

9.00 REGISTRAZIONE DEI PARTECIPANTI

SUITE 2	SALA PARLAMENTINO
<p>9.30 <i>Dal Web 2.0 alla Mobile TV: le nuove declinazioni dell'intrattenimento come leva di marketing</i> Daniele Michienzi</p>	<p><i>Il futuro dell'emittenza locale nell'era del digitale terrestre e della convergenza mediale: il caso di Telem Lombardia</i> Joice Alves</p>
<p>9.45 <i>Arte e creatività nel web 2.0. L'analisi di due portali italiani: Artgallery e YouArt.</i> Rossella Fumarola</p>	<p><i>Interactive TV advertising: gli scenari della pubblicità nell'era del digitale terrestre</i> Gianlorenzo Botte</p>
<p>10.00 <i>Il marketing per la nuova frontiera dell'intrattenimento domestico: il caso PlayStation 3</i> Carlo Davide Colucci</p>	<p><i>Travel! Sharing knowledge through travelers</i> Angelo Penone</p>
<p>10.15 <i>Il cineludico: il linguaggio e le variabili di genere tra cinema e videogiochi</i> Lara Ermacora</p>	<p><i>Citizen Journalism e teoria delle reti</i> Elena Favilli</p>
<p>10.30 <i>Il cineludico: la percezione del pubblico nelle collusioni di genere tra cinema e videogiochi</i> Alessandro Fontana</p>	<p><i>I canoni della bellezza tra realismo e promessa: i casi Dove e L'Oreal</i> Daniela Colombo</p>
<p>10.45 <i>I punti di forza dei Serious Game. Analisi degli elementi pedagogici, ludici e virtuali</i> Laura Gioria</p>	<p><i>Customer Care on Line; nuove frontiere della comunicazione nella rete</i> Piero Tagliapietra</p>
11.00 - 11.30	Break
<p>11.30 <i>EmpowerMENTE: il potenziamento cognitivo, dalla teoria alla creazione di un percorso di training cognitivo</i> Elisabetta Bassani</p>	<p><i>La ricerca di mercato del futuro. Nuove sfide tecnologiche</i> Andrea Nava</p>
<p>11.45 <i>Narrazione e espressione di Sè nei bambini: sviluppo e applicazione di uno strumento di Digital Storytelling per la creazione condivisa di storie tramite le nuove tecnologie</i> Cecilia Zaninetti</p>	<p><i>Il vantaggio competitivo nel settore cinematografico: dalla creazione di esperienze alla proposta di contenuti alternativi</i> Marcello Mazzucotelli</p>
<p>12.00 <i>Social-network e apprendimento: un'analisi psico-pedagogica. Le teorie implicite degli utenti</i> Stefano Besana</p>	<p><i>La fidelizzazione dei consumi culturali giovanili. Il concetto di fedeltà in ambito culturale e la possibilità di e-loyalty all'interno di un social network</i> Emanuele Iovine</p>
<p>12.15 <i>La Comunicazione Visiva per la Pubblica Amministrazione: linee guida per un'informazione più comprensibile ai cittadini</i> Valentina Ceruti</p>	<p><i>On-line branded entertainment: tendenza evolutive e modalità di interazione con il consumatore</i> Silvia Biraghi</p>
<p>12.30 <i>La creatività responsabile nella comunicazione sociale: un progetto esperienziale narrativo e teatrale</i> Micol Mari, Giulia Gelmini</p>	<p><i>Update your mind - indagine del Social Media Lab sullo status updating</i> Sarah Quatrone, Andrea Schirotti, Alessandro Santoro, Lara Ermacora</p>

13.15 - 14.15

Buffet lunch

SUITE 2

SALA PARLAMENTINO

14.15 *Il Word of Mouth attraverso il Web: modalità e*
14.30 *valutazione dell'efficacia*
Barbara Rocca

Il futuro del Web e l'avanguardia dei mondi virtuali.
Levoluzione dell'uso del social networking e del marketing
digitale applicata alla community Rush for Victory
Fabio Chiarizio

14.30 *UGC e identità dell'utente: la costruzione della*
15.00 *reputazione in Rete attraverso You Tube*
Valentina Spotti

Psicologia Ambientale e New Media: una Campagna
Comunicativa Multimediale per il Riciclo della Carta
Elena Cadel

14.45 *Le strategie di marketing online delle aziende del*
15.00 *settore della moda: dall'e-commerce al web 2.0*
Silvia Azzolina

Llife sharing: nuove forme di condivisione dell'lo
Fabio Mattia

15.00 *Otaku, Geek, Blogger. Le culture partecipative nel*
15.15 *tempo del Noolitico.*
Arianna Cavazza

SEND.ME, Stimoli digitali per viaggi reali
Valentina Locatelli

15.15 *Processi collaborativi ed interazioni sociali mediate*
15.30 *dalle tecnologie.*
Manuela Ciancilla

Il riposizionamento del brand Philips: "sense and
simplicity"
Viviana Cummaudo

15.30 *Bunch of Semiotics. Per un'enciclopedia*
15.45 *specialistica collaborativa nel web*
Eloisa Paola Fontana

Elettrodomestici: un sistema integrato
Alessandra Tarantino

16.00 - 17.00 Tavola rotonda: Diventare Protagonisti dell'innovazione digitale.

Intervengono:

Fabiano Lazzarini – Direttore generale IAB

Ruggero Eugeni – Direttore Almed Università Cattolica

Piero Rivizzigno – Glossom

Lisa di Sevo – Dpixel

Ilaria Bonetti – Innovhub, azienda speciale della Camera di Commercio di Milano per l'Innovazione

Giorgio D'Amore – Presidente dei Giovani imprenditori di Assolombarda

un rappresentante di **Telecom Italia**

Modera **Alberto D'Ottavi**, giornalista e blogger
