



Comunicato stampa

## PMI INNOVATIVE. IN CAMERA DI COMMERCIO L'IMPRESA SI FA GIOCANDO

*L'Ufficio progetti internazionali della CCIAA promuove una giornata informativa sulla **Gamification**, con le testimonianze di aziende locali che hanno migliorato i loro processi di business utilizzando le dinamiche dei videogiochi.*

**Giovedì, 26 settembre - ore 10.00|16.00**  
**Auditorium Museo M9 | via Giovanni Pascoli, 11 – Mestre**

Venezia, 23 settembre - L'applicazione delle dinamiche del *gaming* in contesti aziendali, sta trovando sempre più applicazione in settori più ampi dalle industrie culturali creative alle industrie tradizionali che vogliono migliorare i propri modelli di business.

A questo proposito la **Camera di Commercio di Venezia Rovigo**, nell'ambito del progetto comunitario *Interreg Mediterranean Co-Create* organizza **giovedì 26 settembre** una giornata informativa sulla **Gamification** aperta a: imprenditori, professionisti, responsabili marketing, comunicazione, sviluppo commerciale, risorse umane, policy makers per la promozione del patrimonio culturale, ricerca e innovazione.

L'incontro, in programma dalle **ore 10.00 alle 16.00** nell'**Auditorium del Museo M9** a **Mestre** prevede la presentazione delle opportunità della *Gamification*, come strumento strategico, utile per migliorare le proprie performance, la gestione della catena del valore (clienti/fornitori), aumentare l'efficacia di un messaggio che si intende comunicare, la fidelizzazione a un brand e incrementare le competenze dei propri collaboratori.

L'obiettivo della giornata è quello di presentare e contestualizzare tecniche e metodi della Gamification come strumento di innovazione in ambiti diversi e dare vita ad un evento di networking, condivisione e confronto con le esperienze delle diverse realtà presenti.

A guidare i partecipanti due relatori d'eccezione come **Fabio Viola**, tra i più influenti Gamification designer al mondo e **Annalisa Galardi**, managing director di Wingage e docente di Comunicazione d'impresa all'Università Cattolica di Milano.

Ai momenti di apprendimento, i due esperti alternano **testimonianze** dirette di **aziende del territorio** che hanno sperimentato o applicato la Gamification, tra cui il gruppo **Despar Nordest** e il progetto **Unipiazza srl**. Nel pomeriggio il focus si sposta sulla Gamification applicata alla cultura, con le *case history* di **Tuo Museo** e di **Oasis Srl**.

### Ufficio stampa:

Adnkronos Comunicazione Nordest

Roberta Stumpo

mob.+39.329 1134706 | ph. +39.049.8774403





CAMERA DI COMMERCIO  
VENEZIA ROVIGO

La partecipazione all'evento è gratuita, previa iscrizione sul sito della Camera [www.dl.camcom.gov.it](http://www.dl.camcom.gov.it) o telefonando al numero 041-786181.

**Ufficio stampa:**

Adnkronos Comunicazione Nordest

Roberta Stumpo

mob.+39.329 1134706 | ph. +39.049.8774403

