



Università degli Studi di Milano-Bicocca

Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa"

Corso di dottorato in **Patrimonio Immateriale nell'innovazione socio-culturale**

XXXVIII ciclo - Anno accademico 2022-2023

Primo anno

Antropologia della Fantascienza: il patrimonio culturale del fantastico nell'innovazione socio-culturale

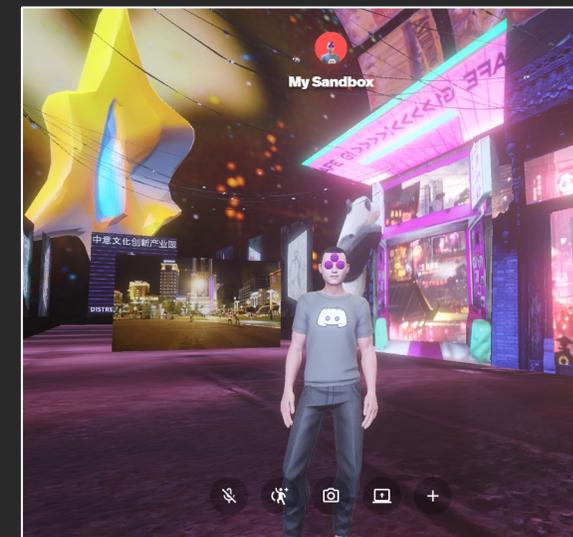
Roberta Fiorina



Gli enti



MUFANT e Altra Mente



Collaborazione con gli enti e ricerca sul campo



TECNO PROFEZIE

HUB DI WELFARE CULTURALE PER L'INNOVAZIONE DIGITALE

MUEANT
MUSEUM OF URBAN ESTHETICS & BEAUTY FANTASCIENZA, AI, TORINO

2022
2023

PROGETTO FINANZIATO NELL'AMBITO DELLA RISPOSTA DELL'UNIONE ALLA PANDEMIA DA COVID-19

ORGANIZZATO DA

IN PARTNERSHIP CON



IL VIDEOGIOCO COME ARTE

25 FEBBRAIO / 15 APRILE 2023

ORARIO: 16.30 - 18.00

25 FEBBRAIO
GIACOMO CONTI
COSA RENDE UN VIDEOGIOCO
UN *BEL* VIDEOGIOCO

11 MARZO
GIACOMO CONTI
L'ILLUMINAZIONE NEI
VIDEOGIOCHI

1 APRILE
GIACOMO CONTI
COS'È DAVVERO UN *OPEN*
WORLD?

15 APRILE
LORENZO PLINI
STORIA DEI MONDI
VIRTUALI



PROGETTO FINANZIATO NELL'AMBITO DELLA RISPOSTA DELL'UNIONE ALLA PANDEMIA DA COVID-19

CON IL PATROCINIO DI

