



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
FIRENZE

**DISEI**  
DIPARTIMENTO DI SCIENZE  
PER L'ECONOMIA E L'IMPRESA

**DSPS**  
DIPARTIMENTO DI  
SCIENZE POLITICHE E SOCIALI

**DSG**  
DIPARTIMENTO DI  
SCIENZE GIURIDICHE  
ECCELLENZA 2018-22

Scuola di  
**Dottorato in  
Scienze Sociali**

**8 novembre 2022**

ore 15.00

CAMPUS NOVOLI | AULA D15/0.05

piattaforma MEET

[meet.google.com/yvs-vhiq-uzv](https://meet.google.com/yvs-vhiq-uzv)

# L'impatto del *gaming* sull'economia, la società e la tecnologia

## **Luigi Burroni** | Università degli Studi di Firenze

Professore Ordinario di Sociologia dei processi economici e del lavoro. E' Chercheur Associé presso il Centre d'études européennes et de politique comparée di Sciences Po – Parigi. Fa parte del collegio docenti del Dottorato in Mutamento Sociale e Politico (Università di Firenze e Università di Torino). Coordinatore scientifico dell'Unità di Ricerca sulla TIES - Trajectories of Inclusion and Growth in Contemporary societies (Università di Firenze). Fa parte del Consiglio Direttivo della Società Italiana di Sociologia Economica (Sisec).

## **Ennio Bilancini** | Game Science Research Center - Scuola IMT Alti Studi Lucca

Professore Ordinario di Economia Politica presso l'Unità AXES della Scuola IMT Alti Studi Lucca. È il Direttore del Game Science Research Center, centro interuniversitario di ricerca sulla Game Science, i suoi fondamenti e le sue applicazioni. Le sue attività di ricerca riguardano l'economia comportamentale e sperimentale, con un focus più recente sugli interventi ludo-formativi come strumenti di promozione e cambiamento sociale.

## **Gabriele Costa** | Sysma System Security - Scuola IMT Alti Studi Lucca

Professore Associato di Informatica presso il Gruppo SySMA della Scuola IMT Alti Studi Lucca. È stato co-fondatore del Computer Security Laboratory (CSec) presso DIBRIS. È co-fondatore e CRO di Talos, spin-off di DIBRIS incentrato sulla Cybersecurity. Le sue attività di ricerca includono i metodi per la verifica automatica e il collaudo di sistemi basati su software mobile, servizi web, cloud e fog computing.

## **Romina Nesti** | Università Telematica degli Studi IUL

Docente presso l'Università Telematica degli Studi IUL. Ha svolto attività di formazione e consulenza per enti pubblici e privati sui temi dell'educazione. È esperta di pedagogia, in particolare dell'impiego di metodologie basate sul gioco a fini educativi. È autrice del libro "Game-based learning. Gioco e progettazione ludica in educazione", ETS edizioni.

## **Moderatore**

### **Leonardo Boncinelli**

Professore Ordinario di Politica Economica, Università degli Studi di Firenze.

## DIGITAL TRANSITION

Coordinatore

**Luciana Lazeretti**

Università di Firenze

ciclo di seminari

2022