

CREATECH

Open Lab

ED. 2019

GAMIFICATION E PATRIMONIO CULTURALE

LUCCA, REAL COLLEGIO 3, 4 OTTOBRE 2019



COS'È?

CREATECH *Open Lab 2019* è una due giorni di laboratorio sull'impiego delle tecniche di *gamification* per la valorizzazione del patrimonio culturale.

CreaTech, grazie all'esperienza e al sistema relazionale di LuBeC, metterà a disposizione dei partecipanti un **network di "eccellenze"** su cui saranno sviluppati i **project work**. Ogni project work avrà come risultato un **prodotto o servizio dedicato ad un luogo pilota**, da sviluppare in team.

Grazie alla presenza di docenti con un'esperienza pluriennale nel settore e dei rappresentanti dei **luoghi e sistemi turistico-culturali**, l'*Open Lab* svilupperà **skills** specifici nei partecipanti

CHI PUÒ PARTECIPARE?

Possono iscriversi all'*Open Lab* gli operatori del settore, le imprese/ imprenditori e i professionisti che intendono partecipare ai tavoli per l'intera durata dell'*Open Lab*.

COME E QUANDO?

CREATECH avrà inizio con **LuBeC 2019 - Lucca Beni Culturali 2019** **giovedì 3 ottobre mattina** e si concluderà nel pomeriggio di **venerdì 4 ottobre**.

Per partecipare a CreaTech è necessario iscriversi compilando la scheda di iscrizione all'indirizzo www.lubec.it, allegando il proprio CV entro il **18 settembre 2019**. L'*Open Lab* è gratuito.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Nel corso dell'*Open Lab* si alterneranno momenti di formazione teorica e introduzione degli strumenti di gaming a momenti di progettazione in team.

I partecipanti saranno assegnati ai luoghi della cultura dall'organizzazione, seguendo tre cluster tematici come **Itinerari turistici, culturali e naturalistici**, **Imprese e cultura** e **Identità e contemporaneo**.

www.crea-tech.it

Nell'ambito di



Con il supporto di



POLO
TECNOLOGICO
LUCCHESE

In collaborazione con



Museo nazionale
Delle arti del XXI secolo

PROGRAMMA

GIOVEDÌ 3 OTTOBRE

MODULO 0

09:30 | 10:00

Introduzione

Perché CreaTech Open Lab?

Obiettivi e schema di gioco.

Presentazione dei focus

Obiettivi e dei loro rappresentanti.

MODULO 1 - Driver ore

10:00 | 11:30

Tools & tasks

Che Cos'è il gaming?

Conoscere e interpretare le motivazioni e i bisogni dei luoghi della cultura e delle città

11:30 | 13:00

Tavoli di lavoro

- Conoscenza del luogo della cultura assegnato
- Conoscenza delle professionalità del team
- Analisi e scelta degli obiettivi

MODULO 2 - Storytelling

14:30 | 15:30

Tools e tasks

Quale storia raccontare?

15:30 | 17:30

Tavoli di lavoro

- Individuazione e definizione dei messaggi
- Declinazione dei contenuti in relazione ai bisogni
- Elaborazione di uno storytelling funzionale ad un progetto di gaming

VENERDÌ 4 OTTOBRE

MODULO 3 - Design

09:00 | 09:30

Tools & tasks

Il lancio del prodotto di gaming

09:30 | 11:30

Tavoli di lavoro

- Preparazione presentazione

Ore 11:30 | 13:00

Presentazioni ai docenti

Ore 15:00 | 17:30

Workshop

GAMIFICATION E PATRIMONIO CULTURALE

Con una lecture di

Fabio Viola - Guru della Gamification

Una panoramica di progettualità sull'impiego delle tecniche di gamification per la promozione del patrimonio culturale con la presentazione di best practices da parte di esperti e dei progetti sviluppati nell'ambito dell'open lab CreaTech 2019 sui luoghi della cultura ospitati.

Programma completo sul sito www.lubec.it

PARTNER BENEFICIARI

Oggetto del project work	Località	Partner beneficiario
Network delle ville e dei giardini del Lago Maggiore	Stresa	Distretto turistico dei Laghi, Lago Maggiore, Lago d'Orta, Lago di Mergozzo, Monti e Valli d'Ossola
Ville e giardini Lucchesi	Lucca	Associazione delle Ville e dei Palazzi Lucchesi
MuSA - Museo Virtuale della Scultura e dell'Architettura	Pietrasanta	Lucca InTec - Polo Tecnologico Lucchese
Villa Spinola - Fondazione Guglielmo Giordano	Villa Spinola, Perugia	Fondazione Guglielmo Giordano
Museo Archeologico Nazionale di Napoli	Napoli	MANN
Città di Parma	Parma	Comune di Parma

www.crea-tech.it

Nell'ambito di



Con il supporto di



POLO
TECNOLOGICO
LUCCHESE

In collaborazione con



Museo nazionale
Delle arti del XXI secolo

PERCHÉ IL GAMING?

L'innovazione digitale che da diversi anni sta trasformando l'intera società ha avuto, e ha tuttora, importanti ricadute anche sulle organizzazioni culturali e i musei in particolare, portando a un'evoluzione strutturale nelle modalità di intervento e programmazione culturale, nonché di narrazione e di **partecipazione sociale**.

La *gamification* si colloca in questo scenario presentandosi come linguaggio in grado di offrire alle istituzioni culturali l'opportunità di raccontare il patrimonio e i suoi significati con rinnovate modalità interattive, rivolgendosi a nuovi pubblici, stimolando una **fruizione partecipata ed emozionale**, ponendo una rinnovata **attenzione alle nuove generazioni**.

Il *gaming* è un settore che può offrire una serie di strumenti utili anche alla crescita sul mercato al sistema imprenditoriale, culturale e turistico, grazie al potenziamento di alcuni specifici fattori: un **rapido scambio di feedback**, una connessione sociale (*engaged economy*), una narrativa fatta di **stratificazioni progressive** (*progressive path*), un'interfaccia che permetta di valorizzare l'unicità dell'esperienza nell'immediato e nel ricordo (*user experience*).



DOCENTI E TESTIMONIAL DELL'OPEN LAB

L'Open Lab sarà condotto da



Fabio Viola

Docente e Guru della gamification

in collaborazione e con le testimonianze di



Marta Piacente

Responsabile Servizio Promozione
e Sviluppo per le Imprese - C.C.I.A.A. Lucca



Francesca Velani

Direttrice di LuBeC e Coordinatore Progetti
Parma 2020 Capitale Italiana della Cultura

www.crea-tech.it

Nell'ambito di



Con il supporto di



POLO
TECNOLOGICO
LUCCHESE

In collaborazione con



Museo nazionale
Delle arti del XXI secolo