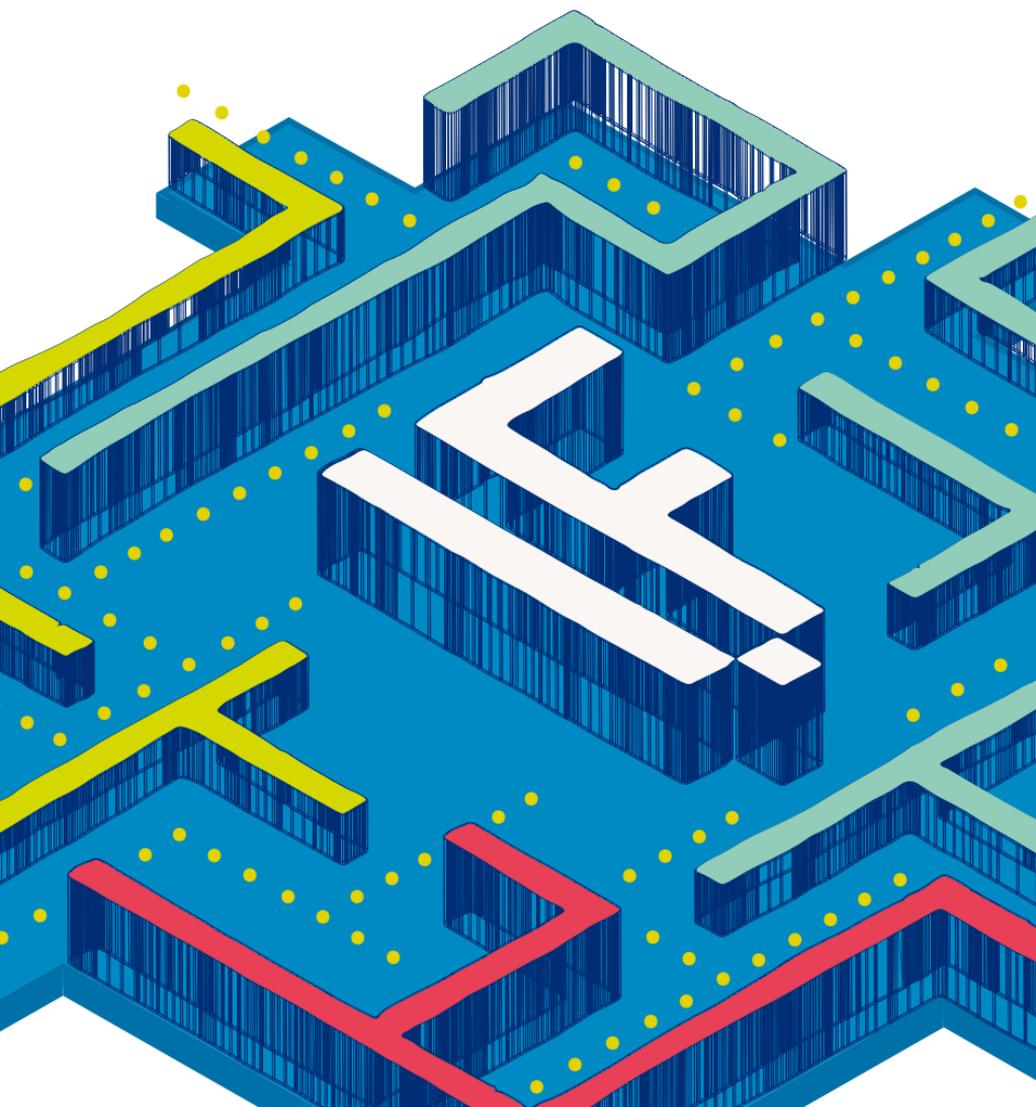




**INTERNET
FESTIVAL** 2019
FORME DI FUTURO

10-13 OTTOBRE
PISA
#leregoledelgioco

WWW.INTERNETFESTIVAL.IT



energia al futuro



WWW.TOSCANAENERGIA.IT

#leregoledelgioco

Negli ecosistemi naturali dove l'uomo non ha ruoli, a contare sono le leggi del più forte, del più scaltro, del più veloce o del più resistente. Negli ecosistemi antropici evoluti si concordano invece regole che consentono — di tanto in tanto, almeno — ai più intelligenti e saggi di avere ruoli socialmente rilevanti e, addirittura, ai più deboli e meno dotati di sopravvivere dignitosamente. Eppure, come scrisse una decina di anni fa Claudio Magris, “la regola non ha mai goduto di buona stampa. È una delle prime vittime della retorica che falsifica il profondo sentimento della vita e delle sue contraddizioni”.

Fino a qualche tempo fa, nel mutevole e umanissimo ecosistema digitale quando qualcuno accennava alla necessità di regole c'era subito chi dichiarava solennemente che la Rete è nata libera e che libera deve restare: quasi che la pur minima regola potesse limitare il fervore creativo dei singoli, delle comunità di lavoro e perfino delle imprese globali, e quindi fosse solo negativa. Per dirla alla Magris, ogni ipotetica regola digitale era “vittima della retorica”.

Poco per volta ci siamo però resi tutti conto che le regole servono ai bambini alle prese con gli smartphone come agli oligopolisti delle ricerche e dei social: la libertà si apprezza e produce risultati equi quand'è all'interno del perimetro di regole condivise, che devono essere poche, comprensibili, applicabili, non discriminatorie.

Nel corso della nona edizione di Internet Festival-Forme di Futuro non saranno proposte nuove regole: anzi, si denunceranno quelle dannose. Si parlerà approfonditamente di partecipazione e democrazia digitali. Si discuterà del futuro di settori quali l'informazione e la ricerca nel cinquantesimo anniversario dell'avvio a Pisa del primo ciclo di studi in informatica in Italia. Sarà soprattutto chiesto che venga preservata la giocosità della Rete, propellente di cambiamenti tecnologici, culturali e sociali senza precedenti nella storia.

CLAUDIO GIUA
Direttore di Internet Festival

DIRETTORE IF2019

Claudio Giua

COORDINATORE**COMITATO SCIENTIFICO**

Gianluigi Ferrari

COORDINATRICE**COMITATO ESECUTIVO**

Anna Vaccarelli

PROJECT LEADER IF2019

Adriana De Cesare

**IF2019 NON SAREBBE
STATO POSSIBILE SENZA:**

Fernanda Faini e Dianora Poletti curatrici di #ilgiocodelleregole Antonio Capellupo e Cineclub Arsenal per #cinebytes Claudia Vago per #democraziapartecipazioneinformazione I T-Tour per i docenti sono stati realizzati grazie al contributo e al supporto scientifico di Isabel de Maurissens (INDIRE) e di Marco Fratoddi (Scuola di Ecologia)

**FONDAZIONE SISTEMA TOSCANA
PRESIDENTE**

Iacopo Di Passio

DIRETTORE

Paolo Chiappini

PROGRAM MANAGER

Francesca Chiocci

COORDINAMENTO GENERALE

Maria Rosaria Acquaviva

CULTURA E TURISMO**A REGOLA D'ARTE**

Sacha Alberti, Marzia Cerrai, Davide

Cetrulo, Costanza Giovannini

COORDINAMENTO COMUNICAZIONE

Costanza Giovannini, Stefano Cannas

UFFICIO STAMPA**E MEDIA PARTNERSHIP**

Mariangela Della Monica

REDAZIONE LIVE INTOSCANA.IT

Davide De Crescenzo (Direttore responsabile), Simona Bellocci, Costanza Baldini, Ilaria Giannini, Gianluca Testa, Marta Mancini, Salvatore Bruno

MEDIACENTER

Tobia Pesca, Simone Cariello, Tommaso Cimò, Daniele Drovandi, Emiliano Madaia, Emanuela Martignetti

SISTEMI DI RETE

Alessandro Giannini,

Alessandro Mannini

UFFICIO ACQUISTI E GARE

Cecilia Gennai, Luca Simoni

SEGRETERIA GENERALE

Donatella Aguglia, Giulia Attucci, Vanni Coppola

SICUREZZA E LOGISTICA

Andrea Corrado

CONTROLLO DI GESTIONE**E AMMINISTRAZIONE**

Paolo Olivieri, Elisa Valguamera

RISORSE UMANE

Maurizio Mazza, Rossana Marro

AFFARI LEGALI

Angela Cutuli

STAFF IF2019**SEGRETERIA TECNICA****E DI PRODUZIONE,****COORDINAMENTO PALINSESTO****GENERALE E AREA T-TOUR**

AEDEKA Srl

Responsabile produzione

esecutiva Claudio Prandoni

Direttore Creativo Mercè López

Fort

Organizzazione e logistica

Manuele Buono, Sebastiano

Prandoni

Segreteria tecnica, reti e rapporti

con i partner Giuseppe Paradiso

Revisore Contenuti Luca Cantone**Book(e)book** Annachiara Scalera**Eventi a tema enogastronomico**

Margherita Mattei

Promozione T-Tour Letizia Bicchieri**GAMEBOX**

Michele Lanzo

PROGETTAZIONE**E COORDINAMENTO ALLESTIMENTI**

Eventi 3

**COMUNICAZIONE, PRODUZIONE
GRAFICA, TEASER****E PROGETTAZIONE BOOKLET**

Sunset Comunicazione

SVILUPPO SITO WEB

ExtraCube

UFFICIO STAMPA

Francesca Puliti, Antonio Pirozzi,

Sara Chiarello (*Ps Comunicazione*),

Anna D'Amico, Gronchi FotoArte

(*fotografo*). Conferenza stampa

nazionale in collaborazione

con Trefoloni e Associati

EVENTI LIVE**Organizzazione** Associazione

Exwide

Direttore artistico

Francesco Mariotti

Produzione e stage management

BSS Bufalo Sound Service

SPETTACOLI TEATRALI

"History lesson part 1 and 2"

a cura de I Sacchi di Sabbia

TRADUZIONE IN INGLESE**DEI TESTI DI SITO E BOOKLET**

Verto Group Srl

ACCOGLIENZA E VIAGGI

Mugeltravel by Promovacanze Srl

STAMPA BOOKLET

International Printing Srl

COME LEGGERE QUESTO BOOKLET

Il calendario eventi è suddiviso per giorni e segue l'ordine cronologico.

Ogni evento include l'indicazione dell'area tematica di riferimento seguita da titolo, orari, protagonisti e, se disponibile, la scansione temporale dei singoli interventi che compongono il programma dell'evento.

Per una lettura più rapida o se si è interessati ad un'area tematica o ad una sede in particolare si può consultare direttamente la voce corrispondente.

Mostre e installazioni sono consultabili nell'apposita sezione, mentre i T-Tour sono inseriti direttamente nel calendario eventi in fondo ad ogni giornata, con l'indicazione di sede, orari, area tematica, tipologia e pubblico di riferimento.

 @INTERNETFEST

 INTERNETFESTIVAL

 @INTERNETFEST

 INTERNETFESTIVAL

#Ieregoledelgioco

FORME DI FUTURO



WWW.INTERNETFESTIVAL.IT

Collegati al sito web per restare aggiornato



INFORMAZIONI UTILI 7

MUOVERSI AL FESTIVAL 8

SEDI 9

AREE TEMATICHE 12

T-TOUR 17

MOSTRE E INSTALLAZIONI 18

EVENTI 24

GIOVEDÌ 10 OTTOBRE 24
T_TOUR 26

VENERDÌ 11 OTTOBRE 31
T_TOUR 38

SABATO 12 OTTOBRE 44
T_TOUR 51

DOMENICA 13 OTTOBRE 56
T_TOUR 61

INDICE

DECLAR

CONNESSIONI CREATIVE

Marketing

Sviluppo
Web

Brand
Identity

Digital
Marketing

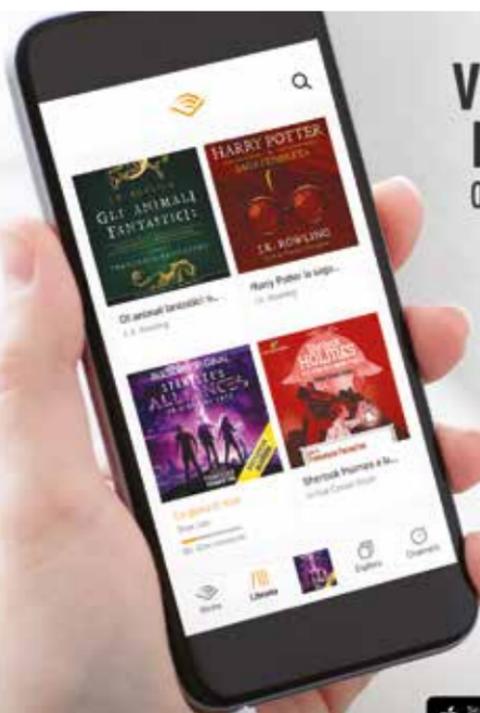
Eventi

Publishing

Video
& Foto

Comunicazione e Marketing

www.declar.it



VOCI FANTASTICHE E DOVE TROVARLE

Oltre 50.000 audiolibri e podcast
sempre a portata di mano
www.audible.it

***ISCRIVITI
I PRIMI 30 GIORNI
SONO GRATIS**

*Dopo i primi 30 giorni l'iscrizione si rinnova automaticamente a €9,99 al mese

audible
una società amazon



Internet Festival 2019 (IF2019) offre una vasta gamma di attività ed eventi di approfondimento, dibattito e intrattenimento che ruotano intorno al tema della Rete e dell'innovazione digitale. Ce n'è per tutti i gusti e per tutte le età: workshop, seminari, incontri, dibattiti, presentazioni di libri e ebook, mostre permanenti, installazioni, spettacoli e musica.

La manifestazione si dirama e dissemina per la città in 14 sedi diverse: per orientarvi al meglio utilizzate la mappa di Pisa a pagina 8 con indicate le sedi degli eventi e la distanza da un punto all'altro.

Controllate sempre il sito web www.internetfestival.it

Eventuali aggiornamenti e/o variazioni di ciascun evento in programma saranno riportati sul sito della manifestazione.

COME PARTECIPARE AGLI EVENTI

Gli eventi sono tutti ad **ingresso gratuito e libero**, fino ad esaurimento posti. Fa eccezione il concerto di sabato 12 ottobre al Lumière e alcuni degli eventi collaterali per i quali è necessario fare riferimento al sito dell'evento specifico. Per alcuni eventi è necessaria una prenotazione da effettuare attraverso il sistema Eventbrite collegato al sito del Festival.

Tutte le sedi degli eventi sono accessibili o con presenza di personale di assistenza.



COSA SONO I T-TOUR

I T-Tour (Tutorial Tour) sono una parte integrante di Internet Festival, composta da **percorsi educativi e formativi** che stimolano la curiosità e propongono strumenti utili a orientarsi nello sconfinato mondo della Rete e della Tecnologia.

Un viaggio attraverso innovazione, suggerimenti e scoperte, dedicato ai nativi digitali, ai professionisti di domani e ai navigatori incerti, senza dimenticare esperti e cultori della materia. Quattro giorni di **giochi, laboratori, workshop, tutorial, mostre e conferenze interattive** per tutte le età, all'insegna della rivoluzione digitale.

COME PARTECIPARE AI T-TOUR

Tutti gli eventi T-Tour sono gratuiti e liberamente accessibili sino a esaurimento posti.

La prenotazione è obbligatoria per scuole e gruppi numerosi e consigliata per i visitatori singoli.

È possibile **prenotare tramite il sistema Eventbrite collegandosi al sito www.internetfestival.it** e seguendo le indicazioni relative a ciascun evento.

Non è necessario stampare il biglietto cartaceo.

Per info e assistenza sulle prenotazioni telefonare al 392 9725420 o mandare una email a ttour@internetfestival.it.

Come arrivare al festival



Da Roma, Firenze e Bologna: A1 fino a Firenze; A11 (uscita Pisa Nord) e SS Aurelia (Pisa a 6 km) oppure SGC FI-PI-LI uscita Pisa Centro. Da Roma si può prendere A12; poi SS1 Aurelia e A12 da Rosignano a Pisa Centro. Da Genova: A12 Genova-Rosignano, uscita Pisa Nord o Pisa Centro.



La stazione di Pisa Centrale è nel centro della città. Collegamenti diretti sono attivi con Torino, Milano, Firenze e Roma. Da Venezia e Bologna occorre cambiare a Firenze. Stazione di Pisa Centrale www.trenitalia.com



La Compagnia Toscana Trasporti Nord (CTT) gestisce il collegamento urbano ed extraurbano della città e consente di raggiungere Pisa dalle principali città toscane. www.cttnord.it



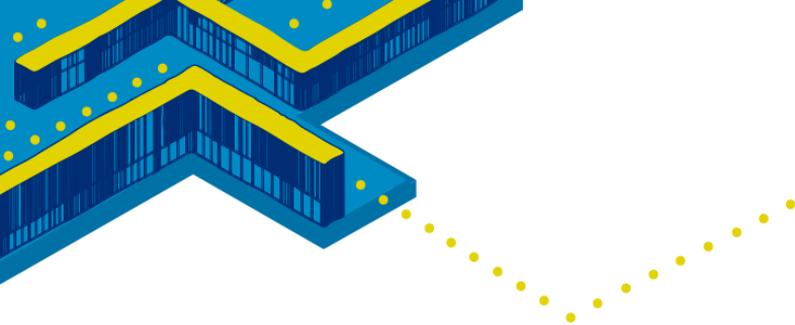
L'aeroporto internazionale di Pisa "Galileo Galilei" è a 20 min a piedi dal centro e a un'ora da Firenze con autobus e treno. Con lo shuttle Pisa Mover (<http://pisa-mover.com/>), attivo tutti i giorni (prima corsa 4.30, ultima corsa 1.30) in 3 minuti si raggiunge la Stazione di Pisa Centrale.

Le sedi del Festival sono nel centro storico della città e sono tutte raggiungibili a piedi.

Per semplificare la vostra programmazione abbiamo evidenziato i tempi di percorrenza indicativi tra le varie sedi e dalla stazione ferroviaria.

MUOVERSI AL FESTIVAL





Camera di Commercio

Palazzo Affari è sede della Camera di Commercio di Pisa. Costruito sulle macerie di un ex convento, si sviluppa su sette piani, con un piccolo cortile interno a cielo aperto e una superficie complessiva di circa 14mila metri quadri. Oggetto di una recente, importante riqualificazione offre spazi fieristici, espositivi e congressuali attrezzati, servizi educativi per bambini con nursery e ospita varie attività.

Centro Congressi Le Benedettine

Il Monastero di S. Benedetto, edificato nel 1393 e la cui facciata dalle finestre in stile gotico fiammeggiante caratterizza il lungarno Sonnino di Pisa, riapre i suoi spazi all'edizione 2019 di Internet Festival. Il complesso delle Benedettine, chiuso al culto dalla fine degli anni 60, è stato prima acquistato e restaurato da privati e attualmente è in uso all'Università di Pisa.

Ricco di aule, auditorium, terrazzi, porticati con un caratteristico giardino e un luminoso caveau è un luogo ricco di suggestione, funzionale e accogliente destinato ad attività formative ed eventi.

Cinema Arsenale

Aperto il 20 gennaio 1982 nel centro storico di Pisa, il Cineclub Arsenale è stato da sempre concepito come un luogo dove fosse possibile proiettare quel cinema impossibile da vedere nelle sale di prima visione. Insignito, nel 2014, del Premio come Miglior Cinema d'Essai assegnato da Agis-Fice, ogni stagione l'Arsenale proietta oltre 220 film e realizza rassegne tematiche. Sin dalla prima edizione di Internet Festival, la collaborazione con il team del Cineclub Arsenale consente di proporre percorsi video e confronti che esplorano le strade dell'innovazione digitale applicata alla produzione, alla creatività, alla distribuzione e alla fruizione del cinema.

Cittadella Galileiana

La Cittadella Galileiana (Area Ex Macelli) è un parco di 12mila mq nel cuore della città che include GATE e il Museo degli Strumenti per il Calcolo.

GATE – Galileo Aggregator for Technology & Enterprise, inaugurato a maggio 2018, è il nuovo ecosistema urbano dedicato all'innovazione e alla crescita della città di Pisa. È un progetto portato avanti da Erre Quadro s.r.l. e dalla Fondazione Giacomo Brodolini, con l'obiettivo di creare un aggregatore di imprese con un forte focus tematico sulle tecnologie digitali.

Il Museo degli Strumenti per il Calcolo rappresenta un viaggio nella storia del calcolo dagli aritmetri di fine Ottocento agli home computer degli anni Ottanta del secolo scorso, passando per i grandi calcolatori da cui è partita l'avventura dell'informatica italiana.

Gipsoteca di Arte Antica

La raccolta della Gipsoteca di Arte Antica, tra le prime italiane, prende avvio nel 1887. La collezione offre oggi una sintesi di riproduzioni fedeli di opere note, meno note o inedite dell'arte greca, etrusca e romana e piccoli manufatti plastici. Gli originali sono conservati in vari musei nazionali ed esteri, talvolta sono andati perduti. La Gipsoteca ospita oggi anche la collezione dell'Antiquarium di archeologia classica e le Collezioni Paleontologiche.

Logge dei Banchi

Le Logge dei Banchi sono un loggiato di Pisa che si trova all'imbocco del Ponte di Mezzo nella metà sud del centro cittadino. Il loggiato, sorretto da dodici pilastri, fu edificato tra il 1603 e il 1605 su progetto dell'architetto Bernardo Buontalenti. All'epoca ospitava il mercato della lana e della seta (i "banchi" del nome si riferiscono proprio alle bancarelle del mercato), anche oggi viene usato talvolta per mercati di vario genere. Nel piano sopra il loggiato, dal 1865 ha sede l'Archivio di Stato di Pisa. Nei sotterranei delle Logge si trovano bagni pubblici dei primi del Novecento, recentemente riaperti.

Lumière

Il Lumière affonda le sue radici alle origini del cinema in Italia. Nacque ufficialmente nel dicembre 1905 col nome "Primario Cinematografo Lumière". Al Lumière, il 19 ottobre 1906 venne realizzato il primo esperimento di sonorizzazione di pellicole da parte del professore Pietro Pierini dell'Università di Pisa. Danneggiato dai combattimenti cittadini durante la Seconda Guerra Mondiale, il locale fu chiuso nel 1944 e riaperto nel 1946 con il nome di "Supercinema".

Attualmente è un live club che ospita concerti e performance di vari artisti.

Manifatture Digitali Cinema

Le Manifatture Digitali Cinema (MDC) di Pisa sorgono negli storici edifici delle ex Stallette, offrono spazi cineportuali attrezzati e tecnologicamente avanzati e organizzano laboratori di alta specializzazione nei mestieri del Cinema. Il progetto di supporto al mondo produttivo del cinema e dell'audiovisivo è di Mibact – Dg Cinema, Agenzia per la Coesione Territoriale – Apq Sensi Contemporanei Toscana per il Cinema, Regione Toscana, Fondazione Sistema Toscana, insieme a Comune di Prato e Comune di Pisa che ne ospitano le due sedi.

Mixart

MixArt è la sede che durante Internet Festival accoglie l'universo dei giochi e del loro sviluppo. Nato dal recupero di uno stabile in disuso da anni, MixArt è un contenitore di innovazione sociale e culturale capace di mettere in contatto Pisa con il resto del mondo. Uno spazio polivalente dove persone, gruppi e associazioni possono trovare la loro casa. Sport, arte, creatività si incontrano attraverso quasi 2000 soci in più di 700 mq di sale, diventando corsi, workshop, eventi che spaziano dalla musica alla tecnologia, dal circo alla danza, dalle arti marziali al teatro.

Museo delle Navi Antiche di Pisa

L'esposizione delle Navi Antiche di Pisa è allestita presso gli Arsenali Medicei, con più di 800 reperti esposti in 8 sezioni tematiche. Nel 1998 durante alcuni lavori presso la stazione di Pisa San Rossore venne alla luce un'impressionante serie di relitti di navi. Gli archeologi, scavando per quasi vent'anni, hanno scoperto circa trenta imbarcazioni di epoca romana, molte con ancora il loro carico a bordo, conservato perfettamente grazie all'assenza di ossigeno. Tutto è stato preservato grazie a complessi interventi di restauro e conservazione. L'esposizione è una finestra sulla vita di mare attraverso i secoli, fatta di commerci, naufragi, uomini e viaggi.

Officine Garibaldi

Le Officine Garibaldi sono sorte dalle ceneri dell'Istituto commerciale Einaudi, rispettandone i volumi e la sagoma originaria. Una struttura polifunzionale, dalla superficie di quasi 5mila mq (più un analogo spazio esterno), con pareti a vetro per valorizzare le mura antiche che scorrono alle sue spalle. Uno spazio di lavoro, coworking, formazione ed eventi. Un centro intergenerazionale e interculturale, per condividere attività e sviluppare idee imprenditoriali e progettuali.

Scuola Normale Superiore

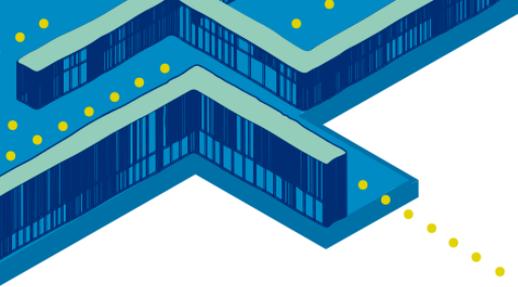
Il Palazzo della Carovana (o dei Cavalieri) è la sede principale della Scuola Normale Superiore. Fu costruito tra il 1562 e il 1564 da Giorgio Vasari ristrutturando il medievale palazzo degli Anziani. Deve il suo nome ai tre anni di noviziato dei nuovi adepti, durante i quali si addestravano al maneggio delle armi per far parte delle "carovane" che avrebbero battuto il Mediterraneo e contrastato le scorrerie dei corsari.

La caratteristica facciata è opera della creatività del Vasari che, fondendo architettura, scultura e pittura, movimentò la facciata con graffiti con figure allegoriche e segni zodiacali, disegnati da lui stesso, busti e stemmi marmorei.

Scuola Superiore Sant'Anna

Il Collegio della Sede Centrale della Scuola sorge negli ambienti dell'ex convento di Sant'Anna, monastero benedettino femminile di origine trecentesca, soppresso poi nel 1786 per volontà di Pietro Leopoldo di Lorena.

È il "cuore" della scuola, immerso nel verde e con una vista esclusiva sulla ottocentesca piazza Martiri della Libertà (meglio conosciuta dai pisani come piazza Santa Caterina).



50 anni ma non li dimostra



Centro Congressi
Le Benedettine
10-13 ottobre

L'avventura pisana dell'informatica nasce negli anni Cinquanta del secolo scorso dalla visione di un gruppo di scienziati, politici e industriali che nell'affrontare le sfide della contemporaneità hanno immaginato un futuro dove l'innovazione tecnologica, la formazione e la ricerca nella nuova scienza dei calcolatori fossero una delle chiavi per il cambiamento sociale, economico e culturale dell'Italia. Il progetto del primo calcolatore elettronico italiano, il laboratorio di ricerca dell'Olivetti, il Centro Nazionale Universitario di Calcolo Elettronico: sono solo alcuni dei risultati di quella visione del futuro che negli anni del boom economico hanno reso Pisa la culla dell'informatica italiana, e ai quali è dovuta la creazione nel 1969 del primo curriculum di studi in Informatica in Italia, il corso di laurea in Scienze dell'Informazione. Dal 1969 ad oggi molte cose sono cambiate, ma il sistema della formazione e della ricerca pisano nel campo dell'informatica, della robotica e delle tecnologie ICT rappresenta ancora un polo di eccellenza di rilevanza internazionale. **L'area tematica "50 anni ma non li dimostra" racconta alcune storie di questo mezzo secolo di informatica in Italia e nel mondo e contribuisce a delineare le forme di futuro della società digitale.**

AREE TEMATICHE



Centro Congressi
Le Benedettine
11-13 ottobre

Book(e)Book

Mezzi senza tempo, anche i libri si evolvono, conservando intatto il piacere essenziale della lettura. Cartacei ed ebook, romanzi, saggi e poesie raccontano la Rete e le sue continue trasformazioni, con l'inchiostro o con i bytes. **Come da tradizione, Internet Festival propone, anche per questa nona edizione, incontri con autrici e autori, realizzati in collaborazione con le più importanti case editrici italiane e alcune librerie pisane (Feltrinelli, Ghibellina, Libreria dei Ragazzi, Orsa Minore e Gli Anni in Tasca).** A sostegno della diffusione della lettura, Internet Festival si avvale quest'anno anche della collaborazione di Narratè, con le sue *Degustaletture* e di due circoli pisani, il Circolo Pickwick e il Circolo LaAV - *Lettura ad Alta Voce*, che animeranno l'area tematica, emozionando il cuore della città. Come esperti critici letterari, durante le giornate di programmazione, ciascuno di noi potrà inoltre raccontare un libro legato alle tematiche del Festival nell'angolo social *Booktuber*.



Cinema Arsendale
10-13 ottobre

Cinebytes

Dagli sperimentali giochi ottici della seconda metà dell'800 ai giochi di prestigio di Méliès, fin dalla sua nascita il cinema ha stretto un legame indissolubile con il gioco. E proprio nel segno di quel legame si sviluppano gli eventi della sezione Cinebytes, tra **incontri, visioni, spettacoli e divertimento**. Dal panel su **Suburra-La serie**, tra le piattaforme digitali e il videogame, ad una giornata interamente dedicata alla fantascienza e ai viaggi spazio-temporali con il ventennale di **"Matrix"** introdotto dallo scrittore cyberpunk **Rudy Rucker** e la prima visione del cinese **"Reset"** di Hong-Seung Yoon commentato dallo scrittore sci-fi **Zhang Ran**. E poi focus sul gioco della voce, tra la rivoluzione degli audiolibri di Audible e la satira web di **Fabio Celenza**, fino al cinema ai tempi del VR, con lo spettacolo di **Elio Germano**, e degli smartphone, come quello raccontato da **Agostino Ferrente** in **"Selfie"**.



Centro Congressi
Le Benedettine
11 ottobre

Gipsoteca
di Arte Antica
12 ottobre

Cultura e turismo a regola d'arte

Cultura, turismo, promozione di un territorio e delle sue tradizioni: molteplici sono le combinazioni a cui questi elementi possono dar vita. Se, poi, a questi si aggiungono tecnologia, creatività, nuove strategie di coinvolgimento, sostenibilità e nuovi assetti sociali, allora si ottengono numerose miscele con cui rispondere ad altrettante sfide contemporanee. IF2019 esplora, perlustra e discute dei temi che ruotano attorno a cultura e turismo: dalle nuove strategie di storytelling, al riuso creativo dei contenuti digitali per la promozione del patrimonio culturale tangibile e intangibile di un territorio; dall'innovazione digitale come leva per l'innovazione sociale, a nuovi approcci partecipativi promossi dalle istituzioni culturali/turistiche di tutto il mondo, per coinvolgere nuovi pubblici e innescare percorsi efficaci di inclusione.



Centro Congressi
Le Benedettine
10 ottobre

Scuola Normale
Superiore
10-11-13 ottobre

Scuola Superiore
Sant'Anna
11-13 ottobre

Officine Garibaldi
11 ottobre

Digital fair play

Si dice fair play, si traduce "gioco corretto". Diventata di uso comune anche in italiano, l'espressione identifica il comportamento rispettoso delle regole per garantire le stesse opportunità ai diversi player nello sport, nella politica e su qualsiasi altro terreno si giochino i rapporti umani e sociali. **Nell'epoca della digital society la diffusione pervasiva di tecnologie e dei sistemi digitali ha creato sia la necessità di garantire i diritti e le libertà individuali attraverso nuove regole, sia l'esigenza di tutelare tutte le libertà che la Rete può offrire.** Un equilibrio difficile e delicato che solo attraverso una saggia e ponderata combinazione di elementi differenti di natura tecnica, giuridica, culturale e sociale potrà essere raggiunto. Anche lo sport, da sempre palestra del "fair play", nel bene e nel male, rappresenta oggi un terreno dove la tecnologia digitale è usata per ridurre il margine d'errore del giudice nell'applicare le regole. Ma il giudizio tecnologico è sempre asettico e infallibile? E quanto l'occhio tecnologico aggiunge o toglie all'epica dello sport e ai diritti di libertà del tifoso di essere "l'arbitro migliore"?



eCommunity

Logge dei Banchi
10-13 ottobre

Centro Congressi
Le Benedettine
12 ottobre

Scuola Normale
Superiore
13 ottobre

Negli ultimi decenni i campi di applicazione dell'innovazione digitale si sono estesi fino a toccare settori apparentemente lontani dalla tecnologia come la natura. **L'innovazione digitale è infatti attualmente in grado di contribuire a migliorare l'ambiente, accostando a metodi semplici strumenti avanzati, ma popolari per costi e maneggevolezza.** La tecnologia IoT, l'intelligenza artificiale, l'analisi di una grande quantità di dati consentono anche di delineare, con largo anticipo, scenari predittivi, così da mettere a punto le strategie migliori per affrontare problematiche ambientali. La Rete entra in gioco, come uno strumento magico, agendo ora come uno straordinario collante in grado di avvicinare l'essere umano alla natura, ora come un potentissimo mezzo di sensibilizzazione verso tematiche ambientali, come ad esempio la nocività della plastica per l'ecosistema marino. La Rete si fa promotore di comportamenti etici e rispettosi dell'ambiente. Si camuffa in un formidabile aggregatore di cittadini, istituzioni, imprese, associazioni, scuole, enti di ricerca e comunità locali, per creare reti mondiali con un'unica parola d'ordine: difendere l'ambiente. Nessun compromesso, solo sostenibilità ambientale. Scienziat*, giornalist*, ambientalist*, artist* e start up, imprenditrici e imprenditori, uomini e donne delle istituzioni: tutti nella bolla a +2°C e negli spazi di IF2019, sotto il segno di ambiente e innovazione. Come ogni anno, **Regione Toscana** sarà presente durante i giorni del Festival presso le Logge dei Banchi, dove sarà possibile approfondire i servizi di Open Toscana, la piattaforma di collaborazione tra cittadini e pubblica amministrazione, e la campagna di sensibilizzazione **Plastic Free** sull'utilizzo indiscriminato della plastica.



Economia e impresa: la posta in gioco

Camera
di Commercio
10-11 ottobre

Cittadella Galileiana
GATE
10-12 ottobre

Officine Garibaldi
12 ottobre

Scuola Superiore
Sant'Anna
11 ottobre

Sebbene sostenibilità ambientale e innovazione digitale siano due fattori che influenzano oggi le scelte economico-produttive, finora l'economia ha seguito un modello lineare basato piuttosto sull'impiego di materie prime, sulla produzione, sul consumo di massa e sullo smaltimento degli scarti: un modello ormai dispendioso e scarsamente efficiente. In un'economia circolare, invece, la produzione è organizzata in cicli successivi in cui, attraverso il riuso di materiali, si dà nuova vita a prodotti riutilizzabili, riducendo così l'impatto ambientale. Ma secondo il **Circularity gap report - World Economic Forum 2019** solo per il 9,1% l'attuale economia mondiale è circolare. Un vettore essenziale per la transizione verso questo modello di economia è proprio **l'innovazione digitale**, dal cui innesto il sistema produttivo è in grado di recepire **nuove competenze ed esperienze trasversali, aprire nuovi spazi di mercato, generare valore non solo economico, nella difesa e nel rispetto dell'ambiente.** La connessione tra economia circolare e internet delle cose, ad esempio, è in grado di generare straordinarie opportunità, come incentivare il PIL, diminuire l'effetto serra e ridurre il consumo di risorse naturali. Per un'economia senza frontiere. Come ogni anno, la **Camera di Commercio di Pisa** sarà presente al Festival con dei gazebo informativi nei quali saranno erogati servizi digitali per le imprese.



MixArt

11-13 ottobre

Gamebox

Cosa succede se a un gioco togliamo le regole? Niente più turni, linee del campo, punti da contare. Forse resta solo una disposizione al divertimento, un'inclinazione allo svago e allo scherzo che difficilmente continueremo a chiamare "gioco" con la stessa accezione. Faremo il solletico ai nostri avversari, mentre tireranno dei dadi che non sono più necessari. Quante volte da piccoli abbiamo esordito con "Facciamo che..."? Beh, in quel momento disegnavamo il limite di ciò che si poteva e non si poteva fare. Per quanto larghe, elastiche o sfacciatamente sbilanciate, stavamo introducendo delle regole per definire un gioco. Quindi è tutto qui? Nemmeno per idea. **Le regole sono necessarie ma da sole non bastano, e poi dentro Gamebox siamo abituati a farci domande bizzarre, tipo "Ci sono regole per dettare le regole?"**. Quest'anno esploreremo, stiracchieremo e a volte contesteremo i canoni di riferimento attuali, soppesando cosa tenere e cosa abbandonare e magari se valga la pena tentare di ridefinire le regole del gioco. Giocheremo con le regole, oltre le regole e oltre il gioco.



Manifatture
Digitali Cinema
10-13 ottobre

Gusto digitale

"Non giocare con il cibo!": ci ripetevano quando eravamo bambini. Crescendo abbiamo scoperto che il cibo è anche intrattenimento e come tale, a volte, può essere un gioco. **Giocare con il cibo e con il vino, grazie all'innovazione e alla tecnologia, è proprio quello che faremo durante gli incontri di Gusto Digitale, l'area di Internet Festival dedicata all'enogastronomia e al settore agroalimentare.** Scopriremo che ogni vino ha un suono diverso e andremo alla ricerca della colonna sonora più adatta a ciascuna specifica degustazione; assaporeremo un aperitivo preparato ribaltando tutte le regole dei bartender; incontreremo uno chef stellato che ci racconterà come abbia iniziato a utilizzare i bit nelle sue ricette; un cuoco virtuale ci suggerirà come preparare piatti buoni e sani; giocheremo a carte scoperte parlando di trasparenza alimentare e ci divertiremo con foto e parole in un appuntamento sulla comunicazione gastronomica non convenzionale. Tutto questo è Gusto Digitale a IF2019. Siete pronti a giocare con il cibo assieme a noi?



Officine Garibaldi
12-13 ottobre

Le Officine del .it

Lo spazio del Registro.it a Internet Festival 2019 quest'anno è curato da il Post, testata online diretta da Luca Sofri. Per due giorni Sofri e la sua redazione porteranno sul palco delle Officine Garibaldi un vero e proprio "quotidiano dal vivo", tra rassegne stampa, flash sull'attualità, interviste e approfondimenti sulla rivoluzione digitale, sui nomi a dominio e la struttura della Rete, sulle regole del web. Sul palco ospiti del mondo del giornalismo, dello spettacolo e ovviamente della Rete per raccontare come va il nostro rapporto quotidiano con uno strumento che ci accompagna da trent'anni, ma sul cui uso ancora ci interroghiamo ogni giorno.



Cinema Arsenale
12 ottobre

Logge dei Banchi
13 ottobre

Lumière
11-13 ottobre

Star al gioco

Negli anni novanta si fantasticava su nuovi mestieri legati alla Rete, che avrebbero rivoluzionato e divertito il mondo dello spettacolo. Arrivò Internet e tutto cambiò... anche per le star! Quali sono le regole che oggi muovono e animano di questi nuovi mercati? Come si fa a diventare Youtuber di successo e farne un'attività professionale? **Parteremo con le Star della Rete, conosceremo le esperienze di famosi Youtuber, Instagrammer e non solo, per scoprire quali siano le mosse giuste per un personal branding efficace, quali i trucchi del mestiere perché un contenuto diventi virale.** "Star al gioco" è uno spettacolo continuo: concerti, performance e incontri con i vip del web, della musica e dello spettacolo animeranno i quattro giorni del Festival declinando, con il proprio tocco artistico, la parola chiave di quest'anno: #leregoledegliogoco.



Scuola Superiore
Sant'Anna
12 ottobre

Centro Congressi
Le Benedettine
12-13 ottobre

Tech vs Human

La Rete ha stravolto il modo leggere il mondo e ha cambiato radicalmente le interazioni tra l'essere umano e la scienza, la tecnologia, l'arte, l'etica. Un'evoluzione continua, che necessita di chiavi di lettura diverse per comprendere i cambiamenti in atto e prevedere quelli futuri. Durante gli appuntamenti dell'area tematica Tech vs Human affronteremo le nuove sfide in atto tra tecnologia e umanesimo; fantasticheremo sugli scenari futuri e futuribili dell'universo, immaginati dalla penna creativa degli autori di fantascienza; esploreremo i nuovi confini delle interazioni tra donna, uomo e macchina. Ci dedicheremo all'evoluzione della democrazia in una società iperconnessa: cambia il modello di partecipazione democratica, aumenta l'influenza della comunicazione tra fake news e fact checking. Una fitta trama di sfide da vivere insieme a IF2019, senza dimenticare di giocare... con i dati! **Gli esperti di data visualization ci condurranno infatti alla volta del connubio tra informazione, arte e scienza, per vivere infoesperienze autentiche e carpire le interazioni possibili tra arte urbana e Rete.**



T-Tour

Centro Congressi
Le Benedettine
10-13 ottobre

Manifatture
Digitali Cinema
10-13 ottobre

Logge dei Banchi
10-12 ottobre

Cinema Lumière
10-11 ottobre

MixArt
11 ottobre

I percorsi formativi ed educativi dell'area denominata T-Tour (Tutorial Tour) costituiscono, fin dalla prima edizione, un punto di forza di Internet Festival. **Obiettivo dei T-Tour è stimolare la curiosità di conoscere cosa sia l'innovazione digitale e proporre strumenti utili a orientarsi nello sconfinato mondo della Rete e della tecnologia.** Sono un viaggio attraverso l'innovazione, alla scoperta delle possibili forme di futuro e all'insegna della rivoluzione digitale. Comprendono attività rivolte ad ogni fascia di età: dai nativi digitali ai professionisti di domani, dai navigatori incerti ai cultori della materia. Molti gli appuntamenti rivolti a studenti delle scuole materne, primarie e secondarie, per i quali i T-Tour costituiscono parte integrante delle attività didattiche proposte dalla scuola. Molteplici sono i format adottati per assicurare un coinvolgimento attivo dei partecipanti: giochi, laboratori, workshop, tutorial, mostre, installazioni e conferenze interattive.

Forte del successo della passata edizione, tornano e si rinnovano l'**area IF KIDS**, con una serie di iniziative dedicate ai bambini da 0 a 6 anni e ai loro genitori, e i **corsi per docenti riconosciuti dal MIUR** realizzati in collaborazione con **INDIRE** (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa) e **IRSEF** (Istituto per la Ricerca e lo Studio sull'Educazione e la Famiglia).

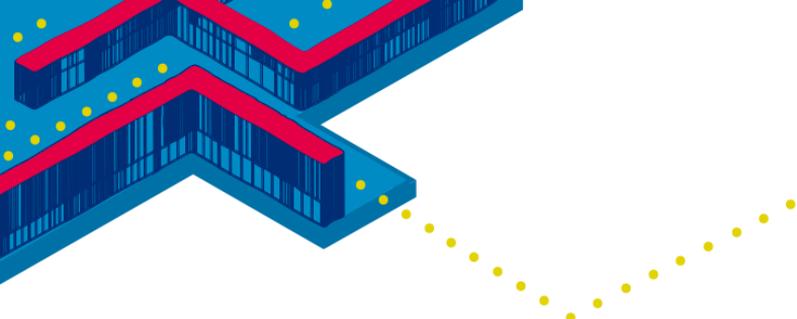
UN'AGORÀ PIÙ BELLA AIUTA A CONNETTERE LE PERSONE? L'ARTE URBANA DI NO CURVES E LA RETE

"Ci sono pittori che dipingono il sale come una macchia gialla, ma ce ne sono altri che, grazie alla loro arte e intelligenza, trasformano una macchia gialla nel sole".

Con queste parole Pablo Picasso descriveva la creazione artistica. **Nei giorni precedenti al festival, la Palazzina A1, situata presso la Cittadella Galileiana nell'area degli Ex Macelli, si trasformerà in studio di artista.** Qui si compirà la magia della nascita di un'opera.

I visitatori potranno entrare all'interno della sala parto e, come in una sorta di live painting continuo, vedere l'artista No Curves, assistito dal team di START - Open your eyes, lavorare per produrre i grandi pannelli dell'installazione che dal 10 al 13 ottobre trasformerà le Logge dei Banchi: da qualche colore, alcune linee e un po' di nastro adesivo... nascerà un'opera d'arte!

 **Cittadella Galileiana - A1**  **5-9 ottobre**



(Algo)Ritmi di danza: la danza e l'arte generativa per la promozione della Riviera Apuana

Autore Studio RF

Realizzata nell'ambito del progetto europeo CultureMoves (INEA/CEF/ICT/A2017/1568369)

(Algo)Ritmi di Danza è un'opera d'arte digitale e interattiva, un progetto di human-computer interaction in cui l'esperienza dell'utente non è soltanto contemplativa, ma interagisce con i contenuti visivi. Realizzata nell'ambito del progetto CultureMoves, racconta il territorio della Riviera Apuana, proponendone uno storytelling generativo realizzato attraverso il riuso di contenuti video e fotografici d'archivio caratterizzanti questo territorio toscano e rielaborati attraverso l'uso di algoritmi computazionali. Grazie all'arte generativa, utenti e spettatori entrano in relazione con i contenuti digitali dell'opera e, con i loro movimenti, la modificano, dando vita a costanti e sempre nuove forme artistiche. La video installazione sarà inoltre animata da ballerini che, a tempo di musica, la trasformeranno in una esibizione dal vivo in cui danza, tecnologia e storytelling si mescolano insieme per creare un'opera d'arte emozionale e innovativa. I contenuti digitali utilizzati per la realizzazione sono stati gentilmente messi a disposizione dall'archivio fotografico EX APT – Archivio Provinciale Massa-Carrara e dall'archivio storico della Ferrovia Marmifera Privata - Comune di Carrara (digitalizzazione a cura di Archivi del Marmo). Parte dei contenuti proviene dalla piattaforma digitale Europeana. La video installazione è aperta al pubblico per l'intera giornata. La performance con i ballerini è prevista dalle ore 19:00 alle ore 20:30.

MOSTRE E INSTALLAZIONI



📍 Manifatture Digitali Cinema 📅 11 ottobre

Cambiamento climatico

A cura di Legambiente Pisa

Stiamo giocando ad alterare gli equilibri della Terra senza il rispetto di alcuna regola... ma fino a che punto lo possiamo fare? **Una mostra interattiva, allestita all'interno della Bolla +2°C, che ha come tema il cambiamento climatico e le problematiche legate ad esso.** Immagini e pannelli informativi illustrati dagli animatori di Legambiente Pisa per invitare i visitatori, grandi e piccini, a fare una riflessione sulle regole naturali che governano il nostro pianeta. Buone regole affinché le nostre attività non distruggano gli equilibri naturali ma al contrario si adeguino ad essi.

📍 Logge dei Banchi 📅 10-13 ottobre

Dall'Invisibile al Virtuale

A cura di **Alma Artis**

Uno dei libri più famosi di Italo Calvino, "Le Città invisibili", disegna un atlante metropolitano fantastico. **L'utente sarà immerso in un mondo virtuale che lo accompagnerà in un viaggio didattico ed esperienziale.** Si ricrea l'atmosfera magica di Calvino: alcune delle città descritte si materializzano davanti agli occhi del visitatore che attraverserà, come se sfogliasse le pagine del libro, le immagini virtuali rese visibili in una simulazione immersiva, restituendo la figurazione dinamica e tridimensionale dell'immaginario atlante calviniano.

📍 **Centro Congressi Le Benedettine** 📅 **10-13 ottobre**

Darkside e Moon Landing

A cura di **Virtual Immersions in Science (VIS s.r.l.)**

Rendere le meraviglie della scienza accessibili a tutti con prodotti immersivi e interattivi. È questa la sfida presentata da VIS s.r.l. (spinoff della Scuola Normale Superiore) con Darkside, un documentario sul futuro rilevatore di materia oscura realizzato sotto 1400 metri di roccia all'interno del Laboratorio Nazionale del Gran Sasso, e con Moon Landing, un'applicazione immersiva per il visore di realtà virtuale Oculus, con la quale ci si ritroverà a bordo del modulo lunare LEM dell'Apollo 11, nella fase finale dello storico allunaggio avvenuta nel 1969. **Lo spettatore potrà toccare le frontiere della cosmologia e della fisica delle particelle, comprendere le prove indirette dell'esistenza di una misteriosa materia oscura nell'Universo, affrontare le stesse difficoltà incontrate da Neil Armstrong durante l'allunaggio, e altro ancora.**

📍 **Centro Congressi Le Benedettine** 📅 **10-13 ottobre**

Hello world.

A cura di **Università di Pisa - Dipartimento di Informatica**

Art Direction **La Jetée** Allestimento **Acme04**

La mostra è pensata come un percorso narrativo in cinque sezioni che descrivono l'evoluzione degli strumenti per il calcolo, dalle macchine meccaniche fino ad arrivare ai computer Apple, coprendo un arco temporale che va dalla seconda metà dell'ottocento fino a primi anni duemila. Centrale è il racconto del ruolo di Pisa nell'avventura informatica, che ha portato tra le altre cose alla realizzazione della CEP, e della relazione con l'Olivetti, che troverà nell'università pisana i partner ideali per realizzare i suoi computer. Ad accompagnare la visita si troveranno pannelli infografici, soundscape ambientali, pannelli interattivi, esperienze in VR360°, proiezioni, interazioni con strumenti per il calcolo, interazioni tramite smartphone con contenuti aumentati, e altro ancora.

📍 **Centro Congressi Le Benedettine** 📅 **10-13 ottobre**

Il videogioco e le regole

A cura di **Lucio Campani e Stefania Grillo**

Nelle proprie tipologie di base, il videogioco implica un sistema di normazione più o meno stringente, cui viene a soggiacere l'impulso vitale e fantasioso che l'antropologo Roger Caillois rinveniva alle origini delle prassi ludiche in ogni loro forma. Il percorso interattivo mira da un lato a focalizzare la normatività insita nei videogame, evidenziandone gradazioni e sfumature, dall'altro a presentare videogame che si

muovono ai margini degli apparati regolistici, sovvertendo i principi della fisica e riducendo la legalità di base dell'esperienza a un fatto di mere finzioni oppure producendo sistemi normativi del tutto inusitati. **Sedici postazioni retrogaming che illuminano le strutture d'interazione connaturate ai videogiochi, al confine tra la norma e la libera iniziativa autoriale.**

 **MixArt**  **11-13 ottobre**

L'arte urbana di No Curves e la Rete: un'agorà bella per connettere le persone

Opera di **No Curves** A cura di **GianGuido M. Grassi**

Promossa da **Fondazione Sistema Toscana** Realizzata da **START -Open your eyes**

***"L'umanità può vivere senza la scienza, può vivere senza pane, ma soltanto senza la bellezza non potrebbe più vivere, perché non ci sarebbe più niente da fare al mondo. La scienza stessa non resisterebbe un minuto senza la bellezza."* Fëdor Dostoevskij**

L'installazione immersiva del tape artist No Curves trasforma le Logge dei Banchi, irrompendo nella quotidianità e creando un nuovo luogo di socialità. L'opera convertirà i pilastri delle logge in cariatidi contemporanee e il loggiato del Buontalenti sarà sorretto dai ritratti di Adriano Olivetti, Samantha Cristoforetti e Steve Jobs, grandi personaggi e scienziati che, con le loro intuizioni e scoperte, hanno dato un contributo fondamentale a tutta l'umanità, concorrendo allo sviluppo della società odierna, dove la tecnologia riveste un ruolo primario nella vita di tutti i giorni, specialmente in merito alla presenza incessante del web nella quotidianità.

 **Logge dei Banchi**  **10-13 ottobre**

LogicaMente

A cura di **Museo degli Strumenti per il Calcolo**

Hai un cervello allenato? Hai capacità logico-deduttive? Passeggia per il centro storico di Pisa, guarda le vetrine dei negozi, trova il cartello LogicaMente e risolvi i test. Segui Internet Festival sui canali social per scoprire quanto è logica la tua mente.

 **Negozi del centro**  **10-13 ottobre**

#MuraShot show

A cura di **Acquario della Memoria** Con il sostegno di **Fondazione Pisa** Con la collaborazione di **Mura di Pisa, Yallers Toscana, Pemcards, Nanof** Con il patrocinio del **Comune di Pisa**

Sviluppatore **Paralelo s.r.l.**

Pisa e le sue Mura: un grande palcoscenico interattivo per raccontare la storia della città. IF2019 ospita una selezione delle fotografie scattate nell'ambito del contest fotografico #MuraShot. Alle Officine Garibaldi, dal 10 ottobre fino al 10 novembre, una mostra interattiva con stampe fotografiche, monitor, tablet, schermi-touch che combina scatti odierni delle mura e materiali d'epoca.

Giovedì 10 ottobre alle 19:00, all'inaugurazione, saranno premiati i vincitori del contest #MuraShot e verranno presentate le attività in progress dell'intero progetto. Sarà presentata la nuova APP di Mura di Pisa che sfrutta la tecnologia GPS per consentire una visita guidata immersiva ed autonoma delle Mura.

 **Officine Garibaldi**  **10-13 ottobre**

Ridefinire le regole del videogioco

A cura di **Game Happens**

Per il sesto anno consecutivo, Game Happens prosegue nella collaborazione con Internet Festival. **Per l'edizione 2019 propone una selezione di giochi indipendenti internazionali e una serie di mini-conferenze per esplorare le nuove regole del gioco.** A metà tra la ridefinizione di un manifesto di intenti e di stile – come OuLiPo per la letteratura e Dogme 95 per il cinema – e l'individuazione di un nuovo canone: autoriale, postcolonialista, inclusivo.

📍 **MixArt** 📅 **11-13 ottobre**

Sliding Block Puzzle

A cura di **Andrea Camporeale con video di Jonathan Canini**

Installazione interattiva liberamente ispirata al sistema dello Sliding Puzzle, un rompicapo formato da pezzi che scivolano su corsie predefinite. **In questa installazione di tipo ludico ogni tassello è ottenuto dalla scomposizione di uno streaming video prelevato da una webcam oppure da un file.** L'intento del gioco è far scoprire i contenuti del video oppure ricomporre la propria immagine o selfie ripresa dalla webcam, il tutto grazie all'utilizzo di un telecomando.

📍 **Centro Congressi Le Benedettine** 📅 **10-13 ottobre**

Smartlexprivacy

A cura di **Smartlex s.r.l.**

La piattaforma SMARTLEX PRIVACY (spinoff della Scuola Superiore Sant'Anna) è progettata e personalizzata per i professionisti (medici, architetti, ingegneri, avvocati, imprese ...). Consente il trattamento dei dati di clienti, dipendenti e fornitori, garantendo sicurezza e riservatezza, in conformità al Regolamento UE 2016/679 nonché le modifiche introdotte in Italia dal Decreto Legislativo 10 agosto 2018, n. 101. In particolare: elabora e precompila qualsiasi trattamento di dati; redige e crea tutti i documenti precompilati pertinenti; elabora la valutazione del rischio; seleziona e redige misure di sicurezza; avvisa sull'assunzione di un DPO.

📍 **Centro Congressi Le Benedettine** 📅 **10-11 ottobre**

The Ogre Coaster VR

A cura di **Untold Games/Iconomia**

Armato di coraggio e affronta il mondo fantasy di Ogre Coaster, un rollercoaster interattivo pervaso da creature mostruose tutt'altro che amichevoli. **Prova un'esperienza in realtà virtuale multi-dimensionale: simulatore di movimento e aria accresceranno l'immersività di questa tenebrosa avventura.** L'utilizzo del Leap Motion ti permetterà di interagire con l'ambiente circostante, impugnando una torcia per illuminare l'ambiente e una spada per difenderti dai temibili nemici.

📍 **MixArt** 📅 **11-13 ottobre**

The Sound of the Crowd

Producer **Fondazione Sistema Toscana** Executive Producer **Roberto Malfagia - Emanuele Nappini**
- **La Jetée** Opera Prima di **Giampaolo Capobianco** - **Artista e Sound Designer**
Art Tech **8822code.org** Grafico **Piero Piccioli**

Un'installazione multimediale e digitale che trasforma i volti delle persone in arte visiva e sonora: la folla diventa un'orchestra spontanea e inconsapevole, armonica e musicale. La tecnica della Face Recognition, letta in chiave moderna, è il terreno nel quale l'intelligenza artificiale e il sound generativo in Auro-3D creano un'opera d'arte. Il materiale creativo prenderà forma dall'analisi dei dati recuperati da telecamere predisposte per monitorare gli spazi del Festival e contare il pubblico. Le telecamere diventano l'occhio dell'artista che elabora i dati in continua interazione con i processi di sonorizzazione, generando un panorama sonoro specchio della mutevolezza e dei movimenti della folla. Installazione realizzata con il sostegno del Mibac e di SIAE, nell'ambito del programma "Per Chi Crea".



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI

PER CHI
CREA

SIAE
DALLA
PARTE
DI CHI
CREA

Centro Congressi Le Benedettine **10-13 ottobre**

Visible Light Communication

A cura di **Scuola Superiore Sant'Anna**

L'installazione interattiva è basata sulla tecnologia delle Visible Light Communications (VLC) e presenta due diverse dimostrazioni. La prima demo mostra la trasmissione wireless di un video tra due pc sfruttando l'emissione luminosa di una comune lampada a LED. I visitatori potranno interagire col sistema interrompendo la linea di vista tra la lampada e il ricevitore, valutandone il raggio di funzionamento e la tolleranza dell'ostruzione. La seconda demo mostra le basi di un sistema di localizzazione per ambienti interni che sfrutta le lampade LED da soffitto. Quando uno smartphone con una specifica applicazione viene posto sotto la lampada, sullo schermo viene riprodotto un video.

Centro Congressi Le Benedettine **10-13 ottobre**

VRMF: Virtual Reality Movie Festival. Reale Possibile

A cura di **GATE** In collaborazione con **Centro Interdipartimentale di Ricerca sulle Digital Humanities dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia** - **Festival dei Popoli di Firenze** - **Laboratorio Aperto di Modena**

Il VRMF è un festival dedicato alla narrazione per immagini in realtà virtuale, con la possibilità di fare esperienza diretta delle nuovissime frontiere aperte dalle tecnologie più avanzate, tra nuove forme di partecipazione, narrazione e relazione con il reale. Quali orizzonti e quali opportunità si aprono con il VR, la realtà virtuale, per il racconto del reale? Quante storie possiamo raccontare attraverso i dati? Quali sono le potenzialità del 3D per la formazione? Il VRM Festival proverà a rispondere a queste domande con i suoi appuntamenti - Venerdì 11 e sabato 12 sarà possibile prenotare un'esperienza di visione individuale attraverso il portale Eventbrite - Sabato 12, alle ore 17:00 tavola rotonda e alle ore 18:00 performance di VR writing con lo street artist WOP che, grazie alla tecnologia Tilt brush, darà una dimostrazione dell'utilizzo della tecnologia virtuale in ambito creativo.

Cittadella Galileiana - GATE **11-12 ottobre**

Internet, Network and Wireless Provider dell'Internet Festival



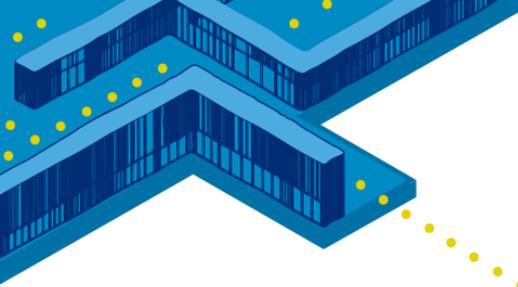
>connected_

The logo for Devitalia, consisting of a stylized white antenna or signal icon above the word 'devitalia' in a bold, lowercase sans-serif font.

devitalia
Telecomunicazioni

WIRELESS · FIBRA · CLOUD · SICUREZZA · VOCE · PBX

050 3811    www.devitalia.it



GIOVEDÌ 10 OTTOBRE

10:30-12:30

14:30-16:30

Cittadella
Galileiana - GATE

EVENTO COLLATERALE
A INGRESSO GRATUITO



Economia e impresa: la posta in gioco

GateLab: Robot e trottole

Laboratorio di robotica e stampa 3d.

A cura di Open Design

GAMES WORKSHOP costruire, capire, imparare.

10:30-13:30

Scuola Normale
Superiore
Aula Bianchi



Digital fair play

Progetto CYBER-InterregEU 3° LOCKS Meeting

10:00-13:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula C



Digital fair play

Per un nuovo patto fra giornalismo e pubblico, ovvero tornare a far crescere il valore sociale del giornalismo

Conduttore Carlo Sorrentino Relatori Gabriela Jacomella,
Marco Pratellesi, Sergio Splendore

15:00-18:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula C



Digital fair play

Giornalismo e cittadinanza digitale: le nuove regole

Conduttore Adriano Fabris Relatori Giovanni Boniolo, Enzo Brogi,
Carlo Bartoli, Antonio Rossano

14:00-15:30

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula A



50 anni ma non li dimostra

Software Heritage

Relatori Roberto Di Cosmo, Carlo Montangero, David Storti

EVENTI



GIOVEDÌ 10 OTTOBRE

16:00-18:00

Scuola Normale
Superiore
Sala Stemmi



Economia e impresa: la posta in gioco

Spreading Innovation, l'importanza di mettersi in gioco

A cura di Polo Tecnologico di Navacchio, Apparoud e CPT Italy (*Gruppo Continental*)

EVENTO COLLATERALE

18:00-23:00

Cinema Arsenale



Cinebytes

Cinebytes - Giocare con il fuoco

18:00-20:00 "Selfie" di Agostino Ferrente

Incontro con regista

21:00-23:00 Suburra: dalla serie al videogame

Incontro con l'attore Giacomo Ferrara

19:00-20:30

Manifatture Digitali
Cinema



Gusto digitale

Cooking Hackers

Storie, segreti e assaggi di cucina molecolare.

Con la partecipazione di Future Cooking Lab, spin-off dell'Università di Parma

Aperitivo futuristico finale.

EVENTO GRATUITO
SU PRENOTAZIONE

EVENTI

GIOVEDÌ 10 OTTOBRE T TOUR

09:00-12:30

Centro Congressi
Le Benedettine

GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO

Social Challenge: ogni sfida ha le sue regole

Diventa influencer di messaggi positivi su Instagram.

🗣️ Ester Macri, Gabriele Cannarozzo (*Kinoa s.r.l.*)

👤 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari

09:00-10:00

10:15-11:15

11:30-12:30

14:30-15:30

Centro Congressi
Le Benedettine

CREATIVITÀ / LABORATORIO

Giocare imparando con i Lego®

Laboratorio sperimentale con mattoncini Lego®.

🗣️ OrangeTeam Lug

👤 4-6 anni, 6-8 anni, 8-10 anni, 11-13 anni, famiglie

09:00-10:00

10:15-11:15

11:30-12:30

Centro Congressi
Le Benedettine

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / LABORATORIO

A scuola di cybersecurity con la Ludoteca del Registro.it

Regole di comportamento e buone pratiche per evitare le insidie di Internet.

🗣️ Giorgia Bassi, Beatrice Lami, Claudia Mazzanti, Manuela Moretti (*IIT-CNR*)

👤 8-10 anni, 11-13 anni

09:00-10:00

10:15-11:15

11:30-12:30

14:30-15:30

Centro Congressi
Le Benedettine

USO DELLA RETE A FINI DIDATTICI / LABORATORIO

Studiare matematica e scienze con gli ologrammi

School Box: pillole di tecnologia a scuola.

🗣️ Matteo Locatelli (*Unison consorzio di cooperative sociali*), Mirko Pagani

(*Università degli Studi di Milano-Bicocca*), Jessica Rampi (*Centro di Formazione Professionale Ticino Malpensa*), Giovanni Trapella (*maker freelance*)

👤 8-10 anni, 11-13 anni, 14-18 anni

09:00-10:00

10:15-11:15

11:30-12:30

Centro Congressi
Le Benedettine

USO DELLA RETE A FINI DIDATTICI / LABORATORIO

Realtà Aumentata e album delle figurine per la storia e la geografia

School Box: pillole di tecnologia a scuola.

🗣️ Matteo Locatelli (*Unison consorzio di cooperative sociali*), Mirko Pagani

(*Università degli Studi di Milano-Bicocca*), Jessica Rampi (*Centro di Formazione Professionale Ticino Malpensa*), Giovanni Trapella (*maker freelance*)

👤 8-10 anni, 11-13 anni, 14-18 anni

09:00-10:30

Manifatture Digitali
Cinema

CODING & ROBOTICA / LABORATORIO

Spazio al gioco: ambienti virtuali immersivi per videogame e non solo

Imparo, progetto, creo.

🗣️ Alberto Dolci (*Italia 3D academy*)

👤 11-13 anni, 14-18 anni

09:00-10:30

11:00-12:30

14:30-16:00

Centro Congressi
Le Benedettine

CREATIVITÀ / LABORATORIO

Volere è... volare!

Internet si fa materia con cui navigare.

🗣️ Luciano Minestrella, Vera Soledad Minestrella,

Giacomo Minestrella (*La Mirabilis Teatro societatis*)

👤 6-8 anni, 8-10 anni, 11-13 anni, famiglie

T TOUR GIOVEDÌ 10 OTTOBRE

- 09:00-10:00 CODING & ROBOTICA / GIOCO EDUCATIVO**
10:15-11:15 IF Robot Arena
11:30-12:30 Un'avventura robotica!
14:30-15:30 🤖 Fosforo: la festa della scienza
Centro Congressi Le Benedettine 🗺️ 11-13 anni, 14-18 anni
- 09:00-10:00 CREATIVITÀ / LABORATORIO**
10:15-11:15 Tinkering Time
11:30-12:30 Scarabocchi a regola d'arte.
14:30-15:30 🤖 Fosforo: la festa della scienza
Centro Congressi Le Benedettine 🗺️ 6-8 anni, 8-10 anni, 11-13 anni, famiglie
- 09:00-10:30 USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / CONFERENZA INTERATTIVA**
11:00-12:30 Uso consapevole di internet e social
Manifatture Digitali Cinema Internet è sicuro?
🗺️ Dario Pecorella, Mauro Scano (*Senza Fili Senza Confini*)
🗺️ 11-13 anni
- 09:00-10:30 EDUCAZIONE AMBIENTALE / LABORATORIO**
11:00-12:30 Sotto ai tuoi piedi c'è un mondo da esplorare
Centro Congressi Le Benedettine SOILapp, un'applicazione a supporto del monitoraggio della qualità del suolo.
🗺️ Mariateresa Lazzaro (*Scuola Superiore Sant'Anna, Istituto Scienze della Vita, Gruppo di Agroecologia*)
🗺️ 11-13 anni, 14-18 anni
- 09:00-10:30 CREATIVITÀ / LABORATORIO**
11:00-12:30 Scegli la tua avventura
Centro Congressi Le Benedettine Workshop di Interactive Fiction: progettiamo una storia interattiva!
🗺️ Claudia Molinari, Matteo Pozzi (*We Are Muesli*)
🗺️ 14-18 anni
- 09:00-10:30 EDUCAZIONE AMBIENTALE / LABORATORIO**
11:00-12:30 Va.D.DI - Vallo a dire ai dinosauri
Logge dei Banchi Gioco simulazione.
🗺️ Legambiente Pisa
🗺️ 11-13 anni, 14-18 anni
- 09:30-11:30 TECNOLOGIA & IOT / CONFERENZA INTERATTIVA**
50 anni dalla rete Arpanet
Centro Congressi Le Benedettine Le origini dell'Informatica e del networking a Pisa.
🗺️ Luciano Lenzi, Fabio Gadducci (*Università di Pisa, Dipartimento di Informatica*), Domenico Laforenza (*CNR*)
🗺️ 14-18 anni, giovani e universitari

GIOVEDÌ 10 OTTOBRE T TOUR

10:00-10:30 CREATIVITÀ / SPETTACOLO
11:00-11:30 History lesson part 1 and 2
17:00-17:30 Una produzione Internet Festival/I Sacchi di Sabbia con il sostegno della Regione Toscana.
17:45-18:15 ☺ Ideazione e realizzazione: Giulia Gallo, Giovanni Guerrieri. Libri pop-up: Giulia Gallo. Realtà aumentata a cura di La Jetée. Disegni e animazioni: Guido Bartoli.
18:30-19:00 Manifatture Digitali Cinema 🗺️ 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico

10:00-11:00 GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO
11:00-12:00 Escape War!
12:00-13:00 Entra nella nostra escape room e aiuta i medici di EMERGENCY a salvare le vittime di un'esplosione.
15:00-16:00 ☺ Emergency
16:00-17:00 🗺️ 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico
17:00-18:00
18:00-19:00 Centro Congressi Le Benedettine

10:30-12:30 USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / LABORATORIO
15:00-17:00 Come partecipi online?
La scala della partecipazione online per contrastare il discorso d'odio e le fake news.
☺ Federica Cicala, Eliana Pitimada (*Oxfam Italia*)
🗺️ 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico

11:00-12:30 CODING & ROBOTICA / LABORATORIO
Manifatture Digitali Cinema
Spazio al gioco: ambienti virtuali immersivi per videogame e non solo
Imparo, progetto, creo.
☺ Gianfranco Casano (*Italia 3D academy*)
🗺️ 11-13 anni, 14-18 anni

11:00-12:30 CREATIVITÀ / WORKSHOP
Lumière
Dai cilindri fonografici alla musica liquida
L'evoluzione dei supporti di registrazione e riproduzione musicale.
☺ Francesco Martinelli
🗺️ 14-18 anni, giovani e universitari

14:30-15:30 CREATIVITÀ / GIOCO EDUCATIVO
Centro Congressi Le Benedettine
Creiamo un gioco con stampante 3D e con termofornatrice
School Box: pillole di tecnologia a scuola.
☺ Matteo Locatelli (*Unison consorzio di cooperative sociali*), Mirko Pagani (*Università degli Studi di Milano-Bicocca*), Jessica Rampi (*Centro di Formazione Professionale Ticino Malpensa*), Giovanni Trapella (*maker freelance*)
🗺️ 8-10 anni, 11-13 anni, 14-18 anni

T TOUR GIOVEDÌ 10 OTTOBRE

- 14:30-16:30** **USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / CONFERENZA INTERATTIVA**
Centro Congressi
Le Benedettine
Parole 0_Stili
Web e Social media tra straordinarie opportunità e rischi.
🗣️ Edoardo Colombo, Barbara Laura Alaimo (*Parole 0_Stili*)
👥 educatori e docenti, pubblico generico
- 14:30-18:30** **CREATIVITÀ / LABORATORIO**
Manifatture Digitali
Cinema
Immersi nel suono
Sound design interattivo e audio spaziale a 360°.
🗣️ Gianpaolo Capobianco (*La Jetée*)
👥 14-18 anni, giovani e universitari, professionisti
- 14:30-15:30** **EDUCAZIONE AMBIENTALE / LABORATORIO**
16:00-17:00 **Mi manca l'aria**
Logge dei Banchi
Vivere al tempo di Instagram e del cambiamento climatico.
🗣️ Legambiente Pisa
👥 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari, famiglie, pubblico generico
- 15:00-17:00** **USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / CONFERENZA INTERATTIVA**
Centro Congressi
Le Benedettine
Élite e paradigmi costituzionali della rete
Costituzioni e populismi ai tempi di internet.
🗣️ Giuseppe Martinico, Matteo Monti, Fabio Picini (*Scuola Superiore Sant'Anna*),
Cristopher Cepernich (*Università di Torino*), Roberta Bracciale (*Università di Pisa*)
👥 giovani e universitari, professionisti, pubblico generico
- 16:30-17:30** **COMUNICAZIONE / CONFERENZA INTERATTIVA**
Centro Congressi
Le Benedettine
World Science Fiction
Fantascienza dal mondo e dove trovarla.
🗣️ Francesco Verso, Daniele Brolli, Fabio Gadducci
👥 giovani e universitari, professionisti, pubblico generico
- 16:30-18:30** **USO DELLA RETE A FINI DIDATTICI / LABORATORIO**
Centro Congressi
Le Benedettine
Ologrammi e realtà aumentata per l'insegnamento a scuola
School Box: pillole di tecnologia a scuola.
🗣️ Matteo Locatelli (*Unison consorzio di cooperative sociali*), Mirko Pagani (*Università degli Studi di Milano-Bicocca*), Jessica Rampi (*Centro di Formazione Professionale Ticino Malpensa*), Giovanni Trapella (*maker freelance*)
👥 educatori e docenti
- 17:30-19:30** **COMUNICAZIONE / LABORATORIO**
Centro Congressi
Le Benedettine
Le idee della fantascienza
Laboratorio di scrittura creativa.
🗣️ Francesco Verso, Daniele Brolli, Fabio Gadducci
👥 giovani e universitari, professionisti, pubblico generico

IF KIDS



Torna IF KIDS, la sezione dedicata ai più piccoli visitatori del festival.

Le bambine e i bambini da 0 a 6 anni e le loro famiglie potranno usufruire dell'area gioco sperimentale **"La curiosità come regola"** dove la regola principale è rispettare la loro curiosità e creatività, creando gli ambienti dove possono dare il meglio di sé. La curiosità porterà i bambini a giocare con concetti del mondo digitale partendo dal labirinto di Pac-Man. Quest'anno la sezione si arricchisce con il laboratorio **"Yoga e mindfulness per bambini"** (4-6 anni) e con la conferenza **"Smart-toys per l'infanzia"** rivolta a genitori ed educatori.

 **Centro Congressi Le Benedettine**  **11-13 ottobre**

IF GAME JAM



IF Game Jam Rulez: l'hackathon dei videogame

Il modo migliore di esplorare le regole del gioco è realizzarne uno!
Torna l'hackathon di IF dedicato ai videogame aperto a programmatori, artisti, game designer e a chiunque si senta sviluppatore.

Vuoi provare?

 **MixArt**  **11-13 ottobre**

VENERDÌ 11 OTTOBRE

09:00-13:00

Cittadella Galileiana
GATE

EVENTO COLLATERALE
A INGRESSO GRATUITO



Economia e impresa: la posta in gioco

L'Industria 4.0 per le PMI: una opportunità concreta

Strumenti e soluzioni per l'acquisizione dei dati dalle macchine e l'integrazione 4.0 dei processi industriali.

Conduttore Gabriele Montelisciani Relatori Daniele Mazzei, Andrea Baù, Matteo Cipriani

10:00-13:00

Scuola Normale
Superiore
Aula Bianchi



Digital fair play

Presentazione del progetto di riuso InterPA

Partecipanti Regione Toscana, Regione Campania, Regione Molise, Comune di Torella dei Lombardi (AV), Agenzia di Coesione Territoriale

11:00-18:00

Camera di Commercio
presso Fondazione ISI
(IV piano)



Economia e impresa: la posta in gioco

#Iregoledelgioco:

Innovare #LegoSeriousPlay ti dice come

Come costruire strategie condivise e sostenute dal team aziendale, fissare la sequenza e i tempi per la loro implementazione, utilizzando i mattoncini LEGO - Focus digital Transformation.

Conduttrice Cristiana Genta

10:30-13:00

Scuola Superiore
Sant'Anna
Aula Magna Storica



Economia e impresa: la posta in gioco

Il futuro dell'economia (prima parte)

Come cambia il mondo produttivo con l'innovazione e l'ultra velocità.

Conduttrice Roberta Carlini

10:30-10:40 Introduzione sessione a cura di Roberta Carlini

10:40-11:10 La sostenibilità come elemento di sviluppo economico
Relatore Fabio Iraldo

11:10-12:10 Dialogo sul progetto di economia circolare nel distretto del cuoio

Relatori Alessandro Francioni e la partecipazione della Regione Toscana

12:10-12:40 Innovazione e sostenibilità, motori per l'economia futura
Relatore Martin Charter

VENERDÌ 11 OTTOBRE

10:00-13:00

Scuola Superiore
Sant'Anna
Aula Magna

 Digital fair play

Il gioco delle regole #1

Presentazione "Il gioco delle regole" e panel "Diritto, fisco, monete e informazione digitale: quali soluzioni?"

10:00-10:20 Saluti istituzionali

Relatori Marco Bellezza, Paolo Maria Mancarella

10:20-10:30 Presentazione sessione "Il gioco delle regole"

Relatrici Fernanda Faini, Dianora Poletti

10:30-11:00 Presentazione del Centro di Ricerca Interdipartimentale "Diritto e Tecnologie di Frontiera" (Detect) e della Laurea magistrale in Diritto dell'innovazione per l'impresa e le istituzioni

Relatrici Dianora Poletti, Michela Passalacqua

11:00-13:00 Diritto, fisco, monete e informazione digitale: quali soluzioni?

Conduttore Raffaele Barberio Relatori Loredana Carpentieri, Massimo Chiriatti, Vincenzo Colarocco

09:30-13:00

Officine Garibaldi

 Digital fair play

Cybersecurity Day 2019

A cura di IIT-CNR

Conduttore Fabio Martinelli

09:30-10:00 Saluti di benvenuto a cura di Marco Conti, Direttore IIT

10:00-11:15 Il ruolo dell'industria, dalle associazioni alle start up per la cyber security

Relatori Claudio Caimi, Francesco di Cerbo, Nick Fergusson, Luca Bechelli, Roberto Cascella

11:15-12:00 Il ruolo della ricerca e della formazione

Relatori Paolo Prinetto, Rocco de Nicola, Gianluca Dini

12:00-13:00 Cyber security lab e Osservatorio sulla cyber sicurezza

Presentazione a cura di Fabio Martinelli, Giampiero Costantino, Maurizio Martinelli, Artsiom Yautshiukin, Angelica Marotta

EVENTI

14:00-17:30

Officine Garibaldi

 Digital fair play

Cybersecurity Day 2019

Conduttore Fabio Martinelli

14:00-16:00 Continuazione Osservatorio sulla cyber sicurezza
Presentazioni a cura di Maria Taverniti, Claudia Lanza, Andrea Saracino, Marinella Petrocchi, Abraham Gebrehiwot, Filippo Lauria, Andrea Passarella, Maurizio Tesconi

16:00-17:00 Focus problematiche specifiche
Relatori Paolo Mori, Ilaria Matteucci, Giampiero Costantino

17:00-17:30 Conclusione dei lavori

14:00-17:30

Cittadella Galileiana
GATE

 Economia e impresa: la posta in gioco

Dai sensori al Cloud in 15 righe di Python

Nuovi strumenti e tecnologie per lo sviluppo di applicazioni IoT.

Conduttore Luigi F. Cerfeda Relatori Gabriele Montelisciani, Giacomo Baldi, Daniele Mazzei

EVENTO COLLATERALE
A INGRESSO GRATUITO

14:00-15:15

Scuola Normale
Superiore
Aula Bianchi

 Digital fair play

Progetto Trafair

Understanding traffic flows to improve air quality.

Partecipanti Regione Toscana, Università di Modena e Reggio Emilia, Università degli Studi di Firenze

15:30-17:00

Scuola Normale
Superiore
Aula Bianchi

 Digital fair play

Progetto Herit Data

Gestione sostenibile del patrimonio per contrastare l'impatto del turismo di massa grazie a un uso olistico dei big e open data.

Partecipanti Regione Toscana, Fondazione per la ricerca e l'innovazione

15:00-18:00

Scuola Superiore
Sant'Anna
Aula Magna Storica

 Economia e impresa: la posta in gioco

Economia e impresa: prove di futuro (seconda parte)

Come cambia il mondo produttivo con l'innovazione e l'ultra velocità.

Conduttrice Roberta Carlini

15:00-16:15 L'impresa 4.0: esempi e opportunità
Relatori Stefano Giordano, Fabio Bonomo (*qbrobotics*), Fabio Vignoli (*NATECH*), Giovanni Lombardi (*UNIPI Progetto ADAMO*)

16:15-17:30 5G: l'ecosistema smart per le imprese
Relatore Luca Valcarenghi

17:30-18:00 Conclusioni

VENERDÌ 11 OTTOBRE

15:00-18:00

Scuola Superiore
Sant'Anna
Aula Magna

 Digital fair play

Il gioco delle regole #2

**Un anno di GDPR: la data protection tra utopia e realtà.
Le nuove regole per i dati e le informazioni.**

15:00-15:10 Introduzione a cura di Fernanda Faini e Dianora Poletti

15:10-15:30 Data protection: a che punto siamo?

Relatore Guido Scorza

15:30-17:00 Un anno di GDPR: la data protection tra utopia e realtà.
Le nuove regole per i dati e le informazioni.

Conduttore Raffaele Barberio Relatori Luca Bolognini, Guido Scorza,
Giovanni Ziccardi, Angelo Mazzetti

17:00-18:00 Data society - Workshop e presentazione libro
a cura del Centro Detect

Conduttrice Dianora Poletti Relatori Fernanda Faini, Enza Pellecchia

15:00-19:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula C

 Book(e)book

Book(e)book

La letteratura ai tempi di Internet.

15:00-16:00 "Uomini, donne e bambini"

Conduttore Jacopo Storni Relatori Ezio Alessio Gensini, Leonardo Santoli,
Anna Maria Monteverdi, Sara Simona Racalbutto

16:00-17:00 "L'informatica al femminile"

Conduttrice Costanza Baldini Relatrici Cinzia Ballesio, Giovanna Giordano
Degustalettura in collaborazione con Narratè©

17:00-18:00 "Gli immortali - Storie dal mondo che verrà"

In collaborazione con la libreria Orsa Minore

Conduttrice Claudia Vago Relatore Alberto Giuliani

18:00-19:00 "The Game Unplugged"

In collaborazione con la libreria Feltrinelli

Conduttrice Claudia Vago Relatori Valentina Rivetti,
Sebastiano Iannizzotto, Andrea Zanni

15:00-18:30

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula A



Co-financed by the Connecting Europe Facility of the European Union



Cultura e turismo a regola d'arte

Cultura in movimento

Turismo, danza e digital storytelling.

Conduttrice Anna Alemanno

15:00-15:10 Introduzione a cura di Anna Alemanno

15:10-15:25 Saluti di benvenuto a cura di Regione Toscana

Relatore Roberto Ferrari

15:25-15:50 CultureMoves. Esplorare le intersezioni tra strumenti digitali, patrimonio culturale, danza, turismo e formazione

Relatore Alexandru Stan

15:50-16:15 #weareinpuglia.

Un hashtag patrimonio delle tradizioni della Comunità ospitante

Relatore Alfredo de Liguori

16:15-16:40 CulturalItalia, l'aggregatore nazionale del patrimonio culturale italiano

Relatrice Sara di Giorgio

16:40-17:05 L'impatto generato dal patrimonio culturale digitale.

Casi studio e scenari futuri.

Relatrice Milena Popova

17:05-17:30 Nuove sinergie: l'arte e la scienza del futuro

Relatore Pep Gatell

17:30-17:50 (Algo)Ritmi di danza. Presentazione della video installazione per la promozione della Riviera Apuana realizzata dal progetto CultureMoves

Relatori Paolo Chiappini e Roberto Fazio

17:50-18:30 Discussione finale con la conduzione della giornalista Anna Alemanno

VENERDÌ 11 OTTOBRE

15:00-19:00

MixArt

 **Gamebox**

Gamebox

Gioco e (s)regolatezza.

15:00-16:00 SALA ARENA Raccontando storie

Lo storytelling interattivo e i videogiochi come strumento di potenziamento dell'autonomia di soggetti disabili

Conduttore Gian Luigi Ferrari **Relatori** Antonietta Scognamiglio, Giuseppe Capuano

15:00-16:00 SALA MENTE Ludonarrazioni: storie e generi fra letteratura e videogiochi

Le regole delle storie dalla carta ai pixel

Relatore Francesco Toniolo

16:00-17:00 SALA MENTE Antura - quando il "giochino" si fa serio...

Storia e sviluppo di un Applied Game

Relatore Stefano Cecere

17:00-18:00 SALA ARENA Oltre le regole

Cambiare lo storytelling dei giochi sportivi

Relatore Pietro Polsinelli

18:00-19:00 SALA ARENA Mindful Game Design Manifesto

30 e passa motivi per voler bene al tuo gioco

Relatori We are Muesli

17:00-18:30

Manifatture Digitali
Cinema

 **Gusto digitale**

DigitalFood, scegliere il proprio cibo online in modo consapevole

Analisi delle esigenze informative del consumatore

nel Food Delivery e nelle piattaforme di acquisto di cibo online.

Conduttore Aldo Fiordelli **Con la partecipazione di** Cooki (start-up), Silvia Rolandi, Loretta Fanella, Giuseppe Strozza

Distribuzione di macarons d'austrice al pubblico presente.

15:00-17:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula B

 **50 anni ma non li dimostra**

Computer Science Fiction

Conduttore Daniele Brolli **Relatori** Zhang Rang, Rudy Rucker

VENERDÌ 11 OTTOBRE

18:00-23:00

Cinema Arsenale

 Cinebytes

Cinebytes - Giocare con la fantascienza

18:00-20:00 "Reset - Fatal Countdown" di Hong-Seung Yoon

Introduzione a cura di Zhang Ran

21:00-23:00 "Matrix" di Lana e Lilly Wachowski

Introduzione a cura di Rudy Rucker

19:00-20:30

Manifatture Digitali
Cinema

 Gusto digitale

Il Bloody Mary digitale dello Chef Colonna

Quando la blockchain incontra la mixology.

Con la partecipazione di Chef Antonello Colonna e pOSti (start-up)

A seguire aperitivo.

EVENTO GRATUITO
SU PRENOTAZIONE

21:30-23:30

Lumière

 Star al gioco

Tin Men and The Telephone in concerto

"World Domination volume 1: Furie".

In collaborazione con Pisa Jazz / Music Pool / TEMA

EVENTO MUSICALE
A INGRESSO GRATUITO

EVENTI

VENERDÌ 11 OTTOBRE T TOUR

09:00-10:00

Centro Congressi
Le Benedettine

CYBERSECURITY / TUTORIAL

L'attacco informatico Candy Cream

Quanto sono vulnerabili le funzionalità della nostra auto?

 Ilaria Matteucci, Gianpiero Costantino (IIT-CNR)

 14-18 anni, giovani e universitari, professionisti, pubblico generico

09:00-10:00

10:15-11:15
11:30-12:30
14:30-15:30
Centro Congressi
Le Benedettine

CREATIVITÀ / LABORATORIO

Giocare imparando con i Lego®

Laboratorio sperimentale con mattoncini Lego®.

 OrangeTeam Lug

 4-6 anni, 6-8 anni, 8-10 anni, 11-13 anni, famiglie

09:00-10:00

10:15-11:15
11:30-12:30
Centro Congressi
Le Benedettine

CODING & ROBOTICA / LABORATORIO

Il micro:coin

Come funziona una blockchain?

 Pisa CoderDojo

 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari

09:00-10:00

10:15-11:15
11:30-12:30
Centro Congressi
Le Benedettine

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / LABORATORIO

A scuola di cybersecurity con la Ludoteca del Registro.it

Regole di comportamento e buone pratiche per evitare le insidie di Internet.

 Giorgia Bassi, Beatrice Lami, Claudia Mazzanti, Manuela Moretti (IIT-CNR)

 8-10 anni, 11-13 anni

09:00-10:00

10:15-11:15
11:30-12:30
14:30-15:30
Centro Congressi
Le Benedettine

USO DELLA RETE A FINI DIDATTICI / LABORATORIO

Studiare matematica e scienze con gli ologrammi

School Box: pillole di tecnologia a scuola.

 Matteo Locatelli (Unison consorzio di cooperative sociali), Mirko Pagani

(Università degli Studi di Milano-Bicocca), Jessica Rampi (Centro di Formazione Professionale Ticino Malpensa), Giovanni Trapella (maker freelance)

 8-10 anni, 11-13 anni, 14-18 anni

09:00-10:00

10:15-11:15
11:30-12:30
Centro Congressi
Le Benedettine

USO DELLA RETE A FINI DIDATTICI / LABORATORIO

Realtà Aumentata e album delle figurine per la storia e la geografia

School Box: pillole di tecnologia a scuola.

 Matteo Locatelli (Unison consorzio di cooperative sociali), Mirko Pagani

(Università degli Studi di Milano-Bicocca), Jessica Rampi (Centro di Formazione Professionale Ticino Malpensa), Giovanni Trapella (maker freelance)

 8-10 anni, 11-13 anni, 14-18 anni

T TOUR VENERDÌ 11 OTTOBRE

09:00-10:30
Manifatture Digitali
Cinema

CODING & ROBOTICA / LABORATORIO

Spazio al gioco: ambienti virtuali immersivi per videogame e non solo

Imparo, progetto, creo.

 Alberto Dolci (*Italia 3D academy*)

 11-13 anni, 14-18 anni

09:00-10:30
11:00-12:30
14:30-16:00
Centro Congressi
Le Benedettine

CREATIVITÀ / LABORATORIO

Volere è... volare!

Internet si fa materia con cui navigare.

 Luciano Minestrella, Vera Soledad Minestrella,
Giacomo Minestrella (*la Mirabilis Teatro societatis*)

 6-8 anni, 8-10 anni, 11-13 anni, famiglie

09:00-10:00
Centro Congressi
Le Benedettine

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / CONFERENZA INTERATTIVA

Alexa, Siri, Google: le informazioni online tra luci e ombre

La mia privacy NON finisce dove inizia quella dell'altro.

 Fosforo: la festa della scienza

 11-13 anni, 14-18 anni, pubblico generico

09:00-10:00
10:15-11:15
11:30-12:30
14:30-15:30
Centro Congressi
Le Benedettine

CODING & ROBOTICA / GIOCO EDUCATIVO

IF Robot Arena

Un'avventura robotica!

 Fosforo: la festa della scienza

 11-13 anni, 14-18 anni

09:00-10:00
10:15-11:15
11:30-12:30
14:30-15:30
Centro Congressi
Le Benedettine

CREATIVITÀ / LABORATORIO

Tinkering Time

Scarabocchi a regola d'arte.

 Fosforo: la festa della scienza

 6-8 anni, 8-10 anni, 11-13 anni, famiglie

09:00-10:30
11:00-12:30
Manifatture Digitali
Cinema

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / CONFERENZA INTERATTIVA

Uso consapevole di internet e social

Internet è sicuro?

 Dario Pecorella, Mauro Scano (*Senza Fili Senza Confini*)

 11-13 anni

VENERDÌ 11 OTTOBRE T TOUR

09:00-10:30 **EDUCAZIONE AMBIENTALE / LABORATORIO**

11:00-12:30 **Sotto ai tuoi piedi c'è un mondo da esplorare**

Centro Congressi
Le Benedettine
SOILapp, un'applicazione a supporto del monitoraggio della qualità del suolo.
☺ Mariateresa Lazzaro (*Scuola Superiore Sant'Anna, Istituto Scienze della Vita, Gruppo di Agroecologia*)
👶 11-13 anni, 14-18 anni

09:00-11:00 **GAME BASED LEARNING / CONFERENZA INTERATTIVA**

Centro Congressi
Le Benedettine **Il pregiudizio non è un gioco!**

Scoprire il legame tra pregiudizi e diritti attraverso il gioco.
☺ Manlio Bacco, Gabriele Pardo (*Emergency*)
👶 11-13 anni, 14-18 anni

09:00-10:30 **EDUCAZIONE AMBIENTALE / LABORATORIO**

11:00-12:30 **Va.D.DI - Vallo a dire ai dinosauri**

Logge dei Banchi
Gioco simulazione.
☺ Legambiente Pisa
👶 11-13 anni, 14-18 anni

09:00-10:00 **IF KIDS / AREA GIOCO**

10:15-11:15 **La curiosità come regola**

11:30-12:30 Area gioco dedicata ai più piccoli dove poter scoprire, esplorare e nutrire
14:30-18:30 la loro infinita curiosità.
Centro Congressi
Le Benedettine ☺ Las Gardenias, AEDEKA Srl, Cooperativa Amera
👶 0-4 anni, 4-6 anni

09:00-10:00 **GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO**

10:00-11:00 **Antichi Link**

11:00-12:00 Rotte, navi e merci nelle reti commerciali del Mediterraneo antico.
Museo delle Navi
Antiche di Pisa ☺ Le Navi Antiche di Pisa
👶 8-10 anni, 11-13 anni

10:00-10:30 **CREATIVITÀ / SPETTACOLO**

11:00-11:30 **History lesson part 1 and 2**

17:00-17:30 Una produzione Internet Festival/I Sacchi di Sabbia con il sostegno della Regione
17:45-18:15 Toscana.
18:30-19:00 ☺ Ideazione e realizzazione: Giulia Gallo, Giovanni Guerrieri. Libri pop-up: Giulia Gallo. Realtà aumentata a cura di La Jetée. Disegni e animazioni: Guido Bartoli.
Manifatture Digitali
Cinema 👶 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico

T TOUR VENERDÌ 11 OTTOBRE

- 10:00-11:00 **GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO**
- 11:00-12:00 **Escape War!**
- 12:00-13:00 Entra nella nostra escape room e aiuta i medici di EMERGENCY
- 15:00-16:00 a salvare le vittime di un'esplosione.
- 16:00-17:00 🎮 Emergency
- 17:00-18:00 🧑🏫 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico
- 18:00-19:00
- Centro Congressi
Le Benedettine
- 10:00-11:30 **GAME BASED LEARNING / LABORATORIO**
- 11:30-13:00 **Nintendo LaboLab VR**
- MixArt
- Costruiamo e Giochiamo la Realtà Virtuale.
- 🎮 Stefano Cecere, Pietro Polsinelli
- 🧑🏫 11-13 anni, 14-18 anni
- 10:00-12:30 **GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO**
- 15:00-17:30 **Scalare il futuro**
- Manifatture Digitali
Cinema
- Un gioco di ruolo sull'alba dell'informatica italiana.
- 🎮 Giovanni Antonio Cignoni (*Progetto HMR*), Maurizio Gazzarri
- 🧑🏫 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico
- 10:00-11:00 **GAME BASED LEARNING / LABORATORIO**
- MixArt
- Storytelling interattivo**
- Esprimere se stessi attraverso la narrazione e i videogiochi.
- 🎮 Francesco Toniolo
- 🧑🏫 11-13 anni, 14-18 anni
- 10:30-12:30 **CYBERSECURITY / CONFERENZA INTERATTIVA**
- Centro Congressi
Le Benedettine
- Cyber (Art) Attack**
- Tecniche creative di difesa da cyber criminali.
- 🎮 Fabio Massa (*Presidente ANGIF - Associazione Giuristi e Informatici Forensi*)
- 🧑🏫 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico
- 11:00-12:30 **COMUNICAZIONE / CONFERENZA INTERATTIVA**
- Centro Congressi
Le Benedettine
- Giovanisì in tour: il progetto raccontato dai giovani toscani**
- #StoriePossibili sull'innovazione.
- 🎮 Ufficio Giovanisì - Regione Toscana e Fondazione Sistema Toscana
- Moderata Davide De Crescenzo
- 🧑🏫 14-18 anni, giovani e universitari

VENERDÌ 11 OTTOBRE T TOUR

- 11:00-12:30** **CODING & ROBOTICA / LABORATORIO**
Manifatture Digitali
Cinema
Spazio al gioco: ambienti virtuali immersivi per videogame e non solo
Imparo, progetto, creo.
👤 Giampiero Turchi (*Italia 3D academy*)
👶 11-13 anni, 14-18 anni
- 11:00-12:30** **CREATIVITÀ / WORKSHOP**
Lumière
Tinmendo
Presentazione dell'applicazione che sarà utilizzata dal pubblico nel concerto serale.
👤 Musicisti della band "Tin Man and the Telephone"
👶 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico
- 11:00-13:00** **GAME BASED LEARNING / LABORATORIO**
MixArt
I videogiochi come racconto
Progettiamo l'idea di un videogioco!
👤 Mattia Traverso
👶 11-13 anni, 14-18 anni
- 11:30-12:30** **USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / TUTORIAL**
Centro Congressi
Le Benedettine
The Game of Life
La cybersecurity, la blockchain e l'intelligenza artificiale sono solo un gioco?
👤 Giuseppe Augiero, Giuseppe Andrea L'Abbate (*FTGM - CNR*),
Beatrice Lami (*IIT CNR*)
👶 14-18 anni, giovani e universitari, professionisti, pubblico generico
- 14:30-16:30** **USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / CONFERENZA INTERATTIVA**
Centro Congressi
Le Benedettine
Crescere al tempo dei social network
Il ruolo della tecnologia digitale nelle relazioni degli adolescenti di oggi.
👤 Marco Amidei (*Fondazione Charlie*)
👶 educatori e docenti, pubblico generico
- 14:30-15:30** **CREATIVITÀ / GIOCO EDUCATIVO**
Centro Congressi
Le Benedettine
Creiamo un gioco con stampante 3D e con termoformatrice
School Box: pillole di tecnologia a scuola.
👤 Matteo Locatelli (*Unison consorzio di cooperative sociali*), Mirko Pagani (*Università degli Studi di Milano-Bicocca*), Jessica Rampi (*Centro di Formazione Professionale Ticino Malpensa*), Giovanni Trapella (*maker freelance*)
👶 8-10 anni, 11-13 anni, 14-18 anni
- 14:30-18:30** **TECNOLOGIA & IOT / LABORATORIO**
Manifatture Digitali
Cinema
CrowdMapping: tutto calcolato
La smart mobility al servizio dell'accessibilità.
👤 Tommaso Rossi, Armando Dei (*Kinoa s.r.l.*)
👶 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico, disabili motori

T TOUR VENERDÌ 11 OTTOBRE

14:30-15:30

EDUCAZIONE AMBIENTALE / LABORATORIO

16:00-17:00

Mi manca l'aria

Logge dei Banchi

Vivere al tempo di Instagram e del cambiamento climatico.

🗺️ Legambiente Pisa

👥 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari, famiglie, pubblico generico

16:30-18:30

USO DELLA RETE A FINI DIDATTICI / LABORATORIO

Centro Congressi

Le Benedettine

Ologrammi e realtà aumentata

per l'insegnamento a scuola

School Box: pillole di tecnologia a scuola.

🗺️ Matteo Locatelli (*Unison consorzio di cooperative sociali*), Mirko Pagani (*Università degli Studi di Milano-Bicocca*), Jessica Rampi (*Centro di Formazione Professionale Ticino Malpensa*), Giovanni Trapella (*maker freelance*)

👥 educatori e docenti

17:30-18:30

TECNOLOGIA & IOT / CONFERENZA INTERATTIVA

Centro Congressi

Le Benedettine

Oltre la Luna, dentro la materia oscura

L'umanità non può smettere di esplorare.

🗺️ Andrea Ferrara (*Scuola Normale Superiore*)

👥 pubblico generico

LA RETE DEL GUSTO



Torna anche quest'anno LA RETE DEL GUSTO, la **rete dei sapori di eccellenza del territorio pisano** che gli ospiti di IF2019 avranno la possibilità di conoscere durante i pranzi di networking.

Un modo gustoso per far conoscere e valorizzare, attraverso i propri prodotti, Pisa, sede del Festival, e la sua provincia.

LE REALTÀ CHE HANNO ADERITO ALLA RETE DEL GUSTO

BADIA DI MORRONA - azienda vinicola, Terricciola (Pi)

DE' COLTELLI - gelateria artigianale naturale, Pisa

DOLCE PENDENTE - il dolce che sfida la gravità, Pisa

GINEPRAIO - gin biologico toscano, Pontedera (Pi)

LE PALAIE - azienda vinicola, Peccioli (Pi)

PODERE PANTA REI - azienda vinicola, Terricciola (Pi)

SABATO 12 OTTOBRE

10:00-18:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula A

 eCommunity

La plastica: da materiale rivoluzionario a killer dei nostri mari

Una giornata dedicata a illustrare la campagna "plastic free" della Regione Toscana, a esplorare soluzioni innovative e creative al problema dei rifiuti plastici, ad ascoltare proposte per cercare di salvare l'equilibrio mondiale della biosfera.

Interverranno l'Assessore Vittorio Bugli, Filippo Solibello, start-up, giornalisti e interlocutori vari sul tema

10:00-13:00

Cittadella Galileiana
GATE

EVENTO COLLATERALE
A INGRESSO GRATUITO

 Economia e impresa: la posta in gioco

KYD -> Knowledge in Your Data

La conoscenza è l'asset più importante di un'azienda tecnologica. Erre Quadro propone un nuovo approccio per la gestione e la valorizzazione del know how.

Relatori Giacomo Tazzini, Riccardo Aprea

11:00-12:30

Manifatture Digitali
Cinema

 Gusto digitale

Pane al Panel

La comunicazione non convenzionale del cibo: da nutrimento a stimolo creativo e specchio culturale.

Con la partecipazione di Massimo Fenati, Petunia Ollister (Stefania Soma), Giulio Castoro

11:00-13:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula C

 Book(e)book

Book(e)book

La letteratura ai tempi di Internet.

11:00-12:00 "Aria"

In collaborazione con la libreria Ghibellina

Conduttrice Federica Frezza Relatrice Marzia Sicignano

12:00-13:00 "Penso Parlo Posto. Breve guida alla comunicazione non ostile"

In collaborazione con la libreria Gli Anni in Tasca

Conduttrice Donata Columbro Relatrice Carlotta Cubeddu

11:30-13:00

Cinema Arsenale

 Star al gioco

Influencer: rivoluzione culturale ed economica

Come cambia il mondo della comunicazione e della pubblicità al tempo dei Social Network.

Firmacopie finale di "Gordon" in collaborazione con la libreria Ghibellina.

Conduttore Andrea Amato Relatori Matteo Maffucci, Eugenio Scotto, Yuri "Gordon" Sterro

11:30-13:00

MixArt
Sala Performance

 Gamebox

Fishbowl: Come cambiare le regole del gioco

Un nuovo canone critico a partire dai videogiochi indie: discussione aperta e partecipativa.

Conduttrice Marina Rossi

10:00-13:00

Scuola Superiore
Sant'Anna
Aula Magna

 Digital fair play

Il gioco delle regole #3

Copyright e regole: il difficile equilibrio tra diritti degli autori e libertà degli utenti.

10:00-10:10 Introduzione a cura di Fernanda Faini e Dianora Poletti

10:10-10:30 Diritti e tecnologia: alla ricerca dell'equilibrio

Relatrice Monica Palmirani

10:30-12:00 Copyright e regole: il difficile equilibrio tra diritti degli autori e libertà degli utenti

Conduttrice Federica Meta Relatori Monica Palmirani, Caterina Sganga, Marco Scialdone

12:00-13:00 Internet society: generazioni a confronto su Internet e i diritti - Workshop a cura del Centro Detect

Conduttrice Ilaria Kutufà Relatori Angelo Alù, Alessandro Berni

SABATO 12 OTTOBRE



10:00-13:00

Scuola Superiore
Sant'Anna
Aula Magna
Storica

 **Tech vs Human**

Democrazia, partecipazione e informazione (prima parte)

Dalle fake news al fact checking, alla partecipazione democratica.
Conduttrice Claudia Vago

10:00-10:10 Introduzione a cura di Claudia Vago

10:10-10:40 C'erano una volta le fake news

Relatore Matteo Flora

10:40-11:00 Società dell'informazione e società della credulità

Relatore Walter Quattrociochi

11:00-11:20 Diffusione della dis/misinformazione nei media sociali e sul ruolo dei bot

Relatore Giovanni Luca Ciampaglia

11:20-11:40 Fake news e libertà d'espressione

Relatrice Carola Frediani

11:40-13:00 Lost in post-truth

Relatori Giovanni Luca Ciampaglia, Walter Quattrociochi, Matteo Flora, Carola Frediani

10:00-13:00

Gipsoteca

 **Cultura e turismo a regola d'arte**

Digital destination: tra autenticità e strategia

Modelli, best practices e tendenze del marketing digitale per le destinazioni.

08:30-18:30

Officine Garibaldi
Auditorium

 **Economia e impresa: la posta in gioco**

TECH JOBS fair Pisa

Una giornata di incontro tra professionisti e aziende del settore TECH.
Organizzato da Talent Garden Pisa e Swap Party

EVENTO COLLATERALE
A INGRESSO GRATUITO
PREVIA REGISTRAZIONE

15:00-17:00

Cinema Arsenale

 **Star al gioco**

Webstar della Rete

Se hai una storia e sai raccontarla, il web ti premia.

Tre storie diverse e piene di follower raccontate a IF2019.

Conduttrice Francesca Bianchi Relatori Licia Fertz e Emanuele Usai, Irene Facheris, Dario Moccia

15:00-18:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula A

 Tech vs Human

Giocare con i dati

La data visualization tra informazione, arte e scienza.

Conduttrice Donata Columbro

15:00-15:10 Introduzione a cura di Donata Columbro

15:10-15:30 Batjo, Installazioni fisiche DIY per raccontare i dati

Relatrice Alice Corona

15:30-15:50 Domestic Data Streamers, infoesperienze

Relatore Pau Garcia

15:50-16:10 Graffiti for Smart City

Relatore Salvatore Pepe

16:10-16:30 Un'agorà più bella aiuta a connettere le persone?

L'arte urbana e la rete

Relatore No Curves

16:30-17:30 Tiriamo le somme...

17:30-18:00 Randomcuts, performance audio/video di arte generativa

A cura di Catodo

15:00-19:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula C

 Book(e)book

Book(e)book

La letteratura ai tempi di Internet.

15:00-16:00 "Ludocrazia. Quando il gioco accorcia le distanze tra governi e cittadini"

In collaborazione con la libreria Feltrinelli

Conduttore Gianluca Testa Relatore Gianluca Sgueo

16:00-17:00 "Un figlio è poco due son troppi"

In collaborazione con la libreria Gli Anni in Tasca

Conduttore Matteo Pelliti Relatrice Angelica Massera

Degustalettura in collaborazione con Narratè©

17:00-18:00 "L'età della tigre"

In collaborazione con la libreria Ghibellina

Conduttore Matteo Pelliti Relatore Ivan Carozzi

18:00-19:00 "Analfabeti sonori"

In collaborazione con la libreria Ghibellina

Conduttore Antonio Pavolini Relatore Carlo Boccadoro

SABATO 12 OTTOBRE

15:00-19:00

MixArt
Sala Mente

 **Gamebox**

Gamebox

Gioco e (s)regolatezza.

15:00-16:00 Resistere alla colonizzazione, curare l'indipendenza

Per una pratica consapevole e antimperialista

Relatrice Marina Rossi

**16:00-17:00 Videogiochi che sembrano romanzi:
la nuova autorialità indie**

Tra temi e tecniche, il quotidiano si fa gioco

Relatrice Maddalena Grattarola

**17:00-18:00 Dewey Rooms: dai videogiochi agli escape game
narrativi**

Spunti e appunti dalla progettazione del card game giornalistico

"Colpo di Stato" e dell'escape room storica "Wer Ist Wer"

Relatori We are Muesli

18:00-19:00 I videogiochi come frutta e verdura

Un talk sull'essere Italiano e sul non esserlo più

Relatore Mattia Traverso

15:00-20:00

Officine Garibaldi

 **Le Officine del .it**

Punto it - Notizie e storie da Internet, Italia

A cura di Registro.it e il Post

15:00-15:15 Dove va Internet?

Il saluto del direttore del CNR-IIT Marco Conti

15:15-15:30 Cosa sta succedendo fuori di qui

Le news del Post in diretta

15:30-16:30 Cosa sta cambiando su Internet

Relatori Francesco Costa, Emanuele Menietti

16:30-17:15 Makkox punto it

Makkox intervistato da Luca Sofri

17:15-17:30 Cosa sta succedendo fuori di qui

Le news del Post in diretta

17:30-18:00 Il punto it spiegato bene

Relatori Francesco Costa, Emanuele Menietti

18:00-19:00 È colpa di internet?

Relatori Christian Rocca, Carola Frediani, Federico Ferrazza

19:00-20:00 Ilterzosegretodisatira punto it

Luca Sofri intervista Il terzo segreto di satira

15:00-18:30

Gipsoteca



CULTURELABS has been funded from Horizon programme under grant agreement n° 770198



Cultura e turismo a regola d'arte

Laboratori di cultura

Processi, strategie e buone pratiche per le sfide della società contemporanea.

Conduttrice Claudia Fusani

15:00-15:15 Saluti di benvenuto a cura di Regione Toscana

Relatore Roberto Ferrari

15:15-15:45 CultureLabs. Tecnologie digitali e patrimonio culturale al servizio dell'inclusione sociale

Relatrice Eirini Kaldeli

15:45-15:55 *Legami, connessioni e differenze tra CultureLabs e altre buone pratiche e progetti. Introduzione alla seconda parte dell'evento*

15:55-16:35 Design Justice Network

Relatori Victoria Barnett, Wesley Taylor

16:35-17:05 L'Orchestra di Piazza Vittorio

Relatore Mario Tronco

17:05-17:25 Futuri digitali Per, Con, Dalle persone

Relatrice Nadia Pantidi

17:25-18:30 Discussione finale con la conduzione della giornalista Claudia Fusani

15:00-18:00

Scuola Superiore
Sant'Anna
Aula Magna



Digital fair play

Il gioco delle regole #4

La catena del valore: la blockchain alla ricerca di regole tra diritto, diritti e informazione.

15:00-15:10 Introduzione a cura di Fernanda Faini e Dianora Poletti

15:10-15:30 Italia e blockchain: norme, strategia e tecnologia

Relatore Pietro Marchionni

15:30-17:00 La catena del valore: la blockchain alla ricerca di regole tra diritto, diritti e informazione

Conduttrice Federica Meta Relatori Filippo Zatti, Marco Vitale, Michele Nistri, Pietro Marchionni

17:00-18:00 Blockchain in Italia e nel mondo - Workshop a cura del Centro Detect

Conduttrice Laura Ricci Relatori Massimiliano Nicotra, Fulvio Sarzana

SABATO 12 OTTOBRE

15:00-18:00

Scuola Superiore
Sant'Anna
Aula Magna
Storica

 Tech vs Human

Democrazia, partecipazione e informazione (seconda parte)

Dalle fake news al fact checking, alla partecipazione democratica.
Conduttrice Claudia Vago

15:00-15:15 Introduzione

15:15-16:15 Il fact checking e il giornalismo

Relatori Gabriela Jacomella, Massimo Russo

16:15-16:45 Fare rete con la Rete

Relatrice Jasmina Tešanović

16:45-18:00 Più informati, più disinformati, più liberi, più controllati:
la democrazia ai tempi della società iperconnessa

Relatori Giuseppe Martinico, Paolo Gerbaudo, Philip Di Salvo,
Jasmina Tešanović

18:00-18:30 La fine del virtuale

Relatore Richard Rogers

18:00-23:00

Cinema Arsenale

 Cinebytes

Cinebytes - Giocare con la voce

18:00-20:00 La rivoluzione dell'audiolibro

Panel a cura di Audible, una società Amazon

21:00-23:00 Incontro con Fabio Celenza e a seguire
spettacolo di doppiaggio live

19:00-20:30

Manifatture Digitali
Cinema

 Gusto digitale

Il ritmo del vino

AI e Big Data per una degustazione di vino immersiva a ritmo di
musica.

EVENTO GRATUITO
SU PRENOTAZIONE

Con la partecipazione di WineListening (start-up), il gruppo Bertani
Domains e l'Azienda vinicola Tenuta Trerose

21:30-23:30

Lumière

EVENTO MUSICALE
A PAGAMENTO

 Star al gioco

Tony Allen "The Source" in concerto

In collaborazione con Pisa Jazz, Music Pool, Musicalista
Biglietti disponibili su ticketone.

TJOUR SABATO 12 OTTOBRE

09:00-10:30 **BLOCKCHAIN / LABORATORIO**

11:00-12:30 **Alla scoperta delle criptovalute**

15:00-16:30 Bitcoin: come si usano e a cosa servono?

Manifatture Digitali Cinema  Diego Dal Canto, Fausto Soriani, Marco Riccio,
 Emanuele Parravicini (*Bitcoin MeetUp Pisa*)

 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico

09:00-10:30 **EDUCAZIONE AMBIENTALE / LABORATORIO**

11:00-12:30 **Va.D.DI - Vallo a dire ai dinosauri**

Logge dei Banchi **Gioco simulazione.**

 Legambiente Pisa

 11-13 anni, 14-18 anni

09:00-10:00 **GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO**

10:00-11:00 **Antichi Link**

11:00-12:00 Rotte, navi e merci nelle reti commerciali del Mediterraneo antico.

Museo delle Navi Antiche  Le Navi Antiche di Pisa

di Pisa  8-10 anni, 11-13 anni

10:00-11:30 **USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / WORKSHOP**

Centro Congressi **Future critical thinking**

Le Benedettine **Prepariamoci al Futuro.**

 Matteo Locatelli (*Unison consorzio di cooperative sociali*), Mirko Pagani
(*Università degli Studi di Milano-Bicocca*), Jessica Rampi (*Centro di Formazione
Professionale Ticino Malpensa*), Giovanni Trapella (*maker freelance*)

 14-18 anni, giovani e universitari, professionisti, famiglie, pubblico generico

10:00-12:30 **GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO**

Manifatture Digitali **Scalare il futuro**

Cinema **Un gioco di ruolo sull'alba dell'informatica italiana.**

 Giovanni Antonio Cignoni (*Progetto HMR*), Maurizio Gazzarri

 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico

10:00-11:00 **USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / CONFERENZA INTERATTIVA**

Centro Congressi **Chiedilo a Google**

Le Benedettine **Come sfruttare al meglio e senza rischi il popolare motore di ricerca online.**

 Antonio Brogi (*Università di Pisa, Dipartimento di Informatica*)

 14-18 anni

10:00-13:00 **IF KIDS / AREA GIOCO**

15:00-19:00 **La curiosità come regola**

Centro Congressi **Area gioco dedicata ai più piccoli dove poter scoprire, esplorare e nutrire
Le Benedettine la loro infinita curiosità.**

 Las Gardenias, AEDEKA Srl, Cooperativa Amera

 0-4 anni, 4-6 anni

SABATO 12 OTTOBRE T TOUR

10:00-11:00 GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO

11:00-12:00 **Escape War!**

12:00-13:00 Entra nella nostra escape room e aiuta i medici di EMERGENCY a salvare le vittime di un'esplosione.

15:00-16:00 🎮 Emergency

16:00-17:00 🧑🏫 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico

17:00-18:00

18:00-19:00

Centro Congressi
Le Benedettine

10:15-11:15 CREATIVITÀ / LABORATORIO

11:30-12:30 **Giocare imparando con i Lego®**

15:00-16:00 Laboratorio sperimentale con mattoncini Lego®.

16:15-17:15 🎮 OrangeTeam Lug

17:30-18:30 🧑🏫 4-6 anni, 6-8 anni, 8-10 anni, 11-13 anni, famiglie

Centro Congressi
Le Benedettine

10:15-11:15 CODING & ROBOTICA / LABORATORIO

11:30-12:30 **Il micro:coin**

Manifatture Digitali Come funziona una blockchain?

Cinema 🎮 Pisa CoderDojo

🧑🏫 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari

10:15-11:15 USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / LABORATORIO

11:30-12:30 **A scuola di cybersecurity con la Ludoteca del Registro.it**

Centro Congressi
Le Benedettine

Regole di comportamento e buone pratiche per evitare le insidie di Internet.

🎮 Giorgia Bassi, Beatrice Lami, Claudia Mazzanti, Manuela Moretti (IIT-CNR)

🧑🏫 8-10 anni, 11-13 anni

10:15-11:15 CODING & ROBOTICA / GIOCO EDUCATIVO

11:30-12:30 **IF Robot Arena**

15:00-16:00 Un'avventura robotica!

16:15-17:15 🎮 Fosforo: la festa della scienza

17:30-18:30 🧑🏫 11-13 anni, 14-18 anni

Centro Congressi
Le Benedettine

TJOUR SABATO 12 OTTOBRE

- 10:15-11:15 **CREATIVITÀ / LABORATORIO**
11:30-12:30 **Tinkering Time**
15:00-16:00 Scarabocchi a regola d'arte.
16:15-17:15 ☺ Fosforo: la festa della scienza
17:30-18:30 👤 6-8 anni, 8-10 anni, 11-13 anni, famiglie
Centro Congressi
Le Benedettine
- 10:30-11:30 **USO DELLA RETE A FINI DIDATTICI / CONFERENZA INTERATTIVA**
Centro Congressi **Viaggio ai confini dell'Universo (e oltre) - incontro**
Le Benedettine Conversazione spaziale.
☺ Carmignani Editrice di Micol Carmignani
in collaborazione con la libreria Gli Anni in Tasca
👤 11-13 anni, 14-18 anni
- 11:00-12:30 **CREATIVITÀ / LABORATORIO**
15:00-16:30 **Volere è... volare!**
17:00-18:30 Internet si fa materia con cui navigare.
Centro Congressi ☺ Luciano Minestrella, Vera Soledad Minestrella,
Le Benedettine Giacomo Minestrella (*la Mirabilis Teatro societatis*)
👤 6-8 anni, 8-10 anni, 11-13 anni, famiglie
- 11:00-12:30 **GAME BASED LEARNING / LABORATORIO**
Centro Congressi **Come imparare con i videogiochi**
Le Benedettine Videogame-based learning a scuola e in famiglia.
☺ Michele Di Paola
👤 11-13 anni, 14-18 anni, famiglie, pubblico generico
- 11:00-13:00 **GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO**
14:30-16:30 **Micromuseum workshop**
16:30-18:30 I beni culturali alla portata di tutti.
Centro Congressi ☺ Fiore Basile, Claudia Simonelli (*Fabctory*)
Le Benedettine 👤 6-8 anni, 8-10 anni, 11-13 anni, 14-18 anni, famiglie, pubblico generico
- 11:00-12:30 **EDUCAZIONE AMBIENTALE / LABORATORIO**
15:00-16:30 **Sotto ai tuoi piedi c'è un mondo da esplorare**
Centro Congressi SOILapp, un'applicazione a supporto del monitoraggio della qualità del suolo.
Le Benedettine ☺ Mariateresa Lazzaro (*Scuola Superiore Sant'Anna,*
Istituto Scienze della Vita, Gruppo di Agroecologia)
👤 11-13 anni, 14-18 anni

SABATO 12 OTTOBRE T TOUR

11:00-12:30

Lumière

CREATIVITÀ / WORKSHOP

Digital home recording

Come creare il proprio studio di registrazione casalingo.

🗣️ Marc Urselli

👤 14-18 anni, giovani e universitari, professionisti, pubblico generico

11:30-13:00

Centro Congressi
Le Benedettine

COMUNICAZIONE / CONFERENZA INTERATTIVA

Il neuromarketing applicato al web

Regole efficaci per comunicare online.

🗣️ Luca Vescovi (*Neurowebdesign*),

Francesco Gallucci (*Associazione Italiana di Neuromarketing*)

👤 14-18 anni, giovani e universitari, professionisti

11:45-12:30

Centro Congressi
Le Benedettine

CREATIVITÀ / LABORATORIO

Viaggio ai confini dell'Universo (e oltre) - laboratorio

L'astronomia per i più piccoli.

🗣️ Carmignani Editrice di Micol Carmignani

in collaborazione con la libreria Gli Anni in Tasca

👤 8-10 anni

14:30-16:30

Centro Congressi
Le Benedettine

TECNOLOGIA & IOT / WORKSHOP

Interpretare le regole del gioco dall'alto

Drone based learning.

🗣️ Paolo Omodei-Zorini (*direttore dell'addestramento nei corsi per piloti di Alpha Lima Aviation*), Marco Fratoddi (*scuola di ecologia*)

👤 educatori e docenti

14:30-15:30

16:00-17:00

Logge dei Banchi

EDUCAZIONE AMBIENTALE / LABORATORIO

Mi manca l'aria

Vivere al tempo di Instagram e del cambiamento climatico.

🗣️ Legambiente Pisa

👤 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari, famiglie, pubblico generico

14:30-18:30

Manifatture Digitali
Cinema

COMUNICAZIONE / LABORATORIO

Experimental Travel

Viaggiare è un gioco.

🗣️ Claudio Visentin (*Scuola del Viaggio*)

👤 pubblico generico

15:00-16:00

16:15-17:15

17:30-18:30

Centro Congressi
Le Benedettine

IF KIDS / LABORATORIO

Yoga e mindfulness per bambini

La consapevolezza di sé è la base per lo sviluppo dell'intelligenza emotiva.

🗣️ Fiorinda Pedone, Michela Giovagnini

👤 4-6 anni, 6-8 anni, 8-10 anni

T TOUR SABATO 12 OTTOBRE

15:00-16:30

CREATIVITÀ / LABORATORIO

17:00-18:30

Laboratorio Lego® digitale

Centro Congressi
Le Benedettine

Progettare una costruzione Lego® al computer.

🕒 Colloquio di Riccardo Di Nasso

👤 11-13 anni, 14-18 anni, famiglie, pubblico generico

15:00-16:30

CODING & ROBOTICA / LABORATORIO

17:00-18:30

Spazio al gioco: ambienti virtuali immersivi per videogame e non solo

Manifatture Digitali
Cinema

Imparo, progetto, creo.

🕒 Stefano Orlando (*Italia 3D academy*)

👤 giovani e universitari, professionisti, famiglie, pubblico generico

16:30-18:30

CREATIVITÀ / WORKSHOP

Centro Congressi
Le Benedettine

Condividere le regole della propria città e integrarle

Place based learning.

🕒 Anna Bartoli (*Responsabile progetto Migratour, Oxfam Italia*),

Leonardo Sacchetti (*educatore di Macramè*), Isabel de Maurissens (*Indire*)

👤 educatori e docenti

17:00-17:30

CREATIVITÀ / SPETTACOLO

17:45-18:15

History lesson part 1 and 2

18:30-19:00

Una produzione Internet Festival/I Sacchi di Sabbia con il sostegno della Regione Toscana.

Manifatture Digitali
Cinema

🕒 Ideazione e realizzazione: Giulia Gallo, Giovanni Guerrieri. Libri pop-up: Giulia Gallo. Realtà aumentata a cura di La Jetée. Disegni e animazioni: Guido Bartoli.

👤 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico



DOMENICA 13 OTTOBRE

10:30-13:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula A

 Tech vs Human

Quanto è umano lei?

La tecnologia riscrive i confini e le interazioni tra uomo donna e macchina.

Conduttrice Diletta Parlangei

10:30-10:40 Introduzione a cura di Diletta Parlangei

10:40-11:10 Tecnologia vs Umanità: lo scontro prossimo venturo

Relatore Gerd Leonhard

In collaborazione con la libreria Ghibellina

11:10-12:30 Conversazione con Gerd Leonhard, Bruce Sterling, Enrico Prati, Barbara Henry e Fosca Giannotti

12:30-13:00 Ho visto il Futuro

Relatore Bruce Sterling

12:00-13:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula C

 Book(e)book

Book(e)book

La letteratura ai tempi di Internet.

12:00-13:00 "Il ritiro sociale degli adolescenti"

In collaborazione con la libreria Ghibellina

Conduttrice Valentina Landucci Relatore Matteo Lancini

11:00-13:00

Scuola Superiore
Sant'Anna
Aula Magna

 Digital fair play

Domotica fra opportunità e rischi

Quali regole per una corretta informazione sulla smart home?

Conduttore Andrea Trapani Relatori Lavinia Vizzoni, Roberta Vertone, Filippo Castagna, Aurora Cavo

11:30-13:00

Lumière

 Star al gioco

"Come Stai?" incontro e firmacopie con Valeria Vedovatti

In collaborazione con la libreria Feltrinelli

Conduttrice Barbara Sgarzi Relatrice Valeria Vedovatti

EVENTI



15:00-16:00

 Tech vs Human

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula A

Reti digitali, Relazioni sociali, Regole d'ingaggio

Intervista a Monsignor Lucio Adrián Ruiz a cura di Mario Tedeschi
Lalli.

15:00-17:30

 eCommunity

Scuola Normale
Superiore
Sala Azzurra

Ambiente e innovazione: l'interazione necessaria

Viaggio alla scoperta di una Rete sostenibile.

Conduttrice Marina Forti

15:00-15:10 Introduzione a cura di Marina Forti

15:10-15:40 Clima e tecnologia: l'impatto del cambiamento

Relatore Antonello Pasini

15:40-17:30 Conversazione e conclusioni

Relatori Vittorio Bugli, Antonello Pasini, Elena Gagliasso, Marcello Calisti

15:00-19:00

 Book(e)book

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula C

Book(e)book

La letteratura ai tempi di Internet.

15:00-16:00 "AFK"

In collaborazione con la libreria Gli Anni in Tasca

Conduttore Andrea Belfiori Relatrice Alice Keller

16:00-17:00 "Super Robin contro i bulli"

In collaborazione con la Libreria dei ragazzi

Conduttore Matteo Pelliti Relatore Roberto Morgese

17:00-18:00 "Il Trono di Kenny"

In collaborazione con la libreria Orsa Minore

Conduttore Maurizio Vaccaro Relatore Pera Comics

18:00-19:00 "Big data. Come stanno cambiando il nostro mondo"

In collaborazione con la libreria Feltrinelli

Conduttore Antonio Pavolini Relatori Antonio Nicita, Fabio Chiusi

DOMENICA 13 OTTOBRE

15:00-20:00

Officine Garibaldi

 Le Officine del .it

Punto it - Notizie e storie da Internet, Italia

A cura di Registro.it e il Post

15:00-15:30 Cosa sta succedendo fuori di qui

Le news del Post in diretta

15:30-16:30 Come eravamo: i siti web nel 2004

Relatori Gianluca Neri, Massimo Mantellini, Enrico Sola, Simona Siri

16:30-17:15 Si fa presto a dire regole

Relatore Carlo Blengino

17:15-17:30 Cosa sta succedendo fuori di qui

Le news del Post in diretta

17:30-18:15 L'italiano che parliamo

Relatore Paolo Nori

18:15-18:45 Cosa fanno i giovani su internet?

Relatori Anna Vaccarelli, Monica Nardis

18:45-20:00 Thejackal punto it

Luca Sofri intervista i The Jackal

15:00-19:00

MixArt
Sala Arena

 Gamebox

Gamebox

Gioco e (s)regolatezza.

15:00-17:30 IF Game Jam Rulez - Premiazione

17:30-19:00 IF Game Jam - Showcase

Vieni a provare i giochi della Jam

EVENTI

DOMENICA 13 OTTOBRE

15:00-18:00

Scuola Normale
Superiore
Sala Stemma

 Digital fair play

L'arbitro è digitale

Il rispetto delle regole nello sport.

Conduttore Giuseppe Smorto

15:00-15:10 Introduzione a cura di Giuseppe Smorto

15:10-15:40 Il calcio è aVARiato

Intervista a Massimo Fini, autore del libro "Storia Reazionaria del calcio"
In collaborazione con la libreria Feltrinelli

Relatore Massimo Fini

15:40-17:20 VARiazioni sul calcio, tennis e rugby

Conversazione condotta da Giuseppe Smorto con Filippo Grassia, Giorgio Di Palermo, Anna Trieste e protagonisti dello sport tra campo e spalti

17:20-18:00 Conclusioni

16:00-18:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula A

 Tech vs Human

Le Jeux sont faits?

Niente affatto!

Conduttrice Marta Capuano Relatori Fabio Fossa, Fabio Viola

17:00-18:30

Manifatture Digitali
Cinema

 Gusto digitale

L'intelligenza artificiale approda in cucina

Come i big data stanno cambiando la nostra alimentazione.

Conduttore Dino Pedreschi Con la partecipazione di Cheffy, Big Data Grapes, Davide Sparpaglia

Degustazione dei vini dell'Azienda vinicola Tenuta Il Palazzo.

11:00-23:00

Cinema Arsenale

 Cinebytes

Cinebytes - Giocare con la realtà virtuale

11:00-12:30 "Segnale d'Allarme - La mia Battaglia VR"

15:30-16:45 "Segnale d'Allarme - La mia Battaglia VR"

17:00-18:00 Incontro con Elio Germano

18:30-20:00 "Segnale d'Allarme - La mia Battaglia VR"

21:00-23:00 Corto "Happy Birthday VR" e incontro con il cast

In collaborazione con Rai Cinema e One More Pictures

Relatori Jenny De Nucci, Gennaro Coppola, Carlo Rodomonti

EVENTI

DOMENICA 13 OTTOBRE

16:30-18:00

Lumière

 Star al gioco

Dal rap al trap: trent'anni di (altra) musica italiana

Relatore Damir Ivic

18:00-19:00

Lumière

 Star al gioco

Family Conflict - hip hop jam showcase

EVENTO MUSICALE
A INGRESSO GRATUITO

19:00-19:30

Logge dei Banchi

 Star al gioco

Party Bag flash mob

Feat. Family Conflict crew Mc & Beatbox.

19:00-20:30

Manifatture Digitali
Cinema

 Book(e)book  Gusto digitale

"Frigorifero Mon Amour"

In collaborazione con Kitchen Mon Amour e la libreria Orsa Minore
Conduttrice Barbara Sgarzi Relatori Andrea Serra e chef Fabio Mendolicchio
Assaggi a tema.

19:30-20:30

Logge dei Banchi

 Gamebox

La poesia del gioco che "crasha"

Evento finale di videomapping a cura di Declar.

EVENTI

T TOUR DOMENICA 13 OTTOBRE

10:00-13:00 **IF KIDS / AREA GIOCO**
15:00-19:00 **La curiosità come regola**
Centro Congressi Area gioco dedicata ai più piccoli dove poter scoprire, esplorare e nutrire
Le Benedettine la loro infinita curiosità.
👤 Las Gardenias, AEDEKA Srl, Cooperativa Arnera
👶 0-4 anni, 4-6 anni

10:00-11:00 **GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO**
11:00-12:00 **Escape War!**
12:00-13:00 Entra nella nostra escape room e aiuta i medici di EMERGENCY
15:00-16:00 a salvare le vittime di un'esplosione.
16:00-17:00 👤 Emergency
17:00-18:00 👶 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico
18:00-19:00
Centro Congressi
Le Benedettine

11:00-13:00 **GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO**
Centro Congressi **Social Challenge: ogni sfida ha le sue regole**
Le Benedettine **(premiazione)**
Diventa influencer di messaggi positivi su Instagram.
👤 Ester Macrì, Gabriele Cannarozzo (*Kinoa s.r.l.*)
👶 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari

11:00-12:30 **CODING & ROBOTICA / LABORATORIO**
Manifatture Digitali **Spazio al gioco: ambienti virtuali immersivi**
Cinema **per videogame e non solo**
Imparo, progetto, creo.
👤 Gianfranco Casano (*Italia 3D academy*)
👶 11-13 anni, 14-18 anni

11:00-12:30 **CREATIVITÀ / LABORATORIO**
15:00-16:30 **Volere è... volare!**
17:00-18:30 Internet si fa materia con cui navigare.
Centro Congressi 👤 Luciano Minestrella, Vera Soledad Minestrella,
Le Benedettine Giacomo Minestrella (*la Mirabilis Teatro societatis*)
👶 6-8 anni, 8-10 anni, 11-13 anni, famiglie

11:00-13:00 **GAME BASED LEARNING / LABORATORIO**
Centro Congressi **Come imparare con i videogiochi**
Le Benedettine **Videogame-based learning a scuola e in famiglia.**
👤 Michele Di Paola
👶 11-13 anni, 14-18 anni, famiglie, pubblico generico

DOMENICA 13 OTTOBRE T TOUR

11:00-13:00 GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO

14:30-16:30 Micromuseum workshop

16:30-18:30 I beni culturali alla portata di tutti.

Centro Congressi ☺ Fiore Basile, Claudia Simonelli (*Fabctory*)

Le Benedettine 🧑🏫 6-8 anni, 8-10 anni, 11-13 anni, 14-18 anni, famiglie, pubblico generico

11:00-13:00 CREATIVITÀ / WORKSHOP

Centro Congressi Cambiare le regole del gioco

Le Benedettine Drone based learning.

☺ Rossana Quarta (*rete dialogues*, docente *Accademia delle arti e nuove tecnologie*), Isabel de Maurissens (*Indire*)

🧑🏫 educatori e docenti

11:30-12:30 IF KIDS / LABORATORIO

15:00-16:00 Yoga e mindfulness per bambini

16:15-17:15 La consapevolezza di sé è la base per lo sviluppo dell'intelligenza emotiva.

17:30-18:30 ☺ Fiorinda Pedone, Michela Giovagnini

Centro Congressi 🧑🏫 4-6 anni, 6-8 anni, 8-10 anni

Le Benedettine

11:30-12:30 CREATIVITÀ / LABORATORIO

15:00-16:00 Giocare imparando con i Lego®

16:15-17:15 Laboratorio sperimentale con mattoncini Lego®.

17:30-18:30 ☺ OrangeTeam Lug

Centro Congressi 🧑🏫 4-6 anni, 6-8 anni, 8-10 anni, 11-13 anni, famiglie

Le Benedettine

11:30-12:30 CODING & ROBOTICA / GIOCO EDUCATIVO

15:00-16:00 IF Robot Arena

16:15-17:15 Un'avventura robotica!

17:30-18:30 ☺ Fosforo: la festa della scienza

Centro Congressi 🧑🏫 11-13 anni, 14-18 anni

Le Benedettine

11:30-12:30 CREATIVITÀ / LABORATORIO

15:00-16:00 Tinkering Time

16:15-17:15 Scarabocchi a regola d'arte.

17:30-18:30 ☺ Fosforo: la festa della scienza

Centro Congressi 🧑🏫 6-8 anni, 8-10 anni, 11-13 anni, famiglie

Le Benedettine

T TOUR DOMENICA 13 OTTOBRE

- 14:30-16:30**
Centro Congressi
Le Benedettine
- USO DELLA RETE A FINI DIDATTICI / WORKSHOP**
- Le regole del gioco con la città: il Walkabout**
Place based learning.
- 🗣️ Carlo Infante (*Urban experience, ideatore del format*),
Marco Fratoddi (*Scuola di ecologia*)
- 👤 educatori e docenti
- 15:00-16:30**
Centro Congressi
Le Benedettine
- IF KIDS / CONFERENZA INTERATTIVA**
- Smart-Toys per l'infanzia**
Opportunità e rischi dei giocattoli connessi a internet.
- 🗣️ Giovanna Mascheroni (*Università Cattolica del Sacro Cuore*)
- 👤 pubblico generico
- 15:00-16:30**
17:00-18:30
Centro Congressi
Le Benedettine
- CREATIVITÀ / LABORATORIO**
- Laboratorio Lego® digitale**
Progettare una costruzione Lego® al computer.
- 🗣️ Riccardo Di Nasso
- 👤 11-13 anni, 14-18 anni, famiglie, pubblico generico
- 16:00-18:30**
Manifatture Digitali
Cinema
- GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO**
- Scalare il futuro**
Un gioco di ruolo sull'alba dell'informatica italiana.
- 🗣️ Giovanni Antonio Cignoni (*Progetto HMR*), Maurizio Gazzarri
- 👤 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico
- 16:30-18:30**
Centro Congressi
Le Benedettine
- COMUNICAZIONE / WORKSHOP**
- Le regole del gioco: chi detta le regole?**
Maschile vs femminile.
- 🗣️ Giovanna Galletti, Gianna Mazzini (*Labodif LABORatorio della DIFFerenza*)
- 👤 educatori e docenti
- 16:30-18:30**
Centro Congressi
Le Benedettine
- TECNOLOGIA & IOT / CONFERENZA INTERATTIVA**
- Come prepararsi ai lavori del futuro**
È vero che il 40% dei lavori sparirà a causa dell'Intelligenza Artificiale?
- 🗣️ Giuseppe Iannaccone (*Università di Pisa - Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione*)
- 👤 giovani e universitari, famiglie, pubblico generico
- 17:00-17:30**
17:45-18:15
18:30-19:00
Manifatture Digitali
Cinema
- CREATIVITÀ / SPETTACOLO**
- History lesson part 1 and 2**
Una produzione Internet Festival/I Sacchi di Sabbia con il sostegno della Regione Toscana.
- 🗣️ Ideazione e realizzazione: Giulia Gallo, Giovanni Guerrieri. Libri pop-up: Giulia Gallo. Realtà aumentata a cura di La Jetée. Disegni e animazioni: Guido Bartoli.
- 👤 11-13 anni, 14-18 anni, giovani e universitari, pubblico generico

PROMOSSO DA



Regione Toscana



COMUNE DI PISA



Consiglio Nazionale
delle Ricerche



Registro.it



Istituto di
Informatica
e Telematica



UNIVERSITÀ DI PISA



Camera di Commercio
Pisa



SCUOLA
NORMALE
SUPERIORE



Scuola Superiore
Sant'Anna
di Studi Universitari e di Perfezionamento



PROVINCIA DI PISA



Festival della Scienza

ORGANIZATO DA



fondazione
sistema toscana



EMERGENCY

GREEN PARTNER



LEGAMBIENTE
PISA

MAIN MEDIA PARTNER ... MEDIA PARTNERS



Rai



TGR



Rai Cultura

la Repubblica

IL TIRRENO

intoscana.it

SESTAPORTA.News

Puntoinformatico

PARTNER



toscana
energia



audible
una società amazon



DECLAR
CONNESSIONI CREATIVE



tech
jobs
fair



Nintendo



NINTENDO
LABO



CENTRO STAMPA FACCIINI
La qualità al centro!

PARTNER TECNICI



devitalia
Telecomunicazioni



NARRATÈ
La lettura ha scoperto l'acqua calda



pem



Iudiq



BOLT
THE NEW COMPANY



ARREDOLUCE
ARREDI E LUCE

CON LA PARTECIPAZIONE DI

Game Happens | Confcommercio | Istituto Confucio | Confesercenti |
Untold Games | The SIGN Comics and Arts Academy |
START - Open your eyes

WWW.INTERNETFESTIVAL.IT



f @ t y