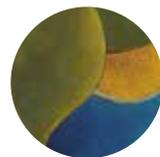
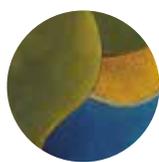


# 2023 BILANCIO SOCIALE



impresa sociale srl

# INDICE



**Introduzione** pag. 3

**Nota metodologica** pag. 4



---

## **PARTE I > IDENTITA'**

Ragione sociale pag. 7

La storia pag. 9

Mission e vision pag. 13

Governance pag. 14

Staff pag. 15

Le attività 2023 pag. 16



---

## **PARTE II > RELAZIONE SOCIALE**

Gli stakeholder pag. 23

Enti ed Istituzioni pag. 24

Partner pag. 25



---

## **PARTE III > RENDICONTO ECONOMICO**

Bilancio 2023 pag. 27

Principali dati patrimoniali pag. 29

Conto economico pag. 30



---

## **PARTE IV > IL FUTURO**

Le prospettive di sviluppo pag. 32



---

## Introduzione

Il bilancio sociale 2023 di Q Academy ha l'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.

Il 2023 è stato l'anno in cui l'intelligenza artificiale ha cambiato (di nuovo) le nostre vite proponendo modelli in grado di produrre testi, immagini e persino video straordinariamente convincenti, con un forte impatto nelle modalità di apprendimento e in quelle professionali. Basti pensare a "DALL-E 2", varato dall'azienda statunitense OpenAI, un modello di apprendimento profondo (deep learning) in grado di produrre immagini a partire da istruzioni testuali. O all'ultimo modello di linguaggio di grandi dimensioni rilasciato da ChatGPT che ha interessato il web con la sua sorprendente eloquenza e coerenza.

Il 2023 è stato l'anno dell'Intelligenza Artificiale anche per le imprese italiane: +28% di aziende che adottano l'IA rispetto al 2022, con un impatto che si traduce in +329 miliardi di euro per l'economia nazionale fino al 2030, secondo un nuovo studio 'Unlocking Europe's AI Potential' commissionato da Amazon Web Services che sottolinea la fiducia delle aziende italiane per l'IA ma allo stesso tempo la carenza di competenze tecniche disponibili e la diffusa preoccupazione sulla riduzione di posti di lavoro.

Questo scenario costituisce indubbiamente un elemento di riflessione per una realtà come Q Academy che da tempo focalizza il proprio sguardo sull'impatto delle nuove tecnologie in ambito socio-culturale

Nell'anno appena concluso Q Academy ha visto cambiamenti anche al suo interno dovute a modifiche sia delle quote societarie sia dell'organo di amministrazione.

Il 2023 è stato dunque un anno di transizione, un'occasione per ripensare le proprie traiettorie culturali e strategiche tradotte in alcuni progetti mirati a cogliere i cambiamenti in atto e gli impatti da essi generati, i nuovi linguaggi della contemporaneità, il ruolo delle nuove tecnologie.

---

## Nota metodologica

Il bilancio sociale 2023 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 2022.

> **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 2023 è diffuso solo attraverso strumenti online e reso disponibile sul sito [www.qacademy.it](http://www.qacademy.it).

Quando nel presente documento è usato il maschile, la forma è da intendersi a solo scopo di semplificazione e in senso inclusivo rispetto a tutte le persone.



# PARTE I



## IDENTITÀ'

# Ragione sociale

---

**Q Academy impresa sociale s.r.l.****Data Costituzione:**

17 settembre 2013

**Sede legale:**

via Salaria 174 – 00198 Roma

**Sede operativa:**

via dei Reti 23 – 00185 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”



ESC

Reset

↔

Bloc  
Majusc

↩

# 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:

- organizzazione 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 generale
- 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'audiovisivo 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 Jacqueline 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.

Realizzazione della seconda edizione di **ROMEVIDEOGAMELAB**

2019

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

Realizzazione della quarta edizione di **ROMEVIDEOGAMELAB** che ha affrontato il tema "Umano e digitale" articolato nelle sezioni Atomi & Bit, Reale & Virtuale, Utopie & Distopie ed Eventi.  
Realizzazione della prima edizione di **ComicSponde**, 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.

**LABORATORI DI CREATIVITÀ - DALL'ANALOGICO AL DIGITALE**, vincitore dell'Avviso pubblico "EduCare" promosso dal Dipartimento per le politiche della famiglia della Presidenza del Consiglio: laboratori per bambini e ragazzi mirati a raccontare storie e contenuti sul tema della cittadinanza attiva attraverso strumenti di digital storytelling disponibili nella piattaforma Minecraft.

**ULISSE CONTEMPORANEO**, 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.

**6 1 MITO\_Venere**, seconda 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.

**GAME FOR TOURISM**, una game jam promossa dall'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.

2022

Realizzazione della quinta edizione di **ROMEVIDEOGAMELAB**

**ENEA, IL FUTURO DEL PASSATO**, è il terzo momento della trilogia di cui fanno parte "Teatri Antichi Nostri contemporanei" e "Ulisse contemporaneo". Progetto speciale MIC del 2022 ha proposto l'eroe fondatore di Roma attraverso tre serate con la regia di Piero Maccarinelli, le voci di Viola Graziosi, Graziano Piazza e Giuseppe Sartori, le musiche eseguite da Rita Marcotulli e da Stefano Saletti & la Banda Ikona, le testimonianze degli storici Giusto Traina, Andrea Mastrolongo, Laura Pepe.

**VIVA LA SCIENZA!** è un progetto di divulgazione scientifica proposto da ricercatori ed esperti in grado di costruire un dialogo al tempo stesso approfondito e divertente, rigoroso e coinvolgente. Un percorso di laboratori, science show presso la Biblioteca Arcipelago Auditorium di Roma su temi chiave come ambiente e clima. Il progetto è vincitore dell'AVVISO PUBBLICO ESTATE ROMANA 2022. RIACCENDIAMO LA CITTA' INSIEME

**6 1 MITO\_Minerva**, terzo e ultimo anno 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. A conclusione di questa trilogia del Mito Aumentato l'intero asset dei contenuti di 6 1 Mito è stato trasportato in un metaverso virtuale, la cui fruizione si è svolta in occasione della quinta edizione del Romevideogamelab.

2023

**Game inFest**, è una rassegna all'interno della 32° edizione di Noir inFestival per esplorare la relazione tra cinema e videogiochi. Dal 4 al 6 dicembre 2022 presso la sede dell'Università IULM di Milano un campione di 12 videogiochi per scoprire l'incontro tra i videogiochi e un genere cinematografico/letterario per eccellenza e momenti di approfondimento: il noir/giallo / thriller.



# 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 si 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.

A partire dal giugno 2023 la **compagine sociale** è costituita da:

*Davide Maria Damiani (25%)*

*Orsola Damiani (50%)*

*Luca Di Bartolomei (25%)*

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".



Q Academy nel 2023 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, che 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 31/12/2025, che svolgono l'incarico a titolo gratuito.

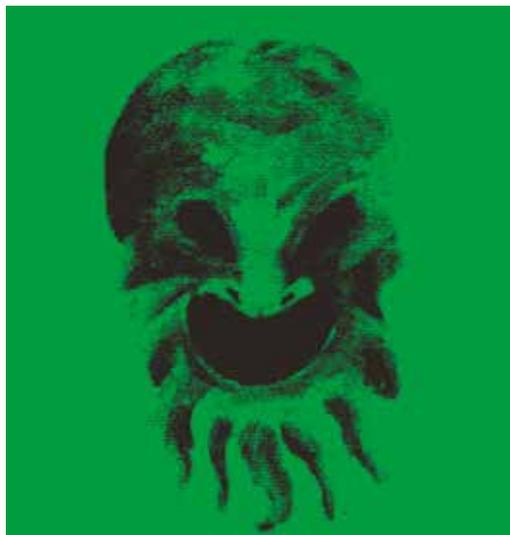
**Presidente:**

*Francesca Sereno*, project manager di Q Academy dal 2016 e di Rome Videogame Lab dal 2018.

**Consiglieri:**

- *Giovanna Marinelli*- esperta in management culturale, direttrice editoriale di Rome Videogame Lab.
- *Marco Vigelini* - fondatore e CEO di Maker Camp, nominato tra i migliori 10 educatori Minecraft al mondo.

# Staff



[www.teatriantichi.it](http://www.teatriantichi.it)

Q Academy può contare su un team di professioniste che nel 2021 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. Nel 2023 è stata Commissario straordinario del Teatro di Roma,

## **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 su 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.

Dal 2021 è socio AI - Autori d'Immagini

# Attività 2023

con il contributo di

ROMA 

CULTURE IN  
MOVIMENTO  
2023-2024

In collaborazione con

SIAE DALLA  
PARTE  
DI CHI  
CREA



VIBR@ZIONI

15.11  
20.12  
2023

ITINERARI TRA  
CULTURA, ARTE  
E TECNOLOGIE DIGITALI  
PER L'INCLUSIONE

ROMA II MUNICIPIO

Il progetto, vincitore dell'Avviso Pubblico "Culture in movimento 2023-2024" promosso da Roma Capitale - Dipartimento Attività Culturali, propone un modello di welfare culturale inteso come pratiche artistiche che favoriscono l'inclusione, il coinvolgimento e l'accesso di nuovi pubblici, la sperimentazione di modelli innovativi di creatività e di luoghi insoliti di aggregazione.

**Vibr@zioni** si articola in un ciclo di incontri tra lezioni spettacolo e performance sperimentali per promuovere l'integrazione e la coesione sociale, per garantire la partecipazione alla vita culturale nel Municipio II di Roma in diversi luoghi significativi per il loro ruolo culturale e sociale del territorio (Museo Civico di Zoologia, Biblioteca Europea e Biblioteca di Villa Leopardi, Istituto Comprensivo Statale Sinopoli-Ferrini, Centro anziani del Villaggio Olimpico, Mercato Trieste).

Il progetto si avvale del Patrocinio del Municipio II - Assessorato alla Cultura e rapporti con le Università e prevede due tappe:

- la prima (2023) propone attraverso performance musicali innovative un percorso di avvicinamento alla sperimentazione più avanzata con attività di divulgazione scientifica;

- la seconda (2024) propone un focus sul tema della migrazione e dell'integrazione attraverso attività di divulgazione scientifica ed esperienze musicali e teatrali inclusive e coinvolgenti.

## PROGRAMMA 2023



**15 novembre**

**I.C. Statale Sinopoli**

### **I DADI DI MOZART - GIOCO, SCIENZA E CASO NELLA COMPOSIZIONE MUSICALE**

Una lezione alla scoperta di un gioco di composizione automatica che diventa l'occasione per un viaggio nei segreti della musica e della scienza che c'è dietro, accompagnato dall'esecuzione dal vivo di brani originali.

*Con Fabio Chiarello, fisico e ricercatore CNR-IFN; Silvia Mattoni, giornalista e Responsabile Unità Relazioni con il Pubblico del CNR; Barbara Dragoni, Unità relazioni con il pubblico del CNR e Roberto Mongardini, compositore.*



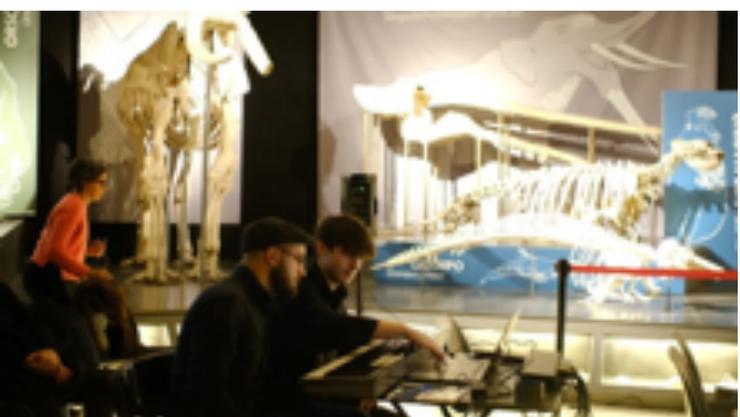
**21 novembre**

**Biblioteca Europea**

### **EXTENSIO**

L'incontro comprende l'esecuzione di sei brevi brani per violoncello solo e live electronics. ed è il risultato di uno studio di ricerca scientifica che mira ad approfondire il rapporto tra uomo e macchina in ambito compositivo-improvvisativo, esaminando la trasduzione del gesto esecutivo musicale: in particolare, l'utilizzo di sistemi algoritmici applicabili in tempo reale come "estensione".

*Con Roberto Mongardini, compositore - Tommaso Castellano, violoncellista.*



**30 novembre**

**Museo Civico di Zoologia - Sala degli Scheletri**

### **ACUSMONIUM, IMPIANTO MULTICANALE PER LA DIFFUSIONE IMMERSIVA**

Una sala dedicata all'ascolto immersivo e alla pratica della diffusione multicanale con alcuni brani del repertorio elettronico e acusmatico con lo scopo di stimolare l'attitudine all'ascolto del pubblico.

*Con Roberto Mongardini, Roberto Squillaci.*



**6 dicembre**

**Museo Civico di Zoologia-Sala della Balena  
PAPIER-MACHE': DAL CLASSICO AL CONTEMPORANEO**

Papier-maché è un ensemble di chitarre che prende come riferimento il repertorio eseguito dalla Lira Orfeo, un'orchestra di strumenti a pizzico fondata dal chitarrista catalano Miguel Llobet nei primi anni del '900. Le trascrizioni che compongono questo repertorio rappresentano un'evoluzione molto significativa nello sviluppo del linguaggio chitarristico, che in questo periodo si svincola da stilemi strumentali per abbracciare una scrittura nuova, caratterizzata da una forte impronta orchestrale e corale.

*Con Davide Maura, Samuele Montagna, Eleonora Bescchi, Gabriele Putzulu, Margherita Cappellessio, Giulia Cippitelli (chitarristi), Roberto Mongardini (compositore).*



**20 dicembre**

**Centro Anziani del Villaggio Olimpico  
BIO - BLIND INTERNATIONAL ORCHESTRA**

La Bio - Blind International Orchestra, fondata da Alfredo Santoloci, docente di sassofono al Conservatorio di Santa Cecilia di Roma, accoglie musicisti ciechi e ipovedenti affiancati da grandi professori d'orchestra. Nell'orchestra le difficoltà legate alla mancanza di contatto visivo vengono superate con l'ausilio della tecnologia: il rapporto visivo fra direttore e musicisti è sostituito dal contatto uditivo: traduzione della gestualità con parole sussurrate via microfono che vengono recepite dai musicisti, auricolari.

L'orchestra propone brani che spaziano dalla classica al jazz e alla musica popolare



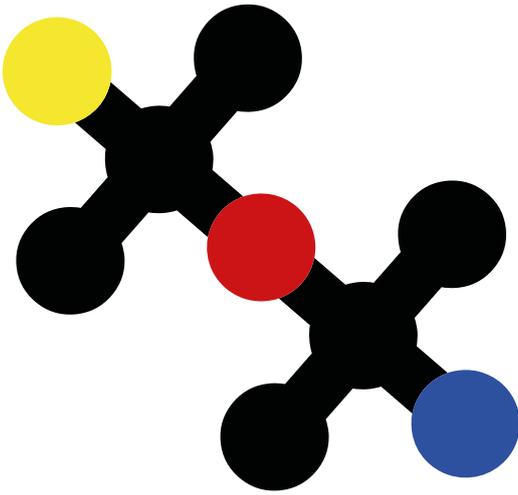
**28 dicembre**

**Biblioteca di Villa Leopardi  
OLTRE I CONFINI DI TEMPO E SPAZIO:  
UNO SGUARDO ALLA STORIA DELLA MUSICA  
COLTA  
OCCIDENTALE**

Un appuntamento in cui si mostra l'innovazione tecnologica, l'importanza del passato per poter arrivare ad una sperimentazione acustica ed elettronica.

*Con Roberto Squillaci, Roberto Mongardini.*

**Complessivamente la prima edizione di Vibr@zioni ha registrato circa 350 partecipanti.**



# CINECITTÀ GAME+HUB



Nella meravigliosa cornice dell'auditorium nel Museo dell'Ara Pacis si è tenuto il 30 novembre il **Demo Day di Cinecittà Game Hub**, ultimo appuntamento della seconda edizione dell'acceleratore per startup innovative del videogame di Cinecittà, promosso dalla Regione Lazio e dal Ministero della Cultura e gestito da Lazio Innova con IIDEA come partner tecnico.

Protagonisti del Cinecittà Game Hub sono state otto start up di talentuosi sviluppatori italiani emergenti di videogiochi e i coordinatori del percorso di accelerazione, Elisa Farinetti (Broken Arms Games) e Mauro Fanelli (Memorable Games).

Le otto startup selezionate hanno intrapreso un percorso di tre mesi in cui hanno avuto modo di affinare e sviluppare competenze in ambito tecnico e di business per migliorare le attuali versioni giocabili dei propri progetti e il materiale di pitching in modo da attirare ulteriori fondi da publisher e investitori. Il Demo Day è stato realizzato da Q Academy. Dopo i saluti istituzionali, ogni team ha potuto raccontare e mostrare il rispettivo prodotto a un pubblico composto da istituzioni, investitori, publisher nazionali, internazionali e giornalisti della stampa generalista e specializzata.

Gli sviluppatori hanno descritto i progetti che intendono portare a termine nel mercato videoludico non solo italiano, ma anche internazionale, in linea con la mission del Cinecittà Game Hub, nato non solo per insegnare gli aspetti produttivi del videogiochi ma anche per "accelerare" la riuscita delle startup e la pubblicazione dei titoli affinando e sviluppando competenze in ambito tecnico e di business

Dopo i "pitch" che includevano anche una timeline stimata per la consegna del prodotto, le start up hanno fatto provare le Demo e incontrato giornalisti e possibili investitori e publisher.

**Hanno partecipato al Demo Day di Cinecittà Game Hub circa 80 persone.**

Il 2023 ha visto un altro cambiamento importante per Q Academy: il trasferimento di sede dagli storici studi di Cinecittà all'**Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone**.

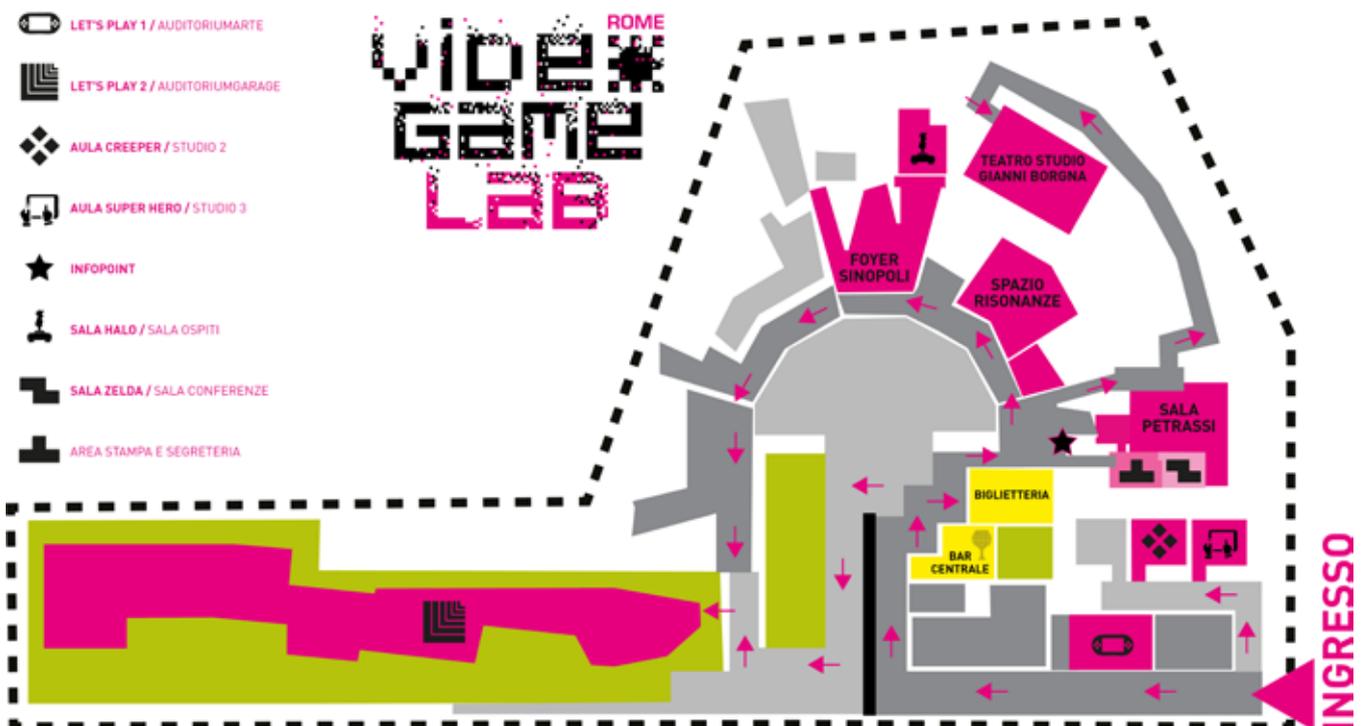
Questa dislocazione ha comportato lo slittamento delle date del festival, tradizionalmente svolto nella prima settimana di novembre, alla fine di gennaio 2024.

A partire da luglio 2023 Q Academy ha iniziato la progettazione della VI edizione del festival individuando i temi-guida, pianificando il palinsesto, contattando partner e ospiti, definendo spazi e allestimenti in collaborazione con Fondazione Musica per Roma, il nuovo co-produttore insieme a Cinecittà S.p.A.

La data del festival è diventata 25>28 gennaio 2024 e, a partire da questa edizione, **Q Academy ha assunto il ruolo di produttore esecutivo**.



-  LET'S PLAY 1 / AUDITORIUMARTE
-  LET'S PLAY 2 / AUDITORIUMGARAGE
-  AULA CREEPER / STUDIO 2
-  AULA SUPER HERO / STUDIO 3
-  INFOPOINT
-  SALA HALO / SALA OSPITI
-  SALA ZELDA / SALA CONFERENZE
-  AREA STAMPA E SEGRETERIA



# PARTE III

## RELAZIONE SOCIALE





# Gli stakeholder

La platea di interlocutori con cui Q Academy si relaziona è molto articolata ed è frutto delle relazioni di natura istituzionale, artistica, scientifica, didattica, economica intessute negli anni, sia a livello territoriale che nazionale, che sono cresciute progressivamente.

Gli stakeholder interni, ossia i portatori di interesse presenti nell'organizzazione, sono essenzialmente i **soci** e il **consiglio di amministrazione** (stakeholder primari in quanto ne determinano le scelte e le influenzano direttamente) e i **collaboratori** e consulenti (stakeholder secondari in quanto ne orientano le scelte e ne sono influenzati)

Per quanto riguarda invece gli stakeholder esterni, in linea con la nostra mission di "produrre audience development", gli stakeholder primari sono i fruitori delle nostre attività, ossia il **pubblico**.

I principali beneficiari diretti delle attività svolte da Q Academy nel 2023 sono stati:

- i partecipanti agli incontri di "VIBR@ZIONI-ITINERARI TRA CULTURA, ARTE E TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INCLUSIONE" costituiti dai residenti del Municipio II di Roma Capitale e dagli studenti della scuola media dell'I.C. Sinopoli-Ferrini;
- i partecipanti al Demo Day del Cinecittà Game Hub, costituiti da istituzioni, giornalisti, publisher, start up.



# Enti e istituzioni pubbliche

Il **Ministero della Cultura (MIC)**, attraverso Cinecittà SpA sostiene RomeVideogameLab riconoscendo il 'rilevante interesse culturale' di cui è portatore e la sua 'funzione pubblica'.

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 espresso attraverso il Cinecittà Game Hub.

Con **ICE – Istituto del Commercio Estero del MAE** nell'ambito del Festival RomeVidoGameLab cura gli incontri B2B e B2C tra studi di sviluppo italiani e aziende istituzioni publisher italiani e stranieri per promuovere la produzione nazionale di videogiochi.

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 sia con il Dipartimento delle Attività Culturali grazie al quale Q Academy ha potuto avvalersi del contributo dell'Avviso Pubblico "Culture in Movimento 2023-2024" per la realizzazione del progetto Vibr@zioni.

Il **Municipio II** di Roma Capitale e l'**Istituzione Biblioteche di Roma** sono stati interlocutori privilegiati di Q Academy in particolare nella creazione di reti territoriali che hanno favorito la diffusione e la divulgazione degli appuntamenti di Vibr@zioni.

# Partner

Il partner principale di Q Academy è **Cinecittà Spa**, con il quale si condivide l'obiettivo di promuovere l'aspetto divulgativo, formativo ed educativo, sociale degli applied game attraverso il "festival-laboratorio" RomeVideogameLab. Per questo progetto nel 2023 si è avviata una collaborazione importante con la **Fondazione Musica per Roma** che ha siglato un accordo triennale con Cinecittà S.p.A.

Prosegue la collaborazione con **IIDEA-Italian Interactive Digital Entertainment Association**, quale rappresentante dell'industria dei videogame in Italia.

Si conferma la partnership con la società **Pav snc di Claudia Di Giacomo e Roberta Scaglione** in particolare per l'organizzazione di "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.

Sempre più stretta la partnership **Maker Camp**, con cui Q Academy ha realizzato contest e laboratori ambientati nel mondo Minecraft, il videogioco per PC più venduto al mondo, e di altri videogiochi.

Prosegue la collaborazione con **Komplex Live Cinema Group, divisione di ITER Research**, gruppo di artisti ed editor che ha implementato per primo la Realtà Aumentata in spazi urbani nel mondo.

Con Maker Camp e Komplex nel 2023 si è lavorato nella definizione di progetti presentati in occasione di avvisi pubblici fortemente orientati al sostegno di attività innovative e legate all'utilizzo di nuove tecnologie.



ESTATE ROMANA 2022

**W**  
*la scienza!*

➔ 1 > 17.10.2022  
Biblioteca Arcipelago Auditorium | Roma



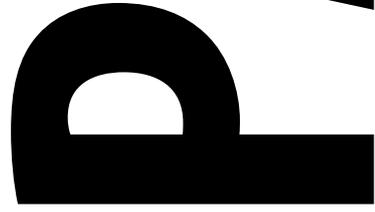
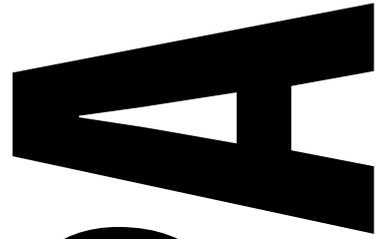
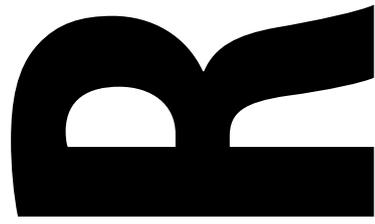
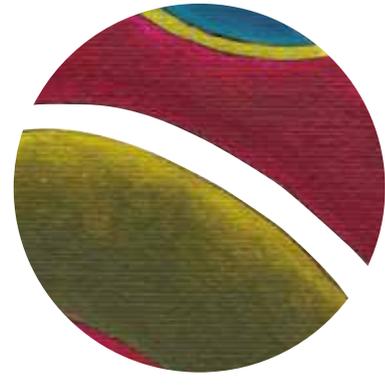
NOIR festival

IULM

**GAME  
IN FEST**

4>6  
12.2022

IULM 6  
MILANO



**PARTE**

**RENDICONTO ECONOMICO**

## Principi di redazione

Per redigere il bilancio con chiarezza e fornire una rappresentazione veritiera e corretta sono stati rispettati i postulati del bilancio, indicati dal Principio contabile OIC 11 che si riferisce sia all'art. 2423 bis del codice civile, che agli articoli 2423 ("Redazione del bilancio") e 2423 ter ("Struttura dello stato patrimoniale e del conto economico").

Sinteticamente si tratta di:

- a) Prudenza;
- b) Prospettiva della continuità aziendale;
- c) Rappresentazione sostanziale; d) Competenza;
- e) Costanza nei criteri di valutazione;
- f) Rilevanza;
- g) Comparabilità.

Il presente bilancio è redatto in forma di micro-impresa, con l'osservanza all'art. 2435 ter C.c.; in particolare si fa presente che per due esercizi consecutivi, è stato superato soltanto il primo dei seguenti limiti:

- 1) totale dell'attivo dello stato patrimoniale: euro 175.000,
- 2) ricavi delle vendite e delle prestazioni: euro 350.000,
- 3) dipendenti occupati in media durante l'esercizio: 5 unità.

La valutazione delle voci di bilancio è stata fatta nella prospettiva della continuazione dell'attività e quindi tenendo conto del fatto che l'azienda costituisce un complesso economico funzionante destinato alla produzione di reddito.

Inoltre si precisa che:

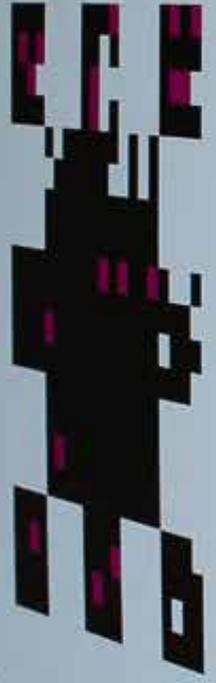
- Al 31/12/2023 non sono state corrisposte somme agli amministratori né sono stati assunti impegni per loro conto per effetto di garanzie prestate.

- Al 31/12/2023 non sussistono impegni, passività potenziali, rischi o garanzie per debiti altrui o di altro tipo.

- Ai sensi dell'art. 2428 Cod.Civ. sulla Relazione di gestione, si precisa che al 31/12/2023 non sussistono quote proprie o azioni o quote di società controllanti possedute direttamente o indirettamente.

- Ai sensi dell'art. 2428 Cod.Civ. sulla Relazione di gestione, si precisa che nel corso dell'esercizio 2023, non vi sono stati acquisti o alienazioni relativamente a quote proprie, o azioni o quote di società controllanti possedute direttamente o indirettamente.

ROME



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

## Stato patrimoniale micro

	31-12-2023	31-12-2022
<b>Stato patrimoniale</b>		
<b>Attivo</b>		
A) Crediti verso soci per versamenti ancora dovuti	0	0
<b>B) Immobilizzazioni</b>		
II - Immobilizzazioni materiali	3.126	3.568
Totale immobilizzazioni (B)	3.126	3.568
<b>C) Attivo circolante</b>		
<b>II - Crediti</b>		
esigibili entro l'esercizio successivo	51.883	62.363
Totale crediti	51.883	62.363
IV - Disponibilità liquide	39.012	37.532
Totale attivo circolante (C)	90.895	99.895
D) Ratei e risconti	0	0
Totale attivo	94.021	103.463
<b>Passivo</b>		
<b>A) Patrimonio netto</b>		
I - Capitale	10.000	10.000
IV - Riserva legale	2.000	2.000
VI - Altre riserve	6.925	6.924
VIII - Utili (perdite) portati a nuovo	46.676	69.448
IX - Utile (perdita) dell'esercizio	225	(22.772)
Totale patrimonio netto	65.826	65.600
B) Fondi per rischi e oneri	0	0
C) Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato	0	0
<b>D) Debiti</b>		
esigibili entro l'esercizio successivo	26.112	33.280
esigibili oltre l'esercizio successivo	2.083	4.583
Totale debiti	28.195	37.863
E) Ratei e risconti	0	0
Totale passivo	94.021	103.463

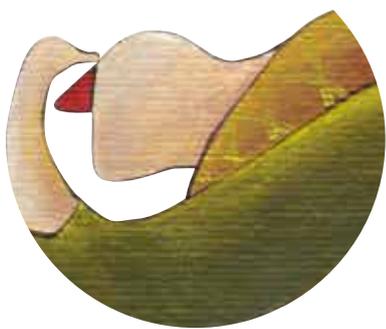
Il conto economico riclassificato della società confrontato con quello dell'esercizio precedente è il seguente (in euro):

## Conto economico micro

	31-12-2023	31-12-2022
<b>Conto economico</b>		
<b>A) Valore della produzione</b>		
1) ricavi delle vendite e delle prestazioni	10.000	57.753
<b>5) altri ricavi e proventi</b>		
contributi in conto esercizio	30.000	112.000
altri	364	9.507
<b>Totale altri ricavi e proventi</b>	<b>30.364</b>	<b>121.507</b>
<b>Totale valore della produzione</b>	<b>40.364</b>	<b>179.260</b>
<b>B) Costi della produzione</b>		
6) per materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	14.670	3.115
7) per servizi	13.641	183.098
8) per godimento di beni di terzi	8.628	7.388
<b>10) ammortamenti e svalutazioni</b>		
a), b), c) ammortamento delle immobilizzazioni immateriali e materiali, altre svalutazioni delle immobilizzazioni	1.097	1.032
b) ammortamento delle immobilizzazioni materiali	1.097	1.032
<b>Totale ammortamenti e svalutazioni</b>	<b>1.097</b>	<b>1.032</b>
14) oneri diversi di gestione	1.664	6.771
<b>Totale costi della produzione</b>	<b>39.700</b>	<b>201.404</b>
<b>Differenza tra valore e costi della produzione (A - B)</b>	<b>664</b>	<b>(22.144)</b>
<b>C) Proventi e oneri finanziari</b>		
<b>17) interessi e altri oneri finanziari</b>		
altri	416	628
<b>Totale interessi e altri oneri finanziari</b>	<b>416</b>	<b>628</b>
<b>Totale proventi e oneri finanziari (15 + 16 - 17 + - 17-bis)</b>	<b>(416)</b>	<b>(628)</b>
<b>D) Rettifiche di valore di attività e passività finanziarie</b>		
<b>Totale delle rettifiche di valore di attività e passività finanziarie (18 - 19)</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Risultato prima delle imposte (A - B + - C + - D)</b>	<b>248</b>	<b>(22.772)</b>
<b>20) Imposte sul reddito dell'esercizio, correnti, differite e anticipate</b>		
imposte correnti	23	-
<b>Totale delle imposte sul reddito dell'esercizio, correnti, differite e anticipate</b>	<b>23</b>	<b>0</b>
<b>21) Utile (perdita) dell'esercizio</b>	<b>225</b>	<b>(22.772)</b>

Il risultato di esercizio registra un avanzo di 225 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 2023 ha rafforzato 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 Rome Videogame Lab, in partnership con la Fondazione Musica Per Roma oltre che con Cinecittà SpA. che avrà luogo nel gennaio 2024 negli spazi del Parco della Musica.

Il proposito per il 2024 è di ampliare l'attività orientata all'importanza delle nuove tecnologie in ambito educativo, formativo e divulgativo anche ad altre iniziative che si possano configurare come delle "cellule" del festival che, a seconda del contesto, possono assumere un ruolo più culturale o più ludico.

Si conferma l'interesse a proseguire nell'approfondimento di rassegne di interesse scientifico attraverso progetti divulgativi coinvolgenti e stimolanti, con una particolare attenzione a temi come inclusione sociale, integrazione, disabilità.

Il patrimonio di esperienze produttive nel settore dello spettacolo dal vivo con particolare riferimento alla contaminazione tra classico e contemporaneo, sarà mantenuto anche attraverso l'individuazione di partner con i quali condividere questo approccio.



impresa sociale srl