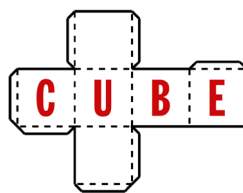


ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DELLE ARTI
VISIVE PERFORMATIVE MEDIALI



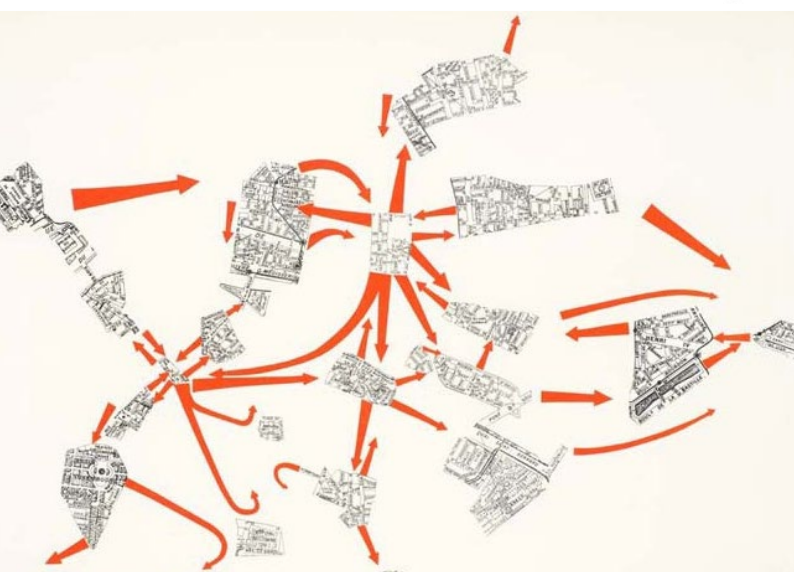
presentano

GAMIFICATION

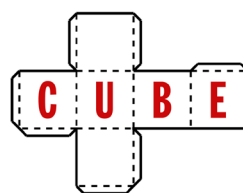
SOGLIE E LIMITI DELL'OFFERTA CULTURALE

22/05/2017

Aula Magna, Dipartimento delle Arti
Piazzetta G. Morandi, 2, Bologna



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DELLE ARTI
VISIVE PERFORMATIVE MEDIALI



presentano

GAMIFICATION

SOGLIE E LIMITI DELL'OFFERTA CULTURALE

22/05/2017

Aula Magna, Dipartimento delle Arti
Piazzetta G. Morandi, 2, Bologna

GAMIFICATION

SOGLIE E LIMITI DELL'OFFERTA CULTURALE

L'iniziativa "Gamification: soglie e limiti dell'offerta culturale" si prefigge l'obiettivo di creare una sinergia interdisciplinare, a partire da una riflessione sul concetto di "gioco" inteso come forma e metodologia possibile per il coinvolgimento del pubblico. Il convegno si prefigge di riflettere su temi quali: l'accessibilità e la valorizzazione del patrimonio culturale e scientifico; l'agevolazione delle logiche di divulgazione e fruizione attraverso strumenti inediti; l'elaborazione di proposte e soluzioni per operazioni di divulgazione, volte a incrementare esperienze di fruizione sostenibili a monte (attraverso azioni sinergiche mirate da parte degli enti) e a valle (coinvolgendo il pubblico attraverso azioni inedite di engagement socio-culturale).



<http://cube.unibo.it>



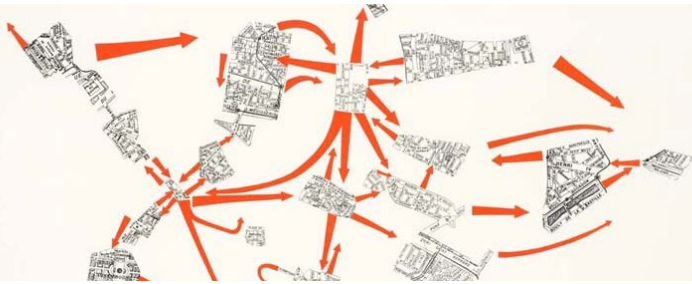
CUBE - Centro Universitario
Bolognese di Etnosemiotica



<http://www.laboratoriodietnosemiotica.net>



Laboratorio di Etnosemiotica



GAMIFICATION

SOGLIE E LIMITI DELL'OFFERTA CULTURALE

L'iniziativa "Gamification: soglie e limiti dell'offerta culturale" si prefigge l'obiettivo di creare una sinergia interdisciplinare, a partire da una riflessione sul concetto di "gioco" inteso come forma e metodologia possibile per il coinvolgimento del pubblico. Il convegno si prefigge di riflettere su temi quali: l'accessibilità e la valorizzazione del patrimonio culturale e scientifico; l'agevolazione delle logiche di divulgazione e fruizione attraverso strumenti inediti; l'elaborazione di proposte e soluzioni per operazioni di divulgazione, volte a incrementare esperienze di fruizione sostenibili a monte (attraverso azioni sinergiche mirate da parte degli enti) e a valle (coinvolgendo il pubblico attraverso azioni inedite di engagement socio-culturale).



<http://cube.unibo.it>



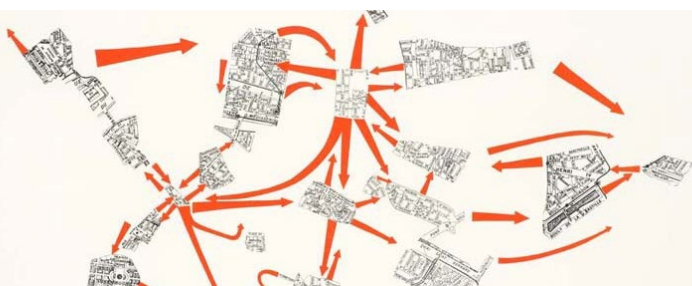
CUBE - Centro Universitario
Bolognese di Etnosemiotica



<http://www.laboratoriodietnosemiotica.net>



Laboratorio di Etnosemiotica



09:30 | Saluti istituzionali

Francesco Marsciani (CUBE Centro Universitario Bolognese di Etnosemiotica)
Samanta Musarò (Kilowatt)

10:00 | Keynote lecture

Fabio Viola (IED Milano, TuoMuseo)

L'arte del coinvolgimento

11:00-13:00 | Sessione I

Vincenzo Idone Cassone (Università di Torino)

Al di là dell'intrattenimento. Dinamiche culturali nel nuovo paradigma ludico

Francesca Corrado (Playres, GioNa)

Gioco e Giocare tra teoria e progetto

Loretta Secchi (Museo Tattile Anteros)

Toccare con gli occhi e vedere con le mani. Funzioni cognitive e conoscitive dell'educazione estetica

Cristina Greco (Università di Roma La Sapienza / LARS Laboratorio Romano di Semiotica)

Il gioco dell'altrove tra scenari immersivi e processi di fruizione ludica dell'arte urbana

13:00-14:30 | Pausa pranzo

14:30-16:30 | Sessione II

Gabriele Ferri (HvA – Hogeschool van Amsterdam)

Una ricerca ben giocata. Il game design come metodologia per la ricerca qualitativa

Vittorio Ramponi (geocachingitalia.it)

Tesori in linea d'aria: il geocaching per la valorizzazione del patrimonio culturale

Pierdomenico Memeo (Cooperativa Ossigeno)

Giocare alla scienza. Un'esperienza di divulgazione scientifica

Paola Donatiello (Università di Bologna / CUBE Centro Universitario Bolognese di Etnosemiotica)

Sinplex. L'etnosemiotica "per"

16:30-17:00 | Pausa

17:00-19:00 | Tavola rotonda

09:30 | Saluti istituzionali

Francesco Marsciani (CUBE Centro Universitario Bolognese di Etnosemiotica)
Samanta Musarò (Kilowatt)

10:00 | Keynote lecture

Fabio Viola (IED Milano, TuoMuseo)

L'arte del coinvolgimento

11:00-13:00 | Sessione I

Vincenzo Idone Cassone (Università di Torino)

Al di là dell'intrattenimento. Dinamiche culturali nel nuovo paradigma ludico

Francesca Corrado (Playres, GioNa)

Gioco e Giocare tra teoria e progetto

Loretta Secchi (Museo Tattile Anteros)

Toccare con gli occhi e vedere con le mani. Funzioni cognitive e conoscitive dell'educazione estetica

Cristina Greco (Università di Roma La Sapienza / LARS Laboratorio Romano di Semiotica)

Il gioco dell'altrove tra scenari immersivi e processi di fruizione ludica dell'arte urbana

13:00-14:30 | Pausa pranzo

14:30-16:30 | Sessione II

Gabriele Ferri (HvA – Hogeschool van Amsterdam)

Una ricerca ben giocata. Il game design come metodologia per la ricerca qualitativa

Vittorio Ramponi (geocachingitalia.it)

Tesori in linea d'aria: il geocaching per la valorizzazione del patrimonio culturale

Pierdomenico Memeo (Cooperativa Ossigeno)

Giocare alla scienza. Un'esperienza di divulgazione scientifica

Paola Donatiello (Università di Bologna / CUBE Centro Universitario Bolognese di Etnosemiotica)

Sinplex. L'etnosemiotica "per"

16:30-17:00 | Pausa

17:00-19:00 | Tavola rotonda