



25 | 26 GIUGNO 2022



PLAY ALGHERO
LA CITTÀ SI METTE IN GIOCO
EVENTO DI LANCIO

25 GIUGNO 2022

Ore: 10.00-13.00

Dove: Largo Lo Quarter,
Fondazione Alghero
Sala Conferenze
Secondo Piano

**EVENTO LANCIO #PLAYALGHERO
E TAVOLA ROTONDA
INNOVARE LE CITTÀ ATTRAVERSO
LA GAMIFICATION**

PROGRAMMA

Ore: 10.00 SALUTI ISTITUZIONALI

DALLE 10.00 ALLE 11.15 PLAY ALGHERO-LA CITTÀ SI METTE IN GIOCO:
PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

Intervengono

- * Maria Giovanna Fara - Project manager Fondazione Alghero
- * Fabio Viola - Game designer
- * Nicolò Ceccarelli - Professore Associato Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica

DALLE 11.15 ALLE 11.30 COFFEE BREAK

DALLE 11.30 ALLE 13.00 TAVOLA ROTONDA

Come la gamification può contribuire alla valorizzazione del patrimonio culturale, al rilancio dei territori e alla creazione di nuovi prodotti turistici? Quale ruolo può avere l'esperienza ludica nella trasformazione degli spazi urbani, nello sviluppo e nel coinvolgimento del pubblico e nelle relazioni tra cittadini e visitatori?

Intervengono

- * Daniel Asmar - American University of Beirut

Daniel Asmar è professore associato di ingegneria meccanica presso l'Università americana di Beirut. Ha conseguito il dottorato di ricerca in Systems Design Engineering presso l'Università di Waterloo nel 2006 e le sue ricerche si concentrano su robotica e visione artificiale.

Si interessa di percezione visiva, navigazione e mappatura autonoma dei robot, rappresentazione e riconoscimento dell'ambiente, tecniche di incremento in archeologia e i metodi di segmentazione in Computer Vision, con più cento pubblicazioni su riviste e atti di conferenze.



Dal 2010, si interessa sempre più al patrimonio culturale digitale sfruttando le sue conoscenze informatiche per contribuire a risolvere i problemi in questo campo. Daniel è un membro dell'ASME, un membro senior dell'IEEE ed è stato il fondatore del capitolo congiunto libanese dell'IEEE in Robotica e automazione, Strumentazioni e misure e Sistemi di controllo. Daniel è membro del consiglio del World Economic Forum (WEF) su intelligenza artificiale, robotica e realtà virtuale e aumentata. Dal 2019, è project manager del progetto europeo MED GAIMS.

✱ **Fabio Viola** – Game Designer

Docente universitario, autore di saggi e designer di videogiochi. Fonda all'età di 22 anni la sua prima start up e lavora con Electronic Arts Mobile, Vivendi Games ed ad altre società internazionali di videogiochi su titoli iconici come Fifa, The Sims, Harry Potter. Studia gli impatti del gioco nella vita quotidiana e ha contribuito ad introdurre le logiche della gamification in aziende ed enti pubblici. E' coordinatore area gaming Scuola Internazionale di Comics di Firenze e fondatore di TuoMuseo, un collettivo di artisti specializzato in operazioni di valorizzazione del patrimonio culturale attraverso i videogiochi. Tra le sue ultime produzioni Father and Son per il Museo Archeologico Nazionale di Napoli con oltre 4.5 milioni di download, A Life in Music per il Teatro Regio di Parma e The Medici Game per gli Uffizi. È attualmente game designer per la Fondazione Alghero con un progetto pluriennale di infrastrutturazione ludica della città. Ha raccontato le nuove logiche del coinvolgimento in testi come "L'Arte del Coinvolgimento" (Hoepli 2017) ed il saggio in uscita "L'Era della Cultura Interattiva".

✱ **Andrea Ligabue** – Artistic Director Play Modena Festival

Andrea "Liga" Ligabue, noto come il Ludologo, è uno dei massimi esperti di giochi da tavolo in Italia. Direttore Artistico di Play - Festival del Gioco, si occupa da ormai più di 10 anni di gioco e giochi in ambito educativo. Consulente per il Centro studi Erickson, per cui ha scritto il volume "Didattica Ludica: competenze in gioco" è coordinatore della sezione GamER (Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia) del GAME Science Research Center di cui è anche membro del Comitato Scientifico.

Tiene da diversi anni un laboratorio sull'utilizzo del gioco da tavolo in ambito scolastico presso il corso di laurea in Scienze della Formazione Primaria dell'Università di Modena e Reggio Emilia. Membro della giuria internazionale dell'International Gamers Award e del Goblin Magnifico da anni si prodiga per la divulgazione della cultura ludica, grazie anche ad una rubrica settimanale su La Gazzetta di Modena e ad articoli e recensioni per siti e riviste internazionali. Nel 2021 fonda Ludo Labo, cooperativa con cui organizza Play - Festival del Gioco e sviluppa alcuni giochi da tavolo come La 24 Ore di Paperopoli (Panini), Impatto (Istituto di Oceanografia e Geofisica Sperimentale), Summit 2030 (Comune di Modena), Memorie Coloniali (Istituto Storico di Modena), Capitan Avis (Avis Toscana), Pixel (Istituto Nazionale di Astrofisica), Gioca abitualmente con adulti e bambini e possiede oltre 2500 tra giochi da tavolo e giochi di ruolo.



✦ **Elisa Ghisu - TaMaLaCà - Tutta mia la città**

Elisa Ghisu è socia fondatrice e amministratrice di “TaMaLaCà - Tutta mia la città”, impresa Spin-off sostenuta dall'Università degli Studi di Sassari che dal 2013 si occupa di sviluppare progetti, servizi e strumenti innovativi per migliorare la qualità della vita e promuovere i diritti urbani di tutti gli abitanti, a partire dalle persone e dai gruppi che ne hanno meno, con l'obiettivo di costruire città e quartieri a misura di tutti e di ciascuno, accogliendo i diversi modi di "funzionare" degli abitanti.

Laureata in Storia Moderna, master di II livello in Mediazione Culturale nei musei, Ghisu si occupa di giochi, eventi e storie per l'apprendimento ludico della città e dei territori, di didattica museale e di strumenti e processi innovativi per la partecipazione pubblica degli abitanti, con particolare riferimento a gamification e storytelling.

MODERA

✦ **Edoardo Colombo**

Autore di “Turismo MegaTrend” (ed. Hoepli), un libro su innovazione e trasformazione digitale nel turismo. Esperto nella Commissione di valutazione della “European Capitals of Smart Tourism” sul tema Digitalizzazione. Thematic Expert per il turismo nell'iniziativa Intelligent Cities Challenge della Commissione Europea. Alla Presidenza del Consiglio è stato consigliere della Task Force per l'Agenda Digitale e Consigliere di Amministrazione dell'Agenda per la Diffusione delle Tecnologie dell'Innovazione. Ha fatto parte del TDLab Laboratorio sul Turismo Digitale del Mibact e Consigliere per l'innovazione del Ministro del Turismo ed è stato coordinatore del portale nazionale del turismo.

Collabora con le Città dei Motori di ANCI per lo sviluppo del turismo motoristico. Fa parte del Cda di Valica, Trentino Holidays, Destination Italia e Olidata SpA ed è advisor di BTO Firenze, BTM Puglia e di Digitalia. Coordina Turismo Italiae think tank dedicato al turismo nato nel contesto di Cultura Italiae.

25 GIUGNO 2022

INAUGURAZIONE ORE 18.00

26 GIUGNO 2022

**ORE: 10:00 - 13:00 /
18.00 - 21:00**

**DOVE: PIAZZA SULIS,
TORRE SULIS, TORRE SAN GIOVANNI
CENTRO STORICO DI ALGHERO**

**#PLAYALGHERO - GIOCHI IN MOSTRA
GIOCA E SCOPRI IL PATRIMONIO
CULTURALE DEL MEDITERRANEO
INGRESSO GRATUITO**

- ✦ **Vivi le esperienze di gioco sviluppate nell'ambito del progetto MED GAIMS**
- ✦ **Incontra i game designer e scopri il processo creativo dietro lo sviluppo dei giochi**
- ✦ **Acquista i kit per giocare quando vuoi**
- ✦ **Scatta una foto con i nostri filtri Instagram e condividi la tua esperienza su @algheroturismo #PLAYALGHERO**



GIOCHI DISPONIBILI

PIAZZA SULIS

GIOCHI DAL LIBANO

* Mseilha Game

Mseilha Game è un gioco da tavolo ambientato nel castello di Mseilha, una fortificazione situata a nord del villaggio di Hamat, in Libano. I giocatori dovranno risolvere il misterioso caso dell'uccisione del governatore libanese avvenuta durante la notte: chi è l'assassino, dove ha avuto luogo il crimine e quale arma è stata usata?

* Sidon Board Game

Un gioco da tavolo competitivo di controllo dell'area tra due giocatori che lottano l'uno contro l'altro per prendere il controllo del castello marittimo di Sidone, in Libano, in un'ambientazione storica dell'epoca delle crociate con meccaniche di gioco che combinano il popolare gioco da tavolo del Risiko con strategie simili agli scacchi.

GIOCHI DALLA GIORDANIA

* Gadara Spinner

Un gioco da tavolo innovativo incentrato sulla storia e sul patrimonio locale, che mira a guidare i turisti verso i siti meno conosciuti della Giordania. Interamente basato sulla sorte e la fortuna, il gioco fa luce sui tesori nascosti dell'antica culla delle civiltà in modo ludico ed educativo.

TORRE SULIS

GIOCHI DALLA SPAGNA

* Agency of secrets

L'Agenzia dei Segreti è una piattaforma app che riunisce l'intera esperienza MED GAIMS nella città di Vilanova i la Geltrú. Sotto un ombrello narrativo incentrato sui segreti nascosti della città, gli utenti diventano agenti segreti e ottengono ricompense nell'app Agenzia dei Segreti.

* Underground. Corri attraverso i tunnel

La Biblioteca segreta dell'Agenzia è stata scoperta ed è in pericolo. Percorrete i tunnel di Vilanova i la Geltrú per concludere la vostra missione, ma attenti a non essere seguiti. Un caso di Realtà Virtuale per visitare i vecchi tunnel della città.

* Souls. Una storia incompiuta

C'è un'anima persa che non può riposare fino al compimento della sua missione. Molto tempo fa ha scritto una lettera che non è mai arrivata a destinazione. Scoprite chi era il destinatario e aiutate l'anima. Un caso soprannaturale in realtà virtuale.



* Escape book. La biblioteca segreta

I libri della biblioteca segreta dell'Agenzia sono stati nascosti per evitare di cadere nelle mani dei nemici. Nessuno sa dove si trovi la loro nuova collocazione. Tutti gli indizi per trovarli sono contenuti in un libro: Il libro dei segreti. Guardate le immagini e risolvete gli enigmi per scoprire dove è nascosto.

GIOCHI DALL'ITALIA

* Angelica e il Re degli Algiroidi

Videogioco basato su un'avventura grafica punta e clicca dai toni fantasy e una caccia al tesoro in realtà aumentata che ruota intorno al personaggio della giovane Angelica.

* CollezioneAlghero

Uno speciale album di figurine fisico e digitale da completare visitando i principali luoghi della cultura di Alghero. Attraverso la realtà aumentata, gli adesivi si animano e consentono a chi gioca di scoprire storie, aneddoti e curiosità sulla città.

* Murder in Alguer

Un gioco digitale in realtà aumentata in cui gli utenti vestiranno i panni di un detective e dovranno scoprire cosa è successo dietro a una misteriosa sparizione.

* Alghero Quest Box

Un gioco fisico di narrazione ed esplorazione urbana, una scatola misteriosa, curiosi strumenti ed enigmi da risolvere per rivivere le avventure di due amici innamorati di Alghero e del suo territorio.

* Alghero Expert

Due libri gioco e percorsi ludici del MACOR Museo del Corallo e del Museo Archeologico: tra enigmi e indovinelli diventa esperto di archeologia e storia della città.

* S.Myth – the Missing Sketchbook

Una guida turistica giocabile di Alghero che si basa sugli appunti lasciati dal Comandante Smyth e al mistero che si cela dietro di essi.

TORRE SAN GIOVANNI

* Digital Canvas

Un ambiente digitale immersivo e interattivo particolarmente attrattivo per i più piccoli, che evolve e si modifica in base alle immagini realizzate dai giocatori.

CENTRO STORICO DI ALGHERO

* Playful itinerary

Un itinerario ludico di installazioni urbane attraverso cui scoprire i principali siti culturali di Alghero e del suo territorio, fulcro di divertimento e svago per cittadini e turisti.



