



SIMONE BELLANCA

Account e Project Manager, Zeranta Edutainment

Tecnico della comunicazione d'impresa si laurea in drammaturgia teatrale con una tesi sperimentale che studia le relazioni fra spazio, territorio e strutture narrative nelle opere di Celestini. Inizialmente lavora come programmatore in Tsf area qualità; come videomaker nel gruppo di architettura Tspoon e come progettista multimediale in Play!. Terminato il master in comunicazione diventa progettista educativo in EllesseEdu nel campo della Csr. Infine approda in Zeranta come project manager.



PAOLA GUARNIERI

Giornalista e Autrice Zeranta Edutainment

Giornalista nei settori Radio, web e carta stampata segue con particolare interesse i settori cultura, società e new media. Ho lavorato in diverse redazioni Rai coprendo tutti gli ambiti dell'informazione e dell'approfondimento, da quello politico-istituzionale a quello economico, culturale, sociale, europeo. Gestisco un blog a tematica europea (<http://ueb.blogosfere.it>) con l'idea di portare alla luce buone pratiche di vita creativa, per migliorare il quotidiano e aprire la mente al nuovo.



CARLO INFANTE

Managing Director Urban Experience

Carlo Infante è libero docente di Performing Media nelle Università, Accademie e altre agenzie formative che tendono ad interpretare l'Innovazione attraverso l'uso sociale e culturale dei nuovi media. Ha diretto, negli anni Ottanta, festival come Scenari dell'Immateriale a Narni dove è nato il fenomeno del videoteatro, condotto (anche come autore) trasmissioni radiofoniche su Radio1 e Radio3, televisive come Mediamente.scuola su Rai3, satellitari-live set come FuturChannel su Stream e, nel 2009, la trasmissione Salva con Nome su Rai-news24. Come progettista culturale ha curato molteplici progetti sulle modificazioni antropologiche dettate dall'evoluzione tecnologica, con un'attenzione forte all'ambito educativo (ha collaborato, tra gli altri, con Ministero alla Pubblica Istruzione, TIN-webscuola, CNR, nel 1994 ha curato un MediaLab per la Biennale dell'Adolescenza a Cagliari e nel 1996 Il Futuro Digitale a Torino), alle mutazioni dei linguaggi (Scrittura Mutante al Salone del Libro, ADE-Art Digital Era al Festival Inteatro di Poverigi, ...) e alla creatività sociale delle reti (Palestre di cittadinanza digitale con Libera, nomi e numeri contro le mafie e Cantieri di urban experience). Autore, tra l'altro, di Educare on line (1997, Netbook), Imparare giocando. L'interattività tra teatro e ipermedia (Bollati Boringhieri, 2000), Edutainment (Cop Italia, 2003), Performing Media. La nuova spettacolarità della comunicazione interattiva e mobile (Novcentolibri, 2004), Performing Media 1.1 Politica e poetica delle reti (Memori, 2006) e di molti altri saggi e articoli per più testate (tra cui NOVA-Sole24ore).

ZERANTA, DUE ZERI CHE AGGIUNGONO VALORE

Zeranta o “00” è la doppia cifra che non ha valore in sé, ma lo dà in modo esponenziale a chi le sta al fianco. Un doppio zero che fa pensare alla farina di grano tenero, essenziale per preparare dolci o al time code che dà inizio ad un nuovo progetto.

È l’istante esatto dell’avvio, quando affiorano le prime intuizioni. Un attimo, ed è già arrivato “01”.

Come un time code che procede velocemente da zero a infinito, così il gruppo Zeranta lavora per accelerare la crescita personale e professionale degli individui e dei loro gruppi di riferimento.

È ciò che chiamiamo edutainment, una forma di intrattenimento finalizzata ad educare e a divertire insieme.

Zeranta è una fabbrica di edutainment che ricerca, inventa e realizza nuovi format di comunicazione: produzioni audiovisive per i media generalisti, per le corporate tv, le istituzioni e l’editoria. Ma anche format per eventi, spettacoli teatrali e percorsi sensoriali. In pratica tutte le nuove metodologie che favoriscono un apprendimento divertente.

L’esperienza diretta nella produzione cinematografica, televisiva e teatrale, unite alla conoscenza delle metodologie di apprendimento espresse in oltre quindici anni di lavoro nei processi organizzativi e formativi, ci permettono di essere una delle società maggiormente specializzate in Italia nella produzione di edutainment.

Alla base della nostra ricerca c’è lo storytelling, una tecnica narrativa che, attraverso il racconto, permette di trasmettere esperienze e creare fiducia. Viene utilizzato nell’intrattenimento, nell’insegnamento e nella formazione per promuovere e pubblicizzare, ma anche per condividere valori e favorire la partecipazione e l’identificazione.

Fare storytelling significa unire all’informazione l’emozione coinvolgendo, a livello profondo, il target di riferimento.



Questo permette di rafforzare l’identità di un’azienda realizzando un prodotto che può essere allo stesso tempo uno strumento di comunicazione istituzionale, di brand experience o di change management. Inoltre lo storytelling consente di raccontare l’azienda a un’audience diversa dai soli consumatori con chiari riferimenti ai suoi valori, prodotti e alla sua mission.

Attraverso le varie declinazioni dello storytelling la nostra ricerca si è evoluta fino a sperimentare le diverse forme dell’entertainment, dalle web series al teatro d’impresa, dall’edugaming ai giochi di ruolo.

Un’esperienza decennale ci permette di utilizzare tecniche di formazione dell’attore

(immedesimazione, concentrazione, ascolto) applicandole a modelli di sviluppo delle competenze manageriali e professionali come la leadership, il team work, il sense making, il public speaking, le tecniche di vendita, il customer satisfaction e il diversity management.

Attraverso il coinvolgimento della sfera emotiva dei partecipanti vogliamo stimolare un processo di

consapevolezza rispetto alle aree di miglioramento del singolo e del team, sviluppando una reale motivazione al cambiamento e alla collaborazione.

Siamo specializzati nella produzione di format in aula che, grazie ad action learning, corporate blog, social network e videotutorial, trasformano la lezione classica in un laboratorio. L’aula si espande, prima e dopo, per aumentare i risultati e la continuità didattica e diventare un vero laboratorio, una palestra formativa dove i partecipanti sperimentano uno stile di apprendimento divertente che “allena” le competenze critiche e rafforza le nozioni acquisite.

Sono questi i nostri ingredienti che, usati nel modo giusto, consentono di raggiungere gli obiettivi richiesti nell’ambito del team building, del change management, della corporate e brand experience. Abbiamo già realizzato decine di interventi e prodotti in aziende multinazionali e medie imprese italiane utilizzando le diverse metodologie e tecnologie a disposizione.