CREATECH *Open Lab*

ED.2019

GAMIFICATION E PATRIMONIO CULTURALE

LUCCA, REAL COLLEGIO 3, 4 OTTOBRE 2019

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 con i suoi rappresentanti.

I LUOGHI DELLA CULTURA

Si mettono in gioco!

Via Francigena Entry Point
Ilaria Rinaldi

Il MuSa e le imprese del marmo
Sara del Tessandro

Le ville e i giardini della lucchesia
Stefania Aimar
Carla Gambaro

Musei Nazionali di Lucca
Franco Filippelli

Il MANN e il sistema archeologico partenopeo
Marinella Parente

Il Sistema Museale della Città di Parma
Silvana Randazzo

Villa Spinola e gli eventi del territorio
Debora Vella

Createch Open LAB è un prodotto di PROMO PA FONDAZIONE

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

Realizzato con il supporto e la partecipazione di Lucca InTeC

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

In collaborazione con MAXXI

Elena Pelosi
Responsabile Formazione MAXXI

Con la partecipazione e la docenza di

Fabio Viola
Fondatore TuoMuseo

Programma a seguire →

PROGRAMMA

GIOVEDÌ 3 OTTOBRE

MODULO 1 - Start

09:30 | 10:00 **Benvenuto della Città**
Stefano Ragghianti, *Assessore alla Cultura Città di Lucca*

Introduzione
Perché CreaTech *Open Lab?*
Obiettivi e presentazione dei focus
Francesca Velani, *Direttrice di LuBeC e Coordinatore Progetti Parma 2020 Capitale Italiana della Cultura*
Elena Pelosi, *Responsabile Formazione MAXXI*
Marta Piacente, *Responsabile Servizio Promozione e Sviluppo per le Imprese - C.C.I.A.A. Lucca*

MODULO 2 - Driver

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 3 - 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 4 - Design

09:00 | 09:30 **Tools & tasks**
Il lancio del prodotto di gaming

09:30 | 11:30 **Tavoli di lavoro**
- *Preparazione delle presentazioni*

11:30 | 13:00 **Presentazione dei project work**

15:00 | 17:30 ***Workshop* | The Playable Culture: la cultura si mette in gioco**
Verificare la sala sul programma LuBeC

Con il supporto di

Communication partner

Partner

Si ringrazia