

From Audience to Player — and Back Again

Gamification, Gaming & Branded Engagement

Il gaming trasforma l'audience da spettatrice a partecipante attiva. Ma il vero valore per i brand nasce quando ciò che accade nel gioco ritorna nella relazione: genera contenuti, dati, community, comportamenti e nuove occasioni di engagement. Il modulo esplora come game design, gamification e branded gaming possano creare questo ciclo continuo tra **fruizione, partecipazione e ritorno alla marca**, trasformando il Branded Entertainment in un sistema esperienziale capace di evolvere nel tempo.