

## T-TOUR & GAMES 2013: INTERNET FESTIVAL SI METTE IN GIOCO

*Laboratori, tutorial, workshop ed eventi speciali per principianti ed esperti:  
un viaggio in Rete fino all'ultimo bit*

Dopo il grande successo dell'edizione 2012 che ha visto il tutto esaurito, si amplia la proposta formativa di Internet Festival nell'ambito della sezione **T-Tour & Games 2013**: un programma di **laboratori, tutorial, workshop, mostre, giochi ed eventi speciali** pensati per il pubblico degli esordienti, anche alle prime armi (**T-Tour Educational & 4All**) e degli esperti (**T-Tour 4Experts**).

### T-TOUR EDUCATIONAL & 4ALL

Una ricca proposta di eventi adatti a un pubblico dai 6 ai 99 anni: studenti, insegnanti, famiglie, privati, istituzioni, appassionati e semplici curiosi. Chiunque abbia voglia di conoscere qualche segreto in più sulla Rete e le nuove tecnologie potrà partecipare a una conferenza interattiva, seguire interessanti tutorial e utili workshop, mettersi alla prova in uno dei tanti laboratori. Le due location che ospiteranno l'area si trovano nel cuore della città: la **Limonaia di Palazzo Ruschi**, spazio destinato al pubblico generico, e la **Stazione Leopolda**, regno incontrastato dei nativi digitali.

#### Tutorial e laboratori

Gli argomenti dei **tutorial** spazieranno dalla **programmazione** ("HTML5 - Introduzione alla programmazione"; "Augmented Reality for Dummies") alla **fotografia digitale** ("Instagram Academy: Instagram cos'è, come funziona e come si usa"), dalla **sicurezza informatica** ("Quanto è sicuro il mio cellulare?"; "Spam") alla **grafica** ("Graphic tutorial - Imparare a capire la grafica"); ma ci sarà modo anche di affrontare temi estremamente attuali come quello del **trashware** e dell'**open source**, con open day ("Gulp!", "Second Life" e "I knew it") e un incontro pomeridiano che mette a confronto privati e istituzioni ("Trashware: una seconda vita per computer usati"), dell'**editoria del futuro** ("La carta non è morta. L'Editoria e la Realtà Aumentata"; "Editoria 2.0: gestione di un blog multiautore e realizzazione di un e-book") e dell'**e-commerce** ("E-commerce, social, mobile, suggerimenti ed esempi pratici per intraprendere le giuste azioni in modo semplice e gratuito").

Sii parlerà di **genetica e archivi digitali** ("A caccia di antenati. A spasso nel web, tra archivi digitali e database genetici, per scoprire tracce della nostra storia antica e recente"), di strumenti digitali per il **monitoraggio** di progetti territoriali ("Open Ricostruzione. Le mappe al servizio dei cittadini"), e di **tools e app** in grado di migliorare studio e lavoro ("Addio, vecchie slide! Come migliorare la presentazione degli interventi utilizzando app, social e tool gratuiti").

Particolarmente ricco il calendario dei **laboratori** con incontri dedicati alla **robotica** ("Ardusumo: I robot si sfidano a sumo"), al **giornalismo** ("La fabbrica delle bufale"; "Web science journalist"), alla **geografia** ("GeoGame: esploratori digitali in giro per il mondo"), alla **logica** ("Puzzle programming"), alla **matematica** ("I misteri dei bit"), alla **navigazione sicura** ("Trool. Educare i ragazzi a navigare sicuri nel web") e, *dulcis in fundo*, alla **letteratura** ("Pinocchio e Ulisse 2.0. un'appassionante avventura digitale alla scoperta della letteratura più interattiva che c'è").

Anche quest'anno torna "**La ludoteca del Registro.it** - Internet è un gioco" con le sue attività educative dedicate ai bambini dai 6 ai 10 anni, nella nuova versione 2.0.

#### Conferenze interattive ed eventi

Da non perdere le **conferenze interattive** dedicate a: "I segreti della stampante 3D. Scopri l'Archimede che è in te", "Photoshop e immagini 3D. Un salto nella prossima dimensione", "Tutto senza fili" per scoprire che il comando con il pensiero non è poi così lontano.

Per il pubblico degli addetti ai lavori, insegnanti e dirigenti scolastici, due gli eventi in programma: il **workshop "Safety Kids @ School"**, a cura di Anna Vaccarelli (IIT-CNR) ed Eleonora Pantò (CSP), organizzato con il patrocinio dell'Autorità garante dell'infanzia e dell'adolescenza; e la **tavola rotonda "Prof e alunni a scuola di sicurezza digitale"**, a cura di IIT-CNR. "**Dire, fare, baciare. Vivere da adolescenti al tempo di Facebook**" è il titolo dello speech di Giovanni Boccia Artieri (docente dell'Università di Urbino "Carlo Bo"), un'occasione interessante per indagare il rapporto tra adolescenti e social network e uscire dai più diffusi e fuorvianti luoghi comuni sull'argomento.

#### Mostre e installazioni

L'area **T-Tour Educational & 4All** ospiterà anche **mostre** - "Architetture digitali. Sguardi sulla città", dove saranno esposte le migliori foto dell'omonimo concorso; "Caratteri/Emozioni: dall'ASCII Art agli Emoticon", un percorso che racconta la fantasia di tipografi, grafici e informatici in lotta con le barriere della codifica digitale - e **installazioni** - "CEEDs", un sistema di realtà virtuale immersiva che permette di studiare sistemi complessi di dati come il cervello o le migliaia di reperti rinvenuti in un sito archeologico; "FACE", un robot umanoide con un volto capace di riprodurre le espressioni facciali umane; "Living Surface. La tecnologia al servizio dei sensi".

### T-TOUR 4EXPERTS

Un programma di proposte per chi è già in possesso di una conoscenza approfondita della Rete che affronterà temi come: la **robotica** ("Società di robot: fabbrica intelligente e mobilità urbana"; "La rivoluzione dell'interazione uomo macchina"), la **digital fabrication** ("Digital fabrication 4 life sciences"), i **motori di ricerca** ("I motori di ricerca: dai principi algoritmici alle applicazioni"), il **linguaggio del web** ("L'italiano del web").

Due i workshop da mettere in evidenza: **“Identità digitale, diritto all'oblio e anonimato nella Rete”** sul tema delicato della libertà d'informazione ed espressione nella Rete in contrapposizione alla tutela della dignità della persona; e **“L'età della parola”**, riflessione importante su una delle sfide scientifiche e tecnologiche informatiche più affascinanti: la comprensione del linguaggio. Quanto manca al computer per raggiungere l'età della parola?

## AREA GAMES

Un'attesa novità è la sezione dedicata al divertimento digitale. All'interno della Stazione Leopolda saranno tante le aree gioco a disposizione di concorrenti più o meno navigati, pronti a sfidarsi in gare e scontri all'ultimo bit.

Saranno organizzati **tornei di Ruzzle e Quizcross** a squadre e sfide a colpi di **“Quante ne sai?”**, un quiz per i maniaci della Rete ideato dal Dipartimento di Informatica dell'Università di Pisa, **“Temple Run 2”** il running game più famoso del momento e **“NATAS”** il wargame del progetto NeSSOS in cui provare ad attaccare un sito come farebbe un hacker. Decisamente originale la proposta di **“Frets on Fire: Rock Open Source”**: trasformarsi in un guitar hero, formato Open Source, per suonare le colonne sonore dei classici del videogame.

## EVENTI SPECIALI

Partirà sabato mattina, per concludersi domenica pomeriggio, **“IF Game Jam. Gaming the Future”**, una supermaratona di programmazione a squadre che avrà come obiettivo finale la realizzazione di un videogioco. 30 ore per una sfida all'ultimo codice. Sviluppatori indipendenti ed esperti del settore daranno supporto didattico ai partecipanti (da 18 anni, Stazione Leopolda). **Iscrizioni** entro il **5 ottobre** <http://www.internetfestival.it/eventi/if-game-jam-gaming-the-future/>

Evento particolarmente atteso il workshop **“Arduino Internet of Things”**, a cura di Mirco Piccin (Officine Arduino), un viaggio tra piattaforme di gestione remota e visualizzazione di dati raccolti per lo sviluppo di progetti Internet of Things (evento a numero chiuso, sabato 12 ore 9, Palazzo dei Congressi).

Sabato e domenica appuntamento al Giardino Scotto per la **“Caccia al tesoro botanico. Il kit del naturalista a portata di smartphone”**. Un divertente gioco per bambini e curiosi che farà sbocciare l'amore tra natura e tecnologia in una meravigliosa cornice.

Sempre domenica, a partire dalle 15, **“Festa BitParty. Connessioni in festa”**: un arrivederci all'edizione 2014 con giochi, esibizioni e laboratori per i visitatori dai 6 anni (Stazione Leopolda)

Gli eventi T-Tour sono completamente gratuiti, ma i posti sono in numero limitato quindi **è consigliata la prenotazione. Workshop, tutorial, conferenze interattive e laboratori sono organizzati su diversi turni.** Per la prenotazione basta collegarsi al sito del Festival e seguendo i link eventbrite associati a ciascun evento, oppure registrarsi direttamente presso le location durante i giorni del Festival se ancora disponibili. Ecco il link per le iscrizioni online:

<http://www.internetfestival.it/eventi/tematiche/t-tour-educational-4all+games+t-tour-4experts/>

Per maggiori info sugli orari e location dei vari T-Tour è possibile consultare il sito del Festival [www.internetfestival.it](http://www.internetfestival.it) o scaricare il pdf con il programma completo: <http://www.internetfestival.it/blog/scarica-il-booklet/>

\*\*\*\*\*

*Internet Festival è promosso da Regione Toscana, Comune di Pisa, Cnr, Registro.it e Istituto di Informatica e Telematica del Cnr insieme a Camera di Commercio di Pisa, Provincia di Pisa, Università di Pisa, Scuola Superiore Sant'Anna, Scuola Normale Superiore, Associazione Festival della Scienza. Il direttore del Festival è Claudio Giua; il coordinamento è affidato a Fondazione Sistema Toscana. Anna Vaccarelli (IIT-CNR) e Gianluigi Ferrari (Università di Pisa) coordinano rispettivamente il comitato esecutivo e scientifico.*

Internet Festival, 10-13 ottobre 2013, Pisa

[www.internetfestival.it](http://www.internetfestival.it)

Ingresso libero

Facebook <https://www.facebook.com/internetfestival>

Twitter <https://twitter.com/#!/Internetfest>

Pinterest <http://pinterest.com/internetfest/>

Youtube <http://www.youtube.com/user/internetfestival>

Contatti stampa: Mariangela Della Monica - Responsabile Ufficio Stampa Fondazione Sistema Toscana

Cell. 334-6606721 [m.dellamonica@fondazioneisistematoscana.it](mailto:m.dellamonica@fondazioneisistematoscana.it)

Anna D'Amico [ad.damico@gmail.com](mailto:ad.damico@gmail.com) - cell 39 347 8691998

Per PS Comunicazione:

Antonio Pirozzi cell. 339 5238132, Sara Chiarello cell 329 9864843, [pscomunicazione@gmail.com](mailto:pscomunicazione@gmail.com)