PROGETTI INNOVATIVI

Con CardZbox lo smartphone diventa un gioco da tavolo

PISA

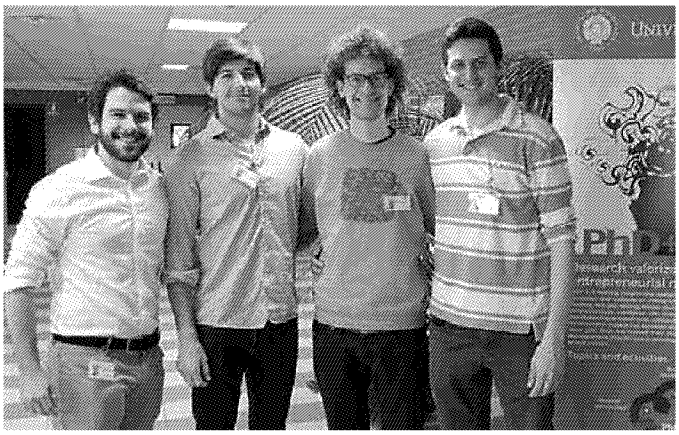
Giocare con gli smartphone, ma senza perdere il contatto fisico con gli altri partecipanti. È l'idea alla base di "cardZbox", che si è aggiudicata l'edizione di quest'anno del PhD+, il programma dell'Università di Pisa per la valorizzazione dei risultati della ricerca e lo sviluppo di progetti innovativi.

Il telefono cellulare in questo caso si usa come pretesto per stare insieme, visto che serve a scaricare una app che permette di giocare ai giochi da tavolo usandolo come unico pezzo del gioco.

Per fare una partita non c'è bisogno di portare con sé scatole o mazzi di carte.

L'innovatività dell'idea consiste proprio in una sorta di ritorno al futuro, l'introduzione di una pratica sociale che non esiste ancora: usare il telefono come pretesto per stare con gli altri e comunicare dal vivo, invece che per isolarsi e comunicare in modo mediato.

«Abbiamo appena concluso - spiega Paolo Ferragina, prorettore alla ricerca applicata e all'innovazione - sei anni di grandi soddisfazioni legate ai risultati ottenuti con questo percorso formativo che ha costituito l'asse portante di molte iniziative del nostro ateneo nell'ambito del trasferimento tecnologico e della valorizzazione della ricerca».



Il team di cardZbox

«I risultati - prosegue – riguardano non solo le numerose spin-off, ma più in generale la diffusione dello spirito imprenditoriale tra gli oltre 600 studenti che hanno partecipato al PhD+ e hanno avuto come ricaduta un incremento della visibilità dell'ateneo sia in Italia che all'estero nell' ambito della valorizzazione della ricerca e dell'innovazione. È anche per questo che il nostro percorso formativo ha ottenuto dal governo il riconoscimento come una Best Practice italiana».

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.