

IED @BRERA DESIGN DAYS

Cos'è la Gamification e a cosa serve? IED organizza due giorni di incontri e workshop sul tema, nella cornice dei Brera Design Days

Sabato 1 e Domenica 2 ottobre

– **INGRESSO LIBERO** –

Mediateca Santa Teresa, Via della Moscova 28 - Milano

Milano - **IED Istituto Europeo di Design di Milano** – in occasione del *Design City Milano* – sarà tra i **main partners dell'evento Brera Design Days**: un ciclo d'incontri e workshop che vive in due macro luoghi del distretto: il primo in ordine temporale, dall'1 al 2 ottobre 2016, presso la Mediateca di Santa Teresa e il secondo, a seguire dal 3 al 9 ottobre in 20 tra showroom, luoghi e negozi aderenti del Brera Design District.

La due giorni organizzata da IED in Mediateca ospiterà un totale di **40 relatori per 14 panel**, workshop aperti al pubblico e dedicati ai bambini. Il coordinamento scientifico è affidato a Fabio Viola, engagement scientist italiano che ha raggiunto il terzo posto nella classifica mondiale dei Gamification Designer.

*"I videogiochi ormai travalicano la dimensione ludica diventando lenti attraverso cui leggere la quotidianità. In questa due giorni, organizzata e promossa da IED Milano, affronteremo 4 macro argomenti con alcune delle persone che stanno ri-immaginando le nostre esistenze. – commenta **Fabio Viola, Coordinatore del Corso di Formazione Avanzata in Gamification & Engagement Design e TOP 3 Gamification Gurus** – Incontreremo le "donne dei videogiochi", i visionari della realtà aumentata e virtuale, scopriremo come il gaming sia e possa essere uno strumento a disposizione delle istituzioni culturali e infine assegneremo gli Italian Gamification Awards."*

IED partecipa all'evento *Brera Design Days* puntando i riflettori su un macrotema che anima da tempo il dibattito contemporaneo intorno alle nuove tecnologie e che si concretizza nel **Corso di Formazione Avanzata in Gamification & Engagement Design**. I videogiochi sono oggi la forma primaria d'intrattenimento e rappresentano straordinari tools per motivare gli individui e indurre comportamenti e stati d'animo. Partendo da questo presupposto, il Corso di IED vuole offrire al Designer un frame work operativo per creare esperienze realmente ingaggianti, funzionali a differenti tipologie di target e obiettivi aziendali. Tra **gli sbocchi professionali**, l'inserimento a pieno titolo nel crescente trend dei professionisti dell'engagement, la possibilità di lavorare **in aziende operanti nel mondo dei videogiochi** e in ogni organizzazione, pubblica e privata, che vuole ripensare il rapporto con la propria utenza in chiave playfull: agenzie creative, aziende retails, associazioni no profit, enti pubblici come musei, brand owners.

Durante gli appuntamenti dell'1 e 2 ottobre presso la Mediateca Santa Teresa, gli ospiti di IED affronteranno il tema da vari punti di vista. Contrariamente a quanto s'immagini, ad esempio, **i videogiochi non sono una cosa per soli uomini** e la novità sta nella prospettiva totalmente femminile da cui si partirà, grazie alla presenza di alcune donne, esperte del settore, in Italia e non solo: **Simona Portigliotti** – Senior Brand Manager Nintendo Italia, **Sara Tassari** – Strategic Partner Manager Games (EMEA), **Alessandra Contin** - giornalista La stampa- e l'illustratrice **Erika Accossato** che si esibirà in una live art performance, realizzando un artwork del gioco RedOut.

Nella serata di **domenica 2 ottobre**, a partire dalle ore 17.30, avrà luogo la tavola rotonda GAMIFICATION, il primo evento del settore, **patrocinato da Unione Nazionale Consumatori**. Una serata gratuita e aperta al pubblico con l'obiettivo di fare networking ed ascoltare le testimonianze di aziende e professionisti.

Nel corso dell'incontro, i partecipanti faranno il punto sul mercato che ruota intorno all'Engagement Design. Si discuteranno le tecniche col maggior tasso di ritorno sull'investimento, le criticità nell'implementazione e gli scenari futuri.

Moderatore dell'incontro sarà Fabio Viola e tra i partecipanti al panel anche **Massimiliano Dona**, Segretario Generale **Unione Nazionale Consumatori**, membro anche della giuria che assegnerà gli **Italian Gamification Awards** nel corso della **prima cerimonia in Italia** che darà visibilità e premi ai progetti che maggiormente si sono distinti nell'ultimo biennio per capacità d'innovazione, qualità nell'implementazione e risultati ottenuti.

*"La dimensione ludica caratterizza sempre di più il rapporto tra consumatori e imprese, aspetto di cui un'associazione come la nostra, la più antica in Italia ma con un occhio rivolto al nuovo che popola il nostro quotidiano, non può non tenere conto", afferma il **Segretario generale dell'Unione Nazionale Consumatori, Massimiliano Dona** (@massidona su Twitter). - Le aziende, infatti, utilizzano nuove tecniche di gamification per ingaggiare un consumatore che vediamo, da un lato più smaliziato di fronte ad alcune lusinghe del marketing, ma che, d'altro canto, non rinuncia al suo coinvolgimento attivo nel "gioco del consumo. Siamo ben lieti di patrocinare gli Italian Gamification Awards -conclude Dona- nella convinzione dell'importanza di portare il punto di vista dei consumatori nel mondo del Gamification Design che sarà tra i temi del nostro "Premio Vincenzo Dona" (Roma, 18 Novembre, Teatro Argentina), il più importante evento sui consumi nel panorama italiano".*

Parlando di *game* non può mancare uno sguardo rivolto al mondo dei più piccoli. **Sabato 1 e domenica 2 ottobre alle ore 10.30** i bambini di età superiore ai 6 anni potranno prendere parte a **"MAKER RUSH! Un videogioco di.... corsa!"**, laboratorio gratuito a cura di Luca Roncella, della durata di 60-75 minuti circa. Il laboratorio prevede per i partecipanti tre attività diverse: realizzazione artigianale e compartecipata di un'idea, digitalizzazione e coding per l'implementazione di un videogame, avvicinamento al concetto di "maker" realizzando un dispositivo funzionante che integra il mondo analogico con quello digitale.

Le attività organizzate da IED, all'interno del palinsesto di Design City Milano, proseguono, poi, con un ultimo appuntamento: venerdì 7 ottobre, presso la sede di via Bezzacca 5, (aula B4) alle ore 11 si terrà il talk **Craftsway** che punta l'attenzione sull'unione della forza progettuale della figura del designer con la professionalità manuale e tecnica del tessuto artigiano. Brands emergenti e eccellenze artigiane parleranno di nuove vie produttive e dei nuovi sistemi produttivo che mirano a riscoprire il valore dell'artigianalità. Gli ospiti saranno Davide Gallina e Ilaria Aprile, Founders Manufatto, Giovanni Avvallone, Co-founder Caracol studio, Valeria Francescato, Co-founder Sostanza e Luca Bacco, Artigiano Cometa Legno. Il talk è connesso a una mostra di 6 giorni presso lo spazio Base Milano.

Gli appuntamenti sono gratuiti e aperti al pubblico, previa registrazione online sul sito ied.it

IED - Istituto Europeo di Design - nasce nel 1966 dall'intuizione di Francesco Morelli. IED è oggi un'eccellenza internazionale di matrice completamente italiana, che opera nel campo della formazione e della ricerca, nelle discipline del Design, della Moda, delle Arti Visive e della Comunicazione. Si posiziona come scuola internazionale di Alta Formazione orientata alle professioni della creatività, con particolare attenzione al design nelle sue diverse e più aggiornate declinazioni. IED conta su uno staff di più di 400 professionisti che collaborano con gli oltre 1.900 docenti, attivi nei rispettivi settori di riferimento, per assicurare il perfetto funzionamento delle 11 sedi: Milano, Torino, Roma, Firenze, Venezia, Cagliari, Como, Madrid, Barcellona, San Paolo, Rio de Janeiro.