

La Regione Lazio al Rome VideoGameLab 2019

Programma 10/05/19

09:30	Registrazione partecipanti
10:00	<p>Apertura dei Lavori</p> <p>Benvenuto Istituzionale della Regione Lazio:</p> <ul style="list-style-type: none">• Gian Paolo Manzella, Assessore Sviluppo economico e Attività produttive Regione Lazio <p>PRIMA PARTE [Panel in plenaria]</p> <p>“Promuovere i beni culturali attraverso i videogiochi”</p> <ul style="list-style-type: none">• “I giochi seri e la cultura” - Marco Accordi Rickards e Micaela Romanini – Symbola, Fondazione per le Qualità Italiane• “Come sono diventato un divulgatore digitale” - Paco Lanciano• “La rivincita degli Etruschi” - Maurizio Ambrosio, Entertainment Game Apps Ltd <p>Sessione per le imprese e progetti di valorizzazione dei Beni Culturali attraverso la <i>gamification</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Presentazione dei luoghi del progetto Atelier ABC Lazio<ul style="list-style-type: none">• <i>Progetto “Phoenix”</i>• <i>Progetto “Live Museum, Live Change”</i>• Presentazione dei progetti di gamification per i Luoghi della Cultura del DTC Lazio<ul style="list-style-type: none">• <i>Presentazione del Gamification Lab del Digilab Sapienza – Emanuele Panizzi Facoltà di Ingegneria dell'Informazione, Informatica e Statistica Dipartimento di Informatica, Università di Roma “La Sapienza”</i>• <i>Applicazione mobile “MAN Roma” per il Museo di Antropologia della Sapienza - Marco Raoul Marini, Dipartimento di Informatica, Università di Roma “La Sapienza”</i>• <i>Progetti del corso di Gamification - Francesco Lutrario - Corso di Laurea in Informatica, Università di Roma “La Sapienza”</i>• <i>Master in Comunicazione dei Beni Culturali - Elena Ippoliti, Dipartimento di Storia disegno e restauro dell'architettura, Università di Roma “La Sapienza”</i>• <i>Heritage Go - Michela Cigola, Dipartimento di Ingegneria Civile e Meccanica, Università degli Studi di Cassino</i>• <i>Flash Cards - Giuseppe Gelfusa, Corso di Laurea Magistrale in Informatica, Università di Roma “La Sapienza”</i> <p>Premiazione della Challenge “Lazio, eterna scoperta” - proiezione dei video e proclamazione del progetto vincitore</p>

SECONDA PARTE [Saranno svolte in parallelo 2 sessioni di Networking]

Sessione A: Tavoli Tematici di approfondimento e **Matchmaking** “Cultura incontra tecnologia” che catalizzeranno domanda e offerta di progetti di *gamification* per i Luoghi della Cultura in un momento di confronto e discussione con orientamento al business;

Sessione B: Tavolo di **Design Thinking** dove giovani Sviluppatori di Videogame del gamification Lab - Digilab della Sapienza incontreranno i titolari dei Luoghi della cultura del Lazio in una sessione di generazione di idee di gamificazione per valorizzare e creare engagement nel visitatore dei Beni culturali.

13:30

Conclusione lavori