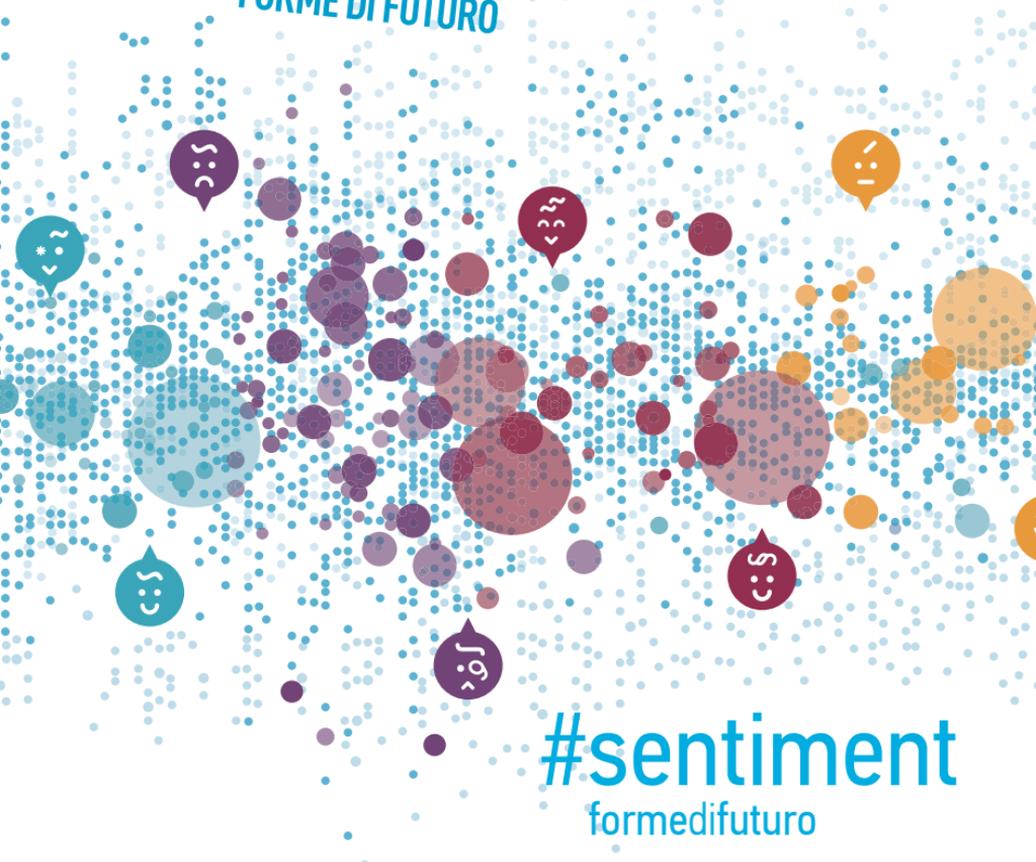


WWW.INTERNETFESTIVAL.IT



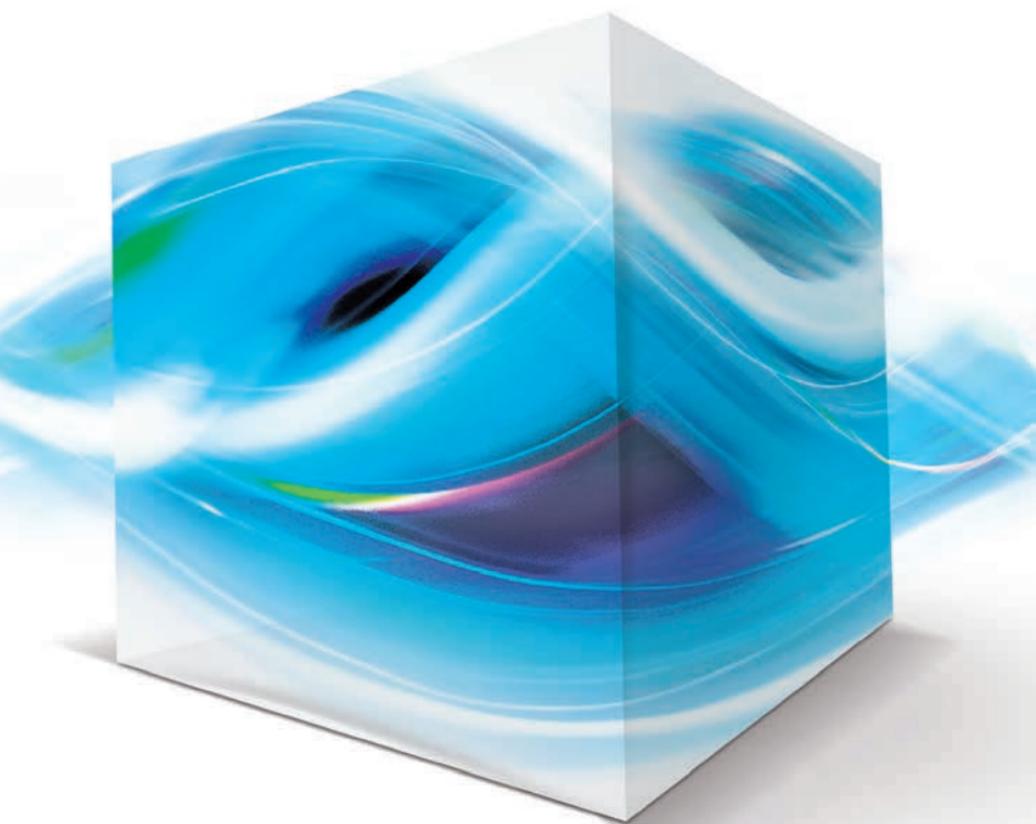
5-8
OTTOBRE
PISA

**INTERNET
FESTIVAL** 2017
FORME DI FUTURO



#sentiment
formedifuturo

www.toscanaenergia.eu



energia
al **futuro**

toscana
energia

EDITORIALE

Sono forse stati gli economisti i primi a mutuare il nobile vocabolo inglese *sentiment* per riferirlo ai mercati e indicare se c'è ottimismo o pessimismo rispetto a un titolo di borsa, a un settore industriale o commerciale, a un prodotto o materiale. Grazie a loro, e per estensione, il concetto di *market sentiment* è diventato universalmente univoco. Poi sono venuti i sociologi, che hanno l'arguzia e l'intelligenza di copiare e adattare ai propri fini le teorie e le pratiche di altri. Buoni ultimi, gli informatici, che per vocazione prestano strumenti potentissimi che facilitano il lavoro e complicano la vita di quanti vorrebbero, se potessero, usare ancora la penna d'oca e il pallottoliera. Con gli informatici applicati ai dati s'è sviluppata la *sentiment analysis* che serve a estrarre indicazioni sociali, politiche, distributive dalle interazioni nelle comunità digitali. Per esempio, gli algoritmi leggono, frullano, interpretano quel che ci diciamo su Facebook, Twitter, Ask, Instagram e, alla fine, ci spiegano dove tutti insieme ci stiamo dirigendo.

Internet Festival-Forme di Futuro "è" *sentiment*, nel senso che in sette anni di vita non ha fatto che interpretare quanto avviene nel mondo digitale, tentando di leggerne in anticipo le tendenze, individuando, quando possibile, le eventuali letture errate e indicando percorsi alternativi. Per questo *sentiment* è la parola chiave dell'edizione 2017: mai, in passato, siamo riusciti a essere così sintetici e, insieme, precisi nel definire noi stessi e la nostra missione.

Come sempre, abbiamo tentato di tradurre le nostre intenzioni in un palinsesto di eventi e proposte omogeneo e, insieme, così diversificato da coprire gli interessi di un pubblico vasto e di formazione molto variegata. Tocca a voi giudicare se ci siamo riusciti.

CLAUDIO GIUA

Direttore di Internet Festival

Credits

Direttore IF2017

Claudio Giua

Coordinatore Comitato Scientifico

Gianluigi Ferrari

Coordinatrice Comitato Esecutivo

Anna Vaccarelli

Project Leader IF2017

Adriana De Cesare

IF2017

non sarebbe stato possibile senza:

Fernanda Faini e Dianora Poletti curatrici di #leggi diritti e pirati,
Lina Bolzoni curatrice di L'Orlando Furioso e il teatro delle passioni #Odi@Amo,
Donata Columbro per Internet e il cambiamento sociale,
Cineclub Arsenal per #visioni.
Si ringraziano inoltre Istituto Confucio e Turi Caggegi per il loro contributo all'area T-TOUR

FONDAZIONE SISTEMA TOSCANA

Presidente

Iacopo Di Passio

Direttore

Paolo Chiappini

Program manager

Francesca Chiocci

Supporto al coordinamento generale

Marzia Cerrai

Book(e)book

Davide Cetrulo

Turismo e supporto comunicazione social e sito

Sacha Alberti

Coordinamento Comunicazione

Costanza Giovannini

Supervisione Social media team

Stefano Cannas

Area Cinema

Stefania Ippoliti, Martina Capaccioni, Raffaella Conti, Marta Zappacosta

Ufficio Stampa e mediapartnership

Mariangela Della Monica

Redazione live intoscana.it

Davide De Crescenzo (Direttore responsabile), Simona Bellocci, Costanza

Baldini, Ilaria Giannini, Marta Mancini, Salvatore Bruno

Mediacenter

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

Sistemi di rete

Alessandro Giannini

Ufficio Acquisti e gare

Cecilia Gennai, Elena Caiazza

Segreteria generale

Donatella Aguglia, Vanni Coppola, Andrea Corrado

Sicurezza e logistica

Andrea Corrado

Controllo di gestione e amministrazione

Paolo Olivieri, Elisa Valguarnera

Risorse umane

Maurizio Mazza, Rossana Marro

Affari legali

Angela Cutuli

STAFF IF2017:

Segreteria di Produzione

AEDEKA Srl: Manuele Buono, Mercè López Fort e Claudio Prandoni con la collaborazione di Sara Kismet Del Bubba, Annachiara Scalera, Luca Cantone

Produzione esecutiva, segreteria tecnica, reti e connessioni

Giuseppe Paradiso

Progettazione e coordinamento allestimenti

Luigi Formicola

Progettazione esecutiva allestimenti

Matilde Bambini, Chiara Valeria Tataranni

T-TOUR

AEDEKA Srl: Manuele Buono, Mercè López Fort e Claudio Prandoni con la collaborazione di Eloise Buompane e Bianca Passaglia

Gamebox

Michele Lanzo

Cibo: etica, piacere e bellezza

Serena Giugliano

Ideazione e produzione grafica

Frush design

Comunicazione social e coordinamento Social media team

Claudia Vago

Content management sito e social media

Flavio Giuseppe Pagano e Sonia Cerrai

Rapporti con i partner

Federico Unnia, Giuseppe Paradiso

Ufficio stampa

Anna D'Amico, Sara Chiarello, Francesca Puliti, Matilde Cirini, Gronchi FotoArte (fotografo)

Eventi Live

Organizzazione: FLU / ExWide / PisaJazz

Direzione Artistica e di Produzione

Francesco Mariotti

Produzione e Stage Management

Alessandro Bufalini

Spettacoli teatrali

"Rivoluzione 17" a cura de I Sacchi di Sabbia con scenografia digitale di Giacomo Verde

Progettazione grafica e impaginazione booklet

3rd Floor Design

Graphic Design, WordPress Consultancy & Web Development

Net7

Teaser e Webdoc post IF2017

La Jetée

Versione inglese (sito e booklet)

Verto Group Srl

Accoglienza

Mugeltravel by Promovacanze Srl

Viaggi

Samovar Incentive

Stampa Booklet

Industrie grafiche Pacini

Indice

PAROLA CHIAVE #SENTIMENT	6
INFORMAZIONI UTILI	7
COME ARRIVARE AL FESTIVAL	8
MUOVERSI AL FESTIVAL	9

LOCATION	10
AREE TEMATICHE	14
HACKATHON E GAME CONTEST	21
INSTALLAZIONI E GAME SHOWCASE	22

CALENDARIO EVENTI

GIOVEDÌ 5 OTTOBRE	29
VENERDÌ 6 OTTOBRE	30
SABATO 7 OTTOBRE	38
DOMENICA 8 OTTOBRE	46

T-TOUR	51
--------	----

COME LEGGERE QUESTO BOOKLET

Il calendario eventi è suddiviso per giorni ed in ordine cronologico; individua prima l'orario di inizio e di fine dell'area tematica e poi, orari ed informazioni utili di ogni singolo evento appartenente a quell'area.

Per una lettura più rapida o se si è interessati ad un'area tematica in particolare, ad una location, agli hackathon o alle installazioni presenti al Festival si può consultare direttamente la voce corrispondente. I T-tour si svolgono in un'unica sede (Centro Congressi le Benedettine) e sono suddivisi per giorni con indicato il pubblico di riferimento.

www.internetfestival.it

 @internetfest

 internetfestival

 @internetfest

 internetfestival

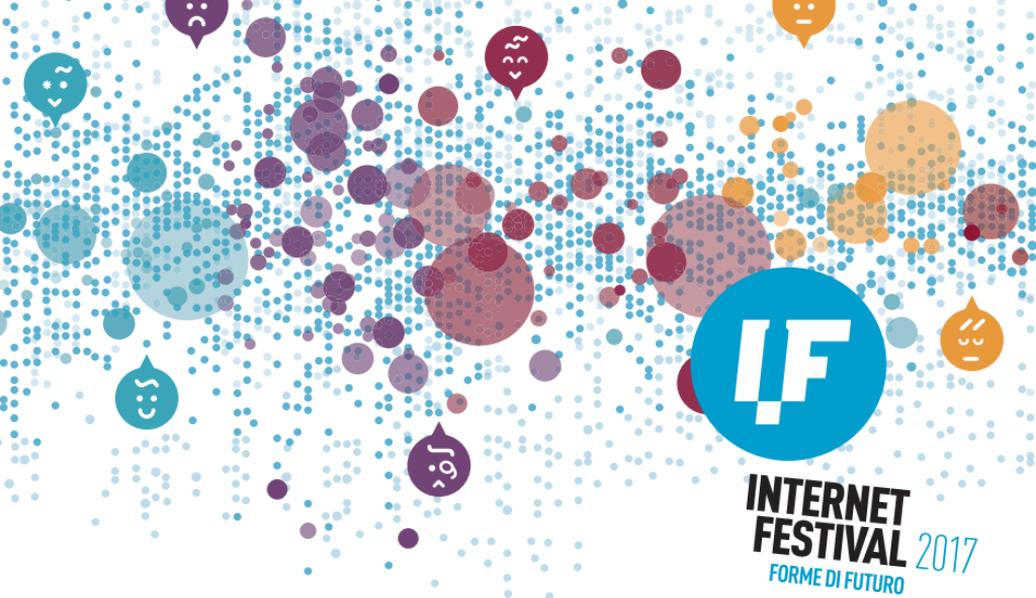
#sentiment



Collegati al sito web per restare aggiornato



**INTERNET
FESTIVAL** 2017
FORME DI FUTURO



**INTERNET
FESTIVAL** 2017
FORME DI FUTURO

Parola chiave #sentiment

“Forme di futuro”, payoff del Festival, nell’edizione 2017 diventa la cornice all’interno della quale collocare i temi dell’innovazione digitale e del mondo della Rete. IF2017 delinea soluzioni, racconta prospettive, descrive prodotti e servizi che caratterizzeranno il futuro prossimo venturo.

L’edizione 2017 ha, poi, un focus sull’argomento definito dalla parola chiave #sentiment. La community della Rete, infatti, è un microcosmo ricco di #opinioni, #emozioni e #pensieri, oggi oggetto, grazie agli attuali strumenti tecnologici, di una esplorazione socio-antropologica in grado di cogliere orientamenti, direzioni e tendenze dei suoi abitanti.

Leggere la rivoluzione digitale attraverso la chiave del #sentiment restituisce umori politici, istanze sociali, movimenti culturali, tendenze economiche che orientano la realtà quotidiana e caratterizzano la nostra contemporaneità.

L’analisi del #sentiment, la visione in “sogettiva” delle informazioni apre scorci sui modelli di #relazione e sugli interessi delle singole community.

Gli algoritmi si trasformano in #sentimenti, intesi come modi di pensare e percepire la realtà circostante.

La sentiment analysis indaga le modalità di #accettazione/#reazione a sollecitazioni emotive/verbalì/visive fin nelle manifestazioni più estreme.

Informazioni utili

Internet Festival 2017 (IF2017) 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 su quasi 10 sedi: per orientarvi al meglio utilizzate la mappa di Pisa che troverete alla pag. 9 di questo libretto dove sono 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. Per alcuni eventi è necessaria una prenotazione da effettuare attraverso il sistema Eventbrite collegato al nostro sito. 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.

I-Tour sono 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 di prenotazioni 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 contattare il numero: **347 8336183** oppure scrivere un'email a ttour@internetfestival.it.

Come arrivare al Festival

IN AUTO

Da Firenze:

Autostrada A11 Firenze-Mare, uscita Pisa Nord, poi SS Aurelia in direzione sud fino a Pisa (circa 6 km), in alternativa, SGC FI-PI-LI con uscita Pisa Centro.

Da Roma e da Bologna:

Autostrada A1 fino a Firenze, poi Autostrada A11, uscita Pisa Nord. Da Roma è anche possibile prendere l'A12 fino a Civitavecchia per poi proseguire sulla SS1 Aurelia e imboccare a Rosignano l'A12, uscita Pisa Centro.

Da Genova:

Autostrada A12 Genova-Rosignano, uscita Pisa Nord o Pisa Centro.

Car sharing: www.autoincomune.it

IN TRENO

La stazione di Pisa Centrale è a due passi dal centro della città. Collegamenti diretti sono attivi con Torino, Milano, Firenze, Lucca e Roma. Da Venezia, Siena e Bologna occorre prendere la linea ferroviaria che passa per Firenze.

Stazione di Pisa Centrale,

Piazza della stazione 11/A

Call Center 89 20 21

www.trenitalia.com

IN AUTOBUS

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

IN AEREO

Il Pisa International Airport "Galileo Galilei" dista circa venti minuti a piedi dal centro di Pisa e un'ora da Firenze con la quale è collegata da autobus e treno.

Aeroporto Galileo Galilei

Tel. 050 849111 - Fax 050 849216 - pisa@toscana-aeroporti.com - www.toscana-aeroporti.com

Muoversi al Festival

Le location del festival si trovano lungo l'asse Piazza Vittorio Emanuele II - Piazza Santa Caterina in prossimità del centro storico della città e sono tutte raggiungibili a piedi. Per semplificare la vostra programmazione abbiamo evidenziato i tempi di percorrenza indicativi tra le location.



Camera di Commercio

1

Piazza Vittorio Emanuele II, 5

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.

Duttile ed accogliente, è un'ambientazione perfetta per molti eventi di IF2017: panel, workshop, keynote speech.

6-7 ottobre, Leggi, diritti e pirati

6 e 8 ottobre, Economia X.0

6-7 ottobre, Turismo: viaggi e narrazione

Cinema Arsenale

2

Vicolo Scaramucci

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.

5-8 ottobre, Visioni

5 ottobre, Bufale, post verità e democrazia

6 ottobre, Cooperazione al cubo

Logge dei Banchi

3

Piazza XX settembre

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 ed 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), ma 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 dei bagni pubblici dei primi del Novecento, recentemente riaperti.

Tradizionalmente, durante Internet Festival, ospita l'info point, varie installazioni e lo spazio aperto al pubblico della Regione Toscana. Quest'anno si aggiunge l'angolo dedicato ai booktubers.

5-8 ottobre, Installazioni e Game Showcase

6 ottobre, Spettacoli, performance e sport

MixArt

4

Via Giovanni Bovio, 11

MixArt è la location 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 700m² di sale, diventando corsi, workshop, eventi che spaziano dalla musica alla tecnologia, dal circo alla danza, dalle arti marziali al teatro.

Dal 6 all'8 di ottobre, lecture, workshop, installazioni ed eventi saranno i punti di una mappa della Galassia Gaming che condurrà i visitatori nello spirito che contraddistingue MixArt: incontro, approfondimento, contaminazione.

6-8 ottobre, Gamebox

6-8 ottobre, Installazioni e Game Showcase

Teatro Verdi

5

Via Palestro, 40

La costruzione del teatro iniziò nel 1865. 3621 pali di pino furono usati per sostenere le fondamenta. Nel luglio dello stesso anno venne ultimata la copertura.

Tutti i lavori di ornamento interno furono affidati a maestranze pisane.

Il Regio Teatro Nuovo fu inaugurato la sera del 12 novembre 1867 con l'opera Guglielmo Tell di Rossini.

Quest'anno, infatti, ricorre il 150° anniversario del Teatro Verdi di Pisa.

6 ottobre, La Pubblicità: the day after Carosello

7 ottobre, Bufale, post verità e democrazia

6-8 ottobre, Spettacoli, performance e sport

8 ottobre, Book(e)book

Teatro Sant'Andrea

6

Via del Cuore

La chiesa risale al 1104. Successivamente subì varie ristrutturazioni e, almeno dal 1191, si dotò anche di un ospedale. Nel corso dei secoli ha subito varie vicissitudini: rischiò di essere distrutta per lasciar posto a una pescheria, perse gran parte degli arredi, più volte restaurata, fu danneggiata nel corso dell'ultima guerra e riaperta al pubblico nel 1948.

E' attualmente sede di un'intensa produzione teatrale a cura della Compagnia residente "I Sacchi di Sabbia".

6-8 ottobre, Book(e)book

5 ottobre, Spettacoli, performance e sport

Scuola Normale Superiore

7

Piazza dei Cavalieri

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.

7 ottobre, Odi@amo

6-7 ottobre, Hack attack

6-7 ottobre, Smart PA

8 ottobre, Media digitali

Cinema Teatro Lux

8

Piazza Santa Caterina

Situato all'interno dell'antico complesso ecclesiastico di cui fa parte anche la chiesa di Santa Caterina D'Alessandria, il Cinema Teatro Lux è un'officina culturale con una natura multivale, artigianale, viva e varia. E' gestito dall'Associazione The Thing, un gruppo di giovani accomunati dalla passione per la musica e per la cultura che da qualche anno organizza concerti, reading, proiezioni, spettacoli a Pisa e in provincia.

Ha ospitato tutte le edizioni, eccettuata quella del 2016, di Scena digitale, l'area di IF curata direttamente dal CNR e da Registro .it

5-8 ottobre, Scena digitale

Centro Congressi le Benedettine

9

Piazza San Paolo a Ripa d'Arno

Internet Festival 2017 riapre alla città il Monastero di S. Benedetto, edificato nel 1393 e che con la sua facciata con le finestre in stile gotico fiammeggiante caratterizza uno dei lungarni di Pisa. Il complesso delle Benedettine in Lungarno, 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, ma funzionale ed accogliente destinato ad attività formative ed eventi.

5-8 ottobre, T-TOUR

5-8 ottobre, Installazioni e Game Showcase

7-8 ottobre, Odi@amo

7-8 ottobre, Cibo: etica, piacere e bellezza

6-8 ottobre, RIFF: ricerca, innovazione, filosofia e futuro

VISIONI

Come l'innovazione incide sulla capacità evocativa dell'immagine e su quella narrativa del cinema? Immagini, web documentary, film e documentari diventano veicoli per un viaggio senza tempo all'insegna del #sentiment. La verità e la finzione, l'amore e la guerra, la passione civile e il fuoco della musica sono gli elementi che, attraverso la narrazione cinematografica e fotografica e il genio degli artisti e dei cineasti, evidenziano l'evoluzione dei tempi e restituiscono la forza e la drammaticità della nostra realtà.

 **Cinema Arsenale, 5-8 ottobre**

GAMEBOX

GameBox, la scatola dei giochi, si riempie di #sentiment.

L'area di Internet Festival dedicata al gaming si struttura secondo una formula nuova, con un primo giorno concentrato sugli incontri e gli altri due interamente consacrati agli eventi e alle installazioni. I punti di vista, le opinioni, le sensazioni vengono affrontati attraverso la lente del gioco, partendo da una concezione del videogame come industria, prodotto culturale, arte, al di là del solo oggetto commerciale.

Un mezzo interattivo con un enorme potenziale di espressione e riflessione sulla società, un motore di innovazione ideale per innescare il cambiamento.

 **MixArt, 6-8 ottobre**

ECONOMIA X.0

Quale è il valore dell'incognita matematica che racconta lo stato dell'arte dell'economia oggi, nell'epoca della società digitale? Non soltanto Industria 4.0, dunque, ma uno sguardo complessivo che parte dai nuovi modelli di business e dalle tendenze future e fa il punto sulla situazione italiana e toscana, parlando dei nuovi strumenti, come la data analysis e la sentiment analysis, dei nuovi prodotti e mappando alcune delle più interessanti esperienze di new economy.

 **Camera di Commercio, 6 e 8 ottobre**

Cooperazione al cubo

Le opportunità e le esperienze legate alla cooperazione internazionale sono un'occasione di crescita e confronto in una dimensione internazionale. Una giornata rivolta a coloro che desiderano cogliere opportunità di operare nelle parti più svantaggiate del mondo instaurando rapporti basati sullo scambio reciproco, sulla collaborazione, sulla solidarietà.

📅 **Cinema Arsenale, 6 ottobre**

Spettacoli, performance e sport

IF da sempre è anche musica, teatro, ballo e sport!

Anche quest'anno numerosi sono gli appuntamenti che arricchiscono il calendario del festival: dalle performance teatrali a cura dei Sacchi di Sabbia, alla corsa a squadre organizzata da 1063AD; dal format di Webnotte, all'appassionante tango argentino tutto da ballare fino al dialogo a più dimensioni tra logica, musica e arte di "Anelli, ghirlande e scale".

📅 **Teatro Sant'Andrea, 5 ottobre**

📅 **Teatro Verdi, 6-8 ottobre**

📅 **Logge dei Banchi, 6 ottobre**

Book(e)book

IF2017 ospita come da tradizione un fitto programma di incontri con autori e autrici, realizzato in collaborazione con alcune librerie del centro (Feltrinelli, Fogola, Ghibellina e Orsa minore) e alcune delle più importanti case editrici italiane.

La Rete entra nella produzione e nella fruizione della letteratura privilegiando i temi legati al Festival e la prospettiva legata al mondo dei social e all'innovazione digitale in generale, includendo ad esempio il dibattito sulla produzione e diffusione dei contenuti. Un angolo BookTuber sarà messo a disposizione durante tutti i giorni del Festival perché il pubblico possa promuovere la propria idea di letteratura ed esprimere i propri pareri sui libri presentati ad IF2017.

📅 **Teatro Sant'Andrea, 6-8 ottobre**

📅 **Teatro Verdi, 8 ottobre**

📅 **Logge dei Banchi, 5-8 ottobre Angolo BookTuber**

Media digitali

Quale futuro hanno i media tradizionali in un periodo di profondo cambiamento della comunicazione e dell'informazione? Un confronto serrato con i direttori di alcuni dei principali quotidiani nazionali pone in evidenza esperienze, progetti, iniziative che cambiano il mondo dell'informazione. A completare l'argomento una riflessione sul futuro degli archivi digitali, sull'etica dell'informazione e sul ruolo del lettore oltre a ricordare che vent'anni fa nasceva il Tirreno on line.

 **Centro Congressi le Benedettine, 7 ottobre**

 **Scuola Normale Superiore, 8 ottobre**

Publicità: the day after Carosello

Tecniche, opportunità e rischi: il mondo della pubblicità è fortemente rivoluzionato dall'innovazione digitale. "Real time bidding", "programmatic advertising" sono tecniche che prendono sempre più piede mentre la pubblicità occulta invade i media digitali e tradizionali. L'analisi dei big data raccolti esplorando le abitudini di navigazione degli utenti consentirà di selezionare con precisione sempre maggiore i potenziali clienti indirizzando opportunamente i messaggi pubblicitari.

 **Teatro Verdi, 6 ottobre**

Leggi, diritti e pirati

Gli aspetti legali legati alle industrie creative tra leggi, creative commons e pirateria. Authority, amministratori pubblici, esperti legali, imprenditori si confrontano per capire come preservare, nell'epoca della riproducibilità semplice e dell'informazione a portata di click, un principio morale e intellettuale come il diritto d'autore utilizzando le nuove possibilità offerte dall'innovazione tecnologica per evolvere i termini legali del copyright.

 **Camera di Commercio, 6-7 ottobre**

Installazioni e Game Showcase

Particolarmente ricca l'offerta di installazioni e showcase interattivi per l'edizione 2017 di IF: gli ambienti immersivi di Emergency, i visori ottici per la percezione aumentata della realtà, le torce a UV per scoprire cosa popola il darkweb, la musica che si dipinge, il transito delle persone che diventa tempo, le emozioni che fanno battere il cuore di IF, le esperienze immersive per gli amanti dei videogiochi e molto altro ancora. Lo spettatore è parte integrante dell'opera così come il contesto dove l'opera si colloca. Sempre lo spettatore al centro anche nelle installazioni artistiche del progetto IF remix, recupero in forma di arte del materiale di allestimento non usabile ma ri-usabile delle precedenti edizioni di IF.

📅 **Logge dei Banchi, 5-8 ottobre**

📅 **Centro Congressi le Benedettine, 5-8 ottobre**

📅 **MixArt, 6-8 ottobre**

Odi@amo

Le emozioni e i sentimenti sono in Rete: collegati e interlacciati, non c'è l'uno senza l'altro. Attraverso la Rete passiamo facilmente dalla gioia alla rabbia, dall'allegria al disgusto. La Rete per definizione è il luogo degli odi viscerali, ma anche terreno fertile per grandi passioni, impegno civile e slanci umanitari.

In questa sessione prenderemo il polso alla Rete, collegando spazio fisico e digitale, e parleremo assieme ai nostri ospiti delle grandi passioni che popolano la Rete.

📅 **Centro Congressi le Benedettine, 7-8 ottobre**

📅 **Scuola Normale Superiore, 7 ottobre**

Riff: Ricerca, innovazione, filosofia e futuro

La conoscenza più che il denaro sembra essere il vero patrimonio in grado di garantire sviluppo e progresso. "È il sapere che determina il prezzo mondiale di uno smartphone ben oltre quello dei suoi componenti materiali". IF2017 dedica al tema keynote speech, incontri, confronti e jam session con punti di vista differenti: la grande azienda, il dialogo tra filosofia e tecnologia, l'Università e i Centri studi di eccellenza, i ricercatori.

📅 **Centro Congressi le Benedettine, 6-8 ottobre**

Cibo: etica, piacere e bellezza

Il cibo è da sempre uno degli aspetti fondamentali della vita dell'uomo fin dall'antichità. Oggi l'alimentazione ha assunto un'importanza centrale all'interno delle discussioni che popolano la Rete, che vede noi consumatori e utenti sempre più consapevoli e interessati alla qualità ed alla filiera agroalimentare di ogni singolo prodotto che consumiamo. Quest'anno al festival faremo un viaggio dalle antiche sementi all'intramontabile pizza parlando di come la Rete e l'innovazione possano essere un importante strumento per conservare, custodire e condividere il cibo e le sue tradizioni.

 **Centro Congressi le Benedettine, 7-8 ottobre**

Turismo: viaggi e narrazioni

Come cambia il racconto di un luogo e la sua promozione turistica nell'era del digitale? Mentre le distanze fisiche si accorciano, le nuove frontiere narrative si spingono tanto lontano quanto la tecnologia e la creatività ci consentono. Storytelling, video storytelling, web-doc, webseries, piattaforme tecnologiche. Questi sono soltanto alcuni dei modi attraverso i quali condividere un luogo e trasformarlo in una meta turistica. E mentre i nuovi strumenti di narrazione aprono nuove prospettive di condivisione e raggiungono nuovi target, la tecnologia costituisce un importante punto di forza, un vero e proprio trampolino di lancio, per costruire e diffondere un'idea di turismo innovativo e sostenibile, che promuova l'accessibilità per tutti i cittadini, come valore qualificante e competitivo per le imprese e i territori.

 **Camera di Commercio, 6-7 ottobre**

Smart PA

La Pubblica Amministrazione risponde a sfide sempre più complesse ed articolate attraverso le quali passa sia l'efficienza delle prestazioni erogate sia la tutela dei dati dei cittadini, l'accesso agevole alle connessioni e un ruolo facilitante per le imprese.

Pienamente collocata all'interno del piano triennale per l'Agenda digitale promosso da AGID, la Regione Toscana propone un dialogo a livello europeo per affinare le strategie in funzione degli obiettivi dell'agenda digitale europea, per confrontare case histories virtuose in tema di opportunità di finanziamento per le imprese e di politiche giovanili e per esplorare il futuro della tecnologia riguardante le connessioni alla Rete.

 **Scuola Normale Superiore, 6-7 ottobre**

Hack attack

Una linea sottile separa il concetto di sicurezza informatica da quello di controllo e spionaggio. Stati, cybercriminali, hacker indipendenti, aziende, privati cittadini entrano direttamente a far parte di uno scenario in cui gli attacchi informatici, condotti a colpi di codici malware, rappresentano un'arma sempre più potente e raffinata e in cui ostaggio divengono file, email, codici di accesso e dati sensibili. Ma chi sono gli artefici, le possibili vittime e gli effetti di questi attacchi? Quali sono le strategie adottate per prevenirli, chi detiene il ruolo di controllo e quali sono gli effetti e le ricadute di questo controllo?

 **Scuola Normale Superiore, 6-7 ottobre**

T-TOUR

I T-Tour (Tutorial Tour) costituiscono, fin dalla prima edizione, un punto di forza di Internet Festival. Sono i percorsi formativi e educativi che si svolgono nei quattro giorni della manifestazione. 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 primarie e secondarie, per i quali i T-Tour costituiscono parte integrante delle attività didattiche proposte dalla scuola. Molteplici sono i format adottati per consentire un coinvolgimento attivo dei partecipanti: giochi, laboratori, workshop, tutorial, spettacoli, installazioni e conferenze interattive.

 **Centro Congressi le Benedettine, 5-8 ottobre**

Scena digitale

Il Cinema Teatro Lux è la "casa" di Registro .it, l'anagrafe italiana dei nomi a dominio, all'interno di Internet Festival: non solo un palco da cui parlano esperti, ma un luogo vivo di scambio e formazione per tutti coloro che fanno impresa grazie alla Rete. Digital strategy, startup, email marketing, e-commerce, Facebook strategy e ovviamente nomi a dominio e identità in Rete: questi alcuni dei temi che verranno trattati in un percorso di quattro giorni che prevede conferenze, workshop, tavoli di lavoro ed eventi spettacolari, come la festa per i 30 anni del Registro .it.

 **Cinema Teatro Lux, 5-8 ottobre**

Bufale, post verità e democrazia

L'avvento dei social media e la diffusione delle notizie su scala globale hanno prodotto una nuova forma di lettura della realtà e stravolto gli equilibri della verità e della credibilità stessa di quello che la Rete crea e divulga. Internet Festival affronterà il tema dell'informazione digitale attraverso l'indagine sulle fake news e le fake image, le bufale del web, e il controverso fenomeno della post verità, "Word of the Year" dall'Oxford Dictionaries 2016. Fake news e post verità, però, incidono profondamente anche nei rapporti tra cittadini e istituzioni. IF2017 indaga la contemporaneità dei meccanismi democratici digitali e si interroga su come l'impulso della Rete stia ridisegnando i fenomeni partecipativi e le dinamiche sociali e politiche della società. Nel tentativo sempre più pressante di comprendere su che onda si posiziona l'umore della massa, i sondaggi cercano, tra successi ed evidenti fallimenti, di catturare l'orientamento della community "social". Il dibattito democratico è arricchito da notizie ed informazioni che si diffondono, modificano, plasmano le opinioni e influenzano l'espressione democratica in una forma mai sperimentata prima.

📅 Cinema Arsenale, 5 ottobre

📅 Teatro Verdi, 7 ottobre

aruba.it spod **ID**

Una login unica per **accedere a tutti i servizi** della Pubblica Amministrazione

Per maggiori informazioni vai su: www.pec.it

IF Game Jam

HACKATHON

L'hackathon dei videogame

IF Game Jam è la maratona di sviluppo videogiochi di Internet Festival. Quaranta ore per formare un team, ideare un concept e sviluppare un gioco. Game designer, programmatori, grafici, sound designer in corsa nell'unica maratona a squadre fatta di pixel e linee di codice.

Domenica 8 ottobre

12:00-14:00, Showcase: Presentazione dei giochi di IF Game Jam 2017

15:00-18:00, Evento Finale: Premiazione dei vincitori e consegna dei diplomi della Scuola Internazionale di Comics Firenze / Event Horizon School

 **MixArt - Sala Arena, 6-8 ottobre**

Kids Game Jam

HACKATHON

La maratona di sviluppo di videogiochi dedicata ai bambini

Oltre giocare, i bambini amano creare i loro giochi e inventare nuove storie. I videogiochi sono ottime occasioni per aiutarli a sviluppare nuove forme di collaborazione e di espressione, soprattutto emotiva. Adulti e bambini nella stessa maratona per creare il prototipo di un videogioco in un fine settimana. La cosa più importante? Lo faranno insieme, collaborando.

 **MixArt - Sala Performance, 7-8 ottobre**

Timed

GAME CONTEST

Una sfida a colpi di Realtà Aumentata

In un futuro non troppo lontano, il mondo è spaccato in due enormi blocchi formati da due alleanze economiche, NewState e TheNation, in guerra tra loro per il controllo globale. A combattere questo conflitto ci sono i Timed: combattenti mercenari, esseri dotati di straordinarie capacità ma condannati alla morte proprio dai loro stessi poteri. Nei giorni del Festival, scaricando gratuitamente la app dagli store, sarà possibile giocare in anteprima a Timed in una competizione tra le città di Roma e Pisa ambientata nelle location di IF2017 e Romics. I primi classificati di entrambe le città vinceranno un fumetto Timed, il primo assoluto vincerà un buono da 50€ da usare nello store Shockdom.

 **Tutte le location di IF2017, 6-8 ottobre**

Playing with #Sentiment

GAME SHOWCASE

A cura di Game Happens

Cosa è #sentiment? È punto di vista, opinione, sensazione su un tema. Oggi, game designer e developer stanno esplorando il grande potenziale di questo medium digitale.

I videogiochi possono essere lo strumento per presentare visioni differenti del mondo, dando la possibilità a chi gioca di navigare tra diverse narrative ed espandendone il punto di vista. Uno showcase di titoli internazionali che si concentra su cinque diversi punti di vista sulle vite pubbliche e personali, per approfondire il dibattito sui videogame.

A partire dai giochi come modo di raccontare storie intime di lutto e imbarazzo, all'analisi di media e politica fino ad arrivare alle riflessioni filosofiche su come definiamo la nostra realtà.

 **MixArt - Sala Mente**

The Ogre Coaster

GAME CORNER

A cura di The Virtual Lab

The Ogre Coaster è un roller coaster arcade sviluppato per Realtà Virtuale e sensori di movimento 2DOF per simulare i movimenti del carrello. In questa esperienza il giocatore sarà uno sfortunato cavaliere trasportato in un mondo fantasy da un orco che non vede l'ora di servirlo come piatto principale...

 **MixArt- Area Musica/Corridoio**

Sinestesie virtuali

GAME CORNER

A cura di Lucio Campani e Stefania Grillo

Prima ancora di acquisire i modi della narrazione, il videogioco inaugura un orizzonte espressivo, ovvero prende corpo in un'originaria esteticità. Porgendosi all'occhio e all'orecchio, invitando la mano di chi lo esperisce a imprimere il proprio suggello nella materia di cui è composto, esso reca in sé i caratteri del visibile, dell'udibile e del tangibile. La fruizione videoludica innesca in noi un'intenzionalità corporea e patemica: cogliamo il videogioco con i sensi prima di comprenderlo con l'intelletto, ci insediamo nei suoi spazi come ci insiederemmo in una casa o in un ameno paesaggio. Al di sotto della molteplicità dei campi

sensoriali e nel vivo della percezione sinestesica, una sorta di sesto senso indovina una tinta emozionale.

📁 **MixArt - Ludoteca**

#Peacetherapy

INSTALLAZIONE

dalla guerra si può guarire

A cura di Emergency

L'installazione ricrea in maniera semplice l'interno di un possibile ospedale di Emergency. Il percorso tematico inizia nell'area Guerra raccontando il momento dell'ingresso del paziente in ospedale. Si prosegue con il lavoro di Emergency vero e proprio, ovvero la sala operatoria e tutta la degenza, le riunioni dei medici, l'organizzazione dell'ospedale e la vita quotidiana che in esso si svolge ogni giorno. Infine si arriva nell'area Pace/guarigione, che rappresenta la guarigione del paziente e l'idea di bellezza propria degli ospedali di Emergency e dei suoi giardini. La parte finale del percorso è dedicata all'utopia dell'abolizione della guerra, con l'obiettivo di non far più ripetere il percorso vissuto dai pazienti (e sperimentato dal visitatore) a nessun altro essere umano.

📁 **Logge dei Banchi**

The egg sentiment

INSTALLAZIONE

A cura di Fiamma Tortoli

Un uovo di struzzo sospeso nel vuoto, antico simbolo di perfezione, di rinascita e di conoscenza a cui aspira l'uomo. Sotto, un "tappeto" di piccoli libelli destinati al macero, semplici fogli che via via che si procede verso l'interno, formano libere geometrie astratte e prendono nuova vita diventando un'esplosione di fiori, simbolo di bellezza. È la conoscenza e il desiderio di rinascita che rende "fertile" la capacità creativa degli esseri umani. Rinnovandosi continuamente, trasformando i suoi prodotti in una nuova materia da plasmare, per dare nuovo senso alle cose e donare bellezza e un sentimento di gioia. È così che i vecchi cataloghi di IF sono diventati fiori!

📁 **Logge dei Banchi**

Face 2 face

INSTALLAZIONE

A cura di Laura De Martino

Installazione che porta a confrontarsi, con se stessi e con la Rete. E' come un micro cosmo (o macro?) in cui si creano diverse sinergie, diversi sentiment. Una creatura osmotica che si muove in ogni direzione e che con i suoi tentacoli avvolge e ingloba tutto e tutti. Una realtà parallela, che distoglie lo sguardo dalla dimensione del reale, trasformando il nostro super-ego in super eroe, alterando e facendo vacillare il rapporto con tutto ciò che ci circonda. Ma quanto dell'online si catapulta nel live? Quale "io" digitale è reale? Quanto si è davvero sinceri? E "sii te stesso" possiede davvero lo stesso valore o ci si può domandare "quale te stesso intendi?".

 **Logge dei Banchi**

“GRUNF, il Dio Robot”

INSTALLAZIONE

Opera di Andrea Locci con la cura di Fabrizio Tronfi

Ci fu un tempo in cui gli uomini crearono i robot per farsi aiutare e servire, poi i robot crebbero in numero ed in capacità, si moltiplicarono a dismisura, cominciarono a comunicare fra loro e ad organizzarsi, l'uomo senza di loro non poté più nulla. Così imparò ad amarli. Poi... fu il Grande Blackout o forse fu solo la noia, la voglia di riscoprire la fatica e la gioia. Sta di fatto che da quella data i robot giacciono inutilizzati, tutti, tranne lui: GRUNF, il Dio Robot, alto, imperituro, totalmente analogico, fatto solo di scarti, un amico con cui confidarsi, ai cui piedi farsi un selfie da inviare agli amici, per scherzare e riflettere sul quel che è, è stata o fu l'era digitale.

 **Logge dei Banchi**

Heart sync

INSTALLAZIONE

A cura dell'associazione 120 g

Esibizione collettiva per stimolare l'interesse verso le nuove tecnologie tramite un'opera interattiva. I passanti vengono direttamente coinvolti e viene chiesto loro, uno alla volta, di poter misurare il loro battito cardiaco tramite un piccolo sensore applicato ad un dito. Il dato rilevato sulla frequenza cardiaca del singolo viene inviato ad un processore che azio-

na diversi meccanismi. Il primo è uno schermo composto di tante luci LED che permette di visualizzare la frequenza del battito tramite l'intermittenza della luce. Il secondo è un grande cuore in silicone che pulsa secondo una frequenza media calcolata sui dati raccolti fino a quel momento. Il grande cuore esposto rappresenta i cuori di tutti i visitatori di IF che battono all'unisono.

 **Centro Congressi le Benedettine**

Wize mirror

INSTALLAZIONE

A cura del CNR (ISTI e IFC)

Wize Mirror, strumento sviluppato nell'ambito del progetto Europeo SEMEIOTICONS, è un avanzato dispositivo multi-sensore di aspetto simile a uno specchio capace di registrare, analizzare e interpretare i segni del volto umano per valutare il rischio di sviluppare malattie cardiovascolari o metaboliche. Wize Mirror è un vero e proprio strumento diagnostico che incorpora al suo interno uno scanner 3D, fotocamere multispettrali e sensori di profondità. Lo specchio esamina il volto analizzando il tessuto cutaneo, le espressioni facciali e il colorito. Dopo che il software ha processato tutti i dati raccolti, lo specchio calcola un punteggio che indica lo stato di salute e fornisce consigli su come migliorare il proprio benessere.

 **Centro Congressi le Benedettine**

Metapaint Action

INSTALLAZIONE

A cura di Alma Artis e CNR ISTI

Videoproiezione di grande formato che mostra dipinti e pietre miliari in stretta relazione con il tema del Festival. Grazie ad un calcolatore integrato munito di uno speciale sensore ad infrarossi, il visitatore, con i suoi gesti a mano libera nell'aria, potrà intervenire sui dipinti proiettati, colorandone alcune parti oppure aggiungendo/togliendo elementi della raffigurazione in modo progressivo. Il gesto "pittorico" attiverà anche dei suoni in modo sincrono con il gesto. Gradualmente ogni dipinto si muterà nel successivo (sia nella sua parte visiva che in quella sonora) suggerendo così, attraverso diverse modalità di morphing bidimensionale, il funzionamento metaforico del continuum emozionale dell'esistenza e dell'immaginario artistico.

 **Centro Congressi le Benedettine**

Cronos - Immagini dalla Rete

INSTALLAZIONE

A cura di IGLOR

L'avvento delle nuove tecnologie dell'informazione ha portato alla trasformazione delle strutture sociali. La comunità non è più definita in ambito strettamente geografico, ma viene ridefinita attraverso le connessioni tra le persone e le loro relazioni, combinando interazioni virtuali (online) e legami reali (offline). Cronos è un particolare orologio che tenta di catturare l'anima di tale trasformazione, misurando il tempo attraverso l'analisi di diversi dati. Da un lato ciò che accade nello spazio fisico nel contesto del Festival, tramite una webcam cattura ogni 5 minuti un'immagine dello spazio in cui è installata. Dall'altro la dimensione digitale individuata tramite Twitter e il cui ritmo sarà determinato dagli utenti.

 **Centro Congressi le Benedettine**

The Iceberg

INSTALLAZIONE

A cura di Giorgio Di Noto e Paola Paleari

Internet può essere rappresentato come un iceberg. La punta raffigura il "Surface Web", quel territorio digitale che tutti noi conosciamo. La parte sommersa dell'iceberg, pari a più del suo 90%, rappresenta invece il "Deep Web", un vastissimo network criptato che sfugge ai motori di ricerca e in cui vige la totale anonimità. Nei meandri di questo non-luogo, emerge un complesso e strutturato business online di materiale per lo più illegale dove migliaia di inserzioni pubblicate sono accompagnate da fotografie, destinate ad autocancellarsi esaurita la loro funzione. Nell'installazione verrà chiesto al visitatore di navigare in una stanza buia ed esplorare le profondità di questo anti-archivio sommerso e temporaneo attraverso una torcia UV fornita all'ingresso.

 **Centro Congressi le Benedettine**

La Macchina

INSTALLAZIONE

A cura di 2501 e recipient.cc

Le Macchine non rimandano a una teoria al di fuori di esse, né veicolano significati simbolici. Si tratta di "modelli" che esprimono appieno il desiderio della scultura e della pittura di essere utilizzata e realizzata, e sembrano riproporre sotto una nuova forma - inclusiva

e aperta all'imprevisto - la possibilità di incidere la realtà attraverso il progetto nella sua totalità. Questo allargamento di prospettiva non è tanto dovuto all'interesse di tradurre il "reale" in immagini pittoriche, bensì intende mostrare allo spettatore come delle forme, dei meccanismi e dei suoni creino un nuovo spazio visuale. La scelta di tecniche diverse risponde alla necessità di mescolare questi impulsi con l'esperienza tra il pubblico e l'azione generativa del processo artistico.

 **Centro Congressi le Benedettine**

Mixed reality

INSTALLAZIONE

A cura di Andrea Camporeale

L'installazione permette al visitatore di sperimentare tecnologie di AR (Realtà Aumentata) e VR (Realtà Virtuale) ed è stata realizzata appositamente per il Festival. L'esperienza include la visione di scorci e monumenti di Pisa, che a loro volta fungono da contenitori e da sfondo per l'interazione in 3D con altri oggetti virtuali. I diversi ambienti sono connessi l'uno con l'altro per creare una sorta di labirinto multimediale, in cui si può letteralmente camminare. Oggetti 3D, foto e video a 360°, video e audio sono gli ingredienti di questa installazione, che è di utilizzo facile ed intuitivo: si può interagire col sistema ruotando la testa nella direzione voluta, camminando e dando istruzioni a voce.

 **Centro Congressi le Benedettine**

Oltre le generazioni

INSTALLAZIONE

A cura dell'Università di Pisa - Acquario della Memoria

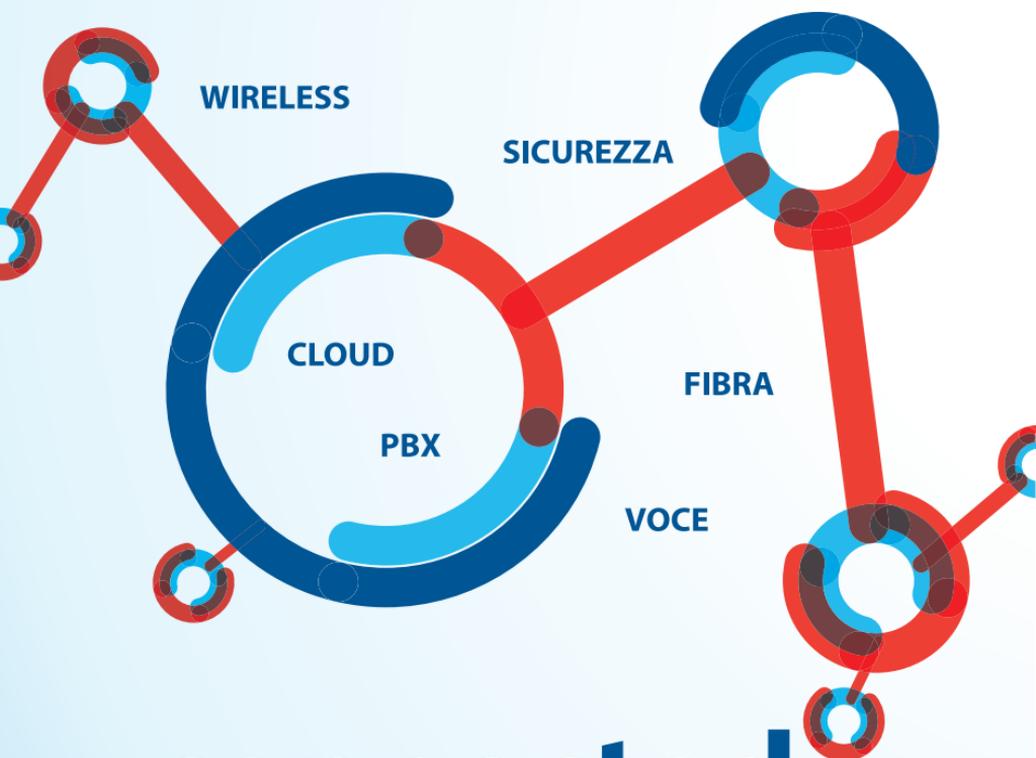
Un viaggio nel tempo, da Nord a Sud, attraverso le parole di bambini, adulti, nonni e bisnonni d'Italia. Una mostra fatta di persone. Volti, incontri e storie avvolgono lo spettatore, trasportandolo in un labirinto di specchi in cui ritrovarsi, confrontarsi e perdersi. 6 città, 30 famiglie, 200 interviste per un grande mosaico dell'Italia che cambia, a partire da 10 parole-chiave: dall'amore al lavoro, dalle paure ai sogni, da Dio a Internet, dalle frontiere al futuro, dalla felicità alla vita quotidiana. Perché, come canta Lucio Dalla, "l'impresa eccezionale, dammi retta, è di essere normale".

 **Centro Congressi le Benedettine**



devitalia

Telecomunicazioni



connected

WIRELESS • FIBRA • CLOUD • SICUREZZA • VOCE • PBX

050 3811



www.devitalia.it

Giovedì 5 ottobre

16:00-18:00

Cinema Teatro Lux

SCENA DIGITALE

ASCOLTA, COSTRUISCI, SCRIVI, CONDIVIDI

Il digital marketing per le aziende in quattro tappe

16:00-16:30 // KEYNOTE SPEECH

Keynote speech

Relatore: Matteo Flora

16:30-17:00 // KEYNOTE SPEECH

Preparare l'azienda all'utente mobile-only

Relatore: Gianluca Diegoli

17:00-17:30 // KEYNOTE SPEECH

Molestare non paga: a chi, quando e cosa scrivere per far funzionare l'email marketing

Relatrice: Alessandra Farabegoli

17:30-18:00 // KEYNOTE SPEECH

Fare Business su Facebook? Devi prima fare Business con Facebook!

Relatore: Enrico Marchetto

18:30-20:00

Cinema Arsenale

BUFALE, POST VERITÀ E DEMOCRAZIA

KEYNOTE SPEECH

Post verità: immagini di troppo e immagini mancanti

Cosa resta della fotografia nell'era dei selfies, Facebook, gli emoji e lo spam?

Conduttore: Michele Smargiassi

Relatore: Juan Fontcuberta

20:00-21:30

Cinema Arsenale

VISIONI

PROIEZIONE

"F come falso" di Orson Welles

Metafora cinematografica dell'arte come manipolazione della realtà

21:00-23:00

Teatro Sant'Andrea

SPETTACOLI, PERFORMANCE E SPORT

SPETTACOLO

Sentimental Milonga

L'Internet Festival a passo di tango

Musicalizzano: Giampaolo Antoni, Elisa Cosci, Barbara Taccini e Luca Trupiano;
Musica dal vivo dell'Orchestra Típica Andariega

Venerdì 6 ottobre

09:30-13:30

Camera di Commercio
Auditorium Pacinotti

TURISMO: VIAGGI E NARRAZIONI

ITACA

Itinerari turistici accessibili aperti

Conduttrice: Simona Petaccia

09:30-10:00 // KEYNOTE SPEECH

Presentazione ITACA

Relatore: Roberto Guiggiani

10:00-10:50 // PANEL

L'accessibilità al centro delle politiche

Relatori: Stefano Ciuoffo, Andrea Valdrè, Sandra Capuzzi

10:50-11:40 // PANEL

Opportunità accessibili

Relatori: Flavia Coccia, Antonio Barreca, Paolo Corchia

11:40-12:30 // PANEL

L'accessibilità oggi: vecchie e nuove barriere

Relatori: Maximiliano Ulivieri, Massimiliano Frascino, Massimiliano Mattei

12:30-12:50 // KEYNOTE SPEECH

Approdi digitali

Relatore: Dario Bertocchi

12:50-13:30 // CONCLUSIONI

Conclusioni, Q&A e introduzione al workshop pomeridiano

Relatori: Roberto Guiggiani, Stefano Ciuoffo, Sandra Capuzzi

09:30-17:30

Cinema Teatro Lux
Sala 1 e Sala 2

SCENA DIGITALE

CASSETTE (DIGITALI) PER GLI ATTREZZI

Email marketing e strategia Facebook

09:30-17:30 // WORKSHOP A NUMERO CHIUSO

L'email marketing in pratica

Conduttrice: Alessandra Farabegoli

Location: Cinema Teatro Lux - Sala 1

09:30-17:30 // WORKSHOP A NUMERO CHIUSO

Facebook Strategy per l'azienda

Conduttore: Enrico Marchetto

Location: Cinema Teatro Lux - Sala 2

10:00-13:00

SMART PA

PANEL

Scuola Normale Superiore
Sala Azzurra

TouchPA: storie di pubbliche amministrazioni digitali

Promosso da Giovanisì - Regione Toscana

Conduttore: Davide De Crescenzo

Relatori: Vittorio Bugli, Urmias Eiglää, Lorenzo Fabbri, Chiara Daneo, Grazia Ugolini

10:00-13:15

LEGGI, DIRITTI E PIRATI

Camera di Commercio
Auditorium Ricci

LEGGI, DIRITTI E PIRATI (PRIMA PARTE)

Gli aspetti legali legati alle industrie creative tra leggi, creative commons e pirateria

Conduttrice: Federica Meta

10:00-10:45 // PANEL

Saluti e presentazione percorso "Leggi, diritti e pirati"

Relatori: Fernanda Faini, Dianora Poletti e saluti istituzionali

10:45-11:00 // KEYNOTE SPEECH

Diritti: quali nuovi equilibri in Rete?

Relatore: Giovanni Buttarelli

11:00-11:15 // KEYNOTE SPEECH

Innovazione tecnologica e diritto d'autore: lo stato dell'arte

Relatore: Alberto Maria Gambino

11:15-13:15 // PANEL

Tutelare la creatività nella digital age: libertà e diritti tra norme e pirati

Relatori: Giovanni Buttarelli, Marco Bassini, Andrea Stazi, Giangiacomo Olivi, Marco Gay

10:00-13:00

GAMEBOX

MixArt

GAMEBOX

L'innovazione sociale, culturale, politica ed economica attraverso i videogame

10:00-11:00 // KEYNOTE SPEECH

"Questa pagina è stata cancellata"

Relatrice: Annamaria Andrea Vitali

MixArt - Sala Arena

11:00-12:00 // KEYNOTE SPEECH

I campioni di The Beginner's Guide

Relatrice: Maddalena Grattarola

MixArt - Sala Arena

10:00-13:00

MixArt

GAMEBOX

11:00-13:00 // KEYNOTE SPEECH

Strange Love

Relatore: Dario D'Ambra
MixArt - Sala Performance

12:00-13:00 // KEYNOTE SPEECH

Game Design 2.0

Relatore: Mattia Traverso
MixArt - Sala Arena

12:00-13:00 // KEYNOTE SPEECH

Videogiochi e nostalgia

Relatore: Francesco Toniolo
MixArt - Sala Relax

10:30-12:30

Camera di Commercio
Sala Fibonacci

ECONOMIA X.0

WORKSHOP

Pagamenti digitali nel mondo dello Unified Commerce A cura di CartaSi

10:00-13:30

Cinema Arsenale

COOPERAZIONE AL CUBO

COOPERAZIONE AL CUBO

Dialogo con gli studenti con testimonianze di ragazzi che lavorano
nella cooperazione

Conduttrice: Claudia Fusani

10:00-11:00 // PANEL

Incontro con Sofia Corradi

Relatrice: Sofia Corradi

11:00-11:30 // PANEL

Saluti e introduzione

Relatori: Marco Filippeschi, Mario Giro

11:30-12:15 // KEYNOTE SPEECH

Lavorare nella cooperazione

Relatore: Mario Giro

12:15-13:30 // PANEL E Q&A

Io sono un cooperante

11:00-13:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula 2

RIFF: RICERCA, INNOVAZIONE, FILOSOFIA E FUTURO

INNOVAZIONE E RICERCA: DIALOGHI E INCONTRI

Un'esplorazione multidisciplinare verso la conoscenza come base per il progresso e lo sviluppo futuro

Conduttore: Mario Tedeschini Lalli

11:00-11:30 // KEYNOTE SPEECH

Progettare il futuro dei motori di ricerca

Relatore: Prabhakar Raghavan

11:30-13:00 // PANEL

Filosofia e tecnologia: le due facce della conoscenza

Relatori: Roberto Cingolani, Miguel Benasayag

11:00-13:00

Teatro Verdi
Sala Titta Ruffo

PUBBLICITÀ: THE DAY AFTER CAROSELLO

LA PUBBLICITÀ NELL'UNIVERSO DIGITALE

Come cambia la distribuzione della pubblicità: non si vendono più gli spazi, ma si vendono le teste

Conduttore: Claudio Giua

11:00-11:30 // KEYNOTE SPEECH

Distribuire la pubblicità nel mondo sempre più digitalizzato

Relatore: Giancarlo Vergori

11:30-12:00 // KEYNOTE SPEECH

I numeri della pubblicità digitale in Italia e nel mondo

Relatore: Luca Bordin

12:00-13:00 // PANEL

Il libro bianco della pubblicità

Relatori: Giovanna Maggioni, Fabrizio Carotti, Massimo Russo

14:30-18:30

Camera di Commercio
Sala Fibonacci

ECONOMIA X.0

EVENTO CELEBRATIVO

CUBIT compie 10 anni

Tematiche, metodi e opportunità di finanziamento per la PA

15:00-18:00

Scuola Normale Superiore
Sala Azzurra

SMART PA

PANEL

Agenda Digitale

Tematiche, metodi e opportunità di finanziamento per la PA

Conduttore: Michele D'Alena

Relatori: Vittorio Bugli, Alessandro Barbagli, Antonio Samaritani, Benedetta Squitieri, Giacomo Mangoni, Laura Castellani

15:00-18:00

Scuola Normale Superiore
Aula Bianchi

HACK ATTACK

CYBERSECURITY: SEI SICURO?

L'impatto delle minacce digitali sulla competitività delle aziende e il ruolo della ricerca avanzata per rendere Internet più sicuro

Conduttrice: Carola Frediani

15:00-15:30 // KEYNOTE SPEECH

La rilevanza strategica della security

Relatore: Alessandro Piva

15:30-16:00 // KEYNOTE SPEECH

Il rischio cibernetico nel settore privato italiano

Relatrice: Claudia Biancotti

16:00-16:30 // KEYNOTE SPEECH

La collaborazione tra pubblico e privato per combattere i rischi informatici

Relatore: Andrea Rigoni

16:30-17:00 // KEYNOTE SPEECH

InfoWar: algoritmi, bot, fake news e propaganda digitale

Relatore: Matteo Flora

17:00-17:30 // KEYNOTE SPEECH

La Cyber Intelligence come strumento di indagine

Relatore: Fabio Massa

17:30-18:00 // PANEL

Tavola rotonda finale

Relatori: Claudia Biancotti, Matteo Flora, Fabio Massa, Alessandro Piva, Andrea Rigoni

15:00-18:30

Camera di Commercio
Auditorium Ricci

LEGGI, DIRITTI E PIRATI

LEGGI, DIRITTI E PIRATI (SECONDA PARTE)

Gli aspetti legali legati alle industrie creative tra leggi, creative commons e pirateria

Conduttrice: Federica Meta

15:00-16:00 // PRESENTAZIONE LIBRO

"Nodi virtuali, legami informali: Internet alla ricerca di regole"

Relatori: Dianora Poletti, Paolo Passaglia

16:00-18:30 // PANEL

Equilibri fra diritti online: informazione, privacy e diritto d'autore

Relatori: Sebastiano Faro, Massimo Travostino, Enzo Mazza, Giovanni Maria Riccio, Guido D'Ippolito

15:00-18:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula 2

RIFF: RICERCA, INNOVAZIONE, FILOSOFIA E FUTURO

RESEARCH JAM SESSION AND MUSIC (PRIMO ATTO)

Sessione interattiva in tre atti per trasferire il senso di una frontiera scientifica che si sta muovendo velocemente in avanti

Conduttore: Mario Tedeschini Lalli

Graphic Recording Digitale: Alessandro Bonaccorsi

15:00-16:30 // PITCH

Ricercatori a confronto: casi di studio innovativi

Pitch di ricercatori con intermezzi musicali

16:30-18:00 // PANEL

Le sfide della ricerca

Relatori: Domenico Laforenza, Gianluigi Ferrari

15:00-18:00

Teatro Verdi
Sala Titta Ruffo

PUBBLICITÀ: THE DAY AFTER CAROSELLO

LE NUOVE DIMENSIONI DELLA PUBBLICITÀ

Il messaggio è su misura

Conduttore: Claudio Giua

15:00-15:30 // KEYNOTE SPEECH

Internet come media: un mezzo in continua evoluzione, dal prodotto editoriale alla pubblicità

Relatore: Alessandro Furgione

15:30-16:00 // KEYNOTE SPEECH

Come la creatività si adegua alle nuove tecnologie

Relatore: Dino Amenduni

16:30-18:00 // CASE HISTORY

Le nuove dimensioni della pubblicità - Il messaggio è su misura

Casa Surace, Onoranze Funebri Taffo

15:00-18:00

Camera di Commercio
Sala Gentili

ECONOMIA X.0

PANEL

B2Big: il Club delle imprese innovative incontra CERVED Group Spa

Incontro di business matching tra PMI locali dell'ICT e CERVED Group

Relatore: Stefano Gatti

15:00-18:00

Camera di Commercio
Auditorium Pacinotti

TURISMO: VIAGGI E NARRAZIONI

WORKSHOP A NUMERO CHIUSO

ITACA, l'approdo possibile e necessario

Workshop di design thinking

Conduttore: Luca Sparnacci

15:00-19:00

MixArt

GAMEBOX

GAMEBOX

L'innovazione sociale, culturale, politica ed economica attraverso i videogame

15:00-16:00 // KEYNOTE SPEECH

Pride Run: il videogioco del Pride LGBT

Relatori: Ivan Venturi, Giacomo Guccinelli / MixArt - Sala Arena

15:00-17:00 // WORKSHOP

Metafore in gioco

Relatore: Dario D'Ambra
MixArt - Sala Performance

16:30-17:00 // KEYNOTE SPEECH

Do NPC Dream of Electric Sheep?

Relatore: Stefano Cecere
MixArt - Sala Arena

17:00-18:00 // KEYNOTE SPEECH

Cosa resta del game design

Relatrice: Marina Rossi
MixArt - Sala Arena

17:00-18:00 // KEYNOTE SPEECH

Youtubers: nuovi sentimenti per nuovi video

Relatore: Francesco Toniolo
MixArt - Sala Performance

17:30-19:00 // SHOWCASE

Mozilla & Firefox 57: le nuove frontiere del web e del gaming opensource

Relatore: Stefano Cecere
MixArt - Sala Relax

18:00-19:00 // KEYNOTE SPEECH

Timed il gioco: crossmedialità e realtà aumentata

Relatore: Gianluca Caputo
MixArt - Sala Performance

16:00-20:00

Teatro Sant'Andrea

BOOK(E)BOOK

BOOK(E)BOOK

La letteratura ai tempi di Internet

16:00-17:00

PRESENTAZIONE LIBRO IN COLLABORAZIONE CON LA LIBRERIA ORSA MINORE

"Se mi copri, rotlo al volo"

Conduttore: Federico Guerri
Relatore: Tommaso Novi

16:00-20:00

Teatro Sant'Andrea

BOOK(E)BOOK

17:00-18:00

PRESENTAZIONE LIBRO IN COLLABORAZIONE CON LA LIBRERIA Ghibellina
"Far Web"

Conduttrice: Claudia Fusani

Relatore: Matteo Grandi

18:00-19:00

PRESENTAZIONE LIBRO IN COLLABORAZIONE CON LA LIBRERIA Ghibellina
"Nasci, cresci, posta"

Conduttore: Giovanni Ziccardi

Relatori: Simone Cosimi, Alberto Rossetti

19:00-20:00

PRESENTAZIONE LIBRO IN COLLABORAZIONE CON LA LIBRERIA Ghibellina
"E allora baciami"

Conduttore: Matteo Pelliti

Relatore: Roberto Emanuelli

18:30-19:30

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula 17

RIFF: RICERCA, INNOVAZIONE, FILOSOFIA E FUTURO

SPETTACOLO

Ma le macchine possono scoppiare dalle risate?

L'intelligenza artificiale al tempo dei Big Data

Relatori: Paolo Migone, Linda Pagli, Pierluigi Crescenzi, Silvia Benvenuti

18:30-19:30

Teatro Verdi
Sala Titta Ruffo

SPETTACOLI, PERFORMANCE E SPORT

SPETTACOLO

Rivoluzione 17 (Prima parte)

Farsetta tecnologica in due puntate e mezzo

Sacchi di Sabbia e Giacomo Verde (scenografo)

20:45-22:00

Logge dei Banchi

SPETTACOLI, PERFORMANCE E SPORT

EVENTO SPORTIVO

City Track Run Edizione III & Fruit Night Run Edizione I

Illumina e vivi la tua città

Organizzato da 1063AD

21:00-22:00

Teatro Verdi
Sala Palcoscenico

SPETTACOLI, PERFORMANCE E SPORT

PANEL

Anelli, ghirlande e scale: l'illusione e il paradosso di
Gödel, Escher, Bach

A strange loop: Logica, arte e musica per decifrare il "loop"
dell'esistenza

Conduttore: Matteo Bordone

Relatore: Francesco Berto e ospiti a sorpresa

21:00-22:30

VISIONI

PROIEZIONE

Cinema Arsenale

“Storia di una pallottola”

Occhi, suono, cuore. Un'esperienza sensoriale sul lavoro di Emergency a Kabul

Relatrice: Cecilia Strada

Sabato 7 ottobre

10:00-13:00

SMART PA

WORKSHOP

Scuola Normale Superiore
Sala Azzurra

Next Generation: Internet e diritti digitali

Analisi delle tematiche dei diritti digitali in termini di connettività, utilizzo dei servizi e uso cosciente della Rete, riservatezza e privacy

Relatori: Vittorio Bugli, Fabrizio Sestini, Nicola Landucci, Vincenzo Gervasi, Deborah Bianchi, Laura Castellani, Michele D'Alena

10:00-13:00

LEGGI, DIRITTI E PIRATI

Camera di Commercio
Auditorium Ricci

LEGGI, DIRITTI E PIRATI (TERZA PARTE)

Gli aspetti legali legati alle industrie creative tra leggi, creative commons e pirateria

10:00-11:30 // WORKSHOP

Contenuti digitali e licenze: come proteggere il diritto d'autore

Relatori: Francesco Paolo Micozzi, Giovanni Battista Gallus

11:30-13:00 // WORKSHOP

Pirati nel mare della Rete: responsabilità e strumenti di tutela

Relatori: Vincenzo Colarocco, Giovanni Battista Gallus

10:00-17:00

SCENA DIGITALE

WORKSHOP

Cinema Teatro Lux

Bootstrap 2017 Startupitalia!

Evento di coaching per startup early stage

10:00-13:00

TURISMO: VIAGGI E NARRAZIONI

WORKSHOP A INVITO

Camera di Commercio
Auditorium Pacinotti

EMMA Workshop

A contatto diretto con gli sviluppatori della piattaforma EMMA

10:30-13:00

HACK ATTACK

PANEL

Scuola Normale Superiore
Aula Bianchi

WAR/WAS: potremmo mai dire WAR WAS?

Riflessione sugli scenari di guerra attuali e sul cyberwarfare che c'è e che verrà

Conduttrice: Carola Frediani

Relatori: Cecilia Strada, Guglielmo Tamburrini, Francesco Vignarca, Gian Piero Siroli

11:00-13:00

BUFALE, POST VERITÀ E DEMOCRAZIA

Teatro Verdi
Sala Titta Ruffo

BUFALE, POST VERITÀ E DEMOCRAZIA (PRIMA PARTE)

Come l'impulso della Rete sta ridisegnando i fenomeni partecipativi e le dinamiche sociali e politiche della società

Conduttrice: Martina Pennisi

11:00-11:30 // KEYNOTE SPEECH

Lercio e l'era della post-falsità

Relatore: Il Lercio

11:30-12:00 // KEYNOTE SPEECH

Vero o falso? La crisi della verità nell'epoca dei media digitali

Relatore: Paolo Attivissimo

12:00-12:30 // KEYNOTE SPEECH

Blue Whale & Co: vivere in una bolla di menzogne

Relatore: Davide Bennato

12:30-13:00 // KEYNOTE SPEECH

A caccia di fake news

Relatore: Graham Brookie

11:00-13:00

ODI@AMO

PANEL

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula 3

Internet e cambiamento sociale

La mobilitazione di attivisti e cittadini in Italia

Conduttrice: Donata Columbo

Relatori: Valeria Villain, Luca Visone, Matteo Brunati, Erika Marconato, Viola Bachini

11:00-13:00

MixArt

GAMEBOX

GAMEBOX

L'innovazione sociale, culturale, politica ed economica attraverso i videogame

11:00-12:00 // KEYNOTE SPEECH INTERATTIVO

The Fishbowl #1

Conduttrice: Marina Rossi

Relatori: Lucy Blundell, Cristian Diaconescu, Maddalena Grattarola, Mattia Traverso, Annamaria Andrea Vitali

MixArt - Sala Mente

12:00-13:00 // KEYNOTE SPEECH INTERATTIVO

The Fishbowl #2

Conduttrice: Marina Rossi

Relatori: Lucy Blundell, Cristian Diaconescu, Maddalena Grattarola, Mattia Traverso, Annamaria Andrea Vitali

MixArt - Sala Mente

12:00-13:00 // WORKSHOP

Crowd-sfruttato e sottopagato

Relatore: Pietro Polsinelli

MixArt - Sala Relax

12:00-13:00

Teatro Sant'Andrea

BOOK(E)BOOK

PANEL IN COLLABORAZIONE CON ORSA MINORE

Modus Legendi

I lettori scelgono la qualità

Conduttore: Matteo Pelliti

Relatori: Angelo Diliberto, Carlo Cacciatore, Silvia Bellucci

15:00-18:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula 2

RIFF: RICERCA, INNOVAZIONE, FILOSOFIA E FUTURO

RESEARCH JAM SESSION AND MUSIC (SECONDO ATTO)

Sessione interattiva in tre atti per trasferire il senso di una frontiera scientifica che si sta muovendo velocemente in avanti

Conduttore: Mario Tedeschini Lalli

Graphic Recording Digitale: Alessandro Bonaccorsi

15:00-15:30 // KEYNOTE SPEECH

Il chirurgo da artigiano a scienziato

Relatore: Ugo Boggi

15:30-16:30 // PITCH

Ricercatori a confronto: casi di studio innovativi

Pitch di ricercatori con intermezzi musicali

16:30-18:00 // PANEL

Le sfide della ricerca

Relatori: Vincenzo Barone, Pietro Pietrini

15:00-18:30

Teatro Verdi
Sala Titta Ruffo

BUFALE, POST VERITÀ E DEMOCRAZIA

BUFALE, POST VERITÀ E DEMOCRAZIA (SECONDA PARTE)

Analisi di come l'impulso della Rete sta ridisegnando i fenomeni partecipativi e le dinamiche sociali e politiche della società

Conduttrice: Martina Pennisi

15:00-15:30 // KEYNOTE SPEECH

Tra fatti alternativi, fake news e post verità

Relatrice: Annamaria Testa

15:30-16:00 // KEYNOTE SPEECH

La risposta è dentro di te ma (a volte) è sbagliata

Relatore: Dino Amenduni

16:00-16:30 // KEYNOTE SPEECH

La democrazia del clic

Relatore: Alessandro Dal Lago

16:30-17:00 // KEYNOTE SPEECH

Proteggere la privacy e la democrazia in un mondo microcontrollato

Relatore: Vesselin Popov

17:00-17:30 // KEYNOTE SPEECH

"Digital propaganda": La comunicazione politica nell'età della disintermediazione

Relatore: Massimiliano Panarari

17:30-18:30 // PANEL

Tavola rotonda finale

Relatori: Annamaria Testa, Dino Amenduni, Alessandro Dal Lago, Vesselin Popov, Massimiliano Panarari

15:00-18:30

Camera di Commercio
Auditorium Ricci

LEGGI, DIRITTI E PIRATI

LEGGI, DIRITTI E PIRATI (QUARTA PARTE)

Gli aspetti legali legati alle industrie creative tra leggi, creative commons e pirateria

Conduttore: Raffaele Barberio

15:00-16:00 // PRESENTAZIONE LIBRO

"Scienza giuridica e tecnologie informatiche"

Relatori: Fernanda Faini, Stefano Pietropaoli

16:00-18:30 // PANEL

Quale tutela per il diritto d'autore del futuro?

Relatori: Giovanni Ziccardi, Marco Bani, Guido Scorza, Fulvio Sarzana, Isabella Splendore, Antonio Nicita

15:00-18:00

Camera di Commercio
Auditorium Pacinotti

Gli interventi saranno
intervallati dalla lettura
di alcuni brani tratti da
Toscana Ovunque Bella

TURISMO: VIAGGI E NARRAZIONI

LE NUOVE FRONTIERE DELLO STORYTELLING

Come ci aiuta la tecnologia a raccontare le destinazioni e conoscere i luoghi?

Conduttore: Paolo Chiappini

15:00-15:25 // PRESENTAZIONE

Introduzione dei nuovi approcci di storytelling diffuso

15:25-15:50 // KEYNOTE SPEECH

Visit Tuscany: Il nuovo portale turistico della Regione Toscana

Relatrice: Costanza Giovannini

15:50-16:20 // KEYNOTE SPEECH

Il web documentary e le nuove narrazioni virtuali

Relatore: Roberto Malfagia

16:20-16:50 // KEYNOTE SPEECH

Detour, walking cinema: nuove guide narrative per tour urbani

Relatore: Filippo Macelloni

16:50-17:20 // KEYNOTE SPEECH

Le webseries e i nuovi modi di promuovere i territori

Relatrice: Francesca Detti

17:20-17:40 // KEYNOTE SPEECH

EMMA: un nuovo tool per gli storyteller

Relatore: Alexandru Stan

17:40-18:00 // PANEL

Conclusioni e Q&A

15:00-17:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aule 3

MEDIA DIGITALI

PANEL

Ontologia, etica del digitale ed etica dell'immagine virtuale tra imitazione e realtà

La cultura digitale e l'influenza sulla nostra vita

Conduttore: Adriano Fabris

Relatori: Luca De Biase, Marcello Vitali Rosati, Veronica Neri, Carlo Bartoli

15:30-18:00

Scuola Normale Superiore
Sala Stemmi

ODI@AMO

PANEL

L'Orlando Furioso e il teatro delle passioni

Un poema del Rinascimento tra voce e scrittura, tra libri e web.

Relatrici: Lina Bolzoni, Serena Pezzini

15:30-18:30

Scuola Normale Superiore
Aula Bianchi

HACK ATTACK

CYBERSECURITY: SICUREZZA O SPIONAGGIO?

Hacking, spionaggio, guerre e diplomazia: gli effetti sulle nostre vite di tutti i giorni

Conduttrice: Carola Frediani

15:30-16:00 // KEYNOTE SPEECH

Cyber-terrorismo, una nuova realtà?

Relatore: Massimo Artini

16:00-16:30 // KEYNOTE SPEECH

Cybersecurity, prevenzione e contrasto

Relatrice: Nunzia Ciardi

16:30-17:00 // KEYNOTE SPEECH

La strategia Europea di cybersecurity per la difesa dei diritti digitali

Relatrice: Lucie Krahlcova

17:00-17:30 // KEYNOTE SPEECH

Non solo exploit: cosa serve davvero per la sicurezza

Relatore: Vincenzo Iozzo

17:30-18:00 // KEYNOTE SPEECH

Hacking per la difesa dei diritti umani

Relatore: Claudio Guarnieri

18:00-18:30 // PANEL

Tavola rotonda finale

Relatori: Massimo Artini, Vincenzo Iozzo, Lucie Krahlcova, Nunzia Ciardi, Claudio Guarnieri

15:30-18:30

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula 7 e Spazio Esterno

CIBO: ETICA, PIACERE E BELLEZZA

LA PIZZA NON È UNA BUFALA

Il piacere della pizza tra social e selfie

15:30-17:00 // PANEL

La Pizza ai tempi di Internet

Conduttrice: Luciana Squadrilli

Relatori: Luciana Squadrilli, Massimo Giovannini, Savino Bernardino, Emiliano Devenuti

17:30-18:30 // COOKING SHOW

Evento esperienziale con maestri pizzaioli

Relatore: Massimo Giovannini

Location: Auditorium Le Benedettine - Spazio Esterno

16:00-21:30

Teatro Sant'Andrea

BOOK(E)BOOK

BOOK(E)BOOK

La letteratura ai tempi di Internet

16:00-17:00

PRESENTAZIONE LIBRO IN COLLABORAZIONE CON LA LIBRERIA FOGOLA
"La Disputa Felice"

Conduttrice: Claudia Fusani

Relatore: Bruno Mastroianni

17:00-18:00

PRESENTAZIONE LIBRO IN COLLABORAZIONE CON LA LIBRERIA GIBELLINA
"Il paradosso dell'ignoranza da Socrate a Google"

Conduttore: Matteo Pelliti

Relatore: Antonio Sgobba

18:00-19:00

PRESENTAZIONE LIBRO IN COLLABORAZIONE CON LA LIBRERIA FOGOLA
"Lo sporco che fa notizia"

Conduttore: Davide De Crescenzo

Relatore: Il Lercio

19:00-20:00

PRESENTAZIONE LIBRO IN COLLABORAZIONE CON LA LIBRERIA FOGOLA
"Fai uno squillo quando arrivi"

Conduttrice: Barbara Sgarzi

Relatrice: Stella Pulpo

20:30-21:30

PRESENTAZIONE LIBRO IN COLLABORAZIONE CON LA LIBRERIA GIBELLINA
"Populismo digitale: La crisi, la Rete e la nuova destra"

Conduttrice: Claudia Fusani

Relatore: Alessandro Dal Lago

17:00-18:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula 3

MEDIA DIGITALI

PANEL

Media e lettori: un rapporto "complesso"

Fake news, polarizzazioni, analfabetismo funzionale, semplificazione e manipolazioni

Conduttore: Antonio Rossano

Relatori: Arturo Di Corinto, Piero Dominici, Tiziano Toniutti

18:00-19:30

Teatro Verdi
Sala Titta Ruffo

SPETTACOLI, PERFORMANCE E SPORT

SPETTACOLO

Rivoluzione 17 (seconda parte)

Farsetta tecnologica in due puntate e mezzo

Sacchi di Sabbia e Giacomo Verde (scenografo)

20:00-23:30

Cinema Arsenale

VISIONI

50 ANNI D'AMORE SUL GRANDE SCHERMO

Da sentimento a #sentiment: com'è cambiata la trasgressione, la passione, l'attrazione nei film dal 1967 a ieri

20:00-20:30 // INTRODUZIONE

[Intervento critico introduttivo](#)

20:30-22:00 // PROIEZIONE

[Il Laureato, versione restaurata](#)

22:00-23:30 // PROIEZIONE

[Lei \(Her\)](#)

21:00-22:00

Teatro Verdi
Sala Palcoscenico

SPETTACOLI, PERFORMANCE E SPORT

SPETTACOLO

Anelli, ghirlande e scale: l'illusione e il paradosso di Gödel, Escher, Bach

Out of the loop: Uscire dalla ricorsività per creare, interpretare e risolvere enigmi

Conduttore: Matteo Bordone

Relatori: Michele Campisi, Jacopo Ceccarelli (aka 2501), Martino Coffa, Patrizio Fariselli

22:30-00:00

Teatro Verdi
Sala Palcoscenico

SPETTACOLI, PERFORMANCE E SPORT

SPETTACOLO

Area Open Project In Concerto

Domenica 8 ottobre

11:00-13:00

Camera di Commercio
Sala Ricci

ECONOMIA X.0

ECONOMIA X.0 (PRIMA PARTE)

La rivoluzione economica nel digitale

Conduttrice: Roberta Carlini

11:00-11:30 // KEYNOTE SPEECH

Industria 4.0 e nuovi processi di creazione di valore

Relatore: Luigi Serio

11:30-12:00 // KEYNOTE SPEECH

New economy: stato dell'arte nazionale #aziende

12:00-12:30 // KEYNOTE SPEECH

New economy: stato dell'arte nazionale #politiche nazionali

12:30-13:00 // KEYNOTE SPEECH

Che cosa sa fare l'Italia

Relatrice: Anna Giunta

11:00-13:00

Scuola Normale Superiore
Sala Azzurra

MEDIA DIGITALI

PANEL

Il destino degli archivi digitali

Come conservare e rendere accessibile la memoria digitale

Relatori: Antonio Pavolini, Enrico Bufalini, Alessio Falconio, Guido Mesiti

11:00-13:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula 3

ODI@AMO

PANEL

Sentimenti o emozioni?

Cosa provano i giovani che utilizzano le reti sociali come strumento principe per le relazioni personali?

Conduttrice: Marta Capuano

Relatrici: Stella Pulpo, Claudia Fusani

11:00-12:30

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula 7

CIBO: ETICA, PIACERE E BELLEZZA

PANEL

Semi antichi e tecnologie contemporanee (prima parte)

Innovare per custodire la tradizione: discussione e presentazione di case history

Relatori: Adalbert Diouf, Elisabetta Tola, Gaetano Carboni, Riccardo Bocci, Elisabetta De Martis, Gnucoop

11:00-13:00

Teatro Sant'Andrea

BOOK(E)BOOK

BOOK(E)BOOK

La letteratura ai tempi di Internet

11:00-12:00

PRESENTAZIONE LIBRO IN COLLABORAZIONE CON LA LIBRERIA GIBELLINA
"Diritto all'oblio, dovere della memoria. L'etica della società interconnessa"

Conduttrice: Claudia Vago

Relatori: Massimo Sideri, Umberto Ambrosoli

12:00-13:00

PRESENTAZIONE LIBRO IN COLLABORAZIONE CON LA LIBRERIA FELTRINELLI
"Marketing dei prodotti enogastronomici all'estero"

Conduttore: Pierpaolo Penco

Relatrici: Luciana Squadrilli, Slawka G.Scarso

12:00-13:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula 2

ODI@AMO

KEYNOTE SPEECH

La vita digitale

Come essere attivo online facendo attenzione ai pericoli della Rete

Conduttore: Luigi Ragoni

Relatrice: Eleonora Olivieri

14:00-17:00

Teatro Verdi
Sala Palcoscenico

BOOK(E)BOOK

PRESENTAZIONE LIBRO + MEET&GREET

"Insieme"

A seguire meet&greet con i fans

Presentazione libro + meet&greet in collaborazione con la libreria Feltrinelli

Conduttrice: Barbara Sgarzi

Relatore: Luciano Spinelli

14:30-19:00

Camera di Commercio
Auditorium Pacinotti

ECONOMIA X.0

WORKSHOP

Le No-Profit al tempo di Internet

Comunicazione digitale e gestione di un'associazione no profit
a cura di Rotaract Pisa e Rotaract Cascina

Conduttori: Lorenzo Paladini, Beatrice Fantozzi

15:00-18:00

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula 2

RIFF: RICERCA, INNOVAZIONE, FILOSOFIA E FUTURO

RESEARCH JAM SESSION AND MUSIC (TERZO ATTO)

Sessione interattiva in tre atti per trasferire il senso di una frontiera scientifica che si sta muovendo velocemente in avanti

Conduttore: Mario Tedeschini Lalli

Graphic Recording Digitale: Alessandro Bonaccorsi

15:00-15:30 // KEYNOTE SPEECH

Chi guadagna e chi perde con la rivoluzione digitale?

Relatore: Joan Subirats

15:30-16:30 // PITCH

Ricercatori a confronto: casi di studio innovativi

Pitch di ricercatori con intermezzi musicali

16:30-18:00 // PANEL

Le sfide della ricerca

Relatori: Paolo Mancarella, Gaetano Manfredi, Luigi Dei

15:00-18:00

Camera di Commercio
Auditorium Ricci

ECONOMIA X.0

ECONOMIA X.0 (SECONDA PARTE)

La rivoluzione economica nel digitale

Conduttori: Roberta Carlini, Alberto Di Minin

15:00-15:30 // KEYNOTE SPEECH

New challenge: #ecosistemi del futuro

Relatore: Stefano Giordano

15:30-16:00 // KEYNOTE SPEECH

Psicometria online per la personalizzazione automatica delle esperienze digitali

Relatore: Vesselin Popov

16:00-17:00 // PANEL

New economy: stato dell'arte Toscana

Relatori: Giuliano Manara, Andrea Bonaccorsi e rappresentanti istituzionali

17:00-18:00 // PANEL

Case history

Relatori: Matteo Vignoli per il caso Legumotti Barilla, Next-In

15:00-16:30

MEDIA DIGITALI

PANEL

Scuola Normale Superiore
Sala Azzurra

Il futuro dei giornali nell'era digitale

La trasformazione dei giornali nell'era della comunicazione digitale

Conduttore: Claudio Giua

Relatori: Roberto Bernabò, Omar Monestier, Massimo Sideri, Alessandro Barbano

15:00-18:00

ODI@AMO

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula 3

IL LATO BUONO DEL WEB

Digital Happiness e Digital Social Innovation

Conduttrice: Cora Francesca Sollo

15:30-16:00 // KEYNOTE SPEECH

Il fenomeno dei selfie e la loro condivisione su Instagram

Relatore: Maurizio Tesconi

16:00-16:30 // KEYNOTE SPEECH

Come creare Digital Happiness

Relatrice: Anna Akbari

16:30-17:00 // KEYNOTE SPEECH

L'innovazione sociale digitale in Europa

Relatore: Matt Stokes

17:00-17:30 // KEYNOTE SPEECH

Il Web come strumento per promuovere sfide sociali e battaglie civili

Relatrice: Rosy Battaglia

17:30-18:00 // PANEL

Tavola rotonda finale

Relatori: Anna Akbari, Matt Stokes, Rosy Battaglia

15:30-18:30

CIBO: ETICA, PIACERE E BELLEZZA

WORKSHOP

Centro Congressi
Le Benedettine
Aula 7

Semi antichi e tecnologie contemporanee (seconda parte)

Innovare per custodire la tradizione

Relatori: Adalbert Diouf, Elisabetta Tola, Gaetano Carboni, Riccardo Bocci, Elisabetta De Martis, Gnucoop

16:00-18:00

SCENA DIGITALE

PANEL

Cinema Teatro Lux

1987-2017: trent'anni di .it

Imprese e identità in Rete: le storie italiane di Registro .it

Conduttore: Giampaolo Colletti

16:00-18:00

Teatro Sant'Andrea

BOOK(E)BOOK

BOOK(E)BOOK

La letteratura ai tempi di Internet

16:00-17:00

PRESENTAZIONE LIBRO IN COLLABORAZIONE CON LA LIBRERIA FELTRINELLI

"#TBT - Indietro non si torna"

Conduttrice: Barbara Sgarzi

Relatrice: Sabrynex

17:00-18:00

PRESENTAZIONE LIBRO IN COLLABORAZIONE CON LA LIBRERIA GIBELLINA

"Geometria delle passioni"

Conduttore: Matteo Pelliti

Relatore: Remo Bodei

16:00-17:00

PRESENTAZIONE LIBRO IN COLLABORAZIONE CON LA LIBRERIA FELTRINELLI

"La nostalgia degli altri"

Conduttrice: Claudia Fusani

Relatrice: Federica Manzon

16:30-18:00

Scuola Normale Superiore
Sala Azzurra

MEDIA DIGITALI

PANEL

Il Tirreno Online

Vent'anni di Tirreno digitale

Conduttore: Claudio Giua

Relatori: Luigi Vicinanza, Giuseppe Burschstein, Roberto Bernabò

17:00-18:30

Teatro Verdi
Sala Palcoscenico

SPETTACOLI, PERFORMANCE E SPORT

SPETTACOLO

Webnotte

Conduttori: Ernesto Assante e Gino Castaldo

20:00-23:30

Cinema Arsenale

VISIONI

PASSIONE E DOLORE

Patty Smith e Iggy Pop: il talento e la creatività per resistere alla forza dei sentimenti.

20:00-20:30 // INTRODUZIONE

Intervento critico introduttivo

Relatori: Ernesto Assante, Gino Castaldo

20:30-22:00 // PROIEZIONE

To stay alive: a method

22:00-23:30 // PROIEZIONE

Dream of live

T-TOUR

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.

Tutte le attività T-TOUR si svolgono presso il Centro Congressi le Benedettine. Nel programma troverete l'indicazione dell'aula specifica. Gli eventi sono tutti gratuiti e liberamente accessibili sino a esaurimento posti. La prenotazione è obbligatoria per scuole e gruppi numerosi e consigliata per i visitatori singoli. Per info e assistenza sulle prenotazioni contattare il numero 347 8336183 oppure scrivere un'email a ttour@internetfestival.it.

Da giovedì 5 a domenica 8 ottobre
Centro Congressi le Benedettine

09:00-09:45

09:45-10:30

Aula 16

DIGITAL HUMANITIES

LABORATORIO

Wǒ ài nǐ (Ti amo) Incontro con la lingua cinese per bambini
Come esprimere le proprie emozioni in cinese sfruttando le risorse della Rete

👤 Istituto Confucio di Pisa
🕒 6-10 anni

09:00-10:00

10:15-11:15

Aula 6

GRAPHICS & DIGITAL ART

TUTORIAL

Graphic Recording digitale
Imparare ad illustrare il pensiero dal vivo

👤 Alessandro Bonaccorsi
🕒 11-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / professionisti

09:00-10:00

10:15-11:15

Aula 3

USO E RIUSO CREATIVO

TUTORIAL

Dal rifiuto all'arte
Riciclare è un imperativo culturale

👤 Andrea Locci, Fabrizio Tronfi
🕒 11-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

09:00-10:00

10:15-11:15

11:30-12:30

Aula 8

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

GIOCO EDUCATIVO

Ludoteca del Registro.it: scopriamo le risorse della Rete
Giochi di gruppo per capire il mondo di Internet

👤 Giorgia Bassi, Beatrice Lami, Claudia Mazzanti, Manuela Moretti (CNR IIT)
🕒 6-13 anni

09:00-10:00

10:15-11:15

11:30-12:30

14:30-15:30

Aula 15

CODING

LABORATORIO

Funky Fourier
Dall'analisi di Fourier a Shazam

👤 Marco Monaci, Sofia Sarperi (iScienceLab)
🕒 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

09:00-10:00

10:15-11:15

11:30-12:30

14:30-15:30

Aula 9

GRAPHICS & DIGITAL ART

LABORATORIO

Pixelsaico
Dai mosaici di un tempo ai pixel di oggi

👤 Alessandro Gnucci (Fosforo: la festa della scienza)
🕒 6-18 anni / pubblico generico / famiglie

09:00-10:00

10:15-11:15

11:30-12:30

14:30-15:30

Aula 11

TECNOLOGIA

LABORATORIO

School box: imparare con la tecnologia
Pillole di tecnologia creativa per la scuola del futuro

👤 Mirko Pagani, Matteo Locatelli, Jessica Rampi, Sonia Musso, Giovanni Trapella
🕒 8-13 anni / famiglie

09:00-10:00
10:15-11:15
11:30-12:30
14:30-15:30

USO E RIUSO CREATIVO

LABORATORIO

Circuiti morbidi

Costruire sculture elettroniche che si illuminano, si muovono e producono suoni

Aula 14

👤 Mattia Crivellini (Fosforo: la festa della scienza)
🕒 6-10 anni / famiglie

09:00-10:00
10:15-11:15
11:30-12:30
14:30-15:30

CODING

LABORATORIO

LEGO® citylab

Costruire con i mattoncini più amati del mondo

Aula 12

👤 Riccardo Di Nasso (Orange Team)
🕒 8-13 anni

09:00-10:30
11:00-12:30
14:30-16:00

TECNOLOGIA

GIOCO EDUCATIVO

Il mondo dei computer

Viaggio nella storia alla scoperta del loro funzionamento

Aula 10

👤 Daniele Trincherò, Mauro Scano, Dario Pecorella (Senza fili senza confini)
🕒 8-10 anni

09:00-12:30

CYBERSECURITY

CONFERENZA INTERATTIVA

Social media: odio e intelligence

I social media possono essere uno strumento di prevenzione e tutela della società?

Aula 4

👤 Maurizio Tesconi (CNR IIT)
🕒 14-18 anni

09:00-12:30

ROBOTICA

LABORATORIO

Made in a Fab Lab Experience #1: Consumer Electronics

Produzione locale di design globali usando la fabbricazione digitale

Aula 19

👤 Fiore Basile, Claudia Simonelli (Fab Lab Toscana)
🕒 14-18 anni / giovani universitari

09:30-10:30

EMERGENZE

TUTORIAL

Mai più dispersi

Tracker per escursionisti e protezione civile

Aula 7

👤 Ennio Vernengo
🕒 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / professionisti

10:15-11:15

CYBERSECURITY

TUTORIAL

La Casa si è impossessata di noi

Cybersecurity degli oggetti IOT che usiamo quotidianamente

Aula 5

👤 Giuseppe Augiero, Beatrice Lami, Giuseppe Andrea L'Abbate (CNR IIT)
🕒 11-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

10:30-11:30

EMERGENZE

TUTORIAL

Aula 7

#Nicolosicura

Piattaforma per informare i cittadini dei rischi presenti sul territorio

👤 Turi Caggegi, Carlo Cassaniti

🕒 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / professionisti

11:00-11:45;
11:45-12:30

DIGITAL HUMANITIES

LABORATORIO

Aula 16

Wǒ ài nǐ (Ti amo) Incontro con la lingua cinese per ragazzi

Come esprimere le proprie emozioni in cinese sfruttando le risorse della Rete

👤 Istituto Confucio di Pisa

🕒 11-18 anni

11:30-12:30

EMERGENZE

TUTORIAL

Aula 7

Inforischio

L'App di protezione civile della provincia di Lucca

👤 Francesco Grossi

🕒 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / professionisti

14:30-15:30

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

SPETTACOLO

Aula 8

Cyberbulli nella Rete

Video, musica rap dal vivo e divertimento per riflettere sul mondo virtuale

👤 Franco Carapelle, Alp King

🕒 11-18 anni

09:00-09:45
09:45-10:30

DIGITAL HUMANITIES

LABORATORIO

Aula 16

Wǒ ài nǐ (Ti amo) Incontro con la lingua cinese per bambini

Come esprimere le proprie emozioni in cinese sfruttando le risorse della Rete

👤 Istituto Confucio di Pisa

🕒 6-10 anni

09:00-10:00

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

CONFERENZA INTERATTIVA

Aula 2

Cittadini digitali: una legge contro il cyberbullismo

Le nuove misure a tutela delle vittime del cyberbullismo

👤 Sen. Elena Ferrara

🕒 14-18 anni

09:00-10:00
10:15-11:15

GRAPHICS & DIGITAL ART

TUTORIAL

Aula 6

Graphic Recording digitale

Imparare ad illustrare il pensiero dal vivo

👤 Alessandro Bonaccorsi

🕒 11-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / professionisti

09:00-10:00
10:15-11:15
11:30-12:30

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

GIOCO EDUCATIVO

Aula 8

Ludoteca del Registro.it: scopriamo le risorse della Rete

Giochi di gruppo per capire il mondo di Internet

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

🕒 6-13 anni

09:00-10:00
10:15-11:15

DIGITAL HUMANITIES

LABORATORIO

Aula 13

#UniversitàFutura

Un gioco di social reading su Betwyll, la webapp di TwLetteratura

👤 Edoardo Montenegro, Giulia Sciannella

🕒 14-18 anni

09:00-10:00
10:15-11:15
11:30-12:30
14:30-15:30

CODING

LABORATORIO

Aula 15

Funky Fourier

Dall'analisi di Fourier a Shazam

👤 Marco Monaci, Sofia Sarperi (iScienceLab)

🕒 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

09:00-10:00
10:15-11:15
11:30-12:30
14:30-15:30

GRAPHICS & DIGITAL ART

LABORATORIO

Aula 9

Pixelsaico

Dai mosaici di un tempo ai pixel di oggi

👤 Alessandro Gnucci (Fosforo: la festa della scienza)

🕒 6-18 anni / pubblico generico / famiglie

09:00-10:00
10:15-11:15
11:30-12:30
14:30-15:30

TECNOLOGIA

LABORATORIO

Aula 11

School box: imparare con la tecnologia

Pillole di tecnologia creativa per la scuola del futuro

👤 Mirko Pagani, Matteo Locatelli, Jessica Rampi, Sonia Musso, Giovanni Trapella

🕒 8-13 anni / famiglie

09:00-10:00
10:15-11:15
11:30-12:30
14:30-15:30

USO E RIUSO CREATIVO

LABORATORIO

Aula 14

Circuiti morbidi

Costruire sculture elettroniche che si illuminano, si muovono e producono suoni

👤 Mattia Crivellini (Fosforo: la festa della scienza)

🕒 6-10 anni / famiglie

09:00-10:00
10:15-11:15
11:30-12:30
14:30-15:30

CODING

LABORATORIO

LEGO® citylab

Costruire con i mattoncini più amati del mondo

👤 Riccardo Di Nasso (Orange Team)
🕒 8-13 anni

Aula 12

09:00-10:30
11:00-12:30

EMERGENZE

LABORATORIO

L'ingranaggio: la grande macchina della guerra

Percorso interattivo verso l'abolizione della guerra

👤 Christian Elia, Stefano M. Pallottino, Lorenzo Fasciani (Emergency)
🕒 14-18 anni

Aula 7

09:00-10:30
11:00-12:30

CODING

LABORATORIO

Pisa CoderDojo Unplugged

L'Informatica senza computer

👤 Stefano Forti e mentori di Pisa CoderDojo
🕒 6-18 anni

Aula 4

09:00-10:30
11:00-12:30
14:30-16:00

TECNOLOGIA

GIOCO EDUCATIVO

Il mondo dei computer

Viaggio nella storia alla scoperta del loro funzionamento

👤 Daniele Trincherò, Mauro Scano, Dario Pecorella (Senza fili senza confini)
🕒 8-10 anni

Aula 10

09:00-12:30

ROBOTICA

LABORATORIO

Made in a Fab Lab Experience #2: Wearable Technology

Produzione locale di design globali usando la fabbricazione digitale

👤 Fiore Basile, Claudia Simonelli (Fab Lab Toscana)
🕒 14-18 anni / giovani universitari

Aula 19

10:15-11:15
11:30-12:30

CYBERSECURITY

CONFERENZA INTERATTIVA

Non aprite quella porta: Hunting the digital predator

Caso studio di investigazione digitale

👤 Fabio Massa
🕒 11-18 anni / giovani universitari

Aula 5

10:30-12:30

GASTRONOMIA

WORKSHOP

Food Experience: dalla carta al web (e ritorno)

Mangiare non è più solo un atto di sopravvivenza, ma è ormai un gesto sociale

👤 Amelia De Francesco
🕒 Pubblico generico

Aula 3

11:00-11:45

DIGITAL HUMANITIES

LABORATORIO

11:45-12:30

Aula 16

Wǒ ài nǐ (Ti amo) Incontro con la lingua cinese per ragazzi
Come esprimere le proprie emozioni in cinese sfruttando le risorse della Rete

👤 Istituto Confucio di Pisa
🕒 11-18 anni

11:30-12:30

DIGITAL HUMANITIES

CONFERENZA INTERATTIVA

Aula 13

Booktuber: amare la lettura tramite i social
Come la Rete narra, agevola, arricchisce il mondo dell'editoria e promuove la letteratura

👤 Ilenia Zodiaco, Matteo Fumagalli
🕒 11-18 anni / giovani universitari

14:30-18:30

DIGITAL HUMANITIES

LABORATORIO

Aula 6

Dagli spazi del mondo agli spazi della Rete
Un nuovo modo di vivere e raccontare il viaggio

👤 Andrea Bocconi (La scuola del viaggio)
🕒 11-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

14:30-15:30

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

SPETTACOLO

Aula 8

Cyberbulli nella Rete
Video, musica rap dal vivo e divertimento per riflettere sul mondo virtuale

👤 Franco Carapelle, Alp King
🕒 11-18 anni

15:00-16:00

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

CONFERENZA INTERATTIVA

Aula 7

Non aprite quella porta: Il lato oscuro dei social network
Come combattere odio e bullismo online

👤 Matteo Grandi
🕒 14-18 anni

15:00-17:00

TECNOLOGIA

WORKSHOP

Aula 4

Le reti LoRa a servizio dell'Internet delle Cose e dell'Industria 4.0
Gli scenari e le tecnologie esistenti per abilitare l'Industrial IoT in aree estese

👤 Stefano Giordano (Università di Pisa, Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione), Marco Barbato (AAEON Europe), Daniele Mazzei (Università di Pisa, Dipartimento di Informatica - Zerynth), Luigi Francesco Cerfeda (Zerynth)
🕒 Giovani universitari / pubblico generico / professionisti

15:00-18:00

EMERGENZE

CONFERENZA INTERATTIVA

Aula 5

Sentiment nelle emergenze: il caso di Emergenza24

L'importanza della consapevolezza dell'informazione e dello strumento

👤 Maurizio Galluzzo, Francesca Anzalone
🕒 Pubblico generico / professionisti

16:00-18:00

GASTRONOMIA

WORKSHOP

Aula 3

Non solo di Food ma anche di Web

Come sopravvivere (e magari emergere) nel Web per chi opera nella ristorazione

👤 Amelia De Francesco
🕒 Professionisti

16:00-19:00

COMUNICAZIONE

WORKSHOP

Aula 11

Food Instagram Marketing: Cosa rende una comunicazione vincente?

Brand Awareness e brand identity, due facce della stessa medaglia

👤 Claudia Sirchia
🕒 Professionisti

09:00-09:45
09:45-10:30

DIGITAL HUMANITIES

LABORATORIO

Aula 16

Wǒ ài nǐ (Ti amo) Incontro con la lingua cinese per bambini

Come esprimere le proprie emozioni in cinese sfruttando le risorse della Rete

👤 Istituto Confucio di Pisa
🕒 6-10 anni

09:00-10:00
10:15-11:15
11:30-12:30
15:00-18:00

GRAPHICS & DIGITAL ART

LABORATORIO

Aula 9

Pixelsaico

Dai mosaici di un tempo ai pixel di oggi

👤 Alessandro Gnucci (Fosforo: la festa della scienza)
🕒 6-18 anni / pubblico generico / famiglie

09:00-10:00
10:15-11:15

DIGITAL HUMANITIES

LABORATORIO

Aula 13

#UniversitàFutura

Un gioco di social reading su Betwyll, la webapp di TwLetteratura

👤 Edoardo Montenegro, Giulia Sciannella
🕒 14-18 anni

09:00-10:00
10:15-11:15

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

LABORATORIO

Aula 5

Dall'odio online alla #disputafelice

Come riconoscere e contrastare i fenomeni d'odio in Rete

👤 Vera Gheno e Bruno Mastroianni (Università di Firenze)

🕒 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

09:00-10:00
10:15-11:15

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

CONFERENZA INTERATTIVA

Aula 2

Non aprite quella porta: Come distruggere la tua vita online

Il vero problema del Web

👤 Matteo Flora

🕒 11-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / famiglie

09:00-10:00

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

GIOCO EDUCATIVO

Aula 8

Ludoteca del Registro.it: scopriamo le risorse della Rete

Giochi di gruppo per capire il mondo di Internet

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

🕒 6-13 anni

09:00-10:00
10:15-11:15
11:30-12:30

TECNOLOGIA

LABORATORIO

Aula 11

School box: imparare con la tecnologia

Pillole di tecnologia creativa per la scuola del futuro

👤 Mirko Pagani, Matteo Locatelli, Jessica Rampi, Sonia Musso, Giovanni Trapella

🕒 8-13 anni / famiglie

09:00-10:00
10:15-11:15
11:30-12:30
15:00-16:00
16:15-17:15

CODING

LABORATORIO

Aula 15

Funky Fourier

Dall'analisi di Fourier a Shazam

👤 Marco Monaci, Sofia Sarperi (iScienceLab)

🕒 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

09:00-10:00
10:15-11:15
11:30-12:30
15:00-18:00

USO E RIUSO CREATIVO

LABORATORIO

Aula 14

Making illusions

Costruire e portare a casa una vera illusione ottica

👤 Mattia Crivellini (Fosforo: la festa della scienza)

🕒 6-10 anni / famiglie

09:00-10:30
11:00-12:30

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

LABORATORIO

Aula 4

Digital Factchecking: come informarsi meglio online

Strumenti per la verifica delle fonti online

👤 Nicola Bruno (Factcheckers), Stefano Moriggi (Università Bicocca)

🕒 14-18 anni

09:00-10:30

TECNOLOGIA

GIOCO EDUCATIVO

11:00-12:30

14:30-16:00

16:30-18:00

Il mondo dei computer

Viaggio nella storia alla scoperta del loro funzionamento

👤 Daniele Trincherò, Mauro Scano, Dario Pecorella (Senza fili senza confini)
🕒 8-10 anni

Aula 10

10:30-12:30

USO E RIUSO CREATIVO

LABORATORIO

Aula 6

Corso di disegno brutto

Imparare a utilizzare il disegno come strumento quotidiano di creatività

👤 Alessandro Bonaccorsi
🕒 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

09:00-12:30

ROBOTICA

LABORATORIO

Aula 19

Made in a Fab Lab Experience #3: Personal Automation

Produzione locale di design globali usando la fabbricazione digitale

👤 Fiore Basile, Claudia Simonelli (Fab Lab Toscana)
🕒 14-18 anni / giovani universitari

09:30-11:00

EMERGENZE

CONFERENZA INTERATTIVA

Aula 7

Terremoti e Tsunami: funziona l'early warning?

Tecnologie ed esperienze nel mondo e il caso Italia

👤 Alessandro Amato, Giulio Delitala
🕒 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / professionisti

11:00-11:45

DIGITAL HUMANITIES

LABORATORIO

11:45-12:30

Aula 16

Wǒ ài nǐ (Ti amo) Incontro con la lingua cinese per ragazzi

Come esprimere le proprie emozioni in cinese sfruttando le risorse della Rete

👤 Istituto Confucio di Pisa
🕒 11-18 anni

11:00-12:30

EMERGENZE

CONFERENZA INTERATTIVA

Aula 7

Meteo e Clima

Impatto sulle attività umane e comunicazione del rischio

👤 Luca Lombroso
🕒 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / professionisti

- | | | |
|---------------------------------------|--|-------------------------------|
| 11:30-12:30
Aula 8 | GIOVANI E FUTURO | SPETTACOLO |
| | <p>Accenti on Air
Le storie possibili di Giovanisì, il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani</p> <p> Compagnia teatrale Straligut
 14-18 anni</p> | |
| 11:30-12:30
Aula 13 | DIGITAL HUMANITIES | CONFERENZA INTERATTIVA |
| | <p>Booktuber: amare la lettura tramite i social
Come la Rete narra, agevola, arricchisce il mondo dell'editoria e promuove la letteratura</p> <p> Ilenia Zodiaco, Matteo Fumagalli
 11-18 anni / giovani universitari</p> | |
| 11:30-12:30
Aula 5 | GRAPHICS & DIGITAL ART | LABORATORIO |
| | <p>App, dall'idea al design in 60'
Design sprint per la progettazione di un servizio digitale</p> <p> Lorenzo Fabbri (Team per la Trasformazione Digitale)
 11-18 anni</p> | |
| 15:00-16:00
16:00-17:00
Aula 16 | DIGITAL HUMANITIES | LABORATORIO |
| | <p>Wǒ ài nǐ (Ti amo) Incontro con la lingua cinese per adulti
Come esprimere le proprie emozioni in cinese sfruttando le risorse della Rete</p> <p> Istituto Confucio di Pisa
 Giovani universitari / pubblico generico</p> | |
| 15:00-16:30
Aula 5 | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | CONFERENZA INTERATTIVA |
| | <p>Quello che i ragazzi non dicono, ma postano
Social network e tecnologie, forse dei giovani non abbiamo capito niente</p> <p> Mirko Pagani, Matteo Locatelli
 Pubblico generico / famiglie</p> | |
| 15:00-18:00
Aula 6 | USO E RIUSO CREATIVO | LABORATORIO |
| | <p>Restart Party
La festa della riparazione</p> <p> Filippo Micheletti (Restarters Firenze)
 Pubblico generico</p> | |

15:00-18:00

ROBOTICA

ESIBIZIONE

Aula 19

Made in a Fab Lab: Exhibition

Esibizione dei risultati delle esperienze Made in a Fab Lab

👤 Fiore Basile, Claudia Simonelli (Fab Lab Toscana)

🕒 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

16:00-18:00

GAMING

LABORATORIO

Aula 4

Come si impara dai video giochi

Potere e impatto del gaming su singoli e gruppi

👤 Carmine Rodi Falanga, Michele di Paola

🕒 11-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / famiglie

17:00-18:00

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

CONFERENZA INTERATTIVA

Aula 5

Non aprite quella porta: Come distruggere la tua vita online

Il vero problema del Web

👤 Matteo Flora

🕒 11-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / famiglie

10:30-12:30

USO E RIUSO CREATIVO

LABORATORIO

Aula 6

Corso di disegno brutto

Imparare a utilizzare il disegno come strumento quotidiano di creatività

👤 Alessandro Bonaccorsi

🕒 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

10:30-11:30

DIGITAL HUMANITIES

LABORATORIO

11:30-12:30

Aula 16

Wǒ ài nǐ (Ti amo) Incontro con la lingua cinese per adulti

Come esprimere le proprie emozioni in cinese sfruttando le risorse della Rete

👤 Istituto Confucio di Pisa

🕒 Giovani universitari / pubblico generico

10:30-12:00

GASTRONOMIA

LABORATORIO

15:30-17:00

Aula 11

Cacao Experience

Viaggio sulle origini del cacao, sul suo processo di lavorazione e trasformazione

👤 Antonio Autore, Marika Chiusolo

🕒 Pubblico generico

11:00-12:30

TECNOLOGIA

GIOCO EDUCATIVO

14:30-16:00

16:30-18:00

Aula 10

Il mondo dei computer

Viaggio nella storia alla scoperta del loro funzionamento

👤 Daniele Trincherò, Mauro Scano, Dario Pecorella (Senza fili senza confini)

🕒 8-10 anni

11:00-13:00

GAMING

LABORATORIO

Aula 4

Come si impara dai video giochi

Potere e impatto del gaming su singoli e gruppi

👤 Carmine Rodi Falanga, Michele di Paola

🕒 11-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / famiglie

11:00-13:00

USO E RIUSO CREATIVO

LABORATORIO

15:00-18:00

Aula 14

Making illusions

Costruire e portare a casa una vera illusione ottica

👤 Mattia Crivellini (Fosforo: la festa della scienza)

🕒 6-10 anni / famiglie

11:30-12:30

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

LABORATORIO

Aula 5

Dall'odio online alla #disputafelice

Come riconoscere e contrastare i fenomeni d'odio in Rete

👤 Vera Gheno e Bruno Mastroianni (Università di Firenze)

🕒 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

11:00-13:00

GRAPHICS & DIGITAL ART

LABORATORIO

15:00-18:00

Aula 9

Pixelsaico

Dai mosaici di un tempo ai pixel di oggi

👤 Alessandro Gnucci (Fosforo: la festa della scienza)

🕒 6-18 anni / pubblico generico / famiglie

15:00-16:00

CODING

LABORATORIO

16:15-17:15

Aula 15

Funky Fourier

Dall'analisi di Fourier a Shazam

👤 Marco Monaci, Sofia Sarperi (iScienceLab)

🕒 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

15:00-17:00

DIGITAL HUMANITIES

LABORATORIO

Aula 5

Cinese ed emoji

Attenti a non perdere la fac...Cina!

👤 Istituto Confucio di Pisa

🕒 Giovani universitari / pubblico generico

18:00-20:00

GASTRONOMIA

WORKSHOP

Aula 17

L'approccio al vino e il senso della bellezza

Il liquido odoroso tra degustazione e descrizione

👤 Sandro Sangiorgi, Matteo Galleo

🕒 Pubblico generico / professionisti



**INTERNET
FESTIVAL 2017**
FORME DI FUTURO

PROMOSSO DA



Regione Toscana



COMUNE DI PISA



Consiglio Nazionale
delle Ricerche

Registrot



Istituto d'
Informatica
e Telematica



Scuola Superiore
Sant'Anna
di Studi Universitari e di Perfezionamento



UNIVERSITÀ DI PISA



SCUOLA
NORMALE
SUPERIORE



Camera di Commercio
Pisa



PROVINCIA DI PISA



Festival della Scienza

ORGANIZZATO DA



fondazione
sistema toscana

MEDIA PARTNER



IL TIRRENO

la Repubblica

CORRIERE IMPRESE

CHARITY PARTNER

EMERGENCY

intoscana.it

WEBNEWS



PARTNER



aruba.it



devitalia
Telecomunicazioni



IN COLLABORAZIONE CON



Cook.inc.
officina internazionale di cucina

CON LA PARTECIPAZIONE DI: Istituto Confucio, Confcommercio, The Virtual Lab, Jamurr, Confesercenti, Shockdom

"Anelli, ghirlande e scale: l'illusione e il paradosso di Gödel, Escher, Bach"

È un progetto dell'Università di Pisa e della Fondazione Sistema Toscana per Internet Festival realizzato

con il contributo di



in collaborazione con

