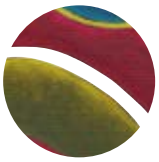
2021 BILANCIO SOCIALE

ACADEMY

impresa sociale srl



"La nostra energia e' fatta di conoscenza e di immaginazione:
da qui siamo ripartiti, consapevoli delle tante emergenze, ma anche convinti
che apprendimento e innovazione sono e saranno le leve del futuro.
Il viaggio di Ulisse continua"

Giovanna Marinelli
presidente

INDICE

Introduzione pag. 4

Metodologia di redazione pag. 5

PARTE I > IDENTITA'
Ragione sociale pag. 8
La storia pag. 10
Mission e vision pag. 13
Governance pag. 14
Staff pag. 15
Le attività 2021 pag. 16

PARTE II > RELAZIONE SOCIALE
Territorio e stakeholder pag. 30
Mappa degli stakeholder pag. 31

PARTE III > RENDICONTO ECONOMIC0
Bilancio 2020 pag. 36
Principali dati patrimoniali pag. 38
Conto economico pag. 39

PARTE IV > IL FUTURO
Le prospettive di sviluppo pag. 44

Introduzione

Q Academy ha il piacere di presentare il bilancio sociale2021, il cui obiettivo è di rendere conto della propria gestione, delle attività svolte e dei risultati raggiunti a tutti gli stakeholder con i quali, direttamente e/o indirettamente, si è messa in relazione nel corso dell'anno.

Dopo il drammatico 2020, l'anno della "crisi pandemica Covid-19", il 2021 se da un lato è stato vissuto con fiducia e speranza, dall'altra ha visto i profondi cambiamenti che l'emergenza sanitaria ha innescato e dei quali ancora non si conoscono pienamente le conseguenze nel lungo periodo.

Nel 2021 si conferma l'**emergenza sociale** che ha toccato i massimi storici nel 2020: secondo i dati Istat sono in condizione di «povertà assoluta» poco più di 1,9 milioni di famiglie (7,5% del totale da 7,7% nel 2020) e circa 5,6 milioni di individui (9,4% come l'anno precedente). Sono poco meno di 1,4 milioni i minori in povertà assoluta (14,2%).
Tuttavia, secondo l'indagine Swg, l'estate ha fatto segnare una **ripartenza delle attività culturali** con una crescita della spesa media mensile per famiglia di beni e servizi culturali pari a 73 euro a settembre 2021 (+6% su giugno 2021 e +44,5% su settembre 2020) dopo il crollo registrato lo scorso anno (-55% a settembre 2020 rispetto a dicembre 2019).
I livelli pre-Covid sono però ancora lontani (-35% a settembre 2021 su dicembre 2019).

È aumentata nel corso del 2021 la **digitalizzazione** in Italia: ogni mese hanno navigato in rete 44,3 milioni di italiani (dati riferiti agli utenti da 2 anni in su), pari al 74,5% della popolazione (+2,2% rispetto al 2020). Nel giorno medio, invece, lo hanno fatto 37,1 milioni di persone, pari al 62,3% della popolazione (+8,2%).
Il bilancio sociale 2021 vuole raccontare come in questo scenario Q Academy ha perseguito i suoi obiettivi socioculturali ed economici, rimanendo fedele alla propria mission.

Metodologia di redazione

Il bilancio sociale 2021 è stato redatto sui principi di:
• rilevanza
• completezza
• trasparenza
• neutralità
• competenza di periodo
• comparabilità

Il documento si sviluppa in quattro principali sezioni:

> **PARTE I**: identità e profilo, quale espressione della storia, dell'assetto istituzionale, organizzativo e delle macro-attività del 2021.

> **PARTE II**: relazione sociale, quale rappresentazione qualitativa e quantitativa delle relazioni con i principali stakeholder e il territorio.

> **PARTE III**: rendiconto economico, quale espressione delle risorse economiche prodotte.

> **PARTE IV**: programmazione e progetti futuri.

Il bilancio sociale 2021 sarà diffuso solo attraverso strumenti online e reso disponibile sul sito www.qacademy.it.

PARTE I

IDENTITA'

Ragione sociale

Q Academy impresa sociale s.r.l.

Data Costituzione:
17 settembre 2013

Sede legale:
via Salaria 174 – 00198 Roma

Mail:
info@qacademy.it

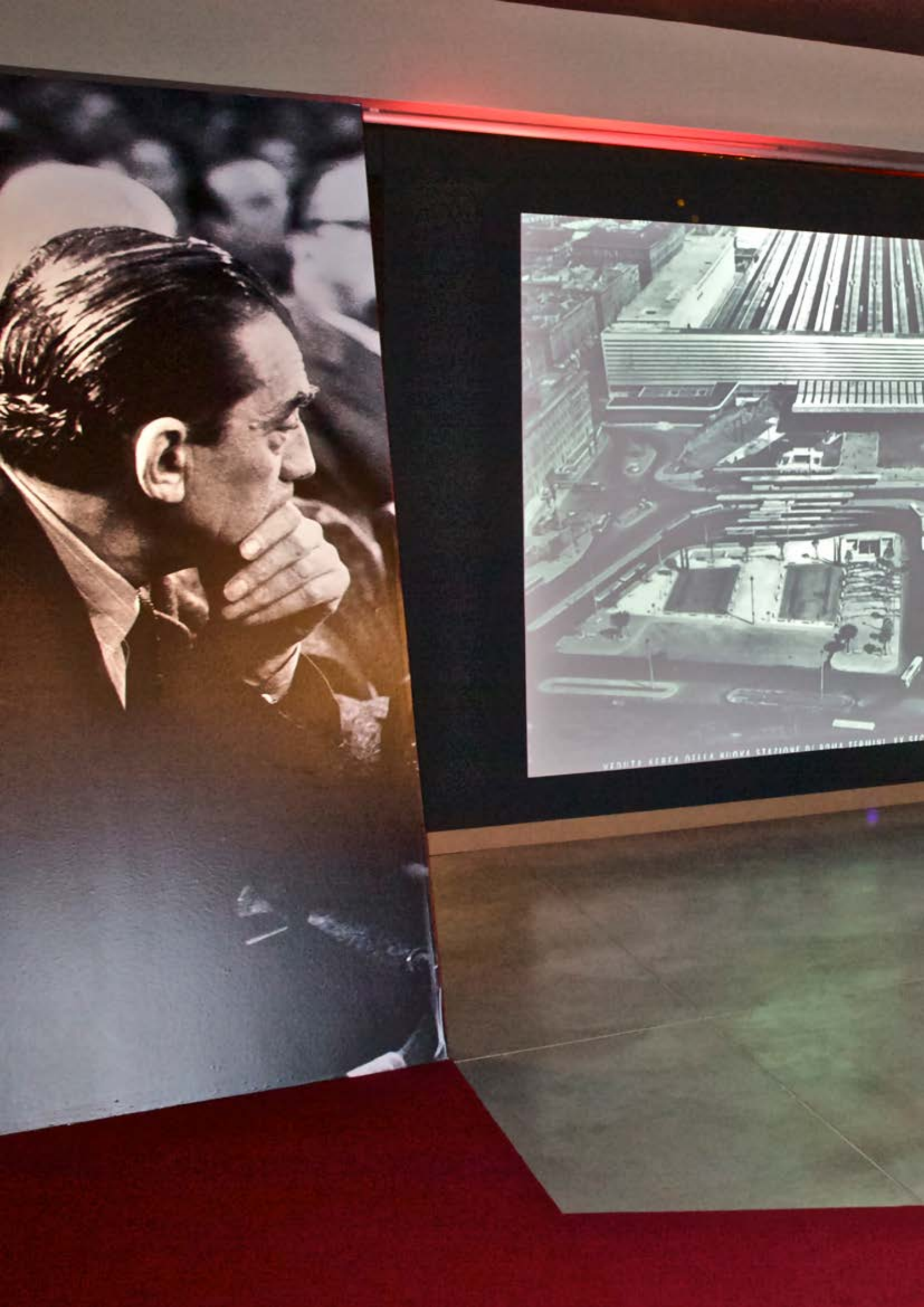
Pec:
qacademy@pec.it

Sito internet:
www.qacademy.it

Partita IVA/ Codice Fiscale:
12544991008

Numero REA:
RM - 1382249

Codice attività Istat:
855209 "altra formazione culturale"



La storia

Q Academy è un'impresa sociale che dal 2013 propone **progetti di produzione, formazione** e **valorizzazione** in ambito sociale, culturale e dello spettacolo.
Come riportato nello **statuto**, l'impresa sociale ha per oggetto le seguenti attività di produzione e scambio di beni e servizi di utilità sociale, nel campo della ricerca e di erogazione di servizi culturali:

- oganizzazione e realizzazione di lezioni, seminari, laboratori e corsi di formazione e perfezionamento per l'esercizio delle professioni artistiche e tecniche del settore dello spettacolo dal vivo, del teatro, della musica, della danza, della cinematografia, della radio, dell'audiovisivo e dello spettacolo e dell'intrattenimento in generale

- formazione professionale e aggiornamento, sulle stesse materie, di personale docente delle scuole; alta formazione e servizi educativi nel settore teatrale, musicale e dello spettacolo in generalei

- valorizzazione del patrimonio culturale della tradizione teatrale e cinematografica italiana, con l'organizzazione, direzione artistica e promozione di eventi, rassegne e stagioni teatrali e di rassegne cinematografiche

- elaborazione di materiale didattico e produzione di documentari a complemento e sostegno delle iniziative intraprese

- attuazione e promozione di programmi e iniziative a sostegno della formazione dei giovani nel settore teatrale, musicale, coreutico, cinematografico, dell'audiovisvo e dell'intrattenimento in generale

- organizzazione e realizzazione di lezioni, seminari, laboratori e corsi dedicati a soggetti disabili o socialmente svantaggiati

I progetti realizzati da Q Academy dal 2013 ad oggi testimoniano l'evoluzione da iniziative legate allo **spettacolo dal vivo** e all'**audiovisivo educational**, ad altre orientate al **digital device** e alla diffusione di nuovi linguaggi come strumento di supporto nell'ambito della formazione e della valorizzazione di beni e attività culturali: **dall'audiovisivo al fumetto, dal gaming al VR/AR**.

2013

NASCE Q ACADEMY IMPRESA SOCIALE S.R.L.
Prende avvio la **NUOVA ACCADEMIA INTERNAZIONALE D'ARTE DRAMMATICA**, diretta da Alvaro Piccardi, una attività di formazione teatrale rivolta ad aspiranti attori e attrici per acquisire specifiche competenze ed abilità nell'ambito artistico, dello spettacolo e del teatro.

2014

CORSO DI TEATRO SOCIALE E DI COMUNITÀ, diretto da Antonio Calenda: 100 ore di Teatro Patologico con la direzione di Dario D'Ambrosi e 50 ore di Danza Movimento Terapia guidate dalla coreografa Jaqueline Bulnes, già prima ballerina della Scuola Martha Graham

2015

Al termine del Triennio della **NUOVA ACCADEMIA INTERNAZIONALE D'ARTE DRAMMATICA** viene prodotto uno spettacolo in collaborazione con il Teatro della Pergola di Firenze e con la regia di Gabriele Lavia

2016

Ideazione e produzione di **TUTTÙN – la non scuola a San Chirico Raparo (PZ)**: in Basilicata un'attività laboratoriale proposta dal Teatro delle Albe di Ravenna, ha coinvolto nell'ambito dei programmi SPRAR del Ministero degli Interni, una Comunità di Minori Migranti non accompagnati e gli adolescenti locali per attivare processi inclusione sociale e di sviluppo di comunità.

2017

Viene presentato lo spettacolo «**ARGONAUTICHE**», esito di Tuttùn, a San Chirico Raparo, con replica a Matera durante il festival «Nessuno Resti Fuori» e al Teatro al Vascello di Roma e il documentario «Argonauti» di Alessandro Penta in anteprima nazionale, all'interno del Concorso Prospettive del FilmMaker Festival di Milano,

Ideazione e co-realizzazione di LET'S PLAY VIDEOGAME. Festival del videogioco di Roma. Presso Guido Reni District in partenariato con **AESVI**, per raccontare al pubblico tutte le valenze, da quelle economiche, a quelle antropologiche, a quelle sociologiche, che l'intrattenimento videoludico può avere.

Ideazione e produzione di **TEATRI ANTICHI Nostri Contemporanei**. Un **progetto speciale MIBACT** con il patrocinio di **INDA**. Miti, leggende, poesia e grandi interpreti a Fiesole, Ferento, Grumento, Ostia Antica, Paestum, Terme di Baia.

2018

Co-realizzazione di **ROMEVIDEOGAMELAB**. Presso gli studi di Cinecittà, un laboratorio dedicato alla sperimentazione di nuove proposte sul ruolo del gaming nella società e nelle politiche pubbliche. Promosso da Istituto Luce Cinecittà in partenariato con MIBACT, MIUR, ITA italian trade agency, CNR e AESVI. Il progetto rientra nelle iniziative dell'Anno Europeo del Patrimonio Culturale 2018.

Collaborazione alla realizzazione della mostra **CALLAS E ROMA. UNA VOCE IN MOSTRA**, ideata e prodotta da musicaPERformare e sostenuta come progetto speciale dal MIBACT, rende omaggio al celebre soprano a 40 anni dalla sua morte.

THE LUCANIANS AND THE UNDERGROUND HISTORY OF PAESTUM. Realizzazione di materiale didattico e divulgativo (testi e video) a supporto della mostra promossa dall'associazione ChinaMuseum in cinque siti della Repubblica Cinese nel periodo 16 gennaio 2019 – 8 giugno 2020.

2019

Realizzazione della seconda edizione di **ROMEVIDEOGAMELAB**

Avvio del corso di formazione **PLAYING WITH HAMLET** finalizzato a sperimentare le potenzialità che possono nascere dall'incontro tra la complessità della trama shakespeariana di Amleto e il linguaggio dei giochi di ruolo. Il progetto, finanziato da LazioCrea, ha avuto sede a Roma presso WEGIL.

Relazioni istituzionali per la mostra multimediale **MORTALI E IMMORTALI tesori del Sichuan nell'antica Cina** ai Mercati di Traiano, promossa da Roma Capitale Assessorato alla Crescita culturale – Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali, Ufficio del Patrimonio Culturale della Provincia del Sichuan e Ambasciata della Repubblica Popolare Cinese e organizzata da ChinaMuseum International s.r.l. e Tianyu Cultural Group Co., Ltd.

2020

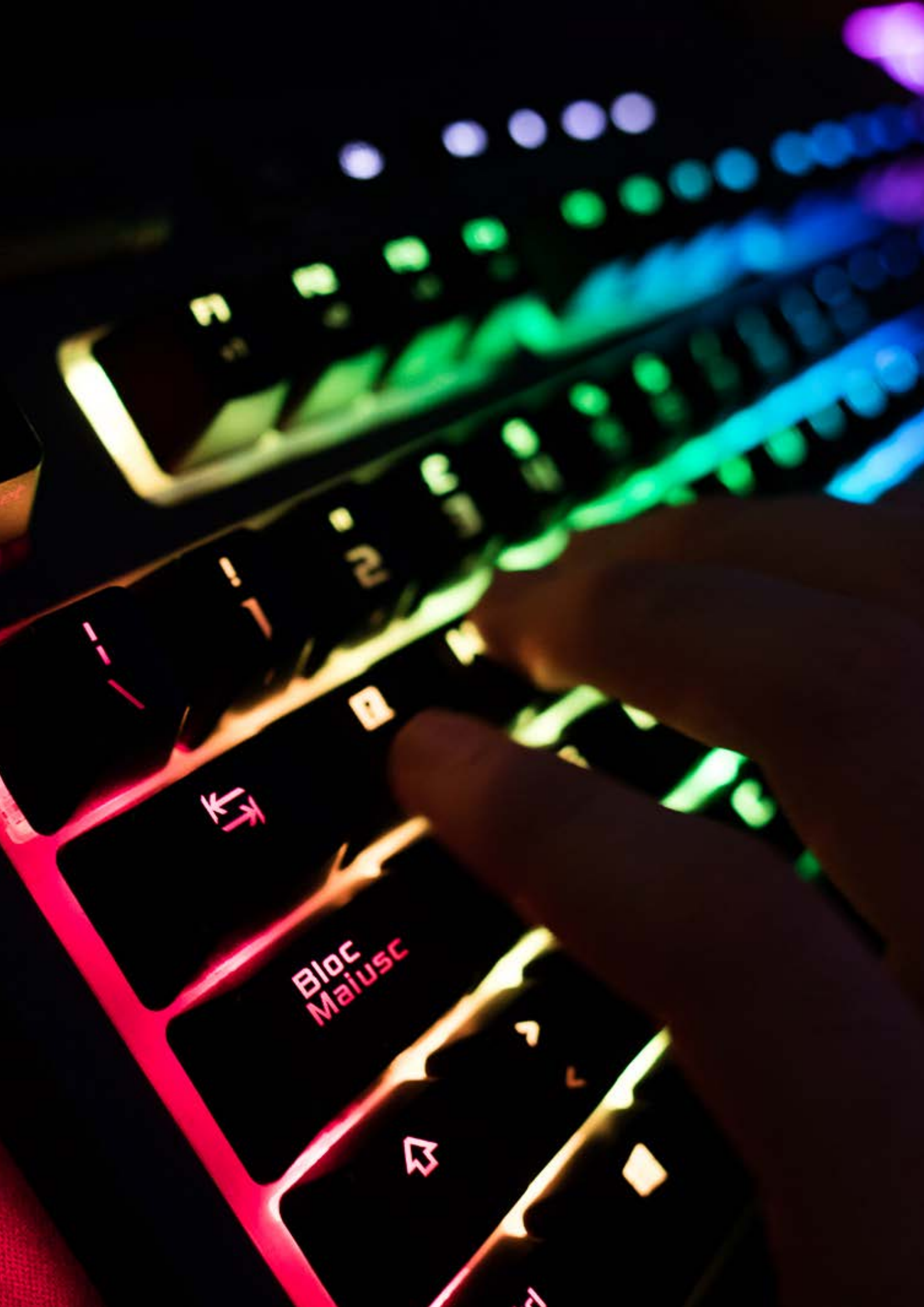
Realizzazione della terza edizione di **ROMEVIDEOGAMELAB** che, svolto tutto online a causa della pandemia, ha affrontato il tema "videogioco, scienza e fantascienza" con uno sguardo particolare agli effetti del cambiamento climatico.

FELLINICRAFT contest rivolto a tutte le scuole italiane di ogni ordine e grado che ha tratto ispirazione dal centenario della nascita del Maestro, genio creativo della cinematografia del '900, per stimolare la consapevolezza e la conoscenza del cinema come arte creativa e per promuovere l'utilizzo del videogioco come strumento di didattica creativa.

GAME FOR FUTURE promossa dall'Agenzia Nazionale per i Giovani, nell'ambito delle attività del Corpo Europeo di Solidarietà: una maratona di 48 ore, in cui è stato pianificato, progettato e creato un applied game avente come tema la sostenibilità ambientale e i cambiamenti climatici.

6 1 MITO_Diana, prima tappa del progetto triennale, vincitore dell'Avviso Pubblico Contemporaneamente Roma 2020-2021-2022: un'esperienza in Realtà Aumentata in site specific all'interno del quartiere Eur che svela le divinità latine Diana, Venere, Minerva (una per annualità).

2021


Bloc
Majusc

Mission e Vision

Mission

Promuovere una pratica diffusa e di alta qualità trasversale alle arti e al patrimonio culturale, capace di produrre audience development e di contribuire al superamento del divario digitale, al cambiamento sociale e allo sviluppo di comunità offrendo attività che si pongono al confine tra cultura, arte, formazione e innovazione.

Vision

Diventare un punto di riferimento per progetti in cui di declina l'uso delle nuove tecnologie per obiettivi sociali, culturali, scientifici, ambientali.

Governance

Q Academy è stata costituita nel 2013 con un capitale sociale pari a 10.000,00 euro.

Ad oggi la **compagine sociale** è costituita da:

Davide Maria Damiani (25%)
Orsola Damiani (25%)
Luca Di Bartolomei (25%)
Laura Coretti (12,5%)
Adelheid Maria Anna Niederegger (12,5%)

Secondo l'Articolo 7 dello Statuto "Le partecipazioni sono divisibili e trasferibili liberamente solo a favore: di altri soci; del coniuge di un socio; di parenti in linea retta di un socio, in qualunque grado; di società o di enti esercitanti attività di direzione e coordinamento del socio o di società sotto la direzione ed il coordinamento del socio. In qualsiasi altro caso di trasferimento delle partecipazioni, ai soci regolarmente iscritti nel libro dei soci spetta il diritto di prelazione per l'acquisto".
Nel 2019, in data 9 agosto, è stata convocata un'assemblea dei soci avente come ordine del giorno l'approvazione del Bilancio dell'esercizio chiuso al 31/12/2018.

Q Academy è amministrata da un **Consiglio di amministrazione**, l'organo esecutivo cui l'Assemblea dei soci affida la conduzione della vita dell'impresa sociale, nel rispetto della sua Mission e dello statuto, dura in carica tre anni ed è rieleggibile.

Il Consiglio di amministrazione è composto da tre membri, in carica fino all'approvazione del Bilancio di esercizio chiuso al 31/a2/2019.

Presidente:
Giovanna Marinelli

Consiglieri:
• *Simona Signoracci* - già membro del Consiglio di amministrazione della Fondazione Telecom Italia

• *Manuela Veronelli* - avvocato specializzato in tematiche inerenti il partenariato pubblico/ privato nel settore dei beni culturali, dello spettacolo, del cinema oltre che del turismo.

Staff

Q Academy può contare su un team di professioniste, che nel 2019 hanno collaborato in maniera stabile e continuativa per la realizzazione dei progetti.

GIOVANNA MARINELLI
Esperta in management culturale. E' stata Assessore alla Cultura Turismo e Sport e Direttore Dipartimento Cultura del Comune di Roma; Direttore Teatro Stabile di Roma; per alcuni anni ha diretto l'Ente Teatrale Italiano; è stata componente della Commissione Consultiva per il Teatro del Ministero per i Beni e le Attività Culturali; ha collaborato con istituzioni pubbliche e private per la realizzazione di eventi e progetti culturali; ha insegnato Sistemi Organizzativi dello Spettacolo presso le maggiori Università Italiane; nel 2013 è stata nominata Cavaliere de "L'Ordre National de la Légion d'Honneur" dalla Repubblica Francese.

FRANCESCA SERENO
Laureata in Economia Politica, inizia la sua attività professionale nel settore del Retail Real Estate dove si occupa di studi di fattibilità per nuovi progetti e di valutazione di mercato di insediamenti destinati a commercio e tempo libero. Fortemente interessata al settore culturale, verso la fine degli anni '90 comincia la collaborazione con la Fondazione Fitzcarraldo di Torino, di cui è socio fondatore, maturando esperienza in piani di sviluppo di progetti culturali con particolare attenzione agli aspetti della progettazione e della sostenibilità.
Su questi temi per più di 10 anni ha svolto attività di docenza in corsi per progettisti si attività artistico-culturali promossi nel corso degli anni da Facoltà Universitarie (Politecnico di Torino, Università degli Studi di Udine), enti pubblici (Regione Lombardia, Regione Lazio, Provincia di Roma) ed enti di formazione. Dal 2014 al 2019 è stata editorialista del Giornale delle Fondazioni.

ORSOLA DAMIANI
Diplomata all'Accademia di Illustrazione di Roma, segue un master in incisione e poi…vola a Parigi per uno stage. Tornata in Italia, tra una china e un pennello approfondisce il fantomatico mondo dei computer.
Crea il suo logo, un piccolo pesce rosso, che nuota tra illustrazioni a mano e grafica editoriale, affiancando al lavoro di illustratrice quello di graphic designer per la comunicazione e promozione di festival, mostre d'arte, spettacoli, eventi.
Pubblica libri per ragazzi, progetta e crea illustrazioni per la didattica nei musei, per magazine on line, per etichette di vini e partecipa a varie mostre collettive e a progetti con alcune gallerie romane.

Attività 2021

L'attività di Q Academy del 2021 si è sviluppata su due ambiti, in linea con la propria mission:

- l'attenzione alle nuove tecnologie come strumento di conoscenza e divulgazione

- un approccio innovativo nelle proposte culturali e di spettacolo dal vivo, con uno sguardo ai linguaggicontemporanei

Nel 2021 **Romevideogamelab**, primo e unico festival degli applied game, ha confermato il suo ruolo di promotore delle potenzialità dei videogames per **migliorare le attività in una molteplicità di ambiti sociali e culturali.**
Gli applied game sono caratterizzati da molteplici funzioni e dinamiche: culturali, di formazione, di ricerca, di valorizzazione, di promozione, didattiche. Aumentano il coinvolgimento e la motivazione degli studenti, assicurando a tutti un'esperienza divertente e socializzante.
La quarta edizione di RVGL si è svolta **da giovedì 4 a domenica 7 novembre**, tornando finalmente in presenza, ma conservando l'esperienza della precedente edizione, 2020, che è stata interamente on line.
Tutti i laboratori e tutti i talk sono stati comunque trasmessi anche in streaming da una piattaforma dedicata.
Il tema "**Umano & Digitale**" (articolato nelle sezioni Atomi & Bit, Reale & Virtuale, Utopie & Distopie ed Eventi) ha riscontrato un alto gradimento sia per la sua attualità sia perché sostenuto dalla partecipazione di **esperti, scienziati, divulgatori scientifici**, grazie alla collaborazione del CNR, dei maggiori Istituti Scientifici Italiani e dell'Università La Sapienza di Roma.
La declinazione del programma in **workshop** e **talk** ha consentito di alternare le attività con il diretto coinvolgimento dei ragazzi a quelle di approfondimento, anche per adulti.
Sono stati toccati argomenti di grande attualità: dai cambiamenti climatici all'utilizzo dei **robot** e dell'**intelligenza artificiale**, dalle **esperienze in AR/VR** alla recente riscoperta dei **Libri Game** e dei **Giochi da Tavolo e di Ruolo**, alle esperienze di **cinema futuro**, dalla **fantascienza** alle scoperte scientifiche che essa ha anticipato.

Numerosi i **laboratori** dedicati a ragazze e ragazzi, e anche ai più piccini, dagli 8 ai 10 anni, che attraverso gli strumenti di realtà aumentata messi a disposizione nel laboratorio approntato da Marco Vigelini di Maker Camp hanno vissuto l'emozione di guidare in una pista di **Mario Kart** sfidando i loro personaggi Nintendo preferiti oppure di sperimentare attività di coding.

Punto di forza sono statti i **videogiochi a tema sociale** e educativo:
- "API tra gamification, AR-VR e l'industria 4.0 L'industria 4.0 e le finestre aperte sul futuro", l'opportunità di fare didattica

per scuole, aziende e istituti di ricerca Il Team Api ha raccontato come si riesce a promuovere formazione e didattica utilizzando soluzioni all'avanguardia.
- Fondazione Barilla ha lanciato "We, the Food, the Planet", videogioco educativo, disponibile in lingua italiana ed inglese, nato per introdurre concetti fondamentali su cibo, alimentazione e sostenibilità.
- "Nostalgici Anonimi', una visual novel di fantascienza ambientata in un futuro distopico dove le emozioni e la nostalgia sono considerate una malattia. Attraverso il programma 'Nostalgici Anonimi' l'androide Angel aiuta a superare le ossessioni con metodi certificati ed efficaci.
- Dal 2017 la città di Internetopoli è abitata da "Nabbovaldo" e i suoi amici, che attraverso le loro avventure accompagnano i ragazzi alla scoperta della Rete e dei suoi pericoli.
- "ecoCEO" è un gioco educativo da tavolo che insegna alcune logiche dell'economia circolare, mettendo i giocatori nei panni del CEO (Chief Executive Officer) di un'azienda.
- "Umanager", Un management game progettato per favorire lo sviluppo delle competenze e delle abilità imprenditoriali dei giovani studenti. Il gioco offre l'opportunità di cimentarsi nella costruzione e gestione di un villaggio turistico, stimolando le abilità di decision making e problem solvig in un ambiente aderente alla realtà.
- "Gli ScacciaRischi" sono un brand videoludico realizzato dalla P.M. Studios, sulla base di una idea promossa dall'Inail Direzione regionale Puglia. L'obiettivo del progetto è quello di sensibilizzare il pubblico dei bambini e degli adolescenti sui temi della sicurezza e della prevenzione.
- Eco Warriors" è un Brand internazionale dedicato allo sviluppo di una serie di videogiochi dai contenuti educativi che non abdicano al divertimento e coinvolgimento dei videogiochi d'intrattenimento puro. Obiettivo fondamentale del progetto è diffondere, con metodi accattivanti e moderni, tra i giovani delle nuove generazioni, i concetti cardine dell'educazione ambientale e nutrizionale.
- "DIAGirls" è un gioco esplorativo che consente al giocatore di conoscere le importanti conquiste storiche delle scienziate nel corso della storia e di comprendere l'importanza delle materie STEM.

Rai Cinema Channel e Simone Arcagni hanno presentato **Cinema Futuro. Cinema Interattivo, cinema immersivo, cinema tecnologico**, una mostra che ha esplorato le possibilità delle tecnologie digitali al servizio del cinema e che chiama direttamente in causa lo spettatore, facendogli provare in prima persona esperienze interattive e immersive. Nell'area dedicata a Cinema Futuro, il pubblico grazie a dei visori VR per assistere ai documentari a carattere sociale ed educativo prodotti da Rai Cinema: "Regina di Cuori" (Alice ha 18 anni, ma ha paura di addormentarsi…), "Happy Birthday" (Quello di Sara non sarà un compleanno qualsiasi…), "La Stanza" (una foto di Andrea nuda le cambierà per sempre la vita….).

La mostra **Tecno Profezie: dalla Luna a Neuromante**, a cura del MUFANT di Torino, ha illustrato il modo in cui la fiction fantascientifica ha, con le sue speculazioni, spesso anticipato la scoperta e le innovazioni della scienza e della tecnologia.

Il premio **Best Applied Game**, istituito da RomeVideoGameLab a partire dall'edizione 2019, fa parte degli Italian Video Game Awards, l'evento dedicato alla valorizzazione delle eccellenze made in Italy nel mondo dei videogiochi, promosso da IIDEA, l'Associazione che rappresenta l'industria dei videogiochi in Italia.
Il vincitore dell'edizione BAG 2021, annunciato nel corso della cerimonia di premiazione che si è tenuta il 5 novembre, è stato **Whitesock** con **Chef Adventure**, un gioco per ragazzi della scuola secondaria, realizzato nell'ambito del progetto UniCoop Firenze Cittadinanza Consapevole. Il gioco parla di benessere, inteso come equilibrio tra desiderio e responsabilità, e di rispetto per se stessi e per gli altri. Nel suo viaggio, l'aspirante chef Andrea si troverà a parlare di ambizione, ricchezza, bisogni, consumi e solidarietà.

Giovedì 4 novembre è stato presentato al mondo della scuola il quaderno digitale "**Veni Vidi Game. Scuola Arte e Tempo liberato**" della Collana Edubox, curata da **Smemolab/Smemoranda**, dedicato agli Applied games con la collaborazione di Q Academy impresa sociale.
Il quaderno contiene riflessioni e informazioni affidate a esperti sull'efficacia e la flessibilità dello strumento videogiochi a fini didattici. I molti articoli illustrano il mondo degli applied games da tutti i punti di vista: tecnico, didattico, pedagogico e storico.
L'Edubox e il Festival sono stati presentati anche alla Cineteca di Milano e al festival Game Ground di Bolzano.

Anche in questa edizione si è tenuto l'evento **B2B**, sostenuto da Regione Lazio, Unioncamere del Lazio, Camera di Commercio di Roma. La novità è stata il coinvolgimento del MAECI con ICE, che ha collaborato nella ricerca dei buyer internazionali e ne ha sostenuto i costi di trasferimento e soggiorno.
Le attività B2B si sono svolte in modalità ibrida, sia da remoto che in presenza, con buyer stranieri e nazionali e studi di sviluppo provenienti dal territorio regionale e nazionale. Sono stati coinvolti **28 buyer** di cui 18 provenienti dall'estero (**14 in presenza e 4 online**) e 10 da tutta Italia (**8 in presenza e 2 online**). Gli **studi di sviluppo** che hanno partecipato agli incontri sono stati **23**, di cui 9 provenienti dal Lazio e 14 dal resto d'Italia. Gli incontri svolti durante la giornata di lavoro sono stati **184**.

Se la realtà virtuale è ormai parte integrante del progresso scientifico e si pone come chiave strategica per il superamento dei limiti fisici, la realtà aumentata

consente di portare il mondo virtuale nel vivere quotidiano, ad esempio rivelando visioni cinematiche dalle superfici urbane come propone Komplex Live Cinema Group. Attraverso **Kingdom of the mask**, che trasforma lo smartphone in un locative media, il visitatore ha trovato all'interno degli spazi di Cinecittà contenuti audio e video esplorabili in modalità AR e VR 360°.

La giornata di domenica - come per tradizione la più affollata - è stata segnata da appuntamenti seguitissimi e molto diversi: al mattino due conferenze di guru del mondo digitale come **Adrian Fartade** e **Luca Perri** (che hanno spiegato l'intreccio tra scienza e fantascienza, tra conoscenza e immaginazione del futuro). Ha animato la giornata il **gioco di ruolo live** ispirato a Lex Arcana nella piazza dell'Antica Roma. al pomeriggio la sfilata dei **cosplayer** con i loro coloratissimi costumi ispirati ai personaggi dei videogiochi e delle più celebri serie tv.
A chiusura, un concerto della **band Movie Mania** di musiche dalle più belle colonne sonore dei film di fantascienza e fantasy attraverso le scene più emozionanti del cinema dagli anni '60 ad oggi.

Per la prima volta è stato introdotto un **biglietto di ingresso** (€ 5 intero e € 3 ridotto). Le classi che hanno frequentato i laboratori sono entrate gratuitamente.

Pubblico di riferimento si è confermato quello degli studenti di ogni ordine e grado e delle famiglie, le conferenze e gli incontri sono stati aperti ai docenti, agli esperti e ai curiosi.
Quest'anno è stata introdotta una **App** (che ha registrato molti download) per consultare il programma giornaliero con le schede delle attività e degli ospiti.

MUFANT

Rai Cinema Channel

I NUMERI DI ROMEVIDEOGAMELAB 2020

68 APPUNTAMENTI
26 WORKSHOP replicati 15 volte
21 TALK
3 LECTIOMAGISTRALIS
75 POSTAZIONI RETROGAMING E 10 ARCADE
2 SIMULATORI DI VOLO
3 MOSTRE
7 PRESENTAZIONI DI NUOVI VIDEOGIOCHI
1 AREA DEDICATA AL VR CON 5 VISORI
3 AREE DEDICATE A LIBEO GAME, GIOCHI DA TAVOLO, INNOVAZIONE EDITORIALE
8 EVENTI/PROGETTI SPECIALI

Oltre 4.000 presenze

Oltre 2.000 accessi alla piattaforma streaming:
49 classi coinvolte con **1000 studenti:** 34 presenti con circa 700 studenti e 19 collegate da remoto con circa 300 studenti.

Romevideogamelab 2021, prodotto da **Cinecittà s.p.a.** e co-realizzato da **Q Academy**, si avvale della collaborazione di **IIDEA – Italian Interactive Digital Entertainment Association** e del sostegno del **MiC**, della **Regione Lazio** e del **MAECI-ICE** per le attività internazionali (B2B).
Romevideogamelab 2021 è stato certificato da Ecoevents-Legambiente come **evento ecosostenibile**.

Il progetto, vincitore dell'Avviso pubblico "EduCare" promosso dal Dipartimento per le politiche della famiglia della Presidenza del Consiglio nato per l'empowerment dell'infanzia e dell'adolescenza, ha visto la realizzazione di laboratori rivolti a bambini e ragazzi mirati a raccontare storie e contenuti sul tema della cittadinanza attiva attraverso strumenti di digital storytelling disponibili nella piattaforma Minecraft.
A Roma, tre cicli di laboratori per bambine/i e ragazze/i dai 5 ai 13 anni finalizzati a fare convergere esperienza analogica e utilizzo dei media digitali con l'intento di promuovere cittadinanza attiva, inclusione sociale e tutela dell'ambiente. 200 partecipanti hanno vissuto un'esperienza divertente e al tempo stesso educativa.

Il primo ciclo si è svolto a luglio: laboratori della durata di una settimana (ripetuti per 4 settimane) per due gruppi suddivisi in fasce di età (8-10 anni e 11-13). Partendo dall'esplorazione del territorio (il Parco degli Acquedotti) con il supporto di esperti che hanno aiutato i partecipanti a comprendere lo scenario in cui viene sviluppato il progetto,i giorni successivi, svolti negli studi di Cinecittà, sono stati dedicati ad imparare a programmare utilizzando blocchi visuali e linee di codice vero e proprio in ambiente Minecraft. Gli incontri hanno incluso anche 3 visite guidate all'interno di Cinecittà: set di Roma, Firenze e Gerusalemme, Cinecittà si mostra e MIAC.
I ragazzi sono stati guidati in un percorso di apprendimento sull'utilizzo attraverso strumenti analogici (carta, cartone, mattoncini Lego, etc) e digitali (digital storytelling disponibili nella piattaforma Minecraft, coding, virtual reality, etc).

Il secondo ciclo, destinato a bambini della fascia di età 5-7 anni, ha visto la realizzazione di otto incontri in ottobre della durata di due ore nella giornata di sabato ciascuno mirati allo sviluppo di fantasia e creatività e problem solving attraverso la costruzione, la programmazione e i primi elementi di robotica.

Il terzo ciclo, destinato a bambini della fascia di età 8-12 anni), si è svolto presso la Libreria Cento Incroci tra novembre e dicembre.
Sono stati realizzati 3 laboratori della durata di un'ora ogni sabato mattina per cinque sabati e il ciclo degli incontri è durato complessivamente cinque ore.

Durante i laboratori si è potuto sperimentare le potenzialità didattiche di Minecraft e come utilizzarlo per sviluppare le competenze trasversali indispensabili nel XXI secolo anche attraverso il coding, la chimica, la realtà aumentata e la stampa 3D.
Per quest'ultimo ciclo di laboratori il progetto ha visto il sostegno di LazioCrea.

LABORATORI DI CREATIVITA' DALL'ANALOGICO AL DIGITALE
Hanno partecipato circa **145** studenti al primo ciclo, 25 al secondo e 30 al terzo per un totale di **200** partecipanti.

ComicSponde è un festival del fumetto nato a Laveno Mombello, ridente cittadina sulla sponda lombarda del Lago Maggiore, con lo scopo di valorizzare la contaminazione tra linguaggi e discipline quali il fumetto, il videogame, la game art. L'intento è anche di rilanciare la connotazione di Laveno, dal 1980 al 2001 sede del famoso Weekend degli Umoristi, come punto di riferimento per disegnatori e fumettisti.

Il festival è promosso dal **Comune di Laveno – Assessorato alla Cultura, Istruzione, Tursimo e Commercio e organizzato da Q Academy con la curatela di Debora Ferrari e Luca Traini di Game Art Gallery di Varese.**

Oltre 30 artisti locali, nazionali e internazionali hanno esposto nella suggestiva Villa Fumagalli a Laveno Mombello per il primo simposio sul Lago Maggiore dedicato al disegno con le arti digitaliste, ma non solo. Special guest il Commissario Mascherpa, con la collana di fumetti omonima edita dalla Polizia Scientifica con scopo educativo e divulgativo: le tavole con la storica Alfetta blu e bianca sono state esposte in Villa Frua.

Tre weekend dedicati ad atelier, incontri, presentazioni e teamwork:

1. Atelier "I pesciolini di Biancini " con Sarah Dalla Costa per avvicinare bambini e famiglie alla storia della ceramica lavenese

2. Conferenza dei direttori artistici del festival sulle tematiche di valorizzazione del fumetto in Italia insieme ai partner culturali

3. Teamwork di pixel art e animazione con Ivan Porrini, pixel artist

4. incontro con Emanuele Bresciani, Francesco Favero, Cristiano Bonora, Davide di Tria per un viaggio nella nuova frontiera della Virtual Photography

5. Performance/Laboratorio "La casa degli usignoli. Favola giapponese con disegno manga"

6. teamwork di Valeria Favoccia, autrice di fumetti per Assassin's Creed e Stranger Things, su fumetto e nuove tecnologie per il fumetto
7. teamwork con Nicola Perucca su tecniche e ispirazione nel disegno ad acquarello

8. Presentazione dei libri di Davide Besana

9. Presentazione del libro di Davide Nerenza "Biglietti di concerti cancellati"

10. Incontro con Luca Baggio, game artist e CEO di BadSeeds, tra manga e videogame, disegno e sviluppo

11. Teamwork disegnando dal vivo con Flavia Ciglia, Stefano Gregorini e Steve.

L'evento ha avuto sede nelle vetrine dei negozi che hanno aderito al progetto. Gli artisti passati e quelli che si sono ritrovati ai teamwork hanno poi realizzato e donato alle strutture ospitanti disegni e autografi, per testimoniare il loro passaggio, proprio come avveniva nello storico Weekend degli Umoristi,a Laveno Monbello, chiusosi nel 2002.

Inoltre sono stati presentati numerosi libri durante ComicSponde, in sinergia anche con Il Libro Mondadori dove si sono tenute due firmacopie: Giorgio Ghisolfi con i suoi tre libri dedicati sia al mondo di Star Wars che dei Supereroi, Mimesis edizioni; Polizia Moderna con i libri di fumetti del Commissario Mascherpa; Giacomo Guccinelli con le tavole della sua Teogonia illustrata; le 'Città librerie e altre storie' di Nicola Perucca, diventate una pubblicazione tascabile; la Virtual Photography presente anche col libro Screenshot di Emanuele Bresciani, in collaborazione con l'Accademia Carrara di Bergamo; Davide Besana, velista e cartoonist, con i suoi libri e l'ultimo 'Prezzemolo e vecchi nervetti', CinqueTerre ed.,; Davide Nerenxa, artista e poeta, con 'Biglietti di concerti cancellati' poesie nate in Instagram e ora divenute libro con le illustrazioni degli artisti digitalisti.

Ulisse contemporaneo è un progetto speciale MIC che segue il precedente Teatri Antichi, realizzato in collaborazione con Editori Laterza e con la direzione artistica di Piero Maccarinelli con l'intento di proporre in chiave contemporanea la figura dell'eroe omerico con un approccio multimediale e al tempo stesso mirato a valorizzare alcuni siti archeologici e contemporanei.

Il progetto propone una visione inedita della conoscenza di uno degli eroi che più affascina la nostra difficile contemporaneità. Ingegnoso e astuto, maestro di inganni e raggiri, Ulisse è anche l'uomo che non pone limiti alla sua esistenza, affascinato dall'ignoto, avido di sapere, pronto a superare le Colonne d'Ercole, a infrangere i limiti divini nel mondo dantesco. Un eroe nostro contemporaneo la cui volontà di andare oltre i confini richiama le maggiori conquiste dell'uomo del XX e XXI secolo, oltre le Colonne: dalla conquista della luna ai robot, all'Intelligenza artificiale, dalla rivoluzione digitale alle scoperte della medicina, da cui dipenderà il nostro ritorno ad un "new normal".
Per inseguire un personaggio così complesso (ambiguo, diremmo oggi) ci siamo mossi sul filo della storia poetica e letteraria e sulla costruzione di un format insolito, articolato in due spettacoli, in cui la parola poetica, la riflessione storico-culturale e la musica si fondano in una unità espressiva coerente e suggestiva a partire dai luoghi in cui gli spettacoli si sono svolti (teatri greco-romani, villa tuscolana, cavea contemporanea) da luglio ad ottobre.

Con questo approccio multidisciplinare i due spettacoli, "Ulisse Contemporaneo. La parola il verso e il mare" con la rilettura di poeti e narratori novecenteschi e "Ulisse Contemporaneo. La Grecia" nella rilettura di Nikos Kazazatkis, sono andati in scena nel Parco Archeologico di Epizefiri, Parco Archeologico di Tuscolo, nella Cavea del Parco della Musica a Roma e a Villa Falconieri di Frascati .

Agli attori **Massimo De Francovich, Francesco Migliaccio, Graziano Piazza, Maddalena Crippa, Viola Graziosi, Elisabetta Pozzi e Francesco Migliaccio** che si sono alternati nei due spettacoli e nelle diverse serate, e alle musiche del trio di **Francesco Scaramuzzino, di QuartAumentata, di Stefano Saletti & Banda Ikona, di Antonio Di Pofi e di Rita Marcotulli,** in alternanza nei diversi luoghi, si sono aggiunti i contributi, a serate alterne, **di Eva Cantarella, Piero Boitani,** dantista e anglista, **Giuseppe Manfridi**.

I luoghi ospitanti sono stati partner attivi del progetto per la messa a disposizione degli spazi in assetto da spettacolo.

Il progetto per le sue caratteristiche multidisciplinari ha visto la presenza di un pubblico vario: dagli amanti del teatro e della musica a studenti e docenti.
La rappresentazione a Villa Falconieri ha registrato la presenza di circa 100 studenti dei licei dei comuni limitrofi.

I NUMERI DI ULISSE CONTEMPORANEO
Ciascuno spettacolo ha avuto una media di
250 spettatori

COMPLESSIVAMENTE SONO REALIZZATE 5 RECITE:
5 agosto h. 21 Parco Archeologico di Epizefiri, Tempio di Marasà
In collaborazione il Comune di Locri, il Comune di Portigliola e la Direzione del Parco Archeologico di Locri Epizefiri

6 agosto h. 21 Parco Archeologico di Epizefiri Teatro greco romano
In collaborazione il Comune di Locri, il Comune di Portigliola e la Direzione del Parco Archeologico di Locri Epizefiri

29 agosto h. 18 Parco Archeologico di Tuscolo Teatro romano
In collaborazione la Comunità Montana Castelli Romani e Prenestini e il Parco Archeologico Culturale di Tuscolo

24 settembre h. 21 Cavea Auditorium Parco Della Musica "Ennio Morricone"
In collaborazione la Fondazione Musica per Roma

20 ottobre h.16 Villa Falconieri Frascati
In collaborazione l'Accedemia Vivairum Novum

6 1 MITO

Il progetto "6 1 Mito, Venere" relativo alla seconda annualità del progetto triennale "6 1 Mito" si è svolto dal 16 novembre al 31 dicembre 2021 ed è stato preceduto da una fase preparatoria a partire dal mese di ottobre.

"6 1 MITO" è un progetto installativo in Realtà Aumentata e in site specific all'interno del quartiere Eur avente come tema alcune divinità romane. Attraverso una App che trasforma lo smartphone in un locative media, ogni individuo può catturare un angolo, un edificio, una piazza, passeggiando per le strade del quartiere e seguire un percorso narrativo grazie a contributi multimediali realizzati preventivamente e visibili in diverse apparizioni. Il visitatore diventa quindi spettatore o meglio ancora "spettattore" che con il proprio smartphone scopre le visioni cinematiche che di volta in volta si rivelano sulle diverse superfici urbane.

Il secondo anno di "6 1 MITO" è stato dedicato alla dea latina Venere e la zona interessata è Viale della Civiltà del Lavoro e Piazza Kennedy, sempre nel quartiere EUR. Venere e il suo entourage, vagamente Warholiano e multicolore, appare all'audience che punta lo smartphone lungo le superfici del viale proprio sotto i portici. Venere è una giovane madre molto particolare, essendo la dea dell'Amore fisico e spirituale e del pantheon attorno ad essa che si pone come meravigliosa metafora libera e gioviale dell'amore umano, della fertilità, delle passioni e dell'abbondanza. Proserpina, Bacco, Cibele, Amor, Zefiro, Flora, Le Ore, sono rappresentati nei loro colori e forme classici ma vestiti in abiti moderni, in linea con la rappresentazione delle figure mitologiche della prima edizione.
Il programma di questo secondo anno è stato caratterizzato dalla creazione di una App dedicata al progetto che ha riattivato anche l'esperienza del primo anno dedicata a Diana e ridotto il digital divide. Una volta conosciuta la mappa, che si riferisce ad una zona definita del quartiere EUR di Roma, e installata la Applicazione su smartphone, l'utente è in grado di seguire sia la narrazione sia di Diana che quella di Venere.

Ai fini di favorire la fruizione di" 6 1 Mito" sono state organizzati due tour guidati dal regista che ha raccontato lo spirito del progetto e accompagnato i "visitatori" alla scoperta delle apparizioni. Al primo, svoltosi il 27 novembre, hanno partecipato dieci spettatori e curiosi, mentre il secondo, realizzato l'11 dicembre, è stato dedicato ad una classe dell'Istituto Turistico Livia Bottardi composta da 15 studentesse.

"6 1 Mito" ha avuto un ulteriore momento di visibilità il 10 dicembre nell'ambito del DIGITAL MEDIA FEST presso la Casa del Cinema. In questa occasione Mariano Equizzi, Francesca Sereno e Paolo Bigazzi Alderigi insieme a due attori hanno raccontato l'evento moderati dalla giornalista Roberta Beta.

Il progetto conferma i risultati già raggiunti nella prima edizione: attivazione e trasformazione digitale delle superfici urbane attraverso tecnologie smartcity, inclusione, coinvolgimento e formazione di artisti e tecnici

dell'audiovisivo nei processi di creazione e produzione di media immersivi e geolocalizzati, con particolare attenzione ai giovani attori provenienti dalle scuole di recitazione della regione, trasformazione, disseminazione e valorizzazione di contenuti culturali legati al mito e alla cultura latina attraverso l'uso della realtà aumentata e dei media ancillari necessari alla sua promozione e disseminazione (anche attraverso social platforms),

I NUMERI DI 6 1 MITO VENERE
600 visualizzazioni sulla App 6 1 Mito al 31 dicembre 2021, che sono aumentate a oltre 800 a fine febbraio 2021

Il progetto **"Game Jam for Tourism"** nasce da una indicazione dell'Assessorato al turismo della Regione Lazio, per rispondere all'esigenza di promuovere il territorio laziale attraverso una modalità idonea a raggiungere target più giovani valorizzando al tempo stesso le competenze e le capacità di giovani creativi.

"Game for tourism" aveva come obiettivo un **prototipo di videogioco** orientato a migliorare/rafforzare l'immagine dei luoghi turistici esistenti nella regione e di scoprirne di nuovi, per intercettare un target giovanile (aprendo a nuovi flussi nazionali e internazionali e a nuovi target), con una narrazione innovativa, in grado di valorizzare e connettere luoghi e prodotti, ambiente e cultura, realtà e emozioni.

A partire dal 10 settembre 2021 è stata lanciata una call per selezionare i partecipanti. Hanno aderito **39 persone**, i cui profili erano così ripartiti: 6 Game Designer, 7 Coder, 12 2D/3D Artist, 3 Composer / Sound Designer, 11 Esperti di Turismo.

Fuori concorso hanno partecipato 15 studenti del quinto anno **dell'Istituto Tecnico Superiore Luigi di Savoia di Rieti**, di cui 10 con indirizzo di studi informatico e i rimanenti con indirizzo turistico. Data l'inesperienza e la giovane età si è ritenuto opportuno dedicare a loro una sezione speciale che è consistita in un workshop di 48 ore al termine del quale hanno prodotto la demo di un prototipo di videogioco.

La game jam si è svolta **dal 14 al 17 ottobre** attraverso la piattaforma Discord. Il workshop con gli studenti dell'istituto reatino dal 22 al 24 ottobre, sempre attraverso la piattaforma Discord. La conduzione di entrambi gli appuntamenti è stata affidata a Steam Factory, team consolidato di artisti freelancer professionisti negli ambiti del game e visual development, specializzati nella creazione di giochi con tematiche sociali e culturali e nell'organizzazione di game jam.
L'output della Game Jam realizzato dai team partecipanti è stato un prototipo giocabile in lingua inglese di un videogioco completo con finalità di promozione del turismo e valorizzazione del territorio in cui, nonostante il tempo limitato a disposizione, fossero ben chiari l'elaborazione e lo sviluppo del tema attraverso l'ossatura della struttura di gioco.

Il 19 ottobre la giuria composta da Gian Paolo Manzella per conto della Regione Lazio, Francesca Sereno per conto di Q Academy e Michele Lanzo, Steam Factory, ha decretato i tre team finalisti, con la seguente graduatoria:
- 1° classificato il team Plumesoft con il progetto "Alien Roads Lead to";
- 2° classificato il team The Underground Figs con il progetto "Experior";
- 3° classificato il team Capibytes con il progetto "My Travel Agency".

La premiazione è avvenuta sabato 6 novembre 2021 presso la Sala Fellini negli Studi di Cinecittà.

PARTE II

RELAZIONE SOCIALE

Territorio e stakeholder

Q Academy ha intessuto negli anni molte relazioni di natura istituzionale, artistica, scientifica, didattica, economica con i propri stakeholder, sia a livello territoriale che nazionale, ampliando progressivamente il proprio raggio di azione.

Romevideogamelab consolida e amplia la rete delle collaborazioni nazionali e il coinvolgimento di soggetti privati e istituzionali stranieri.

Il 2021 ha visto la crescita delle partecipazioni dei maggiori istituti scientifici italiani del CNR e non solo (come IIT di Genova, INFN), oltre all'Università La Sapienza di Roma, la conferma della collaborazione con MIA Market, il mercato internazionale dell'audiovisivo, e colto l'opportunità di estendere la promozione del festival e delle sue tematiche anche ad altri soggetti come la Cineteca di Milano e il neonato festival "Game Ground di Bolzano".

Il sostegno della Direzione dello Spettacolo dal vivo del Ministero della Cultura al progetto "Ulisse Contemporaneo" è stata l'occasione per raggiungere territori extra regionali come il Parco degli Epizefiri in Calabria.

Il festival ComicSponde rappresenta una importante occasione per approcciare il mondo del fumetto, già oggetto di attività all'interno di Romevideogamelab dove è attiva la collaborazione con l'Istituto di matematica applicata diretto dal prof. Roberto Natalini che cura la collana di fumetti Comic&Science con lo scopo di promuovere la divulgazione scientifica in chiave ludica.

Il consolidamento del partenariato con Komplex Live Cinema Group, sia all'interno di Romevideogamelab che attraverso il progetto "6 1 Mito", è mirato a sviluppare proposte innovative nell'ambito del rapporto tra audiovisivo, spettacolo e nuove tecnologie.

mappa degli stakeholder

STAKEHOLDER INTERNI

permettono il funzionamento dell'impresa sociale

PRIMARI
portatori di interesse presenti nell'organizzazione, ne determinano le scelte e le influenzano direttamente

SECONDARI
portatori di interesse presenti nell'organizzazione, orientano le scelte e ne sono influenzati.
- Assemblea dei soci
- Consiglio di Amministrazione
- Collaboratori
- Consulenti

STAKEHOLDER ESTERNI

non appartengono direttamente all'organizzazione ma ne determinano comunque il funzionamento

PRIMARI
portatori di interesse esterni all'organizzazione che interagiscono in modo continuativo.
- Pubblico/Utenti
- Partner

SECONDARI
portatori di interesse esterni all'organizzazione che interagiscono in maniera non continuativa, non intenzionale
- Enti pubblici
- Fornitori

Gli stakeholder

I beneficiari esterni diretti e indiretti delle attività di Q Academy sono riconducibili a:

1.Stakeholder esterni primari

Pubblico / Utenti:
i principali beneficiari diretti delle attività svolte da Q Academy nel 2021 sono: il pubblico di RomevideogameLab, i partecipanti ai corsi di formazione.
Il partner principale di Q Academy è Cinecittà Spa, con il quale l'impresa sociale ha condiviso l'obiettivo di promuovere l'aspetto divulgativo, formativo ed educativo, sociale degli applied game attraverso il "festival-laboratorio" RomeVideogameLab.
L'interesse di Cinecittà verso ambiti innovativi legati all'audiovisivo è ben espresso nel piano di sviluppo 2017/2021 dove vengono indicate come attività complementari per lo sviluppo le attività c.d. "innovative" quali il videogame hub e l'incubatore di imprese creative che, di matrice più propriamente istituzionale, hanno lo scopo di contribuire alla creazione del "distretto del cinema e dell'audiovisivo" .
E' in questa direzione che si è rafforzata l'intesa tra Q Academy e Cinecittà SpA con l'apporto di IIDEA ,quale rappresentante dell'industria dei videogame in Italia.
Un altro partner rilevante è la società Pav snc di Claudia Di Giacomo e Roberta Scaglione che dal 2000 collabora con artisti e istituzioni nell'ideazione e realizzazione di progetti culturali. Negli anni si è specializzata in progettazione, produzione, organizzazione e gestione di diversi dispositivi nell'ambito delle performing arts e non solo. Con Q Academy ha dato luogo ad un'importante collaborazione per l'organizzazione di alcuni importanti progetti quali "Teatri Antichi. Nostri Contemporanei" e "RomeVideogameLab". L'esperienza maturata da Pav anche nella produzione fa sì che si siano poste le basi nella prospettiva di una produzione condivisa di iniziative legate ad eventi di spettacolo dal vivo.
Dal 2020 si è consolidata la partnership Maker Camp, con cui Q Academy ha realizzato il contest " FelliniCraft "e con cui ha partecipato, aggiudicandosi il finanziamento, all'Avviso Pubblico EDU-CARE lanciato dalla Presidenza del Consiglio-Dipartimento Famiglie con un progetto che sarà realizzato nel 2021.
Nata con l'intento di promuovere l'utilizzo delle nuove tecnologie in ambito educativo e formativo, Maker Camp realizza laboratori didattici per bambini e ragazzi e progetti di formazione per educatori finalizzati a scoprire le infinite potenzialità didattiche di Minecraft, il videogioco per PC più venduto al mondo che permette di costruire e ricostruire in 3D qualunque cosa usando un numero infinito di mattoncini.

Komplex Live Cinema Group, divisione di ITER Research, è un gruppo di artisti ed editor che ha implementato per primo la Realtà Aumentata in spazi urbani nel mondo: Torino-ToShare Festival Nov 2013, ha strutturato un paradigma di utilizzo della AR che affonda le sue radici nelle correnti artistiche storiche del secolo passato (surrealismo, situazionismo, fluxus, spazialismo) e da esse trae gli elementi di innovazione costante e gli spazi di ricerca mediologica e artistica che vengono riconosciuti da tempo da istituzioni accademiche in Italia e dai maggiori influencers.
Komplex dal 2013 ad oggi ha installato esperienze in occasione

di festival urbani che avevano come oggetto i nuovi media, il cinema e la questione della risemantizzazione degli spazi attraverso tecnologie: da Perugia a Milano e Torino, da Albuquerque a Palermo, da Columbia a Sofia.
La collaborazione con Komplex, iniziata con il progetto Kindom of the Mask durante Romevideogamelab, ha dato luogo anche alprogetto triennale "61 Mito" con il quale Q Academy si è aggiudicata l'Avviso Pubblico Contemporaneamente di Roma Capitale.

2. Stakeholder esterni secondari

La rete delle relazioni istituzionali di Q Academy si muove dal livello locale a quello nazionale.

Il **Ministero della Cultura (MIC)**, attraverso la Direzione Cinema, sostiene RomeVideogameLab riconoscendo il 'rilevante interesse culturale' di cui è portatore e la sua 'funzione pubblica'.
La Direzione Spettacolo dal vivo ha finanziato il progetto speciale "Ulisse Contemporaneo"

Il Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale (MAECI) attraverso **l'ICE-Agenzia per la promozione all'estero e l'internazionalizzazione delle imprese italiane** per le attività internazionali ha sostenuto la sezione B2B del Romevideogamelab in particolare favorendo la partecipazione di buyer stranieri.

Con la **Regione Lazio**, ed in particolare con la società in house Lazio Innova, la collaborazione trova la sua espressione nell'intento comune di favorire innovazione e digitalizzazione. La sezione del B2B di RomeVideogameLab riserva agli sviluppatori laziali di videogame uno spazio dedicato, promosso proprio da Regione Lazio.

Anche un'altra società in house **LazioCREA** che supporta la Regione Lazio nella definizione delle strategie di crescita digitale ha confermato il ruolo di stakeholder sostenendo parte dei Laboratori di creatività, dall'analogico al digitale.

In ambito più locale, Q Academy ha consolidato la propria relazione con il **Comune di Roma** sia con la Sovrintendenza Capitolina per favorirne la promozione di siti di sua competenza che con il Dipartimento delle Attività Culturali grazie al quale Q Academy ha potuto avvalersi del contributo dell'Avviso Pubblico Contemporaneamente Roma 2020-2021-2022 per la realizzazione del progetto triennale 6 1 Mito.

Anche nell'edizione del 2021 Romevideogamelab ha collaborato con **MIA MARKET**, il mercato internazionale dell'audiovisivo che si svolge ogni anno a Roma, proponendo una challenge agli studi di sviluppo italiani e un incontro per fare network tra mondo del cinema e mondo videoludico.

Il **Municipio VII di Roma Capitale** e le **Biblioteche di Roma** sono interlocutori privilegiati di Q Academy in particolare nella creazione di reti territoriali che favoriscono la diffusione e la divulgazione delle iniziative.

Gli stakeholder

Tra gli stakeholder esterni secondari segnaliamo alcuni partner di settore con i quali la collaborazione si è rafforzata e consolidata attraverso
RomeVideogameLab e che apre prospettive anche per progetti futuri, non riconducibili al festival.

Consiglio Nazionale delle Ricerche, in particolare **l'Istituto per le tecnologie applicate ai beni culturali**, che fin dalla sua costituzione e coerentemente con la necessità di un approccio multidisciplinare e interdisciplinare alla ricerca sui Beni Culturali, opera con competenze in archeologia, architettura, chimica, fisica, geofisica, geologia, ingegneria, informatica e comunicazione museale indispensabili per lo studio del Patrimonio Culturale.

Università degli Studi di Roma Unitelma Sapienza, in particolare il **Dipartimento di Psicologia** che conduce un'attività di ricerca nell'ambito della Psicologia Generale e Neuroscienze Cognitive pe indagare il comportamento umano e le principali funzioni psicologiche, attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie.

Game Art Gallery ® Neoludica di Debora Ferrari e Luca Traini che ha come obiettivo la promozione delle game art nelle arti contemporanee con grande cura del particolare e della qualità dei contenuti. Neoludica è stato il termine coniato in occasione della 54ma Biennale di Venezia per presentare le game art e per sviluppare tutte le ricerche legate al videogame e alle arti contemporanee.
Smemolab impresa sociale è un progetto creato da Fondazione Smemoranda e M&C nel dicembre 2018, finalizzato alla creazione di un percorso di divulgazione civica e civile che si è concretizzato nella creazione della testata/community "DentroTutti " e nella creazione di una rete di reti di attori del terzo settore, istituzioni, associazioni e aziende socialmente responsabili. Il percorso di DentroTutti ha ottenuto un riconoscimento di grande valore con la firma nell'ottobre 2020 di un protocollo triennale con il Ministero dell'Istruzione. Si è avviata così una collaborazione a supporto della scuola italiana finalizzata alla sperimentazione della nuova legge sull'educazione civica.

Un nuovo partner di settore si è rivelata Anica, l'Associazione Nazionale Industrie Cinematografiche, Audiovisive e Digitali, che con la neonata Unione "**EDITORI E CREATORS DIGITALI**" si rivela partner fondamentale per essere a contatto col mondo audiovisivo e dell'innovazione.

PARTE III

RENDICONTO ECONOMICO

Il bilancio 2021

Il bilancio 2021, composto da Stato patrimoniale e Conto economico, rappresenta in modo veritiero e corretto la situazione patrimoniale e finanziaria nonché il risultato economico dell'esercizio e corrisponde alle risultanze delle scritture contabili regolarmente tenute.
Ricorrendone i presupposti, si è optato per la redazione del bilancio previsto per le microimprese ai sensi e per gli effetti dell'art. 2435 ter del Codice civile.

Sempre in virtù' dell'articolo 2435-ter c.c. non si procede alla redazione:

- del rendiconto finanziario;

- della nota integrativa in quanto di seguito sono esposte le informazioni previste dal primo comma dell'art 2427 c.c. numeri 9 e 16;

- della relazione sulla gestione in quanto le informazioni richieste dai n.3) e 4) dell'art.2428 del c.c. sono di seguito esposte.

Ai sensi dell'articolo 2427, primo comma numero 9 del Codice civile si segnala che la Società non ha prestato garanzie reali e non ha impegni non risultanti dallo stato patrimoniale.

Conformemente al dettato dell'art.2435 bis del Codice civile non si procede alla redazione della relazione sulla gestione in quanto le informazioni previste dalle voci 3) e 4) dell'art. 2428 del Codice civile sono di seguito esposte:

- la Società non evidenzia né il possesso né alcun acquisto od alienazione di quote del proprio capitale sociale;

- la Società non possiede, anche per il tramite di società fiduciarie o per interposta persona, azioni o quote di società controllanti, e nel corso dell'esercizio, non sono stati effettuati acquisti o alienazioni delle stesse.

ROME

Principali dati patrimoniali

Lo stato patrimoniale riclassificato della società confrontato con quello dell'esercizio precedente è il seguente (in euro)

	31-12-2021	31-12-2020
Stato patrimoniale		
Attivo		
A) Crediti verso soci per versamenti ancora dovuti	0	0
B) Immobilizzazioni		
II - Immobilizzazioni materiali	4.600	441
Totale immobilizzazioni (B)	4.600	441
C) Attivo circolante		
II - Crediti		
esigibili entro l'esercizio successivo	135.872	90.134
Totale crediti	135.872	90.134
IV - Disponibilità liquide	59.746	24.722
Totale attivo circolante (C)	195.618	114.856
D) Ratei e risconti	0	0
Totale attivo	200.218	115.297
Passivo		
A) Patrimonio netto		
I - Capitale	10.000	10.000
IV - Riserva legale	2.000	2.000
VI - Altre riserve	6.923	6.922
VIII - Utili (perdite) portati a nuovo	52.698	9.412
IX - Utile (perdita) dell'esercizio	16.750	43.286
Totale patrimonio netto	88.371	71.620
B) Fondi per rischi e oneri	0	0
C) Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato	0	0
D) Debiti		
esigibili entro l'esercizio successivo	104.764	33.677
esigibili oltre l'esercizio successivo	7.083	10.000
Totale debiti	111.847	43.677
E) Ratei e risconti	0	0
Totale passivo	200.218	115.297

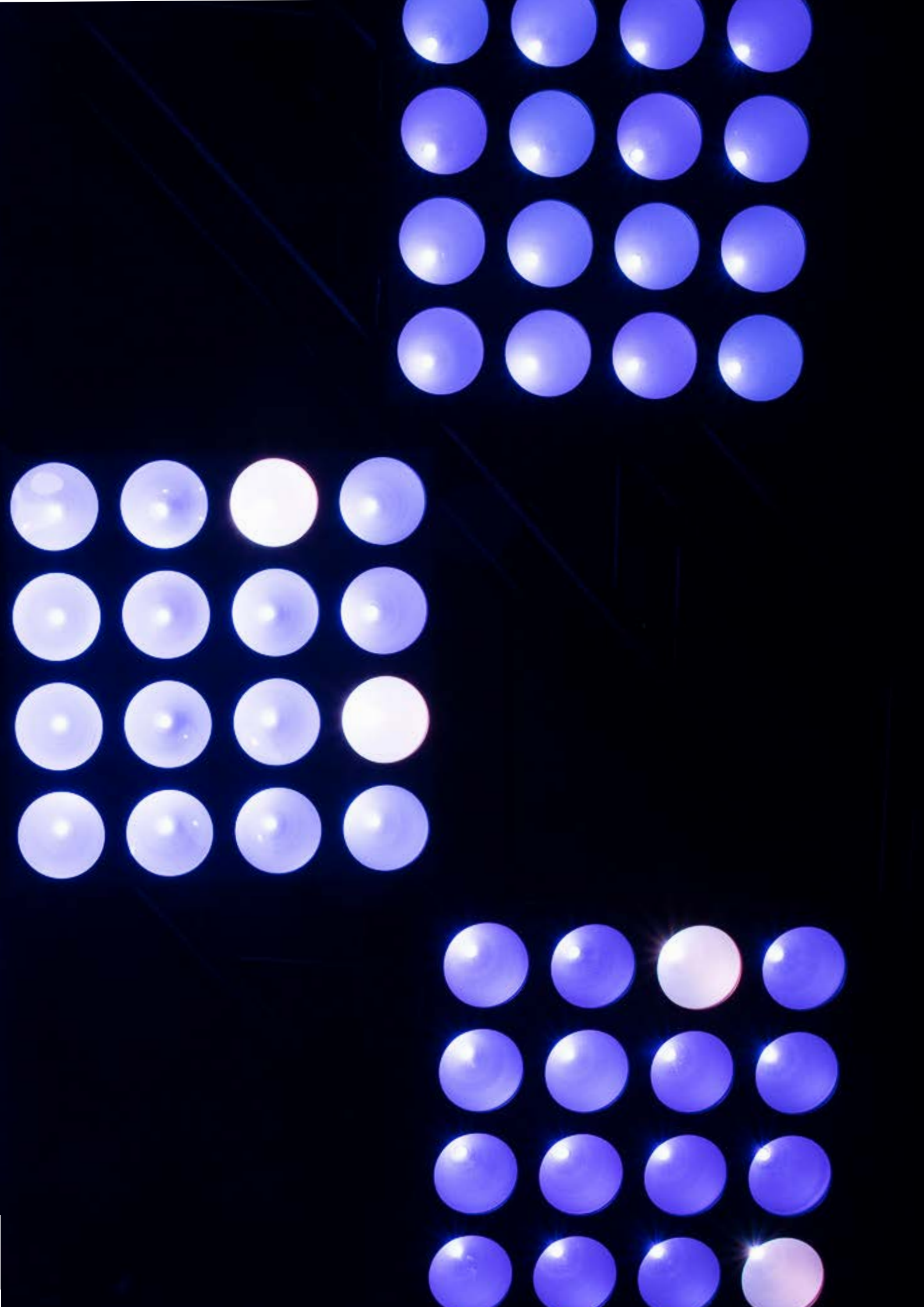
Conto economico

Il conto economico riclassificato della società confrontato con quello dell'esercizio precedente è il seguente (in euro):

	31-12-2021	31-12-2020
Conto economico		
A) Valore della produzione		
1) ricavi delle vendite e delle prestazioni	103.807	60.500
5) altri ricavi e proventi		
contributi in conto esercizio	220.267	57.849
altri	479	3
Totale altri ricavi e proventi	220.746	57.852
Totale valore della produzione	324.553	118.352
B) Costi della produzione		
6) per materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	365	28
7) per servizi	231.834	53.847
8) per godimento di beni di terzi	60.856	11.880
10) ammortamenti e svalutazioni		
a), b), c) ammortamento delle immobilizzazioni immateriali e materiali, altre svalutazioni delle immobilizzazioni	566	1.373
a) ammortamento delle immobilizzazioni immateriali	0	1.030
b) ammortamento delle immobilizzazioni materiali	566	343
Totale ammortamenti e svalutazioni	566	1.373
14) oneri diversi di gestione	5.763	540
Totale costi della produzione	299.384	67.668
Differenza tra valore e costi della produzione (A - B)	25.169	50.684
C) Proventi e oneri finanziari		
17) interessi e altri oneri finanziari		
altri	6	3
Totale interessi e altri oneri finanziari	6	3
Totale proventi e oneri finanziari (15 + 16 - 17 + - 17-bis)	(6)	(3)
Risultato prima delle imposte (A - B + - C + - D)	25.163	50.681
20) Imposte sul reddito dell'esercizio, correnti, differite e anticipate		
imposte correnti	8.413	7.395
Totale delle imposte sul reddito dell'esercizio, correnti, differite e anticipate	8.413	7.395
21) Utile (perdita) dell'esercizio	16.750	43.286

Il valore della produzione rispetto all'anno precedente è quasi triplicato, così come i costi di produzione che sono aumentati di conseguenza.

Il risultato di esercizio registra un utile di oltre 16.000 euro.



PARTE IV

IL FUTURO

Le prospettive di sviluppo

Q Academy crede molto nel valore sociale del suo impegno per la produzione, formazione e divulgazione della cultura in tutte le sue vesti, dalle forme più canoniche dello spettacolo dal vivo all'introduzione di laboratori in Realtà aumentata fino agli applied games come strumenti di conoscenza e formazione.

Il 2021 ha confermato la vocazione di Q Academy orientata all'innovazione e alla contaminazione dei linguaggi, la prospettiva è di continuare nella direzione di esplorazione degli ambiti di applicazione delle tecnologie e del gaming al sociale, alla cultura, all'educazione.

Perno di questa visione sarà la nuova edizione di Romevideogamelab in cui verranno individuati come tradizione temi e proposte attuali e di impatto sociale e divulgativo.

Le partnership consolidate attraverso la realizzazione di RomeVideogameLab hanno creato le basi per sviluppare nuovi progetti sia in ambito formativo che in quello socio-culturale. L'intento è di ideare nuove proposte progettuali con gli istituti scientifici del CNR, e non solo, da destinare anche ad altre fasce di utenti e ad altri ambiti territoriali.

Sarà confermato l'impegno produttivo di spettacoli in cui la qualità artistica sostiene l'obiettivo di valorizzazione del patrimonio e di audience development.

Un altro obiettivo è proseguire la direzione intrapresa con Maker Camp in occasione dei "LABORATORI DI CREATIVITÀ - DALL'ANALOGICO AL DIGITALE" per l'empowerment dell'infanzia e dell'adolescenza progettando attività similari per bambini e ragazzi mirate a programmare attraverso elementi di coding, raccontare storie attraverso strumenti di digital storytelling, creare elementi di realtà virtuale nel mondo Minecraft, creare modelli 3D e altro ancora.

Insieme a Game Art Gallery ® Neoludica verrà realizzata la seconda edizione di ComicSponde nell'ottica di fare crescere la manifestazione e far sì che Laveno Mombello diventi un punto di riferimento delle proposte di fumetto e game art nel panorama nazionale.

In autunno verrà attivata la terza e ultima annualità del progetto "6 1 Mito", vincitore dell'Avviso Pubblico Contemporaneamente Roma 2020-2021-2022 dedicata alla dea Minerva. Sarà l'occasione per pensare ad una proposta conclusiva che possa riassumere e presentare il progetto completo anche attraverso altre tecnologie come ad esempio la realtà virtuale.

VECTREX

Le prospettive di sviluppo

Q Academy crede molto nel valore sociale del suo impegno per la produzione, formazione e divulgazione della cultura in tutte le sue vesti, dalle forme più canoniche dello spettacolo dal vivo all'introduzione di laboratori in Realtà aumentata fino agli applied games come strumenti di conoscenza e formazione.

Il 2021 ha confermato la vocazione di Q Academy orientata all'innovazione e alla contaminazione dei linguaggi, la prospettiva è di continuare nella direzione di esplorazione degli ambiti di applicazione delle tecnologie e del gaming al sociale, alla cultura, all'educazione.

Perno di questa visione sarà la nuova edizione di Romevideogamelab in cui verranno individuati come tradizione temi e proposte attuali e di impatto sociale e divulgativo.

ROME
ROME
VIDEO
GAME
LAB
SPECIAL EDITION
ROMA >
STUDI DI
CINECITTA'
4 > 7
NOVEMBRE

STUDI DI CINECITTÀ
NOVEMBRE 2020

ACADEMY

impresa sociale srl