

# FORMATO EUROPEO PER IL CURRICULUM VITAE



## INFORMAZIONI PERSONALI

Nome	<b>Ilaria Mariani</b>
E-mail	ilaria1.mariani@polimi.it
Data di nascita	27 luglio 1986

## CONTENUTI CV

Istruzione e formazione	2
Competenze personali	3
Attività di ricerca	3
Attività didattica	4
Insegnamenti	4
Culture della Materia	7
Supervisione tesi	10
Attività in ambito scientifico/accademico	11
Partecipazione a progetti	11
Reviewer	12
Altre attività e gruppi di ricerca	13
Attività professionali	14
Pubblicazioni scientifiche	16
Partecipazione a conferenze, seminari e tavole rotonde	18
Premiazioni	19

- Ottobre 2012 - Marzo 2016**     **Dottorato di Ricerca (PhD), cum laude**  
Dottorato di Ricerca in Design, XXVIII ciclo  
Dipartimento di Design - Politecnico di Milano  
  
Titolo: **Meaningful Negative Experiences within Games for Social Change. Designing and Analysing Games as Persuasive Communication Systems.**  
Relatore: Maresa Bertolo; Correlatore: Francesca Piredda; Controrelatore: Clara Fernandez Vara; Coordinatore: Luca Guerrini  
La ricerca, teorica e pratica, riguarda principalmente le *Meaningful Negative Experiences* – ossia i sentimenti negativi e il fallimento – che alcuni games for social change creano, attivando riflessioni e spingendo al cambiamento. Si tratta di una research through design sviluppata attraverso 60 casi studi, osservati tramite etnografia e osservazione partecipata. La ricerca ha impiegato pratiche e strumenti interdisciplinari di tipo quantitativo e qualitativo per comprendere e valutare l’impatto di tali giochi sul giocatore e l’effettivo trasferimento di significati.  
  
**Doctor of Philosophy (PhD) in Design**  
**Votazione: PhD, cum laude.**  
Discussione: 10 marzo 2016
- 2014 - 2016**     **Rappresentante dei Dottorandi di Ricerca in Design**  
Dottorato di Ricerca in Design  
Dipartimento di Design - Politecnico di Milano
- Febbraio 2015 - Maggio 2015**     **Visiting Scholar**  
MAGNET, NYU Game Center - New York University, New York  
Parte della ricerca dottorale è stata svolta presso l’NYU Game Center sotto la supervisione di Eric Zimmerman, con relativa presentazione preliminare dei risultati conseguiti alla comunità di ricerca e pratica. Durante il periodo ho partecipato alle diverse attività in corso sia al Magnet che all’ NYU Institute for Games for Learning.
- Ottobre 2010 - Marzo 2012**     **Master Universitario di primo livello in Brand Communication organizzato da AssoComunicazione e Consorzio POLI.design (Politecnico di Milano)**  
Studio dei processi di comunicazione e delle strategie per il progetto, costruzione e gestione della marca.  
  
**Diploma di Master Universitario in “Brand Communication”.**  
**Votazione: 110L/110**  
Discussione: 2 Marzo 2012
- 2008 - 2011**     **Laurea Specialistica in Design della Comunicazione (Communication Design)**  
Scuola del Design - Politecnico di Milano  
Titolo tesi: Ludicity. Un approccio ludico alla comunicazione delle identità locali  
Relatore: Maresa Bertolo; Correlatore: Vanessa DeLuca  
  
**Votazione: 110L/110**  
Discussione: 31 Marzo 2011
- 2005 - 2008**     **Laurea di primo livello in Design della Comunicazione**  
Facoltà del Design - Politecnico di Milano  
Titolo tesi: How to make the difference  
**Votazione: 110/110**  
Discussione: 23 Luglio 2008
- 2000-2005**     **Diploma scientifico presso Liceo Marie Curie (Meda, MB)**

## COMPETENZE PERSONALI

<b>Lingua madre</b>	<b>Italiano</b>
<b>Altre lingue</b>	<b>Inglese (livello C1)</b>
<b>Competenze informatiche</b>	<b>Software conosciuti: Windows e Mac</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Applicazioni desktop windows: word, powerpoint, excel - ottimo</li><li>▪ Applicazioni desktop mac: pages, keynote, numbers - ottimo</li><li>▪ Grafica: Adobe photoshop, Adobe illustrator - ottimo/professionale</li><li>▪ Impaginazione: Adobe inDesign - ottimo/professionale</li><li>▪ Editing Video: Adobe premier, Adobe After Effects - buono</li></ul>

## ATTIVITÀ DI RICERCA

<b>Novembre 2016 - in corso</b>	<b>Assegnista di Ricerca</b> <p>Dipartimento di Design - Politecnico di Milano</p> <p>L'assegno copre una ricerca sui temi Games, Play, Storytelling &amp; Social Impact. Si tratta di una ricerca through-design e practice based sulla progettazione di giochi, narrazioni interattive e performance situate quali attivatori di esperienze significative capaci di generare consapevolezza su tematiche etiche e sociali</p>
<b>Gennaio 2018 - ongoing</b>	<b>Progetto SI – Progetto Scuola Impresa</b> <p>Progetto di Fondazione Cariplo, Performing Partner Fondazione Politecnico</p> <p>Progetto dell'immagine coordinata e della piattaforma digitale del progetto, e definizione della strategia di comunicazione digitale.</p>
<b>Aprile 2017 - ongoing</b>	<b>Progetto "SOCIALHOUSENET. Reti di giovani talenti per l'abitare collaborativo"</b> <p>Progetto con Associazione promozione sociale mondo di comunità e famiglia, Fondazione Politecnico, società consortile, società consortile poli.DESIGN e PlayRes</p> <p>Progettazione e realizzazione di un format di workshop educativo gamificato itinerante rivolto a giovani (NEET) e finalizzato a promuovere le loro competenze e abilità nell'ambito di contesti interagenti e solidali per lo sviluppo del benessere sociale. Il gioco come strumento di cambiamento sociale diventa strumento per stimolare e guidare i gruppi coinvolti a dare spazio e forma alla propria creatività. In particolare, utilizzando metodologie di progetto specifiche e gamificate, si indagano i territori coinvolti al fine di far emergere pratiche promettenti. In parallelo, progettazione dell'immagine coordinata e della piattaforma digitale del progetto, e definizione della strategia di comunicazione digitale.</p>
<b>22 - 23 Febbraio 2018</b>	<b>Teaching Mobility</b> <p>M.Sc. Digital Design – Amsterdam University of Applied Science</p> <p>Attività legate al Game design e alle narrazioni interattive, finalizzate da un lato ad attivare una discussione interdisciplinare con il corpo docente del M.Sc. in Digital Design, dall'altro alla sperimentazione pratica con gli studenti di come teorie e pratiche di game design e interactive narrative possono intersecarsi con la comunicazione del territorio e delle sue possibilità. Il gioco è indagato come sistema di comunicazione dalle molteplici prospettive del design, della narratologia, della sociologia e dell'antropologia.</p>
<b>Febbraio 2013 - in corso</b>	<b>Network for Visions. A design driven network of knowledge for urban transformation (Responsabile ricerca: Francesca Piredda)</b> <p>Dipartimento di Design - Politecnico di Milano</p> <p>Partecipazione al Network N4V, rete interdisciplinare che pone in relazione diverse realtà che mirano a generare innovazione sociale utilizzando immagini e storytelling.</p>
<b>Febbraio 2015 - Maggio 2015</b>	<b>Visiting Scholar</b> <p>MAGNET, NYU Game Center - New York University, New York</p> <p>Parte della ricerca dottorale è stata svolta presso l'NYU Game Center sotto la supervisione di Eric Zimmerman, con relativa presentazione preliminare dei risultati conseguiti alla comunità di ricerca e pratica, e partecipazione alle diverse attività del centro Magnet e dell'NYU Institute for Games for Learning.</p>

**Insegnamenti**

---

Marzo 2017 - Giugno 2017  
Marzo 2018 - Giugno 2018

**Docente ad incarico**

**Insegnamento del laboratorio “Complex Artefacts and System Design Studio”, nel corso di Design della Comunicazione, insegnamento *Design and Visual Communication* (in lingua inglese)**

Scuola del Design - Politecnico di Milano

Il corso indaga tra teoria e pratica le narrazioni nei nuovi media, investigando come digital video, giochi, immagini, audio e testi, e la loro distribuzione attraverso i media alimenti nuovi atteggiamenti di consumo, e la nascita e diffusione di narrazioni interattive. La pratica dello storytelling viene esaminata con una prospettiva interdisciplinare, per comprendere come progettare e strutturare storie narrative per nuovi media digitali (quali ad esempio interattive television/cinema, giochi and media art/exhibitions). La ricerca teorica viene affiancata dalla pratica sotto forma di esercitazioni volte a sperimentare strutture per la scrittura di concept e contenuti per narrazioni interattive sui nuovi media, dai media di tipo personale a quelli più social (community). Le specifiche caratteristiche delle narrazioni interattive sono proposte e analizzate in riferimento ai seguenti livelli di interesse: 1. Storia, storyworld e interactive system logic: tema, struttura e relazione personaggio/agente/giocatore/user; 2. Linguaggio/media: espressione partecipativa dal testo all'immagine in movimento e alle narrazioni nello spazio; 3. Retorica dell'espressione: stile/genere e produzione di valori, etica dell'estetica.

7 marzo 2018  
20 Ottobre 2016

**Guest Lecturer**

**Insegnamento nel modulo “New Media Workplace” del *Master of Arts in E-Learning Design & Development***

Crawford College of Art & Design

“Game Designers as Play(er) Experience Divers. Game design e design research processes, between experimentation and assessment”. The lecture explores how designing games is a complex and articulated activity wherein different levels of knowledge coming from a variety of disciplines are involved and intertwined. A part from measuring the artefact usability/playability and its ability to successfully entertain the player, who designs games meant to convey meanings, as games with social change aims, should attempt to verify their communicative effectiveness. Are messages conveyed? How players receive them? To what extent are they understood? Good questions... often neglected.

The subject of the discussion concerns the results of a five-year research through and for design conducted in an informal education setting at Politecnico di Milano, where via didactic experiences third year BSc Design students have been challenged to use research tools to implement their games as communication systems. It investigates the learning topic as addressed from a twofold perspective: the one of learning to design games meant to convey meanings and transfer knowledge, and the one of learning how to conduct research on such games in order to improve them within the iterative process of design.

7 marzo 2018  
20 Ottobre 2016

**Docente ad incarico**

**Insegnamento nel modulo “Design per l’Innovazione” del *Master in Development of Innovative Software Products – Alto Apprendistato 2016 -2018***

CEFRIEL

Il contributo consiste di due parti: una parte teorica sui fondamenti di Game Design e una parte di esercitazione. Nella prima si indaga il gioco come conversazione e come sistema di comunicazione. Particolare attenzione viene posta a come il gioco diventi portatore di valori del brand creando engagement e comunità, e su come riesca a coinvolgere l'utente rendendolo agente attivo nella costruzione di storie (fattori motivazionali). L'intervento include l'analisi di casi studio di gamification, dal comunicare un brand e i suoi valori, al comunicare messaggi sociali, seguita da un'analisi critica collettiva di esempi significativi (I love bees, Rollings, Spent, MINI Getaway Stockholm 2010, Zombie RUN, Rexplorer, The Dark Side, Fold it, ecc...). La seconda parte consiste di un'esercitazione che riprende quanto progettato nell'esercitazione del modulo Storytelling per trasformarli in un concept di gioco. L'insegnamento si articola quindi nella condivisione di teoriche e pratiche legate ai temi dell'innovazione di design (design driven innovation), dello storytelling e del game design (gamification) per lo sviluppo di concept di comunicazione, in cui la narrazione diventa veicolo dei valori di prodotti/servizi di un'azienda oltre che di brand.

Ottobre 2016 - Dicembre 2016;  
Ottobre 2017 - Dicembre 2017

**Guest Lecturer**

**Lecturer del modulo di "Game Design" nel corso di *Level Game Design***

**(Docenti di riferimento: Dario Maggiorini, Laura Anna Ripamonti, Francesco Tissoni)(in lingua inglese)**

Department of Computer Science - Università degli Studi di Milano

L'intervento si struttura come practice-based ed è volto a (a) discutere gli elementi di storytelling nelle storie ludiche per poi (b) esaminare alcuni metodi e strumenti per (c) costruire narrazioni convincenti ed efficaci per mondi ludici.

Muovendosi tra pratica e teoria, il mio contributo si articola come un laboratorio in cui metodi e strumenti dagli ambiti del design e della narrativa vengono utilizzati per facilitare la creazione di storie volute ad essere successivamente articolate in livello di gioco. Agli studenti è chiesto di partecipare attivamente nella costruzione con specifica attenzione a come personaggi, eventi, luoghi, cose e obiettivi interagiscono tra di loro. La sperimentazione diretta concretizza i concetti teorici introdotti e alimenta ulteriormente la comprensione degli elementi fondanti della disciplina.

**1 Dicembre 2016**

**Guest Lecturer**

**Lecturer nel modulo "Game Design als Kommunikative Vermittlungspraxis" del corso *Einführung ins Game Design***

**(Docenti: Konstantin Mitgutsch and Simon Huber) (in lingua inglese)**

Akademie der Bildenden Künste Wien - Vienna

L'intervento investiga come l'attraversare, spinti dal gioco, delle *soglie significative* spinga i giocatori verso pratiche di esplorazione e creazione di significato (sense-making).

*Does a game contribute to raising awareness and moving social issues forward? Is it likely to impact on player's mindset and attitudes? My intervention covers how games can activate reflections encouraging players to make sense of their surroundings as well as of their inner self. It explores the meaningful negative experiences triggered by games addressing significant subjects of matters, drawing the attention on (1) the designer who crafts such games and (2) the subject who plays them. Putting emphasis on the diversity of interpretations, games are investigated as activators of sense-making between intersubjectivity and subjectivity; in parallel players are analysed as ethical agents.*

**17 Ottobre 2016**

**Guest Lecturer**

**Lecturer dei corsi di *Design Culture* (in lingua inglese) e *Cultura del Progetto***

**(Docente: Edoardo Perri)**

NABA/Design - Nuova accademia di belle arti

L'intervento si è strutturato come una riflessione sul mio essere una tipica designer della comunicazione atipica, divisa tra progetto e ricerca, pratica e teoria. Il contributo si è articolato sul tema del game design e dei game studies con un'attenzione a come il gioco diventi valido e capace strumento per la comunicazione sociale, quando sapientemente e consapevolmente progettato. Indagando prima alcuni degli elementi fondanti della disciplina, e poi il gioco come strumento di comunicazione, si è posta particolare attenzione al ruolo dei giocatori e all'importanza cruciale di analizzare le loro aspettative, reazioni al gioco, sentimenti. Pertanto si è affrontando l'argomento dell'analisi e validazione, vedendolo applicato a giochi che ho co-progettato o supervisionato, giochi complessi in quanto si articolano o includono in una qualche misura il fallimento ed esperienze negative.

**10 - 14 Ottobre 2016**

**Tutor nella training school "Games for Cities", COST TU 1306 Cyberparks, Organized by Amsterdam University of Applied Sciences and Lectorate of Play & Civic Media Play the City Foundation with contributions from Utrecht University (in lingua inglese)**

Amsterdam University of Applied Sciences

La training school esplora la progettazione di installazioni ludiche e giochi urbani nello spazio pubblico come strumenti di 'citizen empowerment'. Con sguardo progettuale l'attività di tutor si è concentrata sul chiarire con casi studio e letteratura come il gioco e il giocare possano essere usati per creare coinvolgimento e ingaggio, attivando i cittadini nei confronti della 'circular economy', con un focus particolare sulle dinamiche del cibo e rifiuti. Alla luce di ciò i partecipanti al workshop sono stati guidati alla costruzione di sistemi ludici di vario tipo che includessero attori del territorio.

- 20 Febbraio 2016** **Docente ad incarico**  
**Insegnamento nel modulo nel corso “New G@me”**  
 Università di Modena e Reggio Emilia  
 Lezioni frontali su Urban game, teoria e applicazioni. L'argomento è stato affrontato dalla duplice prospettiva dei Games Studies e del Game Design, presentando casi studio e fornendo uno sguardo interdisciplinare e inclusivo delle scienze sociali.
- 22 Gennaio 2016** **Docente ad incarico**  
**Insegnamento modulo nel corso di Alta Formazione “Le patologie da gioco d'azzardo: aspetti clinici, terapeutici, psicodinamici, culturali e sociali”**  
 Università di Bergamo  
 Approfondimento sulla disciplina teorica dei dei "Games studies" con gli obiettivi di:  
 1. consentire la pensabilità del gioco in una cornice di senso articolata, con un focus sull'impatto potenzialmente bonificante e educativo delle sue pratiche;  
 2. consentire l'esplorazione simbolico-filosofica degli aspetti distruttivi del gioco
- 26 Ottobre 2015** **Guest Lecturer**  
**14 Febbraio 2014** **Lecturer nel modulo nel corso di “Pedagogia del gioco” (6 CFU), corso di laurea in Scienze dell'educazione (Docente: Francesca Antonacci)**  
**14 Novembre 2013**  
 Dip. di Scienze umane per la formazione "Riccardo Massa", Università Milano-Bicocca  
 Presentazione dei Games Studies e del Game Design con un approccio design-driven, e uno sguardo interdisciplinare. Presentazione di pratiche e casi studi di giochi volti alla comunicazione sociale, capaci di estendere il loro contributo all'utente oltre il divertimento, diventando strumenti di apprendimento e acquisizione di consapevolezza. Presentazione di alcuni risultati di ricerca inclusivi nei confronti delle scienze sociali per strumenti, strategia e metodologia di ricerca.
- 11 - 15 Maggio 2015** **Relatore in “Designing Hybrid Reality Games For Environmental Awareness & Participation by Action” (Docente: Judith Ackermann) (in lingua inglese)**  
**Workshop nel corso di Design della Comunicazione, sez. C2, Laurea Specialistica**  
 Scuola del Design - Politecnico di Milano  
 Lezioni frontali sui fondamenti delle tematiche relative agli hybrid games e location based games seguite da attività laboratoriale in aula. Identificazione degli elementi di base, definizione delle pratiche, strumenti e format da utilizzare per sviluppare giochi persuasivi e per il cambiamento sociale di tipo ibrido, playtest sul territorio e valutazione della loro giocabilità ed efficacia comunicativa.

## Culture della Materia

---

Attività di assistente/tutor d'aula con come collaboratore a progetto. In termini di ricerca e didattica, con un focus sulle tematiche dei Game Design & Game Studies, si è indagato il gioco quale artefatto comunicativo capace di generare esperienze significative. Gli obiettivi dei diversi corsi si estendono generalmente da (1) l'acquisizione di metodologia di analisi del contesto socio culturale in cui e per cui un progetto si sviluppa, al (2) concepire e realizzare un progetto che risponda con coerenza e consistenza alle premesse identificate, e al (3) verificare la capacità comunicativa dell'artefatto. L'approccio utilizzato è user-centred, riconoscendo il ruolo centrale dell'analisi dell'esperienza prodotta e dei messaggi trasmessi.

**Settembre 2017 - Gennaio 2018**

### **BRAND TALES. Laboratorio di Sintesi Finale**

#### **Design della Comunicazione, sez. C2, Laurea Specialistica**

Scuola del Design - Politecnico di Milano

Il corso offre un'esperienza progettuale relativa a: 1) comunicazione strategica del brand; 2) elaborazione di strategie multicanale per il brand; 3) traduzione dei valori strategici in mondi narrativi; 4) traduzione dei valori e degli obiettivi strategici in contenuti audiovisivi. Vuole inoltre simulare la collaborazione professionale con un'impresa, ovvero la collaborazione fra un'impresa produttiva (brand) e un'impresa creativa (designer). In particolare il corso affronta il tema del progetto di digital marketing, brand communication e audiovisual storytelling per l'impresa, ovvero la progettazione di campagne multicanale e di narrazioni digitali su base audiovisiva, in grado di promuovere le scelte strategiche del brand, lavorando in un'ottica di brand awareness.

Il corso si articola in 4 fasi: 1) Branding e digital strategy (a. Digital analysis del brand - marketing e comunicazione; b. Brand awareness - digital & multichannel strategy); 2) Narratività (mondi narrativi e storie); 3) Digital content, Video production & Event Management (elaborazione di contenuti, sviluppo format eventi e produzione di artefatti audiovisivi finalizzati alla narrazione del brand); 4) Pitching (presentazione finale con la partecipazione del cliente).

**Marzo 2017 - Aprile 2017**

### **Visualization & Prototyping (Corso in lingua inglese)**

**Marzo 2018 - Aprile 2018**

#### **PSSD, sez. 1+2, Laurea Specialistica**

Scuola del Design - Politecnico di Milano

This course explored the capability of designers to conceive and develop brilliant and unprecedented ideas about how to use and valorize cultural and artistic initiatives as business entrepreneurship, leveraging on professional amateurism, people's self organization and collaboration. The course reflects on the transformative power of storytelling and on the relationship between design and the narratives; applying audiovisual storytelling to the design process as means for representation and dialogue; using storytelling techniques for prototyping the product service system.

Design questions: How can we, as product service systems designers, trigger and support cultural initiatives developing their audience? How can we engage the audience in a participatory experience? How can we engage local communities in having an active role in the cultural process?

**Marzo - Giugno**

**negli anni accademici:**

**2011/2012, 2012/2013,**

**2013/2014, 2014/2015,**

**2015/2016, 2016/2017,**

**2017/2018**

### **Game Design (Docente: Maresa Bertolo)**

#### **Corso a scelta, Laurea Specialistica**

Scuola del Design - Politecnico di Milano

Il corso indaga la disciplina del Game Design con alcuni fondamenti di Game Studies, necessari a fornire agli studenti gli strumenti per ideare e progettare giochi che non si limitano alla sola attività di gameplay ma spaziano dalla fruizione di contenuti e alla comunicazione sociale. Il corso si compone di una parte teorica che propone di investigare il ruolo del gioco (game) e del (play) giocare, tramite lezioni frontali e un'analisi dei principali testi della disciplina; al contempo affronta il processo di progettazione, dall'ideazione alla realizzazione, attraverso un processo iterativo di design. Nell'ambito teorico i temi trattati riguardano la nascita della disciplina, le principali definizioni, concetti e autori significativi, l'analisi dei giocatori e della loro esperienza, il ruolo etico del designer, le componenti fondamentali dei giochi, e le loro tipologie principali, da quelle più tradizionali alle espressioni più contemporanee.

**Marzo - Giugno**

**negli anni accademici:**

**2013/2014, 2014/2015,**

### **Realtà Aumentata e Mobile Experience (Docente: Davide Spallazzo)**

#### **Corso a scelta, Laurea Triennale**

Scuola del Design - Politecnico di Milano

**2015/2016, 2016/2017**

Il corso si propone come momento di dialogo e sperimentazione su come la tecnologia mobile venga utilizzata e sulle sue potenzialità. Fornisce a riguardo contributi teorici e conoscenze di base, segue da sviluppo di progetti volti ad applicare le competenze teoriche acquisite. Le lezioni ex cathedra forniscono una panoramica delle più recenti applicazioni nazionali ed internazionali della tecnologia mobile, e sono accompagnate da due esercitazioni pratiche con brief specifici che si articolano nelle fasi di analisi, sviluppo creativo, implementazione e test. Ho portato un contributo sia a livello concettuale/teorico che progettuale all'attività in aula sotto forma di approfondimenti ad argomenti di ricerca, principalmente riguardanti l'ambito di ricerca dei Game Studies e la loro controparte progettuale, Game Design. Per formazione, il mio focus è stato principalmente sulle tematiche degli Urban, Persuasive e Pervasive games, dai fondamenti teorici alle pratiche di progetto, dalla realizzazione alla valutazione dell'esperienza utente.

**8 - 12 Maggio 2017**

**Experiencing Diversities. Designing Hybrid Reality Games as Communication Systems (Docente: Judith Ackermann) (in lingua inglese)**

**Workshop in Design della Comunicazione, sez. C2, Laurea Specialistica**

Scuola del Design - Politecnico di Milano

Capitalizing on the strategical approach of the literature on games for social change and hybrid games, and counting on the capacity of narrative-based games to immerse players into play experiences that are meaningful, the workshop covered the topic of diversity in a broad and extended sense – mainly as (1) Disabilities (Mental or Physical) and (2) Cultural Issue. Reaching out to interdisciplinary fields as ethnography and sociology, game studies and media studies, the workshop dug into the diverse elements and processes beyond the design of what is known as “meaningful play experience”. To achieve its aims and to develop working LBMGs, the workshop combines critical analysis of (1) existing case studies, (2) literature and (3) operative tools, useful for designers who design games and are willing to unpack their effectiveness as communication systems.

Il mio contributo è stato logistico/organizzativo, teorico e progettuale, dall'identificazione e spiegazione degli elementi di base, alla definizione di pratiche, strumenti e format contemporanei per lo sviluppo giochi persuasivi e per il cambiamento sociale di tipo ibrido, al test sul territorio, seguito da ricerca etnografica sulla loro efficacia come giochi e come sistemi per comunicare messaggi sociali.

**Marzo 2016 - Aprile 2016**

**Sci-Fi & Fantasy: Systemic Storytelling for Design (Corso in lingua inglese)**

Scuola del Design - Politecnico di Milano

Il corso si è composto di lezioni ex cathedra con analisi di opere di science and fantasy fiction basati su mondi finzionali e futuri, seguite dalla progettazione di sistemi comunicativi volti a descrivere natura, scopo e funzionamento di ipotetici sistemi operativi complessi. Le lezioni si sono appoggiate alla visualizzazione di opere filmiche significative poi discusse in aula con il supporto di letteratura condivisa. Lo studio degli storytelling system si è basato su autori classici e contemporanei, includendo l'uso di systemic narratives per progettare e presentare “future design concepts”.

Il mio contributo è stato sia concettuale/teorico che progettuale all'attività didattica, nella forma di approfondimenti ad argomenti di ricerca quali sistemi di storytelling e narrazione interattiva, e comunicazione di sistemi complessi, durante le lezioni frontali così come durante le revisioni progettuali. Inoltre ho gestito la parte di logistica e organizzazione delle attività all'interno del corso.

**Marzo 2016 - Giugno 2016**

**Interactive Transmedia Narratives for New Media 2016**

**Corso di Design della Comunicazione, Laurea Specialistica (Corso in lingua inglese)**

Scuola del Design - Politecnico di Milano

Il corso indaga le pratiche dello storytelling come un modo per produrre e diffondere contenuti, e come ambito di design da esplorare. Il focus riguarda la produzione di concept e la progettazione di narrazioni interattive per new digital media (interactive television/cinema, computer games and media art/exhibitions). Le tematiche indagate riguardano: definizione della storia e della logica dei sistemi di interazione (tema, struttura, personaggio/agente/giocatore e loro relazione); riflessione sul linguaggio dei media come espressioni partecipative; riflessioni sulla retorica dell'espressione e sull'etica dell'estetica. Il corso si è composto di una parte di lezioni frontali seguite da esercizi di progettazione con relativa discussione e analisi. Gli artefatti prodotti vanno dall'audiovisivo al gioco, dalla performance interattiva ad artefatti fisici.

Il mio contributo è stato logistico/organizzativo, teorico e progettuale, soprattutto nelle attività di definizione concept e realizzazione degli artefatti finali.

**2 - 6 Maggio 2016**

**Designing Games as Forms of Expression. Between Performance, Imagination and Challenge (Docente: Judith Ackermann) (in lingua inglese)**

**Workshop in Design della Comunicazione, sez. C2, Laurea Specialistica**

Scuola del Design - Politecnico di Milano



Il workshop indaga il tema della progettazione di giochi ibridi urbani volti ad attivare riflessioni su tematiche sociali. Si analizzano in particolare il ruolo della performance e della maschera come forme di espressione. Le lezioni frontali hanno riguardato i fondamenti delle tematiche relative agli hybrid games e location based games seguite da attività laboratoriali in aula.

Il mio contributo è stato logistico/organizzativo, teorico e progettuale, dall'identificazione e spiegazione degli elementi di base, alla definizione di pratiche, strumenti e format contemporanei per lo sviluppo giochi persuasivi e per il cambiamento sociale di tipo ibrido, al test sul territorio, seguito da ricerca etnografica sulla loro efficacia come giochi e come sistemi per comunicare messaggi sociali.

**Ottobre - Febbraio  
negli anni accademici:  
2012/2013, 2013/2014;  
2017/2018**

**Laboratorio di Computer Grafica (Docente del modulo: Maresa Bertolo)  
Corso di Design della Comunicazione C1 + C2 + C3, Laurea Triennale**

Scuola del Design - Politecnico di Milano

Il modulo di Informatica Applicata tratta argomenti di computer grafica, con particolare attenzione agli aspetti legati alla comunicazione, studiandone il ciclo di vita, dall'ideazione alla produzione, con particolare enfasi sull'animazione tridimensionale computerizzata.

Il mio contributo all'attività didattica è stato principalmente progettuale, quale assistente d'aula, e di supporto organizzativo/logistico.

Settembre 2011 - ad oggi

### Relatore e/o Correlatore di tesi di Laurea Magistrale

Scuola del Design - Politecnico di Milano

Supervisione come correttore di tesi che indagano le discipline dei Game Studies e del Game Design, affrontando tematiche di tipo socio-culturale. Supporto per quanto riguarda la ricerca e valutazione dell'impatto di tali artefatti sui giocatori, con pratiche e strumenti qualitativi e quantitativi.

- E le giocatrici? Prospettive di genere e auto-profezie nel Game Design (L. Rizzoni, 2017)
- Ci stanno invadendo. La manipolazione discriminatoria da parte dei mass media nei confronti degli immigrati, affrontata attraverso il Game Design (M. Belotti, 2017)
- Stigmatizzazione e diversità. Un intervento ludico di design della comunicazione (E. Pintonello, 2017)
- Non vedere, gli errori. Un approccio ludico per le interazioni tra vedenti e non (S.P. Romei, 2017)
- Il gioco della persuasione. Comprendere l'influenza di gruppo (S. Pizzetti, 2017)
- Va tutto bene. Gioco. Stigma. Malattia mentale (M. Marini, 2017)
- Eroi erranti. Un progetto per l'esplorazione e la narrazione urbana (A. Cont, 2017)
- Game On. Teorie e pratiche di gamification (A. Rosti, 2016)
- In ansia. Quando giocare costruisce resilienza (V. Quircio, 2016)
- Connected or Addicted? Giocare per riflettere sulle abitudini digitali (A. Righetto, 2016)
- Impronta del futuro. Gioco e narrazione per riflettere sui cambiamenti climatici (L. Tantimonaco, 2016)
- Oltre il cerchio. Come affrontare l'autismo con un approccio ludico (E. Micucci, 2016)
- Il gruppo in gioco. Un sistema ludico per migliorare l'atteggiamento prosociale all'interno dei gruppi di lavoro (A. Candido, 2016)
- Il peso dell'acqua. L'impronta idrica dei prodotti alimentari attraverso il game design (D. S. Pessot, 2016)
- Homo Ludens, Homo Sexual. Coming out, famiglie (ex) eteronormative e gioco (C. Gargano, 2015)
- La filosofia in gioco. Sfida videoludica e sapere: insegnamento nei licei tramite il gioco digitale (M. Pozzi, 2015)
- Non ci sono giustificazioni. La violenza dei meccanismi discriminatori affrontata tramite il game design (E. Conti Alberello, 2015)
- Crazy Brother. Un approccio ludico per la sensibilizzazione sui buoni comportamenti in presenza di episodi schizofrenici (I. Nappi, 2015)
- La realtà dell'eroe imperfetto. Adolescenti, aspettative, stereotipi. Una ricerca di Game Design (L. Pesenti, 2015)
- Il volto dell'ignoto. Paradigmi ludici per la gestione del conflitto interculturale (D. Martinotti, 2014)
- Game Service System for critical thinking. A ludic paradigm to convey awareness towards accessibility for all (A. Maggi, 2014)
- Fiducia 2.0. Supporto ludico per la consapevolezza relazionale dei nativi digitali (N. Lobia, 2014)
- Digital Logograms. A service system of narrative spaces for Chinese hybrid cities (F. L. Tabios, 2014)
- Lost in Play. Game design e atteggiamenti urbani (D'Auria, 2013)
- Consapevolezze digitali. Il paradigma ludico per affrontare il divario intergenerazionale (G. Catapano, 2013)
- Ambiente in gioco. Il game design per lo sviluppo dell'empatia ecosistemica (G. Ruffino, 2013)
- Gioco, scambio e tempo. Design e paradigmi ludici verso l'incentivazione di reti di collaborazione reciproca (F. Perrotta, 2013)
- Il conflitto in gioco. Una soluzione teorico-metodologica di game design per le relazioni interpersonali (E. Angelico, 2013)
- Un mondo ostile. Design e paradigmi ludici come facilitatori per la comunicazione interculturale (L. Ierardi, 2013)
- L'uomo e le regole : un approccio ludico per una riflessione consapevole sulle regole sociali (M. Agosta, 2013)
- Il viaggio dell'eroe. Paradigmi ludici, mitologia e archetipi, come facilitatori per la multiculturalità (B. Valè, 2013)
- P(l)ay attention. Il design e la metafora ludica per facilitare memoria e attenzione (C. Rebellato, 2012)
- Tra serietà e gioco: un paradigma ludico per la sicurezza nei laboratori (A. Mocchetti, 2012)
- Giocare coi luoghi comuni. Il design e lo sviluppo del pensiero creativo attraverso dinamiche ludiche d'interazione sociale (M. Razzetti, 2012)

## ATTIVITÀ IN AMBITO SCIENTIFICO/ACCADEMICO

### Partecipazione a progetti

---

- 2018** Chair nella track Meta-play di Digra 2018 ([digra2018.com](http://digra2018.com)) – Torino, 25th-28th July 2018
- 2018** Co-organiser and Chair of “GHItaly 18 - 2nd Workshop on Games-Human Interaction” ([ghi.di.unimi.it](http://ghi.di.unimi.it)), in Conjunction with AVI 2018, International Working Conference on Advanced Visual Interfaces, Castiglione della Pescaia, Grosseto, 29th May-1st June 2018.  
An event chaired by Maria De Marsico (Sapienza Università di Roma), Laura Anna Ripamonti (Università degli Studi di Milano), Davide Gadia (Università degli Studi di Milano), Dario Maggiorini (Università degli Studi di Milano), Ilaria Mariani (Dipartimento di Design, Politecnico di Milano).
- 2018** Co-organizzatrice di “Digra Italia – Women, LGBT & Allies: video games and gender identity”, Palermo, 1st June 2018
- 2018** Teaching Staff via Erasmus+, Amsterdam University of Applied Sciences – Master in Digital Design
- 2017/2018** Guest editor of *Multimedia Tools and Applications* an International Journal (Springer) – Special Issue on *Advances in Multimedia for Human-Computer Interaction*
- 2018 - in corso** Editor of G|A|M|E. The Italian Journal of Game Studies  
G|A|M|E is a journal dedicated to a comparative, critical and theoretical analysis of videogames.
- 2017** Co-organiser and Chair of “GHItaly 17 - 1st Workshop on Games-Human Interaction ”  
An event chaired by Maria De Marsico (Sapienza Università di Roma), Laura Anna Ripamonti (Università degli Studi di Milano), Davide Gadia (Università degli Studi di Milano), Dario Maggiorini (Università degli Studi di Milano), Ilaria Mariani (Dipartimento di Design, Politecnico di Milano).
- 2017** Co-organizzatrice di “Digra – Made in Italy” e Chair del panel sui gender issues nel settore videogame (industria e consumo)
- 2017** Co-organiser and Chair of “Game Designers on Stage. A Morning with Chris Crawford and Ron Edwards”  
An event chaired by Maresa Bertolo, Mariana Ciancia, Michele Gelli & Ilaria Mariani
- 2017** Co-organiser and Chair of “Virtual Reality and Beyond”  
An event chaired by Mariana Ciancia, Ilaria Mariani & Francesca Piredda
- 2016 - 2017** Design for Territories - Progetto FARB  
Politecnico di Milano - Dipartimento di Design. Responsabile: Marina Parente  
Le attività che il progetto sono orientate e pianificate al fine di individuare pratiche di valorizzazione del territorio, sperimentazioni di modelli progettuali integrati per la didattica applicata, attività networking, e successiva disseminazione dei risultati conseguiti
- 2016 - in corso** DiGRA Italia - Gruppo della divisione italiana della Digital Games Research Association ([digra.org](http://digra.org)). Membro del comitato direttivo e membro fondatore di Digra Italia  
DiGRA è una associazione nonprofit internazionale che studia l'ambito dei Game Studies e le attività limitrofe. È tra le principali organizzazioni accademiche nel settore, attiva dal 2003 in Finland. Dalla fine del 2016 è nata la divisione italiana
- 2016 - in corso** Comitato scientifico della Tavola Esagonale – Play, Festival del Gioco  
Play, Festival del Gioco - Modena  
Membro del comitato scientifico della Tavola Esagonale, un importante momento di condivisione e comunicazione dei saperi e della ricerca sul gioco e sul giocare in ambito accademico e professionale, in stretta collaborazione con Play, Festival del Gioco
- 2016** Attività di Tutoraggio per il Progetto BEC.AR (da marzo a giugno 2016 )  
Consorzio POLI.design  
Incarico di Consulenza per Attività di Tutoraggio per il Progetto BEC.AR. "Becas De Formacion En El Exterior En Ciencia Y Tecnologia" del Governo Argentino.

- 2015**      **Organizzazione conferenza DesForM**  
 Politecnico di Milano - Dipartimento di Design  
 Supporto nell'organizzazione, pianificazione e gestione della conferenza DesForM tenutasi a Milano dal 13 al 15 ottobre 2015
- 2013 - in corso**      **PhD Festival del Dottorato di Ricerca in Design**  
 Politecnico di Milano - Dipartimento di Design  
 Organizzazione dell'evento, dalla logistica alla gestione, alla comunicazione e visual. Definizione, sviluppo e realizzazione dei contenuti grafici
- 2013 - in corso**      **Comitato di redazione del sito web del Dottorato di Ricerca in Design**  
 Politecnico di Milano - Dipartimento di Design  
 Contributo nello strutturare l'architettura e gestire i contenuti
- 2013 - in corso**      **Comitato di redazione del sito web del Dipartimento di Design, Politecnico di Milano**  
 Politecnico di Milano - Dipartimento di Design  
 Membro del comitato editoriale, contributo nella gestione e organizzazione dei contenuti, e responsabile con Francesca Piredda e Umberto Tolino della valutazione esperienza utente sul sito di Dipartimento
- 2013 - 2016**      **Network for Visions - Progetto Fondo Giovani Ricercatori del Dipartimento di Design**  
 Politecnico di Milano - Dipartimento di Design. Coordinatore e responsabile scientifico: Francesca Piredda.  
 N4V (<http://n4v.imagishub.it>) è rete interdisciplinare di conoscenze design driven volto alla trasformazione urbana, che vuole mettere in relazione realtà diverse che, attraverso l'uso delle immagini e dello storytelling, cercano di contribuire all'innovazione sociale
- 2013 - 2015**      **Definizione linee di ricerca del Dipartimento di Design**  
 Politecnico di Milano - Dipartimento di Design  
 Contributo nella gestione e mappatura delle linee di ricerca del Dipartimento di Design
- 2014**      **5° conferenza STS – Making Society through Science and Technology**  
 Politecnico di Milano - Dipartimento di Design  
 Supporto nell'organizzazione, logistica, pianificazione e gestione della 5° conferenza STS tenutasi a Milano dal 12 al 14 giugno 2014

## Reviewer

---

- 2018**      Digra 2018  
 (Track chair and reviewer in Meta-play track; reviewer in Context and General Tracks)
- 2017/2018**      ServDes 2018
- 2017**      Digra Italia – Made in Italy
- 2017**      Digra Italia – Testi, Contesti e Pretesti Videoludici
- 2017**      GHItaly17
- 2017**      F. Antonacci, & M. Della Misericordia (2017). *Il cielo e i violenti. Simboli del sacro e dell'iniziazione*. Milano: FrancoAngeli.
- 2015**      DeSForM 2015 (desform2015.polimi.it)
- 2015**      Cumulus Milan 2015 (cumulusmilan2015.org)
- 2015**      FDG 2105 (fdg2015.org)
- 2015**      Digra – Queer Studies Trilogy (expected fall 2017)
- 2013**      EuroITV 2013 (euro-itv.org)

## Altre attività e gruppi di ricerca

---

### 2016 - in corso **Digra Italia - Board Member**

La Italian Digital Games Research Association (DiGRA ITALIA) è una rete di studiosi interessati allo sviluppo e alla diffusione della ricerca sul videogioco. È un'associazione volontaria e no-profit che si sviluppa attorno ai seguenti obiettivi: 1) Contribuire al dibattito accademico sul videogioco a livello nazionale; 2) Connettere ricercatori e insegnanti di lingua italiana che si occupano di studi sul videogioco, tramite l'organizzazione di conferenze, eventi e reti di comunicazione; 3) Supportare la partecipazione attiva alla ricerca di gruppi, generi e classi sociali poco rappresentate nell'accademia; 4) Incoraggiare la partecipazione di studenti, dottorandi e accademici ad inizio carriera, sostenendone il lavoro a livello internazionale; 5) Fornire un punto di connessione tra ricercatori di lingua italiana e giornalisti, critici ed opinionisti interessati agli sviluppi del gioco e del mezzo videoludico, facilitando il dialogo dell'accademia col pubblico generalista e dei non addetti ai lavori.

### 2017 - in corso **PlayRes - Board Member**

Politecnico di Milano - Dipartimento di Design

Play Res promuove la ricerca sul gioco per il cambiamento e lo sviluppo sociale (ben-essere, salvaguardia ambientale, difesa dei diritti umani e animali, qualità della vita, diversità, multiculturalità); la capacità socio-relazionale; lo sviluppo cognitivo ed intellettuale di adulti, bambini, anziani; la mobilità e l'attività psico-fisica; la formazione professionale (leadership, competenze manageriali e individuali); la formazione dei care giver in ambito socio-assistenziale; l'apprendimento.

Responsabile: Francesca Corrado

### 2012 - in corso **IMAGIS Lab**

Politecnico di Milano - Dipartimento di Design

Sono parte del gruppo di ricerca Imagis Lab ([imagislab.it](http://imagislab.it)) del Dipartimento e Scuola di Design del Politecnico di Milano che si occupa di strategie di comunicazione, linguaggio audiovisivo, storytelling ed esperienze ludiche per l'impresa e per l'innovazione sociale.

(<http://imagislab.it/>; [www.facebook.com/imagislabpolimi](http://www.facebook.com/imagislabpolimi))

Responsabile: Marisa Galbiati

### 2012 - in corso **DESIS NETWORK - Design for Social Innovation and Sustainability**

Politecnico di Milano - Dipartimento di Design

Partecipo alla rete internazionale aderendo al POLIMI DESIS Lab coordinato da Anna Meroni (<http://www.desis-network.org/content/polimi-desis-lab>)

### 2012 - in corso **Lusory Warp**

Gruppo di ricerca intra-ateneo (Bicocca, Politecnico di Milano, Università Statale di Milano)

Lusory Warp è un gruppo di ricerca cui aderiscono docenti, ricercatori e studenti di diversi atenei e scuole. Si compone di varie anime che indagano il gioco e il giocare nei loro diversi ambiti disciplinari toccando temi fondamentali del vivere contemporaneo.

La ricerca pone al centro l'esperienza ludica e osserva la sua capacità di trasformazione di spazi, linguaggi, corpi, simboli e di legarsi con la dimensione simbolica, immaginativa e archetipica. Particolare importanza è data alla necessità di integrare il gioco nell'ambito accademico e didattico deriva dal suo raccontare storie e trasmettere saperi, aprire dialoghi costruttivi e altre prospettive su tematiche varie e spesso complesse.

### Marzo 2012 - Maggio 2012

**Attività editoriale del volume per la collana Saggi di Design della Comunicazione, *Visioni urbane. Narrazioni per il design della città sostenibile*, M. Galbiati e F. Piredda, FrancoAngeli, Milano, ISBN: 978-88-204-0558-8.**

*Attività:* Impaginazione e normalizzazione dei contenuti.

Raccolta del materiale prodotto dai singoli autori e controllo del rispetto delle richieste editoriali; omogeneizzazione sia dei contenuti secondo le griglie editoriali sia dell'aspetto grafico della pubblicazione, con relativa astrazione in schemi e tavole.

### Dicembre 2011 - 25 Marzo 2012

#### **Around Play and Interaction Design Group**

Gruppo di ricerca costituito da ricercatori del Politecnico di Milano (Dipartimento Indaco, Scuola del Design), SUPSI (Interaction Design Lab) e Università degli Studi della Repubblica di San Marino (Corso di Laurea in disegno industriale).

L'attività svolta nel gruppo ha riguardato ricerca sul gioco in forma pratica e teorica. Il gruppo ha inoltre realizzato sulla base del progetto della mia tesi di laurea magistrale il gioco QRiosity - qriositygame.wordpress.com di cui sono stata responsabile con Maresa Bertolo delle parti di redazione, progettazione e realizzazione, organizzazione della comunicazione e logistica. QRiosity è uno smart playtagging game basato sulla tecnologia mobile e sulla lettura di QRcode nell'ambiente. Il progetto di ricerca è stato contestualizzato a Play! 2012 - play-modena.it

## ATTIVITÀ PROFESSIONALI

- 2018**      **Università Cattolica del Sacro Cuore**  
Responsabile del layout del testo SuSo 2018, *Current Perspectives on Communication and Media Research*
- 2017 - in corso**      **Scuola di Fallimento**  
La Scuola di Fallimento è la prima scuola italiana che nasce per offrire workshop che dotano i partecipanti di una cassetta di strumenti pratici e concettuali che consentono di accogliere, analizzare l'errore e tradurlo in risorsa.  
*Attività:* Supporto teorico e organizzativo, e attività di design della comunicazione cartacea e digitale.
- 2017**      **Biblioteca Tilane**  
**Organizzazione evento, conduzione workshop e seminari**  
Organizzazione e direzione di una due giorni sul tema del gioco, tenutasi alla biblioteca Tilane di Paderno Dugnano, e comprendente workshop, seminari e attività di gioco.  
Conduzione di un seminario dal titolo "Il gioco come strumento per il cambiamento sociale".  
Conduzione di un workshop per lo sviluppo di narrazioni a partire da giochi, dal titolo "C'era una volta...quando le storie diventano un gioco"
- 2016**      **Università Cattolica del Sacro Cuore**  
Responsabile del layout del testo SuSo 2017, *Present Scenarios of Media Engagement*
- Giugno - Luglio 2016**      **Growerz. The Card Game**  
Per Demoelà.  
GrowerZ è un card game che chiede ai suoi giocatori di riflettere sul tema della cannabis.  
*Attività:* Identificazione di un campione di giocatori significativo da osservare nelle loro interazioni con il gioco e i suoi messaggi prima della pubblicazione e commercializzazione del gioco, al fine di testarne il gameplay e verificare l'efficacia nel comunicare il messaggio. Analisi etnografica del campione prima, durante e dopo il gioco: lo studio è stato condotto via etnografia rapida e si è poi sviluppato in focus group con domande semi strutturate. Ulteriori dati sono stati raccolti prima della partita e nell'intervallo tra le attività appena descritte (etnografia rapida e focus group). La mia analisi si è tradotta in un resoconto con osservazioni emerse dalla sessione di gioco, e riflessioni basate su dati rilevati tramite questionari somministrati ai giocatori pre e post partita.
- 28 Giugno 2014**      **Giallo. Croco. Cuoio.**  
Con Davide Spallazzo per Culture Attive.  
Il gioco è una caccia al tesoro urbana di tipo mobile progettata per il Festival Nottilucente 2014 di San Gimignano. Lo scopo del progetto è portare i giocatori a visitare la cittadina muovendosi tra le sue vie nei panni di un investigatore. Calati nel 1267, i partecipanti si sono messi alla prova con enigmi e misteri da risolvere per ritrovare una borsa rubata e contenente prezioso croco.  
*Attività:* Concept e definizione delle meccaniche del gioco (con Davide Spallazzo). Realizzazione di grafica e illustrazioni, dei contenuti informativi e degli oggetti di gioco.

**2012 - 2014 Un Mondo Ostile / A Hostile World**

Con Lavinia Ierardi e Maresa Bertolo.

Un Mondo Ostile è un gioco urbano di tipo persuasivo ideato da me e Maresa Bertolo e sviluppato con Lavinia Ierardi come outcome progettuale della sua tesi di Laurea Magistrale (2012). Il gioco è stato messo in scena più volte nel milanese e nel centro di Modena su commissione di Play! e dello stesso comune. Lo scopo del progetto è mettere i giocatori nei panni di stranieri in terra straniera. Scopriranno così come semplici missioni del quotidiano, come andare a prendere un libro in biblioteca, siano veri e propri ostacoli se non si padroneggia la lingua del contesto in cui ci si muove.

*Attività:* Concept e definizione delle meccaniche del gioco. Realizzazione della grafica, dalle illustrazioni ai contenuti informativi. Logistica e organizzazione delle sessioni di gioco. Analisi dell'esperienza utente e raccolta dati con strumenti quantitativi e qualitativi.

**Marzo 2012 - Ottobre 2012 Graphic Designer in ambito Editoriale**

Altroconsumo - Euroconsumers Servizi s.r.l.

Per Rosanna Massarenti (Direttore) e Maria Grazia Galbiati (Direttore Grafico)

*Attività:* Concept e definizione delle strutture di articoli ed inchieste. Realizzazione di illustrazioni ed impaginati. Realizzazione di infografiche.

**Settembre 2010 - Maggio 2011 Tutor d'aula**

POLI.Design – Consorzio del Politecnico di Milano

Direttore del Master: Maria Luisa Galbiati; Coordinatore didattico: Mariana Ciancia

*Attività:* Tutor d'aula per il Master universitario MBC, Master in Brand Communication, il progetto, la costruzione e la gestione della marca, organizzato dal Consorzio POLI.Design in collaborazione con ASSOCOM.

**Giugno 2011 - Settembre 2011 Creative and Strategic Planner**

Kamaleontika S.r.l. part of Gruppo Gamma

Carlo Mollica, General Manager

Agenzia di comunicazione specializzata nell'unconventional

*Attività:* Definizione di concept e strategie per la comunicazione di vari brand. Concept e organizzazione di eventi di tipo unconventional (evento BiC a Milano, settembre 2011). Ridefinizione dell'identità coordinata dell'agenzia e della sua comunicazione.

**Febbraio 2010 - Maggio 2010 Graphic Designer in ambito Editoriale**

Altroconsumo - Euroconsumers Servizi s.r.l.

Per Rosanna Massarenti (Direttore) e Maria Grazia Galbiati (Direttore Grafico)

*Attività:* Concept e definizione delle strutture di articoli ed inchieste. Realizzazione di illustrazioni, impaginati e infografiche.

**Libri**

- Mariani, I. & Spallazzo, D. (2018). *Location-Based Mobile Games. Design Perspectives*. London: Springer. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-75256-3>
- Biamonti, A., Guerrini, L., & Mariani, I. (Eds) (2018). *Polimi Design PhD\_018. 9 PhD theses on Design as we do in POLIMI*. Milano: FrancoAngeli.
- Mariani, I. (2016). *Meaningful Negative Experiences within Games for Social Change. Designing and Analysing Games as Persuasive Communication System*. Milano: Politecnico di Milano. Disponibile al link: <http://hdl.handle.net/10589/117855>
- Bertolo, M. & Mariani, I. (2014). *Game Design. Tra teoria e progetto*. Milano: Pearson.

**Saggi/capitoli in libro**

- Mariani, I. (2018). "Online Players: Engagement, Immersion, and Absorption Across Secondary Worlds", in N. Lee (Ed.), *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, Springer. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9\\_235-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9_235-1)
- Guerrini, L., & Mariani, I. (2018). One Step Beyond. Outcomes of doctoral research in Design, year 2017. In Biamonti, A., Guerrini, L., & Mariani, I. (Eds) *Polimi Design PhD\_018. 9 PhD theses on Design as we do in POLIMI*. Milano: FrancoAngeli.
- Bertolo, M., Gargano, C., & Mariani, I. (2017-in press). "Let's Come Out! On Gender and Sexuality, Encouraging Dialogue and Acceptance", in *Queer Studies / Game Studies volume*.
- Mariani, I., Alberello Conti, E., & Bertolo, M. (in press). "Discrimination. A Persuasive Board Game to Challenge Discriminatory Justifications and Prejudices", in *Video Games, Culture & Justice*.
- Mariani, I., Venditti, S., & Ciancia, M. (2016). "Oltre la narrazione. Forme di racconto nella progettazione della comunicazione contemporanea". In R. Riccini (Ed.) *Fare ricerca in design* pp. 185-191. Padova: Il Poligrafo.
- Mariani, I. (2016). "Games telling stories of and for social innovation", in Bertolotti E., Daam H., Piredda F. & Tassinari V., *The Pearl Diver: the designer as storyteller. DESIS Philosophy Talks: Storytelling & Design for Social Innovation*. Milano: DESIS Network.
- Bertolo, M., & Mariani, I. (2014). "A Hostile World. A Pervasive Urban Game to Sensitise and Foster a Cross-Cultural Reflection", in D. Ruggiero, *Cases on the Societal Effects of Persuasive Games*, Hershey: IGI Global.
- Bertolo, M., & Mariani, I. (2013). "Meaningful play: learning, best practices, reflections through games", in K. Mitgutsch et al. *Context Matters! FROG Proceedings*, Vienna: New Academic Press.
- Mariani, I. (2013). "Un mondo altro, narrazioni ludiche sopra l'ordinario delle città", in D. Pinardi, M. Matrone, *Narrazioni d'impresa. Per essere e essere visti*, Milano: FrancoAngeli.
- Mariani, I. (2012). "Il gioco e lo spazio urbano. Una finestra su Milano", in M. Galbiati, F. Piredda (Eds.), *Visioni urbane. Narrazioni per il design della città sostenibile*, Milano: FrancoAngeli.

**Articoli in journal**

- Tolino, U., & Mariani, I. (in press). "Do You Think What I Think? Strategic Ways to Design Product-Human Conversation", in *Strategic Design Research Journal (SDRJ)*, 11(3).
- Antonacci, A., Bertolo, M., & Mariani, I. (2017). "In Migrants' Shoes. A Game To Raise Awareness and Support Long-Lasting Learning", in *Italian Journal of Educational Technology (IJET)*. DOI: <http://dx.doi.org/10.17471/2499-4324/858>
- Mariani, I., & Spallazzo, D. (2016). "Empowering Games. Meaning Making by Designing and Playing Location Based Mobile Games", in E. Gandolfi, P. Bedesem, R. E. Ferdig, and C.C. Lu, *Mobile learning and Special Education, Interaction Design & Architecture Journal (IXD&A)*, 28, 12-33. Disponibile al link: [http://www.mifav.uniroma2.it/inevent/events/idea2010/doc/28\\_1.pdf](http://www.mifav.uniroma2.it/inevent/events/idea2010/doc/28_1.pdf)
- Mariani, I., & Gandolfi, E. (2016). "Negative Experiences as Learning Trigger: A Play Experience Empirical Research on a Game for Social Change Case Study", in *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 6(3), 50-73. Disponibile al link: <http://dx.doi.org/10.4018/IJGBL.2016070104>
- Ackermann, J., & Mariani, I. (2016). "Fun by Design: The Game Design Activity and Its Iterative Process as (Playful) Learning Practices", in *Conjunctions. Transdisciplinary Journal of Cultural Participation*. Disponibile al link: <http://dx.doi.org/10.7146/tjcp.v3i1.23643>
- Mariani, I. (2012). "Un approccio ludico alla comunicazione delle identità locali", in *Convergencias*. Disponibile al link: <http://convergencias.esart.ipcb.pt/artigo/121>



## Paper internazionali

- Mariani, I., & Mattiassi, A. (2018, in press). Things from Another World. VR, UI and UX through Run of Mydan. In *Proceedings of the AVI 2018, 2nd Workshop on Games-Human Interaction, CEUR WORKSHOP PROCEEDINGS*.
- De Marsico, M., Ripamonti, L.A., Gadia, D., Maggiorini, D., & Mariani, I. (2017). GHItaly'17: 1st Workshop on Games-Human Interaction. pp.1-2. In *Proceeding CHIItaly '17 Proceedings of the 12th Biannual Conference on Italian SIGCHI Chapter* - ISBN:9781450352376. DOI: 10.1145/3125571.3125578
- De Marsico, M., Ripamonti, L.A., Gadia, D., Maggiorini, D., & Mariani, I. (2017). GHItaly 2017: Game-Computer Interaction in research. In *CEUR WORKSHOP PROCEEDINGS*, Vol. 1956, pp. 1-6. CEUR Workshop Proceedings. <http://hdl.handle.net/11311/1038419>
- Mariani, I., & Spallazzo, D. (2017). Interactive Players. LBMGs from a Design Perspective. In *CEUR WORKSHOP PROCEEDINGS*, Vol. 1956, pp. 1-6. CEUR Workshop Proceedings. <http://hdl.handle.net/11311/1038417>
- Spallazzo, D., & Mariani, I., (2017). "LBMGs and Boundary Objects. Negotiations of Meaning Between Real and Unreal", in *Sociotechnical Environments Conference, STS Proceedings*.
- Mariani, I., & Poshar, A. (2017). "Activism and Games. Exploring Boundaries", in *Sociotechnical Environments Conference, STS Proceedings*.
- Mariani, I., & Quircio, V. (2017). Revealing Interactions: Situated Play for First-Hand Knowledge. In *7th Irish Conference on Game-Based Learning*, pp. 57-64.
- Ciancia, M., Mariani, I., & Venditti, S. (2016). "Oltre la narrazione. Forme di racconto nella progettazione della comunicazione contemporanea", in *Fare Ricerca in Design Proceedings*.
- Mariani, I., & Telalbasic, I. (2015). "The Reverse Engineering of Emotions", in *Design and semantics of form and movement. DeSForM 2015 Aesthetics of interaction: Dynamic, Multisensory, Wise*.
- Ackermann, J. & Mariani, I. (2015). "Re-thinking the environment through games. Designing Location Based Mobile Games in higher Education For Environmental Awareness", in *INVOLEN conference proceedings*.
- Bertolo, M., Mariani, I., & Ruffino, G. (2015). "Earthsploitation. Game design research and experimentation for food sustainability", in *Cumulus (Ed.), Cumulus Milan 2015: The Virtuous Circle Proceedings*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Gandolfi, E., & Mariani, I. (2014). "The game as social activator, between Design and Sociology. A shared framework to analyse and improve the ludic experiences and their social impact", in *A Matter of Design Conference, STS Proceedings*.
- Catapano, G., & Mariani, I. (2014). "Affrontare il divario generazionale tecnologico attraverso il gioco", in *A Matter of Design Conference, STS Proceedings*.
- Mariani, I., & Ciancia, M. (2013). "The urban space as a narrative and ludic playground". *An interdisciplinary approach to communication design system: 2nd CIDAG Proceedings*.
- Bertolo, M., & Mariani, I. (2013). "Game and Play as Means for Learning Experiences", in *INTED2013 Proceedings: 7th International Technology, Education and Development Conference*.
- Mariani, I. (2012). "A ludic approach to the local identity communication", in J. Wimmer, K. Mitgutsch, & H. Rosenstingl (Eds.), *Applied Playfulness. Proceedings of the Vienna Games Conference 2011: FROG, Future and Reality of Gaming*, Vienna: Braumüller Verlag.
- Giuc[MI]: A Playful Approach to the Local Identity Communication.
- Poster selezionato per l'esposizione durante *Applied Playfulness. Vienna Games Conference 2011: FROG, Future and Reality of Gaming*, Vienna, 21-23 ottobre 2011.

## Poster in Conference

## PARTECIPAZIONE A CONFERENZE, SEMINARI E TAVOLE ROTONDE

### Conferenze

GHItaly 18: 2nd Workshop on Games-Human Interaction. In Conjunction with AVI 2018 – International Working Conference on Advanced Visual Interfaces, Castiglione della Pescaia, Grosseto (Italy), 29th May 2018.

Digra Italia – Women, LGBTQI & Allies. Video Games and Gender Identities, 1st June 2018.

Seminario “Il gioco come strumento per il cambiamento sociale”, Paderno Dugnano, Italy, 22nd September 2017.

Digra Italia – Made in Italy, 15th Dicembre 2017.

FROG 11th Vienna Games Conference, The Player Perspective – Looking At Players, And Players Looking Back, Vienna, Austria, 13th-15th October 2017.

Ghitaly 17: 1St Workshop On Games-Human Interaction. In Conjunction With Chitaly '17 – 12Th Biannual Conference On Italian Sigchi, Cagliari, Italy, 18Th September 2017.

Digra Italia – Testi, Contesti e Pretesti Videoludici, 12th May 2017.

Sociotechnical Environments, 6th STS Italia Conference, Trento, November 24–26, 2016

FROG 10th Vienna Games Conference, Beyond Gameplay - Game Cultures and Game Practices, Vienna, Austria, 23th-25th September 2016.

DeSForM 2015 Aesthetics of interaction: Dynamic, Multisensory, Wise, Milan, October 13th-15th, 2015.

INVOLEN conference proceedings, Florence, September 24th-25th, 2015.

A Matter of Design Conference, 5th STS Conference, Milano, Italy, June 12th-14th 2014.

INTED2013, 7th International Technology, Education and Development Conference. Valencia Spain 2013, Valencia, Spain, March 4th-6th 2012.

FROG 6th Conference, Context Matters!, Vienna, Austria, 27th-28th September 2013.

Cumulus Conference 2013, More for less - Design in an age of austerity, Dublin, 7th-9th November 2013.

FROG 4th Conference, Applied Playfulness, Vienna, October 21st-23rd 2011.

2nd CIDAG Conference, Internacional Conference in Design & Graphic Printing, Tomar, 24th-26th October 2012.

### Workshop e tavole rotonde

Workshop “Narrative and Location Based Mobile Games”, Amsterdam University of Applied Sciences, Amsterdam, 22th-23th February 2018.

Panel sui Gender Issues nel mercato e contesto videoludico, Digra Italia – Made in Italy, 15th Dicembre 2017. (Conduzione e partecipazione)

Workshop “C’era una volta...quando le storie diventano un gioco”, Paderno Dugnano, Italy, 23rd September 2017.

Tavola Esagonale “Gioco e Memoria” – Play 2017, Modena, Italy, 31st March 2016.

“City Game Talk Show”, public Talkshow event about how city games accelerate circular development @ Pakhuis de Zwijger, Amsterdam, 11th October 2016. Speakers: Lucy Chamberlain, Ilaria Mariani, Kars Alfrink, Francesca Miazzo, Michiel de Lange. Video dello show disponibile al link <https://dezwijger.nl/programma/games-for-cities>

Tavola Esagonale “Gioco e Realtà” – Play 2016, Modena, Italy, 1st April 2016.

Playful Skylines: i videogiochi e lo spazio pubblico by Game Happens!, Milan, Italy, 20th October 2015.

Designing Hybrid Reality Games For Environmental Awareness & Participation by Action. (Conducted with Judith Ackermann, Professor in charge of the workshop), Milan, Italy, 11th-15th May 2015.

Ageing Wealth Conference, Mirandola (MO), Italy, 16th-17th October 2014.

Keynote at the Round table “Gamification”.

Serious Games Workshop, Siena (SI), Italy, 16th June 2014.

Workshop preparatorio alla candidatura di Siena come “Capitale Europea della Cultura” per il 2019. Title of the intervention (with D. Spallazzo): *Games. Mobile. Culture. A design approach.*

Workshop INSITE ([www.insiteproject.org](http://www.insiteproject.org)) "Narrations and communities: building communities for making citizenship", Session VII - Narration and community building, the contributions of urban games and bottom up practices, Modena (MO), Italy, 12th, 14th, 15th April 2014. Title of the intervention (with D. Spallazzo): *Urban Games e fictional worlds: definitions and contemporary reflections*.

Play! Festival 2014, Tavola esagonale "Gioco e creatività", Modena, Italy, 4th April 2013. Title of the intervention: *Il gioco e il cambiamento. Uscire dalle nostre usuali cornici di riferimento e adottare nuovi punti di vista giocando*.

## PREMIAZIONI

- Novembre 2012** Doctoral Scholarship – Durata: 3 anni  
Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR) Borsa dottorale per frequentare il PhD in Design at Politecnico di Milano, Design Department
- Marzo 2012** Medaglia "Miglior laureato 2009/2010" assegnata come riconoscimento per i meriti degli studenti del Politecnico di Milano.

**Autorizzo al trattamento dei miei dati personali, i sensi dell'art. 15, comma 1 del D.Lgs 33/2013**