

UN'OPPORTUNITÀ UNICA

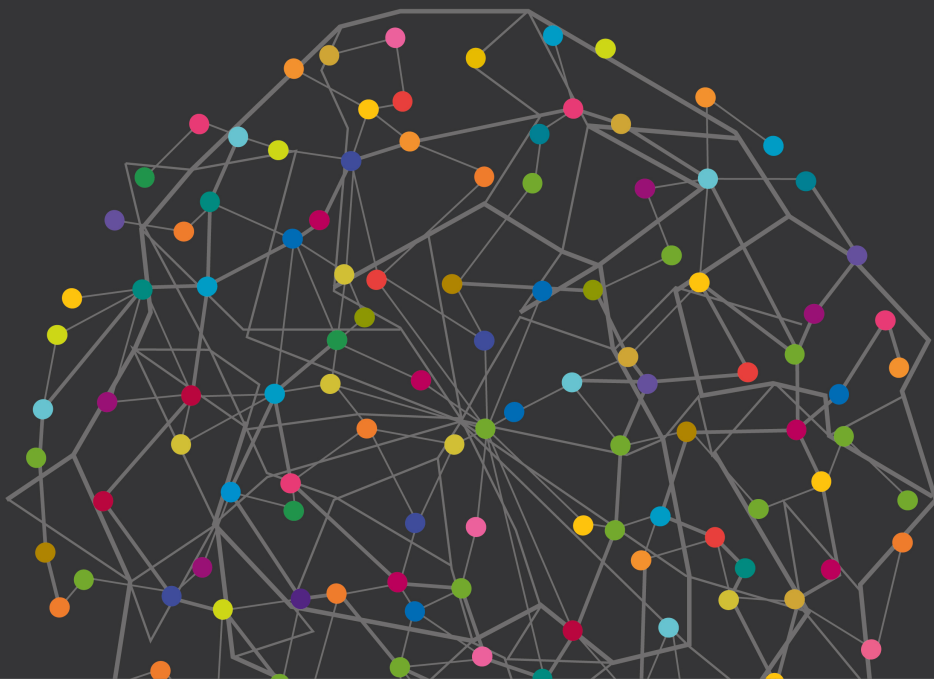
Le **nuove forme di partecipazione**, nate dall'interazione tra le tecnologie dell'informazione e le comunità di cittadini, permettono di raccogliere **dati sulle dinamiche delle nostre società**, incentivare la consapevolezza e stimolare comportamenti virtuosi.



Le **nuove piattaforme di gioco e partecipazione** stanno diventando rapidamente veri e propri laboratori di sperimentazione e ricerca. I giochi online vengono infatti usati in molti casi per fare cose utili, anche per fini scientifici.

VISITA EXPERIMENTAL TRIBE,
LA NOSTRA PIATTAFORMA DI GIOCO SU WWW.XTRIBE.EU

Negli ultimi anni, gli **strumenti teorici e di modellizzazione** sviluppati da fisici, matematici, informatici e studiosi di scienze umane, rafforzati dalla **capacità di analizzare e visualizzare enormi moli di dati**, hanno raggiunto la maturità sufficiente per affrontare le sfide delle nostre società complesse.



IL PROGETTO



Da sempre, il "nuovo" sfida la naturale tendenza degli esseri umani a prevedere e controllare gli eventi futuri.

Creatività e innovazione sono elementi chiave in moltissimi settori e discipline in quanto rappresentano il motore principale attraverso cui esplorare nuove soluzioni in ambienti imprevedibili e in continua evoluzione.

VISITATE IL SITO DEL PROGETTO WWW.KREYON.NET

L'obiettivo del **PROGETTO KREYON** è quello di trovare e quantificare le tracce dei processi di innovazione nelle attività umane, fornire strumenti quantitativi e modelli matematici per misurare tali processi, e ideare esperimenti in cui poter osservare e analizzare il modo in cui funziona la creatività.

IL PROGETTO KREYON
È STATO REALIZZATO GRAZIE A:



SI PUÒ MISURARE LA CREATIVITÀ

*Nei tempi antichi,
quando le persone inventavano
una nuova funzione, avevano
in mente qualcosa di utile.*

lo ha detto Henry Poincaré

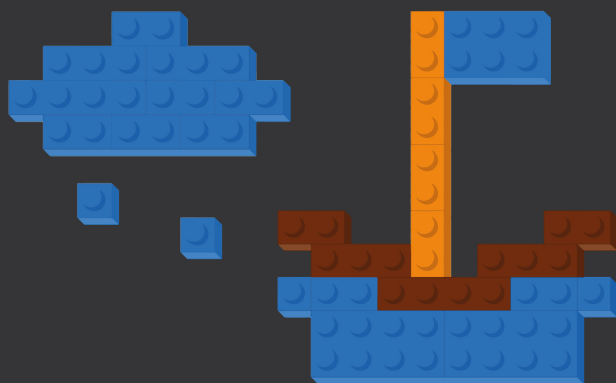


Uno degli obiettivi del **PROGETTO KREYON** è quello di concepire esperimenti
per osservare la creatività umana all'opera
e **quantificare l'irrompere del nuovo e utile.**

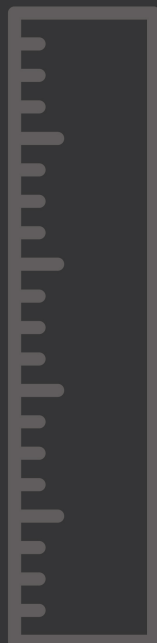
GLI AMBITI SONO TANTI:

ricerca scientifica, apprendimento, arti, tecnologia, innovazione sociale...

DUE ESEMPI DURANTE I KREYON DAYS:



LEGOPIXEL ART



(CREASTORIA



KREYON
CREATIVITY AND INNOVATION DYNAMICS

CREASTORIA

L'EVOLUZIONE DELLE STORIE COLLABORATIVE



GIOCO E
PARTECIPAZIONE

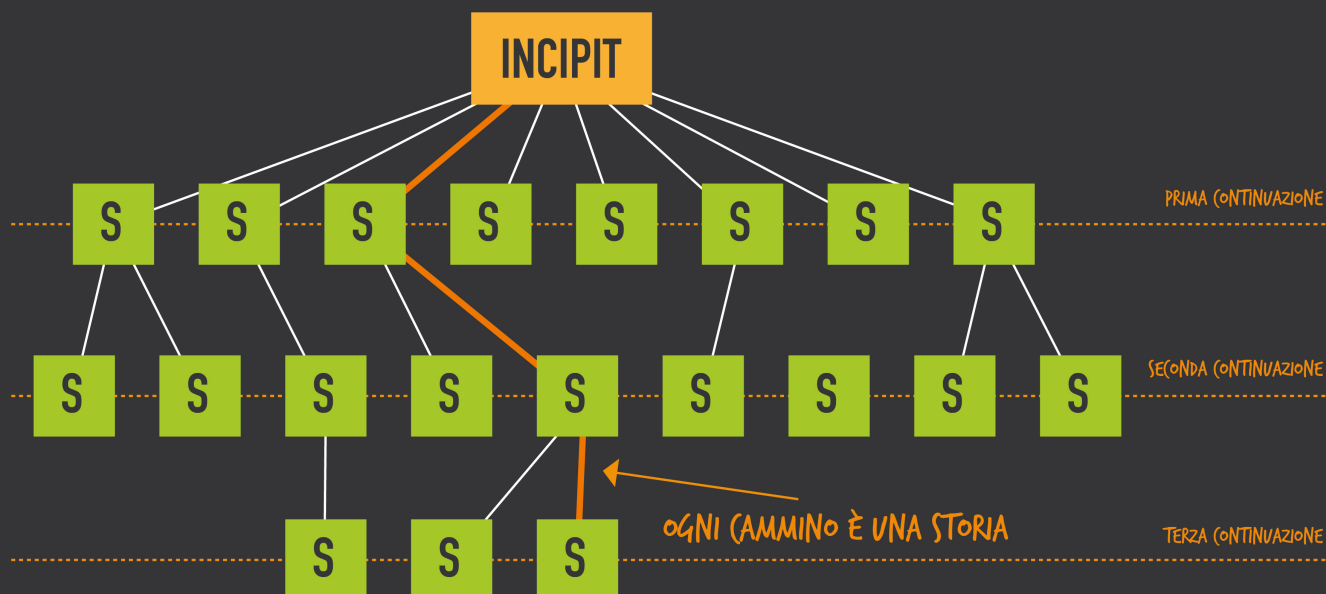
Creastoria permette di creare alberi di storie che si biforcano ad libitum.

Ogni giocatore può decidere quale storia continuare tra le varie proposte.

In questo modo non soltanto si introducono nuovi filoni di storie ma, implicitamente, si associa valore ai contributi di altri giocatori.

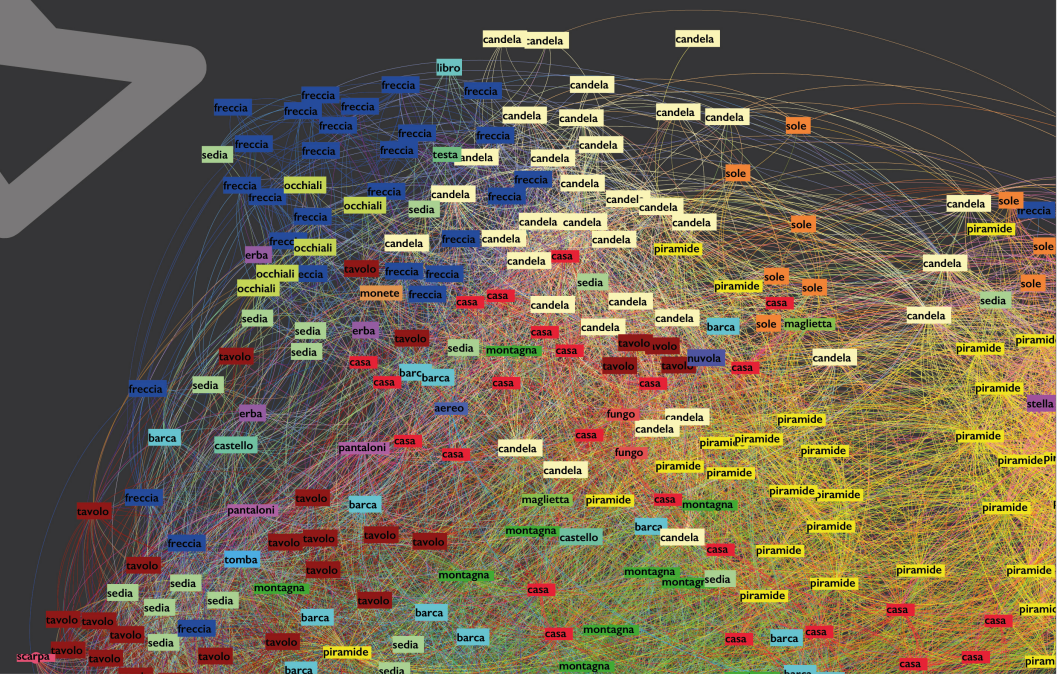
È così che Creastoria permette di misurare la divergenza delle storie e di quantificare la nozione di creatività, intesa come combinazione di novità e valore.

STORIA EVOLUTIVA DELLE (REAZIONI)



A 3D illustration of a small, colorful structure made of interlocking plastic blocks. The structure features a central vertical column of orange blocks, flanked by blue blocks, and a base of brown and blue blocks.

(COME RAPPRESENTERESTE IL CONCETTO DI "BARCA"
CON POCCHI MATTONCINI LEGO?
COME REINVENTERESTE LA NOZIONE STESSA DI "BARCA"?)



SULLE TRACCE DEL NUOVO

SCIENZA
DEI DATI

Reperire dati sulla nascita e l'evoluzione delle idee sarebbe stato estremamente difficile fino a qualche anno fa. Tuttavia l'avvento dell'Era dell'Informazione ha reso tutto più semplice.

Le tecnologie dell'informazione hanno portato quello che a volte viene definito come un "diluvio di dati".

Ecco alcuni esempi di dati su cui il **PROGETTO KREYON** sta lavorando:

ADOZIONE DI
PAROLE NUOVE

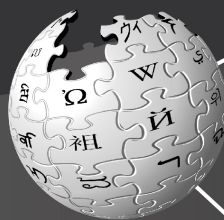
Project
Gutenberg

BREVETTI

NUOVI #HASHTAGS



NUOVI CONTRIBUTI
SU WIKIPEDIA



NUOVO SOFTWARE LIBERO



EVOLUZIONE DELLA
(INEMATOGRAFIA



last.fm

EVOLUZIONE MUSICALE

ADIACENTE POSSIBILE

*L'affascinante osservazione
sull'adiacente possibile
è che i suoi confini si modificano
man mano che li esploriamo.*

lo ha detto Stuart Kauffman



SISTEMI
COMPLESSI

Consiste di tutte quelle cose (a seconda del contesto queste potrebbero essere idee, molecole, genomi, prodotti tecnologici, ecc.) che **sono ad un passo da ciò che realmente esiste**, e quindi possono derivare da modifiche incrementali e ricombinazioni di materiale esistente.

REALE

POSSIBILE

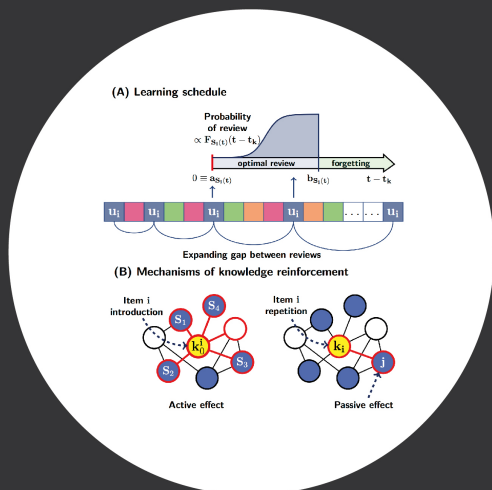
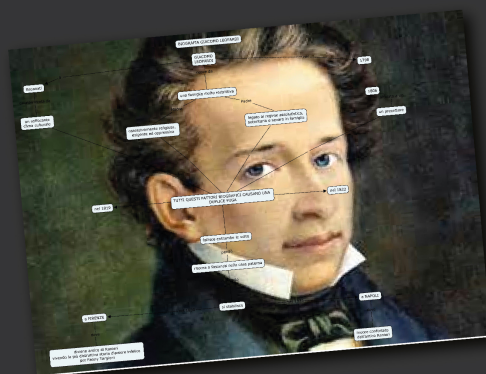


APPRENDIMENTO E INNOVAZIONE

*Se ci si pensa un po',
si realizza che i bambini che inizieranno
la scuola nel 2016 andranno in pensione
presumibilmente nel 2076.
Nessuno ha la benchè minima idea di come sarà
il mondo tra cinque anni.
Ciononostante sappiamo che dobbiamo educarli per quello.
lo ha detto Ken Robinson*



**Apprendimento come esplorazione
di uno spazio: fisico, biologico o concettuale...**



**...in cui nuovi elementi
entrano costantemente in gioco**

**e in cui ognuno di noi formula ipotesi
e disegna un cammino di apprendimento.**

