corsi della stessa azienda. Successivamente tengo corsi di game design per altre società tra cui Tambù.

2016, aprile Collaboro per sei mesi con la Luneur Park SPA per il rilancio del Luneur, il Luna Park di Roma.

2000, dicembre Assunto come redattore nell'Area Web & Ops della e-Family SpA, dove mi occupo del sito www.e-family.it.

2000, luglio Assunto come Senior Editor nell'Area Web dell'azienda televisiva Stream SpA, a livello quadro. Mi occupo del coordinamento editoriale di tutti i prodotti Internet della Stream quali www.stream.it, l'instant web della prima stagione della trasmissione Il Grande Fratello e il portale di giochi www.ingame.com.

1989, marzo Inizio a collaborare con la cooperativa C.UnS.A., che riunisce alcuni autori di giochi romani. Con essa seguo l'ideazione e la realizzazione di giochi radiotelevisivi, da tavolo, per Internet, per fiere, su CD-Rom, da rivista e per altri media. Lavoriamo per i committenti più diversi tra cui Rai, Teleroma 56, ENEA, Bristol-Meyer Squibb, CONI, Gruppo

L'Espresso, Clementoni e per varie altre aziende che chiedono giochi promozionali, pubblicitari, per la formazione. Fra le trasmissioni televisive e radiofoniche per cui effettuo ideazione di giochi: MisterRadio (Rai Radio Due), Patatrac (Rai 2), La banda dello Zecchino (Rai 1), Ultimo Minuto (Rai 3), Un istante... e vinci (Rai 2). Su Radio24, trasmissione Diario, per un anno dò settimanalmente notizie sul mondo ludico e gioco con il pubblico al telefono.

Altre attività

Dal 1985 pubblico giochi da tavolo e di ruolo con diversi editori italiani e stranieri, tradotti in una quindicina di lingue. Il più celebre, Wings of Glory, ha venduto circa un milione di pezzi fra scatole base e accessori. Nel 2004 sono il primo autore a cui la manifestazione Lucca Comics & Games assegna il premio Best of Show alla carriera. Nel 2022 ricevo il premio Gradara Ludens assegnato in passato a Umberto Eco, Stefano Bartezzaghi, Giampaolo Dossena, Ennio Peres.

Pubblico libri con vari editori tra cui Giunti, Zanichelli, Gallucci, Editoriale Scienza, Sonda, Carocci, Unicopli, alcuni dei quali tradotti in inglese, francese, ceco, coreano, tedesco, spagnolo. I temi sono principalmente il gioco, lo sport, Internet e la new economy, l'ecologia. Scrivo su collezionabili da edicola di Armando Curcio Editore, Hobby & Work, Fabbri, De Agostini, RCS. Ho pubblicato un romanzo di fantascienza e racconti in varie antologie.

Realizzo documentari sul gioco per Lucca Comics & Games e RaiPlay. Curo mostre per Lucca Comics & Games.

Come consulente realizzo giochi promozionali e divulgativi su Web e CD-Rom, da tavolo e da rivista per committenti come Adusbef/Codacons, Polizia di Stato, il Museo di Storia Naturale di Sulmona. Tra gli altri:

- Pillole di educazione finanziaria, 13 giochi da fare a scuola legati ad altrettante pillole informative multimediali sui temi di banca e finanza (PattiChiari/GiuntiLab 2009);
- Quiz & Go, caccia al tesoro sul territorio nazionale alla scoperta delle bellezze d'Italia (ACI e Rai 2009);
- AhahahTwingo.it - Prendimi se ci riesci, concorso multimediale online per il lancio della nuova Twingo (Renault Italia 2007).

A tale attività affianco conferenze, corsi per insegnanti e ludotecari, organizzazione di eventi ludici. Nel giugno 1999 un decreto del Ministero della Pubblica Istruzione mi ha nominato "esperto inventore di giochi" con funzioni di consulente.

Dal 1986 ho tradotto da e in inglese, nonché curato, romanzi, saggi e giochi per le edizioni Fanucci, Nexus Editrice, Hobby&Work, Ippocampo, L'Airone di Giorgio Mondadori, Qualitygame, Novecento G&C, Zvezda.

Titolo di studio: laurea in Economia e Commercio presso la LUISS – Libera Università Internazionale degli Studi Sociali di Roma, profilo di "esperto di informatica aziendale". Tesi intitolata Editoria elettronica – Storia e prospettive tecnologiche e di mercato, discussa il 19 aprile 2000. Votazione 110/110 e lode.

Lingue: ottima conoscenza della lingua inglese, conoscenza scolastica della lingua francese.