



CreaTech 2020 Il gaming al servizio dell'accessibilità culturale

In conformità alla normativa Covid-19 la disposizione degli spazi sarà rimodulata all'interno dell'ampio Real Collegio in modo da garantire il pieno rispetto delle distanze di sicurezza.

SCALETTA

GIOVEDÌ 8 OTTOBRE

08.30 – 09.30 | Primo TERRA – INGRESSO REAL COLLEGIO

Misurazione temperatura e consegna liberatoria privacy

Primo Piano – Area Open Lab

Accoglienza e distribuzione dei posti nei tavoli di lavoro

Una volta entrati nel Real Collegio i partecipanti si recheranno al piano primo, dove saranno accolti in uno spazio adiacente alla sala Open Lab, accanto all'ascensore, dove, effettuata la verifica delle generalità, saranno assegnati ai diversi tavoli di lavoro.

09.30-11.30 | Sala E – Piano Terra

Tools & tasks: lezione teorica frontale

Una volta sistemati i partecipanti nei rispettivi tavoli, appuntamento in sala E al piano terra per l'apertura dei lavori, la presentazione dei referenti delle città e dei mentor Chiara Castiglia e Giulia Masini, la lezione di Fabio Viola e Elena Di Giovanni.

11.30 - 13.30 | Primo piano

Tavoli di lavoro

Ritorno al primo piano e inizio sviluppo progetti.

13.30 - 14.30 | Pausa pranzo (libera)

14.30 – 17.30 | Primo piano

Proseguimento dei lavori di progettazione.

VENERDÌ 9 OTTOBRE

09.30 – 11.00 | Primo piano

Tools & tasks: Check point

Facciamo il punto sullo stato di avanzamento dei progetti. Approfondimento sulle criticità emerse. (All'ingresso sarà necessario firmare per presenza).

11.00 – 13.30 | Primo Piano

Tavoli di lavoro: Finalizzazione presentazioni project work per convegno del pomeriggio.

13.30 – 15.00 | Pausa pranzo

15.00 - 17.30 | Sala E

Workshop "Il gaming al servizio dell'accessibilità culturale"

Workshop tematico con ospiti (cfr programma) ed presentazione dei project work al pubblico.

Nell'ambito di



Il progetto è promosso e sostenuto dalla
Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo