

*Progetto*

# Escape Room • Virtual Gaming

**Serious Digital Games - Executive Master - AR-VR**



Il progetto è finanziato dall'UE – Next generation EU  
e dal Ministero della Cultura Codice di riferimento  
CUP:C81B23000730004

## Impara a creare esperienze immersive, personalizzate e interattive con l'Executive Master in AR/VR

Come rendere accessibili e applicabili le nuove tecnologie innovative della realtà virtuale e aumentata? Immagina di poter offrire ai tuoi clienti **esperienze immersive, personalizzate e interattive**, ottimizza i tuoi processi produttivi e creativi con soluzioni intelligenti basate sull'AR/VR.

### Il progetto

Il progetto Escape Room – Virtual Gaming nasce in collaborazione con Talent Garden S.r.L, European Grants International academy S.r.l e Istituto Italiano di Studi Germanici ed è finanziato dall'UE – Next generation EU e dal Ministero della Cultura.

In che cosa consiste?

- nella realizzazione di **5 escape room – seriuos digital games**: esperienze che intrattengono, educano, formano e promuovono la valorizzazione del patrimonio culturale italiano esaltando. Valorizzano le competenze in ambito digitale e culturale degli operatori delle Imprese Creative e Culturali;
- nella la realizzazione di **4 Executive Master in AR e VR**, progettati per gli operatori delle ICC per migliorare la capacity building in ambito digitale con l'acquisizione di competenze tecnologiche avanzate;

- nella la costituzione di **focus group** per implementare e migliorare l'esperienza di gioco e di valorizzazione del patrimonio;
- nella **valorizzazione del patrimonio culturale** grazie al coinvolgimento degli operatori delle Imprese Culturali e Creative in tutte le azioni progettuali per il miglioramento delle esperienze di fruizione del pubblico.

### Il programma

Durata - **72 ore**

Data inizio III° Edizione - **Novembre 2024**

Frequenza **Sabato all day**

Data inizio IV° Edizione - **Dicembre 2024**

Frequenza formula infrasettimanale

**Giovedì, Venerdì e Sabato mattina**



## A chi è destinato

**PMI del settore culturale e creativo**, incluse quelle che gestiscono siti archeologici, musei, gallerie d'arte e altri luoghi di interesse culturale. **Associazioni culturali, storiche e artistiche** che lavorano per la conservazione e la promozione del patrimonio culturale.

**Archeologi, storici dell'arte, archivisti, bibliotecari e architetti, operatori di piccole realtà culturali** (guide turistiche, gestori di luoghi d'interesse) per aumentare la visibilità e l'attrattività dei siti. Particolare attenzione sarà data alle start-up innovative che si occupano di erogare servizi per la valorizzazione e promozione dei valori culturali, storici e paesaggistici del territorio (applicando i principi di valorizzazione e resilienza, propri del PNRR).

Territorio di riferimento: **Lazio e Lombardia**





# I moduli formativi

## **Introduzione alle Tecnologie Immersive nel Settore Culturale e Creativo**

Panoramica delle potenzialità di AR e VR come strumenti per la valorizzazione del patrimonio culturale, con focus su casi studio di successo nel settore.

## **Sviluppo di Esperienze Immersive per la Valorizzazione del Patrimonio Culturale**

Tecniche pratiche per creare escape rooms digitali e tour virtuali che promuovono la scoperta e l'interazione con siti e opere d'arte, utilizzando software come Unity 3D per AR e VR.

## **Narrativa Digitale e Storytelling Immersivo**

Metodi per raccontare storie coinvolgenti attraverso l'uso di realtà virtuale e aumentata, includendo la scrittura creativa supportata da AI, per trasformare la narrazione del patrimonio culturale.

## **Gamification e Serious Games per l'Educazione Culturale**

Approcci per integrare elementi ludici nelle esperienze AR/VR, con l'obiettivo di educare e formare il pubblico sui valori culturali e storici.

## **Tecnologie di Supporto e Piattaforme Collaborative**

Formazione sull'uso di strumenti di AI per la creazione di contenuti (come DALL-E per generazione di immagini e GPT-4 per i testi) e piattaforme collaborative per il lavoro di squadra.

## **Laboratorio di Progettazione**

Sessioni pratiche in laboratorio dove i partecipanti applicano le conoscenze acquisite per sviluppare prototipi di escape room o tour virtuali, con feedback da parte di esperti del settore e potenziali utenti finali.

## **Strategie di Marketing e Promozione Digitale per Esperienze Culturali Immersive**

Tattiche per il lancio e la promozione di escape rooms digitali e esperienze immersive, utilizzando i social media, il marketing digitale, e partnership strategiche.



## Coordinatore e docente

### Andrea Giansanti

Attualmente ricopre il ruolo di Docente e Coordinatore della Laurea triennale in Digital Graphic Design presso l'Istituto Pantheon Design & Technology, dove guida gli studenti attraverso un viaggio formativo all'avanguardia, unendo teoria e pratica in un approccio olistico e avveniristico. È un innovatore eclettico e visionario nel campo del design digitale e della realtà virtuale. Trattiene in italiano, inglese ed in francese conferenze, webinar ed eventi sulle tecnologie abilitanti della Realtà virtuale, Realtà aumentata e sull'AI. La sua carriera inizia nel mondo della produzione e dell'editing video digitale, dove si distingue per la sua abilità nel raccontare storie coinvolgenti attraverso reportage audiovisivi. La sua passione e competenza lo portano a collaborare nel 2004 con il rinomato sound engineer David Matteucci, con cui dà vita al progetto Subcult, una fusione innovativa di suoni e immagini che prefigura il suo futuro interesse per le tecnologie immersive. Nel 2006, Andrea amplia il suo campo d'azione lavorando con alcuni dei più illustri attori della scena teatrale e cinematografica italiana, come Omero Antonutti, Mascia Musy e Pamela Villoresi. Questa esperienza gli permette di affinare ulteriormente le sue competenze in scenografia digitale e videomapping, diventando un punto di riferimento nel settore.

La sua visione pionieristica trova piena espressione nel 2013, quando fonda Oni-

ride srl, start-up all'avanguardia nel panorama della realtà virtuale e delle tecnologie immersive.

La missione di Oniride è quella di ridefinire i confini dell'esperienza umana attraverso l'uso innovativo della realtà virtuale, unendo creatività e tecnologia in modi rivoluzionari. Il successo e l'innovazione di Oniride sono stati riconosciuti nel 2016, quando l'azienda sotto la sapiente guida di Andrea Giansanti, si classifica al primo posto nel contesto del bando "Lazio Creativo", superando oltre 600 altre realtà della regione Lazio. Un riconoscimento del suo impatto rivoluzionario nel settore che ha portato oggi la realtà ad essere Tech Partner di NISSAN per la creazione di avanzati contenuti audiovisivi promozionali in VR, AR e MR (Mixed Reality).

Oltre al suo ruolo di educatore e imprenditore, Andrea Giansanti ha una storia di collaborazioni significative, tra cui quella con Apple, Radio DeeJay, New balance, Toyota e the Begin Hotel che dimostra la sua capacità di lavorare all'intersezione di tecnologia e creatività. È stato anche un sostenitore della campagna Kickstarter di Oculus Rift nel 2013, confermando il suo ruolo di precursore nel campo della realtà virtuale.



Follow ISTITUTO PANTHEON



info@istitutopantheon.it - www.istitutopantheon.it  
Tel. 06.6786478 - Cel. 392.9436607  
Istituto Pantheon Design & Technology  
Roma - Clivo di Monte del Gallo 48  
Milano - Via Alberto Mario 65