



Programma del convegno
Scientific Thought in Animation and Comics

Il convegno prevede dieci conferenze generali di un'ora su invito, e quattordici contributi di mezz'ora, soggetti ad approvazione del comitato organizzatore:

	LUN 3	MAR 4	MER 5
9:30	Registrazione	Arena	Bellavia
10:00	Saluti	Arena	Bellavia
10:30	Terrone	Break	Break
11:00	Terrone	Gadducci	Contributi A
11:30	Break	Gadducci	Contributi B
12:00	Contributi A	Contributi C	Contributi C
12:30	Contributi B	Contributi B	Contributi A
15:30	Tortoriello	Natalini	Danesi
16:00	Tortoriello	Natalini	Danesi
16:30	Break	Break	Break
17:00	Bellano	Todesco	Sbaragli
17:30	Bellano	Todesco	Sbaragli
18:00	Contributi C	Contributi A	Contributi B
18:30	Contributi A	Contributi B	Contributi C
	Attività sociali	Cena sociale	Chiusura

I contributi dei delegati sono distribuiti sulle seguenti aree:

- A) Didattica della matematica nel cinema d'animazione o nel fumetto; Documentari animati scientifici: estetiche e teorie; Sociologia della scienza nel cinema animato e nel fumetto.
- B) Informatica ed animazione: tecnologie ed estetiche; Elementi matematici ed informatici nel cinema animato o nel fumetto; Storia dell'informatica nei rapporti con l'animazione o il webcomics
- C) Linguaggi logici e semiotici della matematica applicati al cinema animato o al fumetto; Filosofia della scienza, cinema animato e fumetto; Mente e cinema: il ruolo dell'animazione e del fumetto- Architetture cognitive tra cinema animato e pensiero matematico.