



L' INNOVAZIONE È UN GIOCO SERIO

Storie di innovazione digitale con la gamification

The fun way to engage

28 NOVEMBRE 2018 | Impact HUB MILANO - Via Aosta 4 Milano | 14.30

PROGRAMMA

14.30 – 15.00 Accoglienza e registrazione partecipanti

15.00 Saluti e apertura lavori

Luigi Marconi, Presidente SOGES S.p.A.

15.15 – 16.00 Plenaria

Innescare il cambiamento e l'innovazione con la Gamification

Fabio Viola, Gamification Guru

La Gamification come driver di innovazione nelle aziende e nel sociale

Antonio Ulloa Severino, CEO Grifo multimedia

16.00 – 17.30 SESSIONI PARALLELE

Sessione 1:

ENTERPRISE GAMIFICATION

per l'innovazione e l'efficienza di processi aziendali

La Gamification per l'engagement nella formazione aziendale

Matteo Uggeri, Gamification Expert – Fondazione Politecnico di Milano

La valutazione delle performance del personale Iaria Dellavedova, HR Manager - MundiPharma

Selezione e reclutamento del personale Maurizio Casalotto, HR Manager Commerce and Support Functions – Heineken

Purchasing Academy: la formazione del personale sui processi di approvvigionamento Giovanna Rogante, Supplier Quality Assurance Manager - Magneti Marelli

La formazione e la fidelizzazione della rete vendita indiretta Nespresso

Beeta: Risparmio energetico e Smart Home Antonio Sacchetti, CEO - Tera

17.30 – 18.00 Plenaria

Sintesi dei Feedback dalle sessioni parallele

Progetti e networking per attività di Ricerca e Sviluppo sui temi della Gamification Pierpaolo Di Bitonto, Responsabile R&S – Grifo multimedia

18.00 – 19.00

Aperitivo Networking finale

Sessione 2:

SOCIAL GAMIFICATION

per l'innovazione sociale e per la salute delle persone

L'Impatto della Psicologia nell'industria del Gaming Viola Nicolucci, Neuropsicologa e Psicoterapeuta, Game Designer

Tako Dojo: l'empowerment del paziente diabetico Marco Sicurani, Global Marketing Manager – A. Menarini Diagnostics

Amico H: l'ospedalizzazione dei bambini nell'ambito dell'oncologia pediatrica Prof.ssa Chiara Ripamonti, Associazione Psychè

Pin Bike: la mobilità urbana sostenibile con la bicicletta e il car pooling Nico Capogna, CEO Pin Bike

Riabilitazione di bambini affetti da disturbi dell'attenzione e iperattività Annamaria Schena, Direttore Generale - Attilio Covino, Foniatra e Specialista dei disturbi dell'apprendimento - Villa delle Ginestre

CAI Adventure: game app per avvicinare i giovani alla montagna Club Alpino Italiano

