

Padova, 9 dicembre 2020

IL FUTURO CONTA

I webinar di Alumni UNIPD: come applicare la gamification a progetti Fintech

Iniziati a giugno con l'incontro "Salvadanaio 2.0: come risparmiare in famiglia (e non)", i webinar di Alumni hanno visto ad oggi la partecipazione di 23 relatori e oltre 1.200 iscritti (giovani tra i 20 e 40 anni) che hanno potuto seguire gli approfondimenti gratuiti offerti su pensioni, tasse, mutui e prestiti, investimenti e gamification.

Domani giovedì 10 dicembre dalle ore 11.00 si terrà l'incontro dal titolo **"Design sprint: Come applicare la gamification a progetti Fintech"**. Il design sprint intensivo si svolge nell'arco di 4 ore, in modalità online. Lo conducono due innovation coach d'eccezione: Edoardo e Marco, i founder di ProjectFun, la prima community italiana sulla gamification. L'evento è aperto a tutti e non sono necessarie conoscenze pregresse. In particolare, nell'incontro del 10 dicembre, sempre su piattaforma Zoom, curato da Project Fun, la prima e più grande community al mondo dedicata alla gamification, si esploreranno i meccanismi psicologici alla base della percezione del denaro e le dinamiche psicologiche che influenzano le scelte nei diversi comportamenti d'acquisto, con sessioni laboratoriali nelle quali i partecipanti, divisi per gruppi, svilupperanno progetti concreti di gamification destinati ad innovare e migliorare applicazioni e servizi in ambito fintech. L'incontro, organizzato da Associazione Alumni dell'Università di Padova, in collaborazione con l'Ateneo e Progetto Giovani del Comune di Padova, si inserisce all'interno del più ampio progetto di educazione finanziaria "Il Futuro Conta", promosso dalla Regione Veneto.

Info su <https://www.alumniunipd.it/blog/event/design-sprint-gamification-ii/>

Sempre on line, oltre all'appuntamento del 10 dicembre, è programmato il seminario del 16 dicembre per continuare poi con altri webinar organizzati per gennaio e febbraio 2021. Gli incontri sono rivolti in particolare agli studenti dell'Università di Padova, ma anche a tutti gli altri iscritti degli atenei italiani, ai neolaureati dei diversi settori disciplinari, professionisti d'impresa, consulenti per l'innovazione, finanza e mondo assicurativo.

«La gamification - spiega Edoardo Parisi, innovation coach di Project Fun - è un insieme di strategie e metodi per utilizzare le più moderne conoscenze di game design per progettare servizi digitali altamente fruibili e accessibili agli utenti, massimizzando la cosiddetta UX, cioè l'esperienza dell'utente. La gamification non si applica solo ad alcuni settori, e non riguarda soltanto i più giovani. Ogni azienda dovrebbe iniziare a preoccuparsi di progettare applicazioni digitali che piacciono ai loro utenti, che siano chiare da navigare, semplici da utilizzare e rispondano agli effettivi bisogni di chi le usa. Si tratta di migliorare i propri progetti rendendoli più interattivi e divertenti, attingendo alle centinaia di differenti meccaniche di gamification esistenti. Durante i nostri incontri sono diversi, ad esempio, i partecipanti che provengono dal mondo education, insegnanti interessati ad acquisire metodi nuovi per rendere più dinamiche e avvincenti le loro lezioni, perché in classi composte da giovani sempre più digitali e iperstimolati, anche i docenti devono saper trovare nuovi approcci, sempre più stimolanti rispetto alla didattica tradizionale».

Gli appuntamenti on line sono organizzati dagli Alumni dell'Università di Padova nell'ambito di un progetto promosso dalla Regione del Veneto, con la collaborazione di Startcube dell'Università di Padova, Progetto giovani del Comune, Job Campus e ProjectFun.

Le iscrizioni agli appuntamenti programmati per dicembre sono gratuite e possono essere effettuate su <https://www.alumniunipd.it/ilfuturoconta>.