

Lavoro segnalato e premiato dalla Giuria del concorso

Per questo progetto ci siamo affidati ad alcuni studiosi della memoria e del processo di connessione neuronale in particolare sulla necessità del raccontarsi.



Ideato da:

Gulli Sara
Ravanetti Michele
Scussel Miriam

L'arte ha sempre aiutato a comprendere, analizzare e condividere il mondo. Ogni artista, tramite il proprio personale sguardo sul mondo, lo codifica, lo trasmette nella storia, nel tempo e nello spazio. La scoperta di cellule nervose chiamate neuroni specchio che si attivano per imitazione e riflettono quello che vedono nel cervello altrui, è stata una svolta fondamentale nel campo della psicologia ma coinvolge anche il mondo artistico.

Un'opera d'arte, intesa nel senso più ampio del termine, colpisce i centri emozionali e rende più forte l'empatia di chi la osserva generando bellezza, la quale a sua volta genera altra bellezza grazie ai processi imitativi.

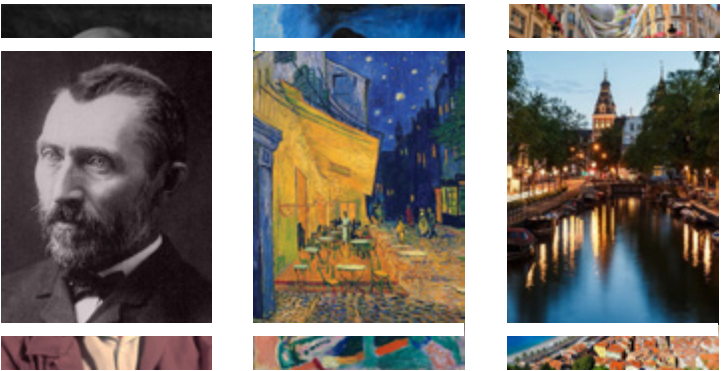
Il progetto prevede un totem con un display interattivo da posizionare nelle zone relax che, tramite sensori a fotocellula, si accenderà nel momento in cui una persona si avvicinerà. Comparirà



una slideshow di presentazione, funzionale a compiere azioni di engagement verso i dipendenti, e introdurrà una sezione che propone le due tipologie di gioco possibili. La prima tipologia, "Mettici la faccia", consiste nell'associare la propria immagine a quella di un'opera d'arte, connettere la propria effigie a quella di un quadro o di una statua della storia dell'arte aumenta il grado di interazione, creando uno spazio di relazione tra il dipendente e l'arte stessa. Sarà possibile scattare un selfie dove la persona potrà imitare la posizione e l'espressione del volto presente all'interno

COLLEGA LE TRE IMMAGINI

dell'opera. Il secondo gioco prevede un sistema stile slot machine, la differenza sta nel fatto che le tre schermate non saranno frutto di una rotazione casuale data da un pulsante, ma sarà l'utente a decidere quale immagine associare all'altra. Per aumentare il tasso di redemption, dislocati in vari luoghi dell'azienda vi saranno alcuni supporti che riprendono le grafiche del display e verranno distribuiti gadget a tema.



Non metterla da p(Arte)

Lavoro segnalato e premiato dalla Giuria del concorso

22

La nostra idea vuole mirare a un coinvolgimento del dipendente, non concentrandosi soltanto sull'opera d'arte stessa, ma focalizzando l'attenzione sul beneficio personale e collettivo e su quello che l'arte può donare ai dipendenti.

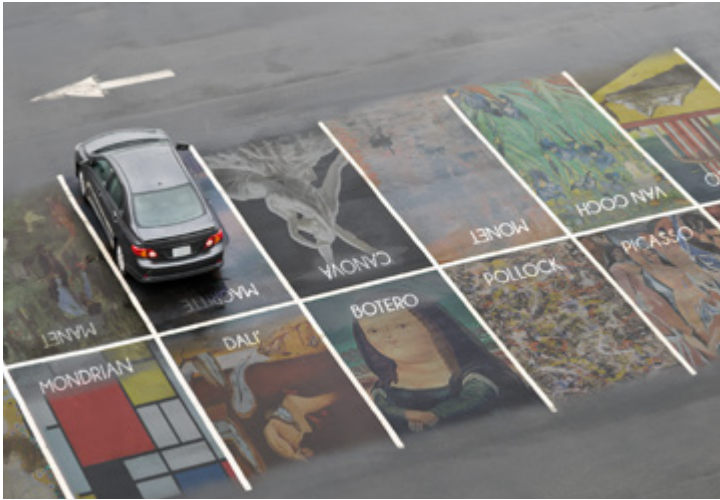
Il nostro punto chiave sarà la ricerca della socializzazione. **La socializzazione è un processo di apprendimento e trasformazione dell'individuo** (legati all'acquisizione di ruoli, opinioni, valori, abilità e schemi di comportamento). In ambito lavorativo, parliamo di socializzazione come un insieme di processi formali e informali, d'interazione e di apprendimento, che portano una persona ad acquisire capacità, valori, credenze e atteggiamenti utili a partecipare come **membro attivo di un gruppo sociale.**

I punti cardine di tutto il progetto saranno proprio **l'interazione dei dipendenti e l'intrattenimento**, il tutto coordinato dall'inserimento di opere d'arte nella quotidianità aziendale, che faranno da pilastro e da cornice a questo processo. L'obiettivo finale di TROVAR[TE] è quindi quello di migliorare la strategia di apprendimento, dove imparare non è una mera memorizzazione, bensì **una comprensione interiorizzata data attraverso il gioco.**



Ideato da:

Consoli Martina
Jaforte Cristiana
Negri Alessia
Pagnoni Elena



Sentirsi p(Arte)

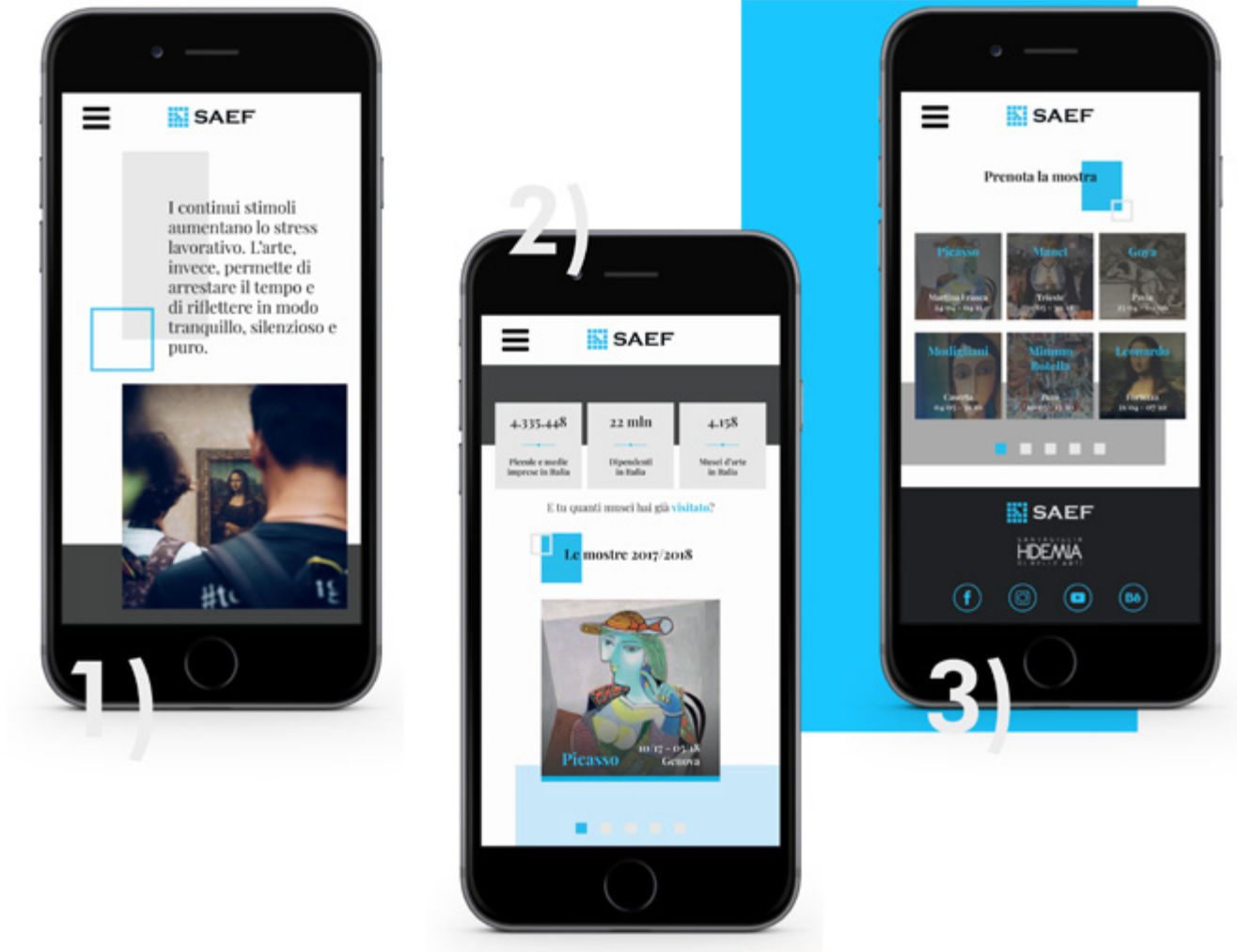
24

Lavoro segnalato e premiato dalla Giuria del concorso

Abbiamo deciso di integrare letteralmente le opere più curiose nella vita lavorativa di ogni giorno: dalla sala caffè, alla sala relax, all'ufficio, al bagno...

Come sosteneva Pablo Picasso, «**L'arte scuote dall'anima la polvere accumulata nella vita di tutti i giorni**». Per questo motivo occorre incitare ogni lavoratore a partecipare attivamente alla scoperta dell'arte, in modo da migliorare la riflessione sul proprio stile di vita e, di conseguenza, **anche quello lavorativo**. Vicino alle riproduzioni di opere d'arte collocate in azienda è presente anche un QR Code che porta a una landing page delle mostre d'arte più influenti d'Italia, con la possibilità di prenotare velocemente la visita ritenuta più interessante.

L'obiettivo è **rendere l'opera d'arte parte integrante degli spazi di tutti i giorni e, allo stesso tempo, permettere al dipendente di Sentirsi PARTE del dipinto, suscitando in lui la voglia di scoprirne di più**. Per navigare nella landing page basta fotografare il QR Code posizionato accanto all'opera installata in ogni parte di vita quotidiana dell'ufficio. Il logo di SAEF l'abbiamo trasformato volutamente in azzurro e segue l'intera immagine coordinata della landing page. Questo colore ha l'obiettivo di suscitare sensazioni di benessere, rilassamento e purezza.



Ideato da:

Brivio Ester
Gardumi Alessia

