

# Videogiochi, territorio e patrimonio

Esperienze  
e opportunità



**Sala Tassinari,**  
*Palazzo d'Accursio,*  
*Piazza Maggiore 6,*  
***Bologna***

Ingresso  
gratuito

10.00  
17.30

2018

23

Novembre

# Programma

**10.00 L'audiovisivo in Emilia-Romagna tra creatività, impresa, territorio**, *Massimo Mezzetti, Assessore alla Cultura, Politiche giovanili e Politiche per la legalità della Regione Emilia-Romagna*

**10.30 Le politiche culturali a Bologna fra tradizione e innovazione**, *Matteo Lepore, Assessore alla Cultura e Promozione della Città - Comune di Bologna*

**11.00 Ludopanorama**. Per una valorizzazione del territorio digitale, *Riccardo Fassone, Università di Torino*

**12.00 Reloading history through narrative games**, *Claudia Molinari, We Are Muesli*

**13.00 Pausa pranzo**

**14.30 Il turismo videoludico**: nuovi itinerari e prospettive, *Andrea Dresseno, IVIPRO*

**15.00 Dramma e videogioco**. L'ex ospedale psichiatrico di Volterra e il caso The Town of Light, *Luca Dalcò, LKA*

**16.00 Il museo che (video)gioca**: promozione culturale, inclusione, conoscenza, valorizzazione del patrimonio attraverso il videogioco, *Luca Roncella, Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia "Leonardo da Vinci" di Milano*

**17.00 Dibattito e chiusura seminario**

Promosso da



[www.ivipro.it](http://www.ivipro.it)

Con il sostegno di



In collaborazione con



Comune di Bologna

