

Oggetto: GALLERIA CIVICA TRENTO - SEMINARIO DESIGNER FABIO GUARICCI - MERCOLEDI'
26 MARZO 2014

Mittente: Trentino Sviluppo <info@trentinosviluppo.it>

Data: 24/03/2014 09:59

A: comune@comunegrigno.it



TRENTINOSVILUPPO
IMPRESA INNOVAZIONE MARKETING TERRITORIALE

Galleria CIVICA di Trento

Mercoledì 26 marzo 2014

COMUNE DI GRIGNO

Prot.n. 0002281 del 24-03-2014

Cat.14 Clas.2 Fasc.1

SITC

A



SEMINARIO a cura di FABIO GUARICCI

L'identità in Gioco

Costo di partecipazione: 2 € comprensivo di ingresso alla CIVICA

Orario: 14.00 – 15.30

16.00 – 17.30

1. CASE STUDY

Il workshop partirà con la narrazione dell'esperienza imprenditoriale dell'azienda Milaniwood, a partire dalla sua produzione conto terzi, guidata dalla volontà di produrre e commercializzare giochi di propria produzione nei mercati nazionali ed esteri. È prevista la proiezione di una presentazione che farà da supporto alla narrazione del percorso che ha portato alla nascita dei primi prodotti e dei primi cataloghi, sino ai prodotti oggi commercializzati.

2. GIOCATTOLI E DESIGN

La storia di Milaniwood farà da introduzione al successivo passaggio che parlerà della partita che si gioca oggi tra il giocattolo tradizionale ed i cosiddetti "design toys". Si parlerà anche della rinnovata attenzione in particolare al legno come materiale adatto al recupero di modalità di gioco meno "veloci" e più orientate alla "creatività", oltre che metafora della necessità del recupero di valori educativi assopiti a causa dello strapotere mediatico del giocattolo commerciale in plastica ed elettronico. L'obiettivo è portare i partecipanti a cogliere che i cambiamenti in atto possono offrire delle opportunità nei mercati

trasversali nascenti, anche grazie alle possibilità offerte dalla rete.

3. L'IDENTITA' IN GIOCO

Dopo aver toccato con mano il confine tra gioco e design l'intervento proseguirà con alcuni esempi di aziende che hanno intrapreso un percorso di cambiamento orientato alla valorizzazione della loro identità. Sarà illustrato come il design può offrire metodologie funzionali alla creazione della marca e di quali siano i vantaggi offerti da questo requisito. Il lavoro di analisi strategica sarà quindi, per concludere, proposto come percorso per l'elaborazione di una strategia di prodotto e/o di marca, che parte dall'identità locale per proporsi ai mercati globali.

4. DIBATTITO

Prenotazione obbligatoria:

Ufficio Marketing

v.raineri@mart.tn.it

0464 - 454105

Oggetto: GALLERIA CIVICA TRENTO - SEMINARIO DESIGNER FABIO GUARICCI - MERCOLEDI'
26 MARZO 2014

Mittente: Trentino Sviluppo <info@trentinosviluppo.it>

Data: 21/03/2014 15:55

A: comune@comunegrigno.it

Nell'ambito della collaborazione fra Trentino Sviluppo e Galleria Civica siamo lieti di promuovere la seguente iniziativa a cui Vi aspettiamo numerosi.



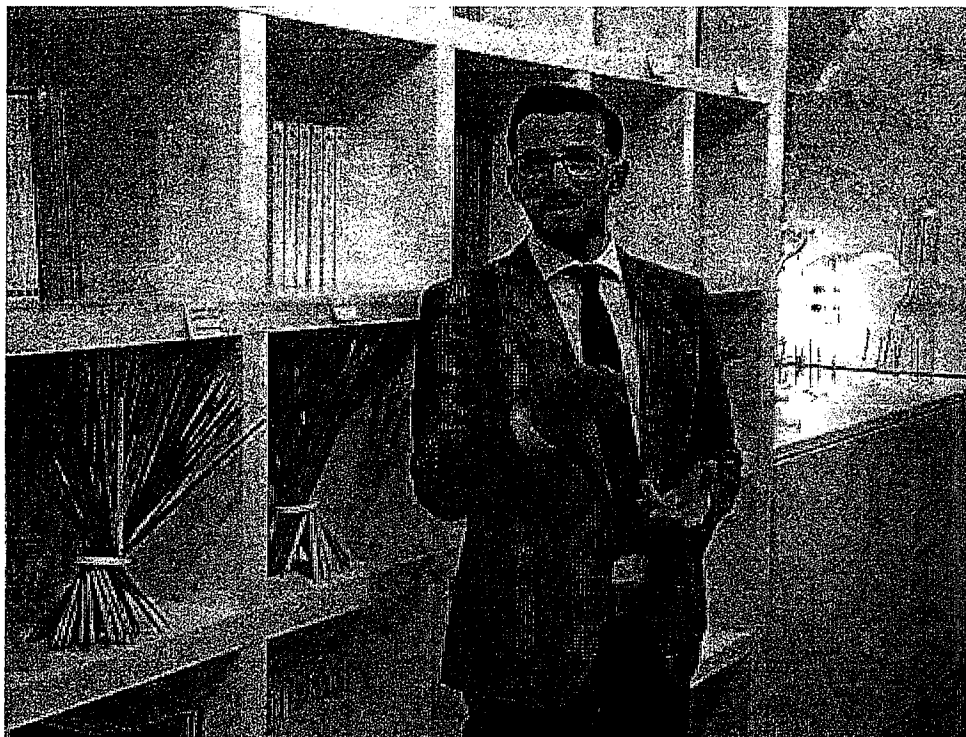
TRENTINOSVILUPPO
IMPRESA INNOVAZIONE MARKETING TERRITORIALE

Galleria CIVICA di Trento
Mercoledì 26 marzo 2014

SEMINARIO a cura del designer FABIO GUARICCI L'identità in Gioco

Partendo dall'esperienza imprenditoriale dell'azienda di giocattoli in legno Milaniwood si darà spazio alla partita che si gioca oggi tra il giocattolo commerciale e il "design toys", volto al recupero di modalità di gioco più orientate alla creatività. Sarà, quindi, dato nuovamente spazio ad esempi di aziende best practice italiane e al ruolo del design nella creazione della marca, che parte dall'identità locale per proporsi ai mercati globali.





Costo di partecipazione: 2 € comprensivo di ingresso alla CIVICA

Orario: 16.00 – 17.30

In allegato il programma

Prenotazione obbligatoria:

Ufficio Marketing

v.raineri@mart.tn.it

0464 – 454105

— Allegati: —

SEMINARIO a cura di FABIO GUARICCI.pdf

54.4 KB

Galleria CIVICA di Trento

Mercoledì 26 marzo 2014

SEMINARIO a cura di FABIO GUARICCI

L'identità in Gioco

Costo di partecipazione: 2 € comprensivo di ingresso alla CIVICA

Orario: 14.00 – 15.30

16.00 – 17.30

1. CASE STUDY

Il workshop partirà con la narrazione dell'esperienza imprenditoriale dell'azienda Milaniwood, a partire dalla sua produzione conto terzi, guidata dalla volontà di produrre e commercializzare giochi di propria produzione nei mercati nazionali ed esteri. È prevista la proiezione di una presentazione che farà da supporto alla narrazione del percorso che ha portato alla nascita dei primi prodotti e dei primi cataloghi, sino ai prodotti oggi commercializzati.

2. GIOCATTOLI E DESIGN

La storia di Milaniwood farà da introduzione al successivo passaggio che parlerà della partita che si gioca oggi tra il giocattolo tradizionale ed i cosiddetti "design toys". Si parlerà anche della rinnovata attenzione in particolare al legno come materiale adatto al recupero di modalità di gioco meno "veloci" e più orientate alla "creatività", oltre che metafora della necessità del recupero di valori educativi assopiti a causa dello strapotere mediatico del giocattolo commerciale in plastica ed elettronico. L'obiettivo è portare i partecipanti a cogliere che i cambiamenti in atto possono offrire delle opportunità nei mercati trasversali nascenti, anche grazie alle possibilità offerte dalla rete.

3. L'IDENTITÀ' IN GIOCO

Dopo aver toccato con mano il confine tra gioco e design l'intervento proseguirà con alcuni esempi di aziende che hanno intrapreso un percorso di cambiamento orientato alla valorizzazione della loro identità. Sarà illustrato come il design può offrire metodologie funzionali alla creazione della marca e di quali siano i vantaggi offerti da questo requisito. Il lavoro di analisi strategica sarà quindi, per concludere, proposto come percorso per l'elaborazione di una strategia di prodotto e/o di marca, che parte dall'identità locale per proporsi ai mercati globali.

4. DIBATTITO

Prenotazione obbligatoria:

Ufficio Marketing

v.raineri@mart.tn.it

0464 - 454105