# La VR Gamification come strumento museale

**Mercoledì 9 novembre - ore 17.30**
**Dipartimento di Lettere e Filosofia**
**Palazzo Prodi, Via Tommaso Gar 14, Trento**
**Aula 001 e webinar su piattaforma Zoom**

Foto di Matteo De Stefano - Archivio MUSE Museo delle Scienze

## Evento

Nell'ultimo anno a seguito delle dichiarazioni di Meta e del coinvolgimento di aziende come Microsoft, l'interesse per le opportunità legate al metaverso è cresciuto in modo esponenziale. Il motivo è presto spiegato: solo in Italia lo scorso anno 15,5 milioni di persone, ovvero il 35% della popolazione del paese compresa tra i 6 e i 64 anni, hanno trascorso parte del loro tempo libero in un mondo virtuale. Un'industria che, nel mondo, punta a raggiungere gli 800 miliardi di dollari entro il 2024. In questo incontro insieme a Digital Mosaik, Metaverse Studio specializzato nello sviluppo di mondi virtuali, conosceremo il "chi, cosa e come" del metaverso analizzando gli sviluppi, l'attività di Meta e le possibilità per comprenderne le evoluzioni e dirigere le strategie del futuro, con un focus in particolare sull'utilizzo della realtà virtuale in ambito culturale.

*L'evento appartiene al ciclo di seminari di progettazione del settore Industrie Culturali e Creative (ICC) in Trentino, a cura del DRLab del Dipartimento di Lettere e Filosofia - Unitn.*

Info: www.drlab.unitn.it
Mail: info-drlab@unitn.it

## Programma

**Saluti di apertura:**
**17.30** Prof. Renato Troncon – Università degli Studi di Trento

**Relatore:**
**17.40** Manuel Bazzanella – Founder & CEO Digital Mosaik Srl, Metaverse Studio

## Come partecipare

Accesso libero.

**Partecipazione online con iscrizione al presente link.**

Referente: prof. Renato Troncon

Contatti: Staff – Dipartimento di Lettere

eventi.lett@unitn.it

**Coordinamento scientifico e organizzativo**

UNIVERSITÀ DI TRENTO
Dipartimento di Lettere e Filosofia

DESIGN RESEARCH LAB

Centro Servizi Culturali Santa Chiara

**Seminario in collaborazione con**

DIGITALMOSAIK

Museo delle Scienze MuSe