



LuBeC 2025
Real Collegio di Lucca
8-9 OTTOBRE

Ponti di Cultura



Partner



FONDAZIONE
KAINON



Main Media Partner



Media Partner



RISE OF RUINS

Il primo videogame gestionale in ambito culturale in Italia!

Dal 20 ottobre, disponibile su tutti gli stores!

Promosso da



Realizzato da

TUO  USEO

Gli uomini sono nati per giocare. Nient'altro. Tutti i bambini sanno
che il gioco è piú nobile del lavoro.

(Cormack McCarthy)







CAFINIOCTVO
CORDO
QIIIIR IIIRI D
IIIRIOVINO
PATRONO
ANIC







Struttura del sito Altilia-Sepino

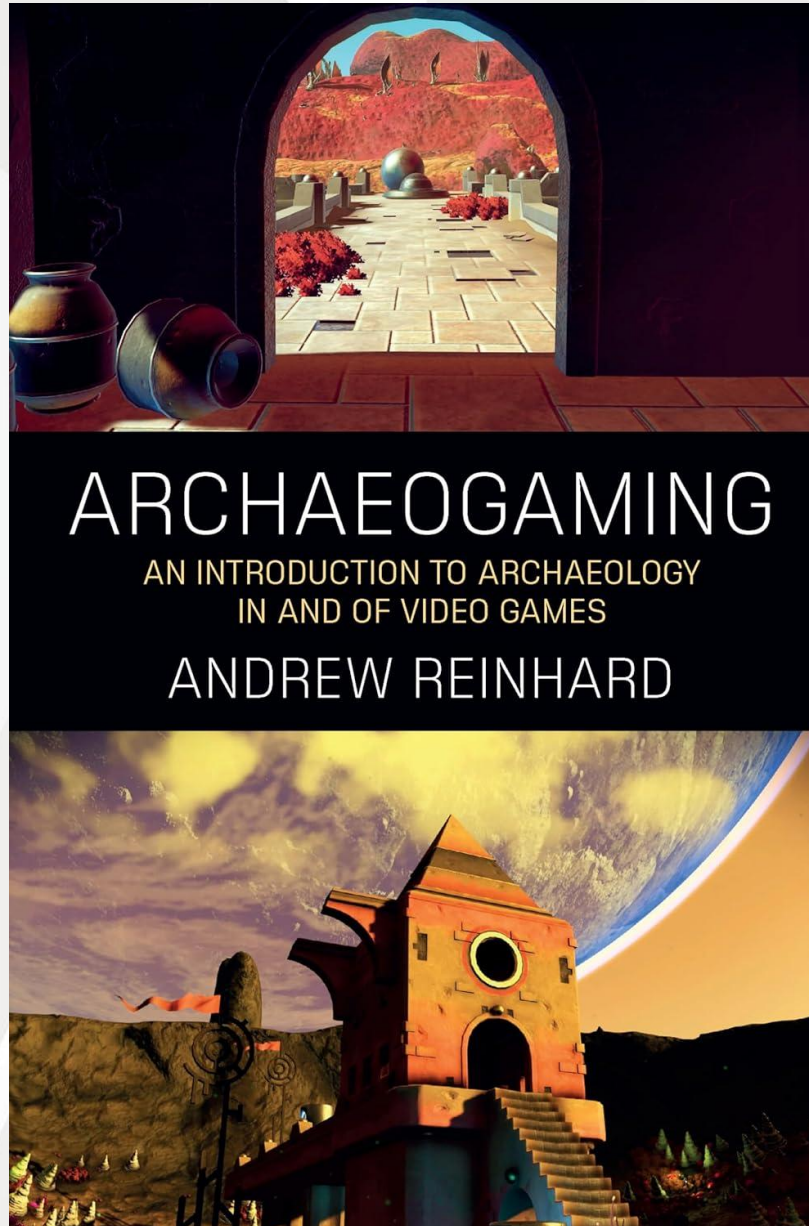
Struttura Urbana
La chiara suddivisione degli spazi e delle funzioni in una città romana.

Edifici Pubblici canonici

La presenza di edifici ben conosciuti e comuni nella pianificazione urbana

Edifici di Spettacolo (teatro)
Monumenti iconici e ben distinguibili anche a un occhio inesperto





L'importanza della progettazione:

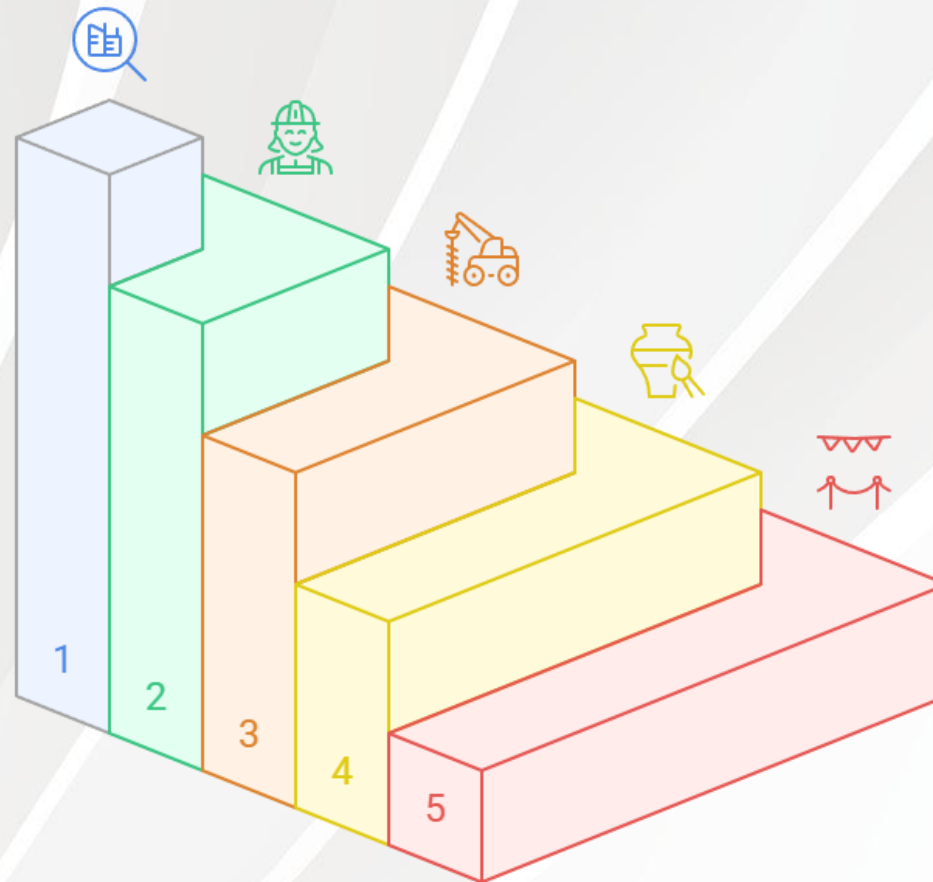
ibridazione delle singole conoscenze



Condivisione e ripartizione dei compiti
tra gli uffici
(Ufficio Studi e Ricerche, Ufficio Tutela,
Ufficio Comunicazione e
Valorizzazione)

Gruppo di lavoro:
Michele Laurenzana
Alessio Mincione
Isabella Muccilli
Giovanni Murro
Bruno Pugliesi
Lorenzo Ramacciato
Damiano Santillo

Rise of Ruins: sequenzialità del gameplay



Ricerca preliminare

Condurre indagini iniziali per pianificare gli scavi.

Assunzione di personale

Reclutare esperti per sbloccare alcune attività del gioco.

Organizzazione degli scavi

Gestire gli scavi per scoprire artefatti.

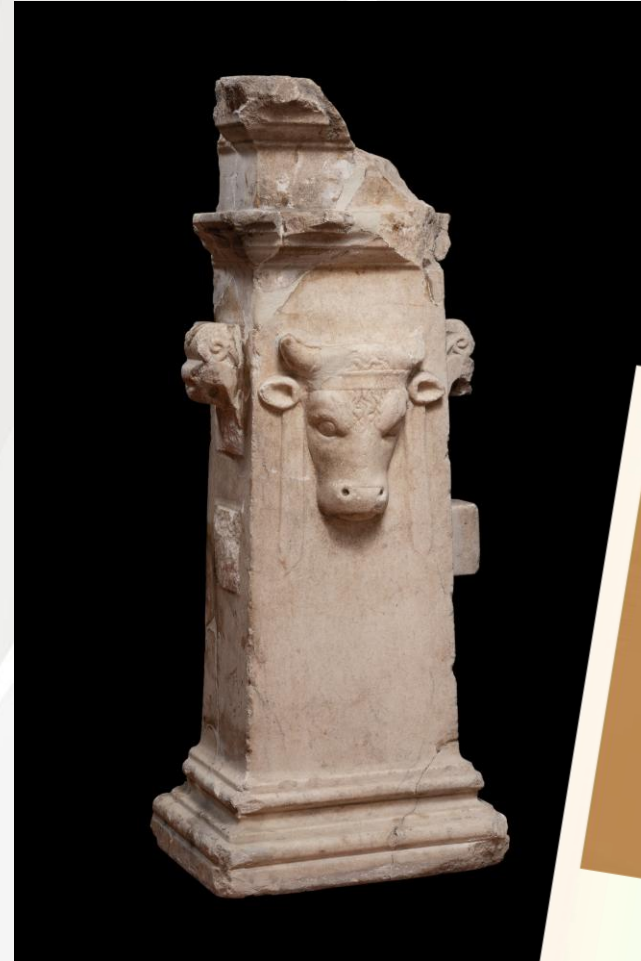
Restauro di artefatti

Preservare e ripristinare gli artefatti scoperti.

Esposizione di artefatti

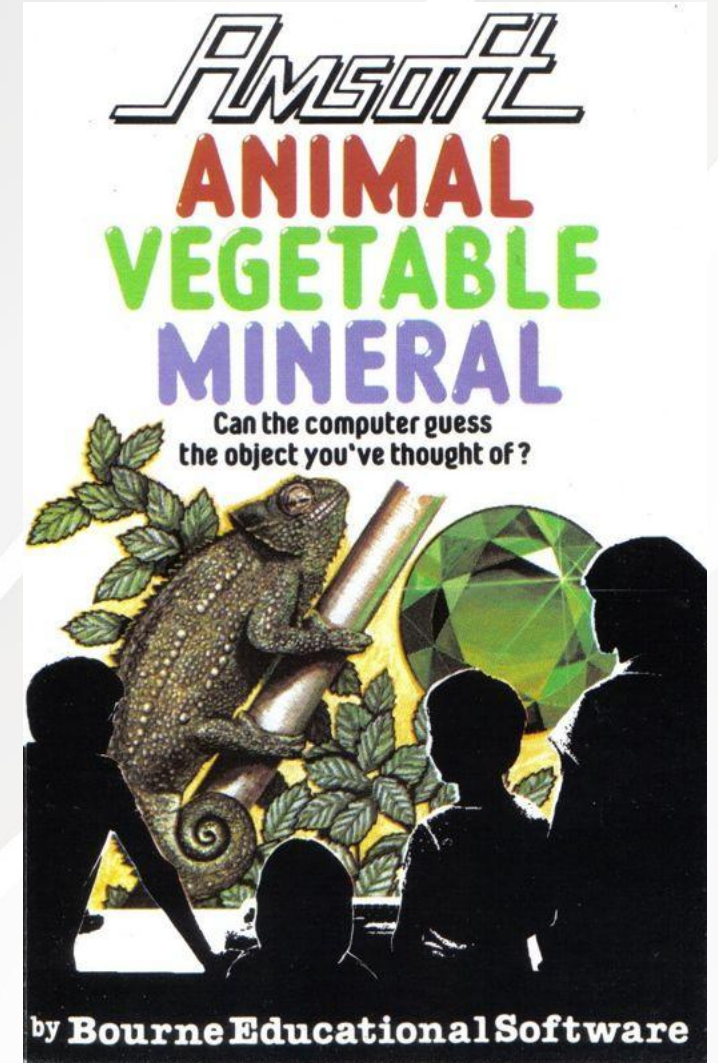
Mostrare nel museo i reperti restaurati al pubblico.

Rise Of Ruins: alcuni reperti archeologici





Animal, Vegetable, Mineral: il più «antico» dei serious games dalla tv (1952-1959) al monitor (1984).





Perché un videogioco gestionale?

- Avvicinare i giovani al mondo della cultura;
- Educare il pubblico alla tutela e alla partecipazione;
- Valorizzare il patrimonio e le professionalità coinvolte;
- Incuriosire il pubblico sulle diverse professionalità esistenti;
- Portare Sepino nel mondo!

Una sfida

Per il Parco Archeologico di Sepino: realizzare il primo videogame gestionale in ambito culturale e raccontarsi a un pubblico internazionale.

Per il settore culturale italiano: raccontare anche le professionalità e le dinamiche gestionali in chiave videoludica.

Per il giocatore: gestire al meglio i tesori di Sepino!

La struttura del gioco



3 aree di gioco

Aree di scavo



Museo



Laboratorio di restauro



Un'esperienza completa!

Completa le aree di scavo



Restauro tutti i reperti



Esponili correttamente



Assumi il personale



Rispondi agli eventi



Acquista attrezzature

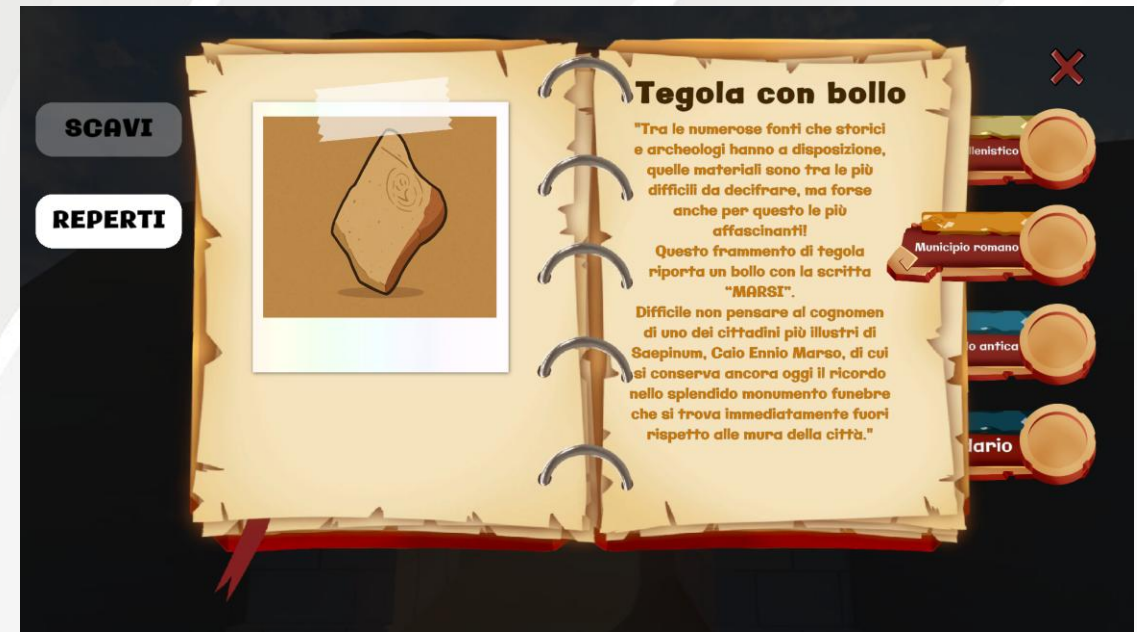


Un'occasione per scoprire Sepino

I suoi luoghi



I suoi tesori



Concludi il tuo mandato!

Al termine dei 4 anni di mandato, ottieni

- Il maggior numero di visitatori;
- I guadagni più alti.

Se non sei soddisfatto/a, riprova!



Il primo videogame gestionale in ambito culturale in Italia!

Dal 20 ottobre, disponibile su tutti gli stores!

Promosso da



Realizzato da

TUO  USEO

Grazie per l'attenzione!

