




Gamification



Officina Immagine è un'agenzia di comunicazione strategica fondata a Bologna nel **1978**.

Il suo focus è da sempre **capire e interpretare** le esigenze della Piccola e Media Impresa e della Pubblica Amministrazione.

Grazie alle dimensioni ridotte e alle alte competenze individuali, Officina Immagine garantisce un'altissima **velocità di reazione** e una **rosa molto ampia di servizi** legati a pubblicità, marketing, editoria, eventi progettazione grafica, social media, siti web, app, fotografia e ufficio stampa.



WHAT?

Gamification è l'utilizzo di elementi di gioco all'interno di un **progetto di comunicazione**, sia esso per il lancio di un prodotto o servizio o semplicemente per creare *brand awareness*.

WHO?

Aziende che cercano nuove modalità di comunicare, sia on-line che off-line, per **avvicinarsi ai propri clienti**.

HOW?

L'implementazione delle meccaniche di gioco nella comunicazione è uno dei metodi più efficienti per **coinvolgere** le persone poiché presuppone una partecipazione attiva: l'utente interagisce direttamente con il brand.

WHERE?

A seconda della tipologia di attività, la gamification può essere applicata tanto ad una strategia di comunicazione **on-line** quanto **off-line**.

WHY?

Veicolare efficacemente informazioni su un prodotto o un servizio, focalizzando l'attenzione dell'utente verso il brand attraverso una **partecipazione diretta** al messaggio e dunque, alla campagna di comunicazione.

WHEN?

La sua efficacia in ambito comunicativo è quasi nulla quando la gamification viene utilizzata come *ultima ratio*, mentre aumenta di valore e risonanza se pianificata come parte di una **strategia**.



WHAT?

L'applicazione di meccaniche di gioco e tecniche di game design per **ingaggiare e motivare** singoli dipendenti o team di lavoro al raggiungimento di uno o più obiettivi.

WHO?

Aziende che cercano **nuovi strumenti per la gestione interna**, per il coordinamento e il coinvolgimento delle proprie risorse umane.

HOW?

Perché sia efficace, ciascuna azienda necessita di una strategia di applicazione della gamification **tailor-made** sui propri valori e i messaggi che vuole veicolare.

WHERE?

Il contesto ideale è un'azienda strutturata in cui sia necessario mettere ordine tra reparti e **creare (o rinnovare) un dialogo** tra le diverse posizioni aziendali. L'attività potrà essere svolta in presenza o anche da remoto.

WHY?

Tra le **diverse sfere di applicazione** della gamification nei processi aziendali abbiamo: generare un dialogo tra reparti e professionisti; progettare percorsi di formazione; creare coinvolgimento nei processi di recruiting. Sulla base di questi presupposti, la totale personalizzazione sulla singola realtà aziendale è essenziale.

WHEN?

Il punto non è quando, ma se. La gamification è ormai molto diffusa, ma non è così automatico che appartenga all'identità di tutte le aziende. L'unico dato certo è che la sua efficacia aumenta se **contestualizzata** all'interno di un piano più ampio di riorganizzazione aziendale.

PRINCIPALI OCCUPAZIONI

- Ideazione, sviluppo, scrittura di giochi di ruolo
 - Ideazione, sviluppo, scrittura di giochi da tavolo
 - Consulenza ad aziende su gamification e storytelling
 - Consulenza ad autori e aspiranti autori sul game-design
 - Art direction, impaginazione e illustrazioni per progetti editoriali
 - Revisione ed editing di testi
-

AUTORE DI GIOCHI DI RUOLO

- Be-Movie (GG Studio, 2018)
- Be-Movie (Space Orange, 2019)
- Be-Movie Antologia vol.1 (Space Orange 42, 2019)
- Be-Movie Companion (Space Orange 42, 2020)
- Road-Movie (Space Orange 42, 2020)
- Fahrenheit 1451 (Space Orange 42, 2019)
- Kaiser 1451 (Space Orange 42, 2019)
- donQuixotesque (XV games, 2020)
- Dhakajaar (Panini/NeelGames, 2021)
- Trincea 1917 (in fase di playtest, 2021)

Alcuni titoli sono tradotti in inglese, tedesco, spagnolo e giapponese.

AUTORE DI GIOCHI DA TAVOLO

- Il trono di Mortadella (Cosplayou, 2016)
 - Lupi e contadini (Helios Games, 2016)
 - Soldatiny (Helios Games, 2016)
 - Stonehammer (Helios Games, 2016)
 - Troll Hunter (in attesa di contratto, 2021)
-

CO-AUTORE DI LIBRI GIOCO

- Negli Eoni Fedele (Space Orange 42, 2020)
-

CONSULENZE**Gamification:**

- Mabina Spa (gruppo Songa) consulenza su strumenti di gamification in-store per il rilancio di una linea di prodotti.

Game-design:

- Bibliooversum: revisione e sviluppo (XVgames)
- Primi Re: confronto con l'autore (Epic Party games)
- 42 Guns: revisione in preparazione alle edizioni inglese e tedesca (Space Orange 42)
- Shidee: revisione in preparazione alle edizioni inglese e tedesca (Space Orange 42)
- Scheherazade: confronto con l'autore (Space Orange 42)

PLAYTEST

- FleshGear (gioco di ruolo) di Davide Losito
- Little Katy's Tea Party (gioco di ruolo) di Edoardo Cremaschi
- Katane / Rasen (gioco di ruolo) di Michele Gelli
- L'Avventura perduta (gioco di ruolo) di Samuele Vitale
- La mia vita col demonio (larp da camera) di Samuele Vitale
- La Bataille des fleurs (gioco da tavolo) di Samuele Vitale

DIREZIONE EDITORIALE

Per **Space Orange 42** curo la collana Nuovi Classici e mi occupo dell'editing italiano della traduzione.

In particolare ho lavorato sulla localizzazione italiana di:

- Microscope (Lame Mage Productions) di Ben Robbins
- Follow (Lame Mage Productions) di Ben Robbins
- For the Queen (Evil Hat Production) di Alex Roberts

Per **XV games** curo la collana Corti&Colti, per la quale mi occupo di: revisioni, editing, art direction e selezione titoli.

In particolare ho lavorato sulla localizzazione italiana di e l'art direction di:

- Aldilà: revisione testo e art direction edizione italiana XV games

E sull'edizione in lingua inglese per il mercato americano e australiano di:

- donQuixotesque

OSPITE**Eventi**

- Gdr al Buio Bologna
- Gdr al Buio Rolo (RE)
- Giochi di Rolo (RE)
- Museo della Regina, Cattolica

Negozi

- Room 342, Casalecchio di Reno (BO)
- Goblin, Bologna
- Stratagemma, Firenze
- Nerd Empire, Forlì
- Libreria Squilibrai, San Lazzaro di Savena (BO)

Ludoteche

- La Gilda, Bologna
- Circolo Evolution, Bologna

Fiere

- Lucca Comics & Games, Lucca
- Play Modena, Modena

Convention

- IndieCon, Rimini
- EtrusCon, Montecatini Terme (PT)
- GnoccoCon, Reggio Emilia

On-line

- Late night show – GdR Unplugged
 - Vite da Roleplayer – GdR Unplugged
 - GdR Battle Royale – GdR Unplugged
 - Direttore di MorgenGabe
 - Quattro chiacchiere in taverna – Casa Kilamdil
 - Space Orange 42 D-Days 2020
 - Compleanno di Racconti da GdR
 - LGL AWARD, Gran premio del librogame, 2020
 - Lucca Changes OFF – Game Digital Role
 - Cartoomics 2020 – Celebrity GDR by Need Games
-

RELATORE A CONFERENZE**Genderplay II edizione**

Dibattito su sicurezza emotiva, rappresentatività e discriminazione
Giardini del Baraccano Festival, Bologna
15/09/2019

Agorà del GdR

Tema: Becoming Human
Sala Ingellis, Lucca Comics & Games
03/11/2019

INTERVISTE

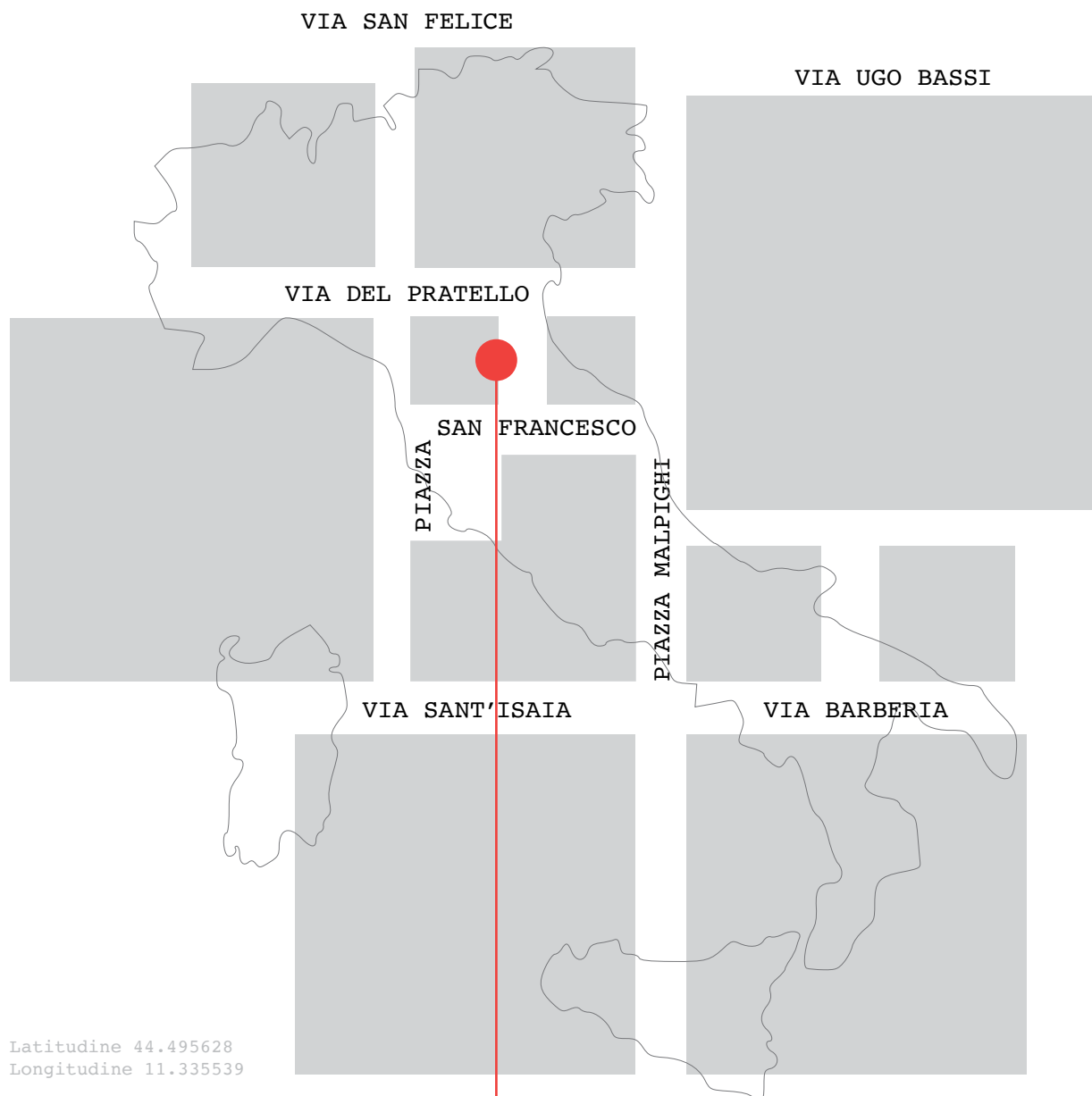
- Radio Capital, 2019
- Io non gioco da solo, 2019
- Torre Nera, 2018
- Cercatori di Atlantide, 2019
- Parliamo di GdR, Conosciamoci meglio
- Parliamo di GdR, OSR

IDEATORE DEI VIDEO-FORMAT

- Game-design Workshop
 - Diretteinfaccia
 - DomandaVate
 - Le recensioni oneste
 - Recensioni non richieste
 - Accademia del Bravomaster™
 - ComunicaVate (playlist riservata a Patreon)
 - Diario di Design (playlist riservata a Patreon)
 - Facciamolo davanti a tutti
 - Pillole di...
-

DOCENZE E TESTIMONIANZE AZIENDALI**“Dal Game alla Gamification”**

Laba - Libera Accademia delle Belle Arti
Rovereto
30/03/2021



Officina Immagine Soc. Coop.
Piazza San Francesco, 10
40122 Bologna BO Italy
T. +39 051 267447
F. +39 051 0922350
marketing@officinaimmagine.it