

# VIDEOGIOCHI E MUSEI

STRATEGIE  
APPROCCI ED ESPERIENZE  
PER L'UTILIZZO DEI VIDEOGAMES NEI MUSEI

**Venerdì 8 Marzo h 10.30>17.00**

Sala conferenze Palazzo Massimo Museo Nazionale Romano

## Programma

10.30

Accoglienza e iscrizioni

11.00>11.15

Saluto del Direttore Generale Musei, **Antonio Lampis**  
Saluto del Presidente di Istituto LuceCinecittà, **Roberto Cicutto**

11.15>11.45

**Luca Melchionna**, giornalista e imprenditore  
"Modelli di produzione a confronto"

11:45>12.15

**Thalita Malagò**, direttore generale AESVI e  
**Adriano Bizzoco**, public affairs manager di AESVI  
"Realizzare un videogioco per un museo: cosa sapere/cosa fare"

12.15>13.00

Domande

13.00>14.00

Lunch

14.00>14.15

**Alessandra Gobbi**, funzionario DG Musei  
"Videogiochi nei musei e nei luoghi della cultura"

14.15>14.45

**Augusto Palombini**, ricercatore CNR- ITABC  
**Antonio Tarasco**, dirigente DG Musei  
"L'archeologo e il giurista. Le provocazioni della tecnologia: quale disciplina?"

14.45>16.00

**Sofia Pescarin**, ricercatrice CNR ITABC  
"Le regole d'oro dei progetti interattivi nel museo"

16.00>16.15

**Giovanna Marinelli**, direttore RomeVideoGameLab  
"RomeVideoGameLab19"

16.15>17.00

Domande e conclusione dei lavori