

LA RELAZIONE A SCUOLA, IN PRESENZA E A DISTANZA LA PARTECIPAZIONE NELL'ERA DIGITALE

Artista: Valeria Schino. Società AgeOfGames.
Progetto: www.videogamesandhighculture.com



INDIRE ISTITUTO NAZIONALE DOCUMENTAZIONE INNOVAZIONE RICERCA EDUCATIVA

A.R.T.I.
ASSOCIAZIONE DELLE RETI TEATRALI ITALIANE

Teatro Pubblico Pugliese



Consorzio Regionale per le Arti e la Cultura

in collaborazione con



APULIA DIGITAL MAKER



LA RELAZIONE A SCUOLA, IN PRESENZA E A DISTANZA

LA PARTECIPAZIONE NELL'ERA DIGITALE

a cura della **Fondazione ITS Apulia Digital Maker**

Laboratori formativi per conoscere e sperimentare il ruolo del digitale all'interno della relazione di apprendimento e della partecipazione/produzione artistica

Sessioni a cura della Fondazione ITS Apulia Digital Maker: esperienze, progetti e case studies nel campo della valorizzazione del patrimonio culturale attraverso le tecnologie d'innovazione presentate da aziende del settore ICT.

La **Fondazione ITS Apulia Digital Maker** opera nell'area ICT (Information and Communications Technology) in Puglia e rientra nel sistema nazionale dell'istruzione terziaria professionalizzante, post-diploma, promossa dal Miur e dalle Regioni. L'istituto è anche Centro di Trasferimento Tecnologico in ambito Industria 4.0, riconosciuto dal Ministero dello Sviluppo Economico e ha sedi a Bari, Foggia, Lecce, Taranto, Molfetta (Ba) e Cagnano Varano (Fg).

L'Apulia Digital Maker risponde alla crescente richiesta di nuove figure professionali con skills nel settore High-tech, attraverso un'offerta formativa incentrata sull'utilizzo e sviluppo di soluzioni e sistemi d'innovazione tecnologica e digitale nel campo del Software development, dell'Internet of things, Realtà Aumentata e virtuale, Grafica e animazione 3D, marketing e comunicazione digitale, Digital video design, VFX. Un polo nevralgico di raccordo di energie e idee finalizzate a proiettare un eterogeneo insieme di contesti produttivi, sociali e culturali, nel mondo dell'Innovazione di respiro europeo.

Sito: apuliadigitalmaker.it



CALENDARIO

Sabato 23 aprile 2022 / ore 9.00-14.00

BARI. Piazza Aldo Moro 37

Interventi:

Nicolangelo de Bellis, CEO Hgv Italia

Michele Botticelli, Team Leader Divisione sviluppo 3D Mediafarm

Fabio Belsanti, CEO AgeOfGames

Sabato 30 aprile 2022 / ore 9.00-14.00

FOGGIA. Comtainer – officine audiovisive, Via San Severo km 2

Interventi:

Sacha Biagio Virgilio, Vice presidente Broadcast Digital Service

Nicolangelo de Bellis, CEO Hgv Italia

Michele Botticelli, Team Leader Divisione sviluppo 3D Mediafarm

Sabato 7 maggio 2022 / ore 9.00-14.00

LECCE. Palazzo Vernazza, Vico Vernazza 8

Interventi:

Francesco Gabellone, Architetto e ricercatore CNR NANOTEC, consulente Technè

Michele Botticelli, Team Leader Divisione sviluppo 3D Mediafarm

Paolo Babbo, Presidente Artwork

Ogni sessione prevede la partecipazione di referenti Teatro Pubblico Pugliese.

Gli incontri saranno coordinati da Valentina Scuccimarra, Responsabile Comunicazione ITS
Apulia Digital Maker

È possibile partecipare al singolo modulo compilando entro le ore 12.00 di giovedì 21 aprile
il form al seguente link <https://forms.gle/FQWosnK223BCLnf59>



LE AZIENDE

BROADCAST DIGITAL SERVICE

Speaker: Sacha Biagio Virgilio, Vice presidente

La Broadcast Digital Service è una Factory polifunzionale, fondata a Roma nel 1994, con una trentennale esperienza nella costruzione e assemblaggio di regie audiovisive e di commercio in sistemi multimediali, Studi Virtuali, Studi di Realtà Aumentata e Realtime VFX for Film & TV. Da oltre dieci anni ha allargato i focus su due nuove sezioni: Produzione & Creative Lab per garantire team altamente qualificati, in grado di sviluppare idee, contenuti e format ad alto contenuto tecnologico per importanti realtà audiovisive (es. Ulisse, Super Quark, Report, elezioni live RAI e La7, Live events Lancia, Philip Morris, Real Time e molti altri).

HGV ITALIA

Speaker: Nicolangelo De Bellis, CEO

Da oltre trent'anni la HGV Italia è presente nel mondo della comunicazione, con particolare riferimento al settore dell'innovazione tecnologica nella progettazione di soluzioni per promozione dei beni culturali. Ad oggi, l'HGV ha realizzato numerosi allestimenti multimediali in tutta Italia per valorizzare Musei, Castelli e siti archeologici, promuovendo intorno a sé un nutrito indotto di varie professionalità tra operai, tecnici, attori, scenografi, registi ed informatici. Alcuni progetti : Museo del Cinema e Museo di Santa Scolastica di Bari, Museo del Parco Nazionale del Vesuvio, Itinerario Manzoni, Lecco, Catello Carlo V Lecce, Ulisse il piacere della Scoperta, Parco Archeologico di Genoni, Astro Domus di Castelgrande, Museo della città di Terracina, Explor! Firenze, Castello Normanno Svevo di Sannicandro di Bari.

Sito: hgvitalia.it

AGE OF GAMES

Speaker: Fabio Belsanti, CEO&Lead Game Designer

Age of Games è una società operante nel settore del software interattivo d'intrattenimento educativo, storico-ricostruttivo e multimediale. Fondata nel 2001 a Bari, la società sviluppa e pubblica, tramite molteplici partner di distribuzione, a livello mondiale, software interattivi per console, personal computers, cellulari e Internet. Fabio Belsanti è CEO, fondatore e lead game designer di AgeOfGames&PMStudios e si occupa



LE AZIENDE

del management, design e sceneggiature di tutti i progetti sviluppati. Belsanti ha utilizzato con successo il game design in molti settori, creando servizi, prodotti e marchi educational per importanti aziende private come IBM (Historia Ludens) e enti pubblici come la Regione Puglia (EcoWarriors - www.ecowarriors.it) e INAIL (ScacciaRischi - www.scacciarischi.it). Nel 2018 ha creato un progetto di ricerca multidisciplinare che mira a studiare la teoria e la pratica dello sviluppo di giochi e videogiochi (www.videogamesandhighculture.com). Dal 2020 è docente nei corsi di "Game Design" all'interno del Corso di Laurea in "Innovative Technologies for Digital Communication" della Link Campus University di Roma. Laureato a Siena con il massimo dei voti in Storia, ha scritto libri, articoli e recensioni per riviste specializzate, sviluppando altresì molteplici progetti multimediali d'ambito culturale.

Sito: ageofgames.net

MEDIAFARM

Speaker: Michele Botticelli, Team Leader Divisione sviluppo 3D

Nata nel 2010 a Foggia, Mediafarm è una società che opera nel settore ICT, Comunicazione e New media e ha oggi sedi anche a Roma e Lecce. Sintonizzata sulle nuove frequenze della Comunicazione 4.0, è tra i soci delle ITS Academy Apulia Digital Maker e Lazio Digital di Roma, fondazioni che propongono corsi di alta formazione nel settore delle Tecnologie dell'Informazione e Comunicazione. La sua offerta professionale è ampia: dalla realizzazione di soluzioni integrate per l'advertising alla ricerca e sviluppo new media, dalla progettazione web, software e app alla grafica e animazione 3D per VR e AR, dal gaming a servizi di management consulting ed education.

Dotata di infrastrutture informatiche e tecnologiche d'avanguardia - dispone del più grande Green Screen studio della Puglia, location esclusiva di virtual set per produzioni audiovisive d'innovazione - negli ultimi anni si è specializzata nella progettazione di servizi e prodotti hi tech per la valorizzazione del patrimonio culturale e artistico, come ad esempio la PhygitalExperiences del Visit Palazzo Vernazza (un tour in realtà aumentata e virtuale del monumentale edificio rinascimentale nel centro storico di Lecce), Arky. ArchaeologicalEducation Game con Ologrammi in 3D, e produzioni di app e game per editori di pubblicazioni per l'infanzia.

Sito: mediafarm.it

LE AZIENDE

TECHNÈ

Speaker: Francesco Gabellone, Architetto e ricercatore CNR NANOTEC, consulente Technè

Technè sas - Servizi per la comunicazione museale -sviluppa applicazioni che permettono la trasmissione della cultura attraverso l'uso delle nuove tecnologie per la comunicazione, la rappresentazione dei contesti antichi e la visualizzazione 3D.Le principali attività della società di Lecce:

Rilievo indiretto attraverso fotogrammetria digitale; Storytelling e strategie di comunicazione persuasiva in ambito museale; Video divulgativi con particolare riferimento alla realizzazione di scenari virtuali immersivi (stereoscopici); Applicazioni su base informatica per la fruizione e la conoscenza dei Beni Culturali; Catalogazione scientifica di contesti di interesse storico-archeologico-artistico e archeo-industriale; Studio ricostruttivo dei contesti antichi;Sviluppo di applicazioni su base 3D per la fruizione a distanza e il miglioramento dell'accessibilità culturale e cognitiva (Piattaforme di Realtà Virtuale con dispositivi attivi, fruizione on-site attraverso smartphones e videopano stereoscopici da cardboards, visori VR, ecc.)

Sito: technesas.it

ARTWORK

Speaker: Paolo Babbo, Presidente

La cooperativa sociale ArtWork opera nel settore dei beni e delle attività culturali ed è impegnata nella tutela, nella valorizzazione e nella salvaguardia di beni ecclesiastici della città di Lecce. Nata con l'obiettivo di creare opportunità per l'intero territorio, promuovendone il patrimonio storico artistico e favorendo lo sviluppo culturale e turistico, ArtWork intende, attraverso un team di esperti nella gestione dei beni culturali, valorizzare il territorio e incentivarne la conoscenza.ArtWork ha attivato diverse soluzioni d'innovazione tecnologica nella gestione dei servizi di touring, booking e story telling, promuovendo una fruizione d'avanguardia dei beni culturali. Attualmente sta lanciando il progetto UP!, l'installazione di un ascensore che accompagnerà i visitatori sul terzo registro del campanile dove sono presenti quattro balconi. Qui, saranno installati dei binocoli con sensori multimediali che permetteranno di riconoscere e indicare i principali punti di interesse del panorama.

Sito: artworklecce.it