



Enterprise Europe Network è la rete creata e supportata dalla Commissione Europea, Direzione Generale impresa nell'ambito del programma CIP (competitività e l'innovazione) con l'obiettivo di facilitare la realizzazione di accordi commerciali, tecnologici e di ricerca. E' caratterizzata da una forte capillarità sul territorio, collegando oltre 500 organizzazioni in 40 Paesi, spesso in collaborazione con i governi nazionali e regionali. Fra i suoi compiti anche la valorizzazione dei risultati dei progetti europei di ricerca.



Alintec è la struttura di collegamento fra il mondo della ricerca e il sistema imprenditoriale promossa da Assolombarda, Camera di Commercio di Milano, Fondazione Politecnico di Milano. Offre servizi per l'innovazione tecnologica, la creazione e lo sviluppo di imprese ad alta tecnologia; favorisce la diffusione della cultura imprenditoriale dell'innovazione nelle imprese e nella Pubblica Amministrazione. Alintec è partner di SIMPLER, la sottorete della Enterprise Europe Network per la Lombardia e l'Emilia Romagna.

Per ulteriori informazioni: simpler.alintec.it



Vi invitano a partecipare a:

UN POMERIGGIO CON I SERIOUS GAMES

Giovedì 10 dicembre 2009
Alintec, via Garofalo 39, Milano



Il **10 dicembre 2009** a partire dalle 14:30 **imaginary, Alintec, METID, Centro Studi per le Scienze delle Comunicazione (CESCOM), Università degli Studi di Milano Bicocca e Game2Growth** ti invitano a partecipare a un pomeriggio interamente dedicato ai **Serious Games** e alle loro attuali e potenziali applicazioni aziendali.

Dopo una breve introduzione sulla natura dei Serious Games, su vantaggi derivanti dal loro utilizzo e la presentazione dei **progetti di ricerca E-VITA, VoiceS e Ludus**, a partire **dalle 15:30 e fino alle ore 19:30 le porte si aprono a chiunque voglia confrontarsi sui Serious Games e il loro utilizzo.**

Una serie di computer saranno a disposizione dei partecipanti che potranno così **provare in prima persona alcuni Serious Games** già realizzati e sperimentare i prototipi sviluppati per i progetti di ricerca E-VITA e Voices.

Cercheremo di individuare insieme a voi i bisogni e le aree aziendali in cui vorreste poter utilizzare un Serious Game, analizzando le potenzialità dello strumento. I risultati raccolti verranno utilizzati dal neonato progetto Ludus per organizzare una competizione tra studenti legata alla progettazione e all'eventuale sviluppo di una serie di Serious Games. Il concorso, che si svolgerà la prossima estate, verrà presentato ufficialmente nel gennaio 2010 durante una serie di eventi organizzati da METID e dall'Università degli Studi di Milano Bicocca.

Per avere maggiori informazioni sull'iniziativa potete inviare una e-mail a raffaella.amoroso@i-maginary.it.

La partecipazione all'evento è gratuita. L'iscrizione non è obbligatoria, ma compilando il modulo di adesione al link www.i-maginary.it/iscrizione vi terremo aggiornati sulle eventuali novità legate all'iniziativa.



Obiettivo del progetto LUDUS (in latino "gioco") è la creazione di un network europeo per il trasferimento di conoscenze e la disseminazione di buone pratiche nel settore innovativo dei Serious Games.

Nel contesto del progetto LUDUS, una parte delle attività per la promozione e per il trasferimento di conoscenze e per la creazione di un networking di esperti, avrà luogo nell'Europa Sud orientale. Queste attività mirano a promuovere la formazione e lo sviluppo delle competenze e delle capacità di produzione di aziende IT locali e dei diversi attori coinvolti nel settore dei Serious Games.



Il progetto E-VITA, cofinanziato dalla Direzione Generale dell'Istruzione e della Cultura della Commissione Europea all'interno del Lifelong Learning Programme, Key Activity 3, promuove e studia l'innovazione pedagogica definendo nuovi approcci all'apprendimento contestualizzato e basato sullo studio di problemi. Verranno sviluppati alcuni "giochi culturali europei" a partire da esperienze di persone che hanno compiuto viaggi oltre confine quando l'Europa non era ancora unita. Attraverso questi giochi gli utenti avranno la possibilità di vivere parte dell'Europa del passato, venendo per esempio a conoscenza delle inflessibili regole di allora su viaggi e spostamenti, dei differenti sistemi economici e monetari e delle incertezze riguardanti gli aspetti e le diversità culturali dei vari paesi.



Il progetto VoiceS, incorporando i risultati di altri progetti di eParticipation, aggiorna e completa le piattaforme internet VoicE (sempre risultato di un altro progetto di ricerca) e ha lo scopo di promuovere il dialogo tra i cittadini europei e i loro rappresentanti regionali del parlamento europeo o delle assemblee locali per far sì che si crei tra loro un rapporto diretto. Una delle nuove funzionalità del progetto è l'inserimento di un Serious Game per spiegare al cittadino il processo di generazione di una legge del parlamento europeo.