



unimc
UNIVERSITÀ DI MACERATA

l'umanesimo che innova

UNIVERSITÀ DI MACERATA
DIPARTIMENTO DI
**SCIENZE DELLA FORMAZIONE,
DEI BENI CULTURALI E DEL TURISMO**

Scuola di Specializzazione in
BENI STORICI ARTISTICI

Gamification e storytelling

come strumenti di promozione
del patrimonio culturale

Intervengono

Fabio VIOLA
Anastasia KLIMOVA

Fabio Viola è Coordinatore del Master in *Gamification ed Engagement Design* per **IED Milano** e fondatore di numerose start up profit e no profit, ultima delle quali **TuoMuseo** vincitrice del bando *Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo*. Ha lavorato per 15 anni nell'industria dei videogiochi su prodotti come *Fifa*, *The Sims*, *Pac-Man*, *Crash Bandicoot* che hanno raggiunto e coinvolto milioni di persone nel mondo. È autore del libro *Gamification - I Videogiochi nella Vita Quotidiana* ed a Marzo arriverà per Hoepli il suo nuovo saggio *Engagement Revolution*.

Anastasia Klimova è laureata in Scienze politiche e sociologia e ha conseguito un dottorato in Scienze economiche. Dopo le esperienze nella docenza universitaria e in gestione di progetti di cooperazione internazionale, negli ultimi anni si occupa di project management e business development per **izi.TRAVEL**, piattaforma internazionale di storytelling.

Mercoledì 14 DICEMBRE 2016 / ORE 14.00 - 19.00

SALA DEL CONSIGLIO / POLO DIDATTICO L. BERTELLI / C.DA VALLEBONA / MACERATA