

GAME TRAINING

# GIOCARE FA LA DIFFERENZA

Mercoledì 22 gennaio 2020

ore 14.30-17.30

ISTITUTO  
PER LA  
RICERCA  
SOCIALE

**irs**

 *WorkWideWomen*



Mediateca **CUBO**  
Museo d'impresa  
Gruppo Unipol  
Piazza Vieira de Mello, 5  
**Bologna**

Gender Community Network  
IRS - Istituto per la Ricerca Sociale  
e Work Wide Women  
**ti invitano al seminario**

### **GAME TRAINING - Giocare fa la DIFFERENZA**

**Un momento di incontro e riflessione su Diversity & Inclusion  
e sull'importanza del game training.**

I videogame presentano ampie possibilità in ogni campo e settore: sono gratificanti, incoraggiano la sfida, sono estremamente motivanti. Sempre più spesso le aziende scelgono di utilizzare i videogiochi per le proprie attività: che si parli di HR, di formazione, di valutazione delle performances o di task progettuali veri e propri, quello del gaming è un trend sempre più in crescita.

#### **Programma della giornata**

Apertura dei lavori – Gruppo Unipol

Coordina i lavori – Daniela Oliva - IRS- Gender Community Network

#### **Quando è perduto il re**

Davide Coero Borga - progettista e comunicatore scientifico

#### **Chi inventa...**

Antonio Mistretta (AIRC Scuola) – “L'isola dei fumosi”

Enrica Ficai Veltroni (Soroptimist International) - “Maggie il tesoro di Seshat”

Gabriele Gamberi (ASPHI) e Matteo Bortolotti (storyteller, scrittore) - “Il gioco del Disability Manager - Il gioco collaborativo”

#### **... e chi gioca**

Coordina i lavori – Linda Serra (Work Wide Women) - “Diversity@Work”

Susanna Zucchelli (Hera) – Il videogame all'interno di una strategia corporate sulla D&I

Simona Ragazzini (CAMST) – Game Training in aula per l'avanzamento delle donne in carriera

**L'evento si concluderà con un Game Training collettivo: giochiamo tutti insieme con le diversità!**

Il workshop si terrà  
presso Mediateca CUBO - Piazza Vieira De Mello, 5 - Bologna

**Ingresso gratuito previa prenotazione**