

## Università di Napoli L'Orientale per Comicon

### Programma incontri a cura di Antonio Di Napoli (Sala Hiroba)

#### 1) 30 aprile 2026, 12:00-13:00

**Narrazioni in trasformazione: letteratura, manga e gaming nell'universo pop giapponese**

**Relatori e relatrici: Proff. Gala Maria Follaco, Giuseppe Giordano, Claudia Iazzetta**

L'intervento esplorerà il dialogo tra letteratura giapponese, classica e moderna, e le forme espressive della cultura pop contemporanea, come manga e videogiochi. Attraverso esempi significativi, si osserverà come temi, archetipi e strutture narrative della tradizione letteraria continuino a influenzare l'immaginario e le narrazioni dell'universo pop giapponese.

#### 2) 3 maggio 2026, 17:00-18:00

**Il giro del Medio Oriente e dell'Iran attraverso il fumetto**

**Relatrici: Proff. Francesca Bellino e Natalia Tornesello**

Un viaggio a fumetti attraverso il Medio Oriente e l'Iran per raccontare il Novecento e il presente della regione. Tappa dopo tappa, *graphic novel* e opere illustrate diventano chiavi di lettura per esplorare storia, identità e grandi questioni sociali e politiche, dal genere ai diritti fino alla sostenibilità.

### Programma Stand UniOR (Asian Village):

#### 30 Aprile 2026

Ore 10:00-12:00

**Diventa un maestro di Pokémon in ungherese: PokéLab creativo (A cura della Prof.ssa Judit Papp e del Dott. Francesco Petrucci)**

Ore 14:00-17:00

**Workshop: Orientale: Maschere e Cultura Giapponese (*Godot Engine*) (A cura del Prof. Giuseppe Porzio e studenti Laurea magistrale in Saperi Umanistici e Tecnologie Digitali)**

#### 1° maggio 2026

Ore 10:00-13:00

**Workshop: Il gioco del *ttakji* (탁지치기) di *Squid Game* (a cura dei Dott. Song Minjae e Kim Soung-U)**

Ore 14:00-17:00

**Workshop: Archeologia e *Gamification* (a cura del Prof. Romolo Loreto, del Dott. Teodoro Coccozza e del Dott. Lucio Anwar Corrado)**

#### 2 maggio 2026

Ore 10:00-13:00

**Workshop: Crea una spilla *emoticon* in coreano (A cura del Prof. Andrea De Benedittis e del Dott. Kim Soung-U)**

Ore 14:00-15:30

**Workshop: AI vs Umano: una sfida di riconoscimento linguistico su testi Manga, K-Pop, letteratura asiatica (A cura del Corso di laurea magistrale in Saperi Umanistici e Tecnologie Digitali)**

Ore 15:30-17:00

**Workshop: *Sorting Hat* in Python: scopri la tua Casa di Harry Potter (A cura del Corso di laurea magistrale in Saperi Umanistici e Tecnologie Digitali)**

**3 maggio 2026**

*Ore 10:00-13:00*

**Crea una spilla *emoticon* in coreano (A cura del Prof. Andrea De Benedittis e del Dott. Yang Hyerin)**

*Ore 14:00-15:30*

**Workshop: Cyber-Adventure: Bandit0 Challenge (A cura del Corso di laurea magistrale in Saperi Umanistici e Tecnologie Digitali)**

*Ore 15:30-17:00*

**Workshop: Prompt Engineering & Agenti AI: Il Caso HERA (A cura del Corso di laurea magistrale in Saperi Umanistici e Tecnologie Digitali)**

**(In collaborazione con tutor e referenti Orientamento):**

**6. VR Orientamento: L'Ateneo su *Spatial* (A cura del Corso di laurea magistrale in Saperi Umanistici e Tecnologie Digitali)**

Utilizzo della Realtà Virtuale per esplorare uno spazio digitale creato su *Spatial*. Gli utenti troveranno stand virtuali dei vari corsi di studio, con un NPC (stile "Tom Nook") che spiega brevemente l'offerta formativa. Un modo immersivo per fare orientamento anche per chi non può visitare fisicamente tutte le sedi.

**7. StageFinder: Trova il tuo Tirocinio (A cura del Corso di laurea magistrale in Saperi Umanistici e Tecnologie Digitali)**

Demo del portale creato con *WordPress* per supportare gli studenti nella scelta del tirocinio. Attraverso un test rapido, l'algoritmo suggerisce il percorso più adatto alle inclinazioni del candidato. Mostrare l'utilità pratica del *Web Design* e della gestione dati per i servizi agli studenti.