



Francesco Lutrario

Docente responsabile e membro del comitato scientifico del GamificationLab Sapienza; docente del Dipartimento di Informatica dell'Università la Sapienza e del corso di "Game & Gamification Design" di Unitelma Sapienza.

Nominato Cultore della Materia dal Consiglio di Area Didattica di Informatica dell'Università la Sapienza di Roma per gli insegnamenti di "Gamification and Game design" e "Interazione Uomo Macchina".

Ha insegnato Game e Gamification Design presso l'Università Statale di Milano, l'Università di Bologna, lo IED, il Centro di Alta Formazione della John Cabot University, etc.

Game designer, progettista di simulazioni digitali, serious game e applicazioni di gamification. Innovation manager and technology researcher esperto nella realizzazione di processi di digital transformation e nella progettazione di sistemi sw ad alta interattività. Attualmente è responsabile dell'area "Research and Development" di Sicheo e del Gamificationlab Magazine.

Come imprenditore ha fondato e diretto, dal 1995 al 2005, Ludonet S.p.A. Nel 1993 ha fondato l'Associazione "FataMorgana" ricoprendo il ruolo di direttore dell'omonima ludoteca.

Accelerazione dello sviluppo e ingaggio del team con la gamification

Premessa

Secondo alcuni sondaggi (es. Gallup) più del 70% dei lavoratori americani riferisce di non sentirsi impegnato attivamente o di percepirsi come un elemento estraneo al proprio lavoro. Una maggioranza di due terzi che si traduce in inefficienze e in miliardi di maggiori spese o mancati introiti.

La gamification, e tutte le tecniche ad essa collegate, se ben compresa ed applicata, può aumentare l'engagement di manager e dipendenti, può essere impiegata per efficientare i processi (produttivi, commerciali, logistici, etc.) e per ottimizzare la gestione delle risorse umane; può inoltre costituire un significativo vantaggio competitivo nell'ambito dei programmi di digital transformation e in generale di innovazione (es. Industry 4.0).

Temi dell'intervento

Cosa è e cosa non è la gamification, studi e presupposti scientifici, brevissima storia ed evoluzione delle tecniche gamification nel tempo.

Gamification in ambito aziendale (dalla formazione al governo e simulazione dei processi aziendali): ambiti di applicazione, obiettivi e vantaggi attesi.

Gamification, giochi e strategie di simulazione: dalla sopravvivenza all'efficienza aziendale, quando e perché funziona la gamification.

Simulazioni e gemelli digitali di processo: una strategia olistica per la trasformazione digitale, l'ottimizzazione delle risorse aziendali, l'inserimento, il coinvolgimento e lo sviluppo delle risorse umane.

Brevi cenni sui principi chiave della gamification applicata al governo dei processi: visione complessiva spazio-temporale delle risorse aziendali, cambiamento del contesto percepito, condivisione della conoscenza, incentivare l'iniziativa e il rispetto di regole e procedure...