



C'ERA UNA VOLTA...

PONG

talk

È il 1972, esce Pong, uno dei primi **videogiochi** di successo, prodotto dalla società Atari. Ed è solo l'inizio.

L'evoluzione della tecnologia ha permesso di creare videogiochi più complessi e realistici, l'avvento di internet ha cambiato le modalità di distribuzione, l'incontro con il **gambling** lo ha arricchito di ingredienti **potenzialmente pericolosi**.

Nel corso dell'evento verranno illustrate le principali analogie e le principali differenze tra le dinamiche dei videogiochi e quelle del mondo del gioco d'azzardo. Dinamiche che portano, soprattutto i più giovani, a usare il denaro come **strumento di gioco**.

Il rigore e la meraviglia della scienza in una performance dal vivo, più pop di una conferenza, più seria di uno show, più divertente di quanto credi.

Qualcosa che va oltre la tradizionale conferenza, che unisce divulgazione matematica e denuncia sociale in una forma coinvolgente e divertente.

Tra le peculiarità che caratterizzano i nostri interventi da un punto di vista comunicativo ne sottolineiamo tre:

INTERAZIONE

L'interazione - e il dinamismo che ne consegue - sono ingredienti chiave del nostro modo di fare divulgazione.

Durante il talk non sarà solo il relatore a parlare ma **avrà voce anche il pubblico**, a cui verrà data la possibilità di commentare in diretta con osservazioni che saranno lette nel corso dell'evento.

RIGORE

I contenuti che affrontiamo sono il risultato di anni di **studio e perfezionamento** volti a rendere l'intervento coinvolgente, ma anche **chiaro e preciso**, oltre che sempre aggiornato. Una buona campagna di informazione, lo sappiamo, deve saper comunicare un messaggio che rimanga impresso ma senza perdere in rigore.

DIVERTIMENTO

Chi l'ha detto che non si possono trattare argomenti seri divertendo?

Il gaming è un fenomeno sempre più presente e in evoluzione, il che lo rende una fonte di **spunti di riflessione**. Nel talk non mancano i momenti spassosi che coinvolgono anche i più diffidenti, senza mai perdere di vista l'obiettivo: riflettere su un tema che ci tocca tutti ma nel quale raramente ci si addentra **in modo critico**.



Scheda TECNICA

DURATA

90 minuti circa, modulabili sulla base delle esigenze del cliente purchè concordato in anticipo.

TARGET

Il talk è rivolto sia al pubblico generico sia alle scuole secondarie di secondo grado ovvero a studenti **dai 13 anni in su**.

CAPIENZA

Il talk è stato tenuto a un pubblico massimo di 1.000 persone ma, alla luce della nostre esperienze, consideriamo ottimale un pubblico di **circa 200-300 partecipanti**.

ESIGENZE TECNICHE

- **1 proiettore** cui collegare l'uscita video del nostro Mac tramite cavo VGA o HDMI. Per poter comandare il computer col nostro telecomando a infrarossi la distanza tra palco e computer non deve superare 15 metri e non devono esserci ostacoli frapposti. Se possibile, l'ideale è poter disporre del computer sul palco;
- **1 schermo** su cui proiettare grande a sufficienza perché il pubblico veda;
- **1 microfono** gelato senza filo, ad archetto o lavalier;
- affinché i video che proiettiamo in alcuni momenti del talk siano ben visibili al pubblico è necessario che in sala sia possibile fare il **buio totale** e che il proiettore abbia una luminosità sufficiente;
- **sistema amplificazione audio** da collegare all'uscita audio (mini-jack) del nostro computer.

RELATORE

A tenere il talk sarà uno dei soci o dipendenti di Taxi1729 ovvero del lavoro non verranno incaricate società esterne o collaboratori occasionali.



via Avogadro, 22
10121 Torino
cf/pi 10686030015
+39 011 4833722
info@taxi1729.it
www.taxi1729.it