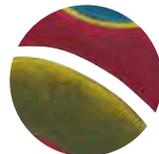
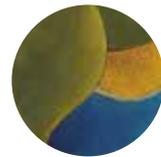


2020 BILANCIO SOCIALE



impresa sociale srl

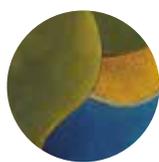


“In questi tempi difficili abbiamo cercato di cogliere tutte le opportunità, consapevoli che il valore di un risultato è nel processo per raggiungerlo..”



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 2020 pag. 16



PARTE II > RELAZIONE SOCIALE

Territorio e stakeholder pag. 30

Mappa degli stakeholder pag. 31



PARTE III > RENDICONTO ECONOMICO

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 sociale, 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 del 2020, anno in cui la drammatica emergenza sanitaria ci ha indotto a rivedere attività e programmi.

La cultura in generale, e gli eventi dal vivo in particolare, hanno visto all'improvviso cancellata la tradizionale modalità di partecipazione con la scomparsa degli spazi consueti in favore di un'unica grande piazza virtuale, che ci ha obbligati al confronto con altre modalità di comunicazione e di dialogo.

Il Covid-19 ci ha tuttavia offerto una straordinaria occasione per provare ad immaginare nuovi obiettivi, nuove priorità e a ripensare nuove modalità di realizzazione delle nostre attività.

Il bilancio sociale 2020 vuole raccontare come Q Academy ha fatto fronte alle difficoltà derivanti dalla pandemia mantenendo pressoché invariati i suoi obiettivi culturali ed economici.

Metodologia di redazione

Il bilancio sociale 2020 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 2020.

> **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 2020 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 Emanuele Gianturco 11 – 00196 Roma

Mail:

info@qacademy.it

Pec:

qacademy@pec.it

Sito internet:

www.qacademy.it

Partita IVA/ Codice Fiscale:

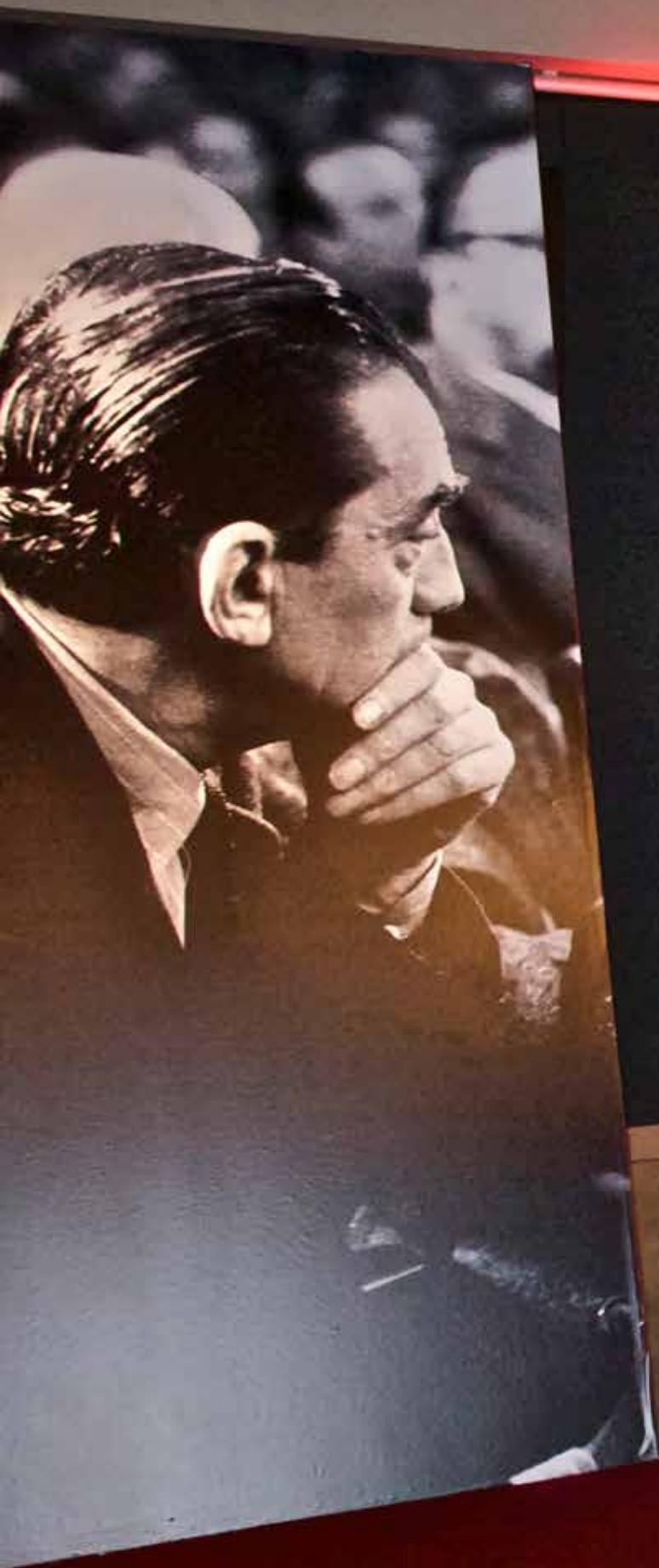
12544991008

Numero REA:

RM - 1382249

Codice attività Istat:

855209 "altra formazione culturale"



WADDA KIBIKI NELLA NUOVA STAZIONE DI ROMA TERMINATA DA OGGI

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, e in particolare organizzazione e realizzazione di una scuola o accademia di teatro e/o dello spettacolo organizzata su corsi annuali e/o pluriennali;
- 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 alla diffusione delle nuove tecnologie come strumento di supporto nell'ambito della formazione e della valorizzazione di beni e attività culturali: dall'**audiovisivo al 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.

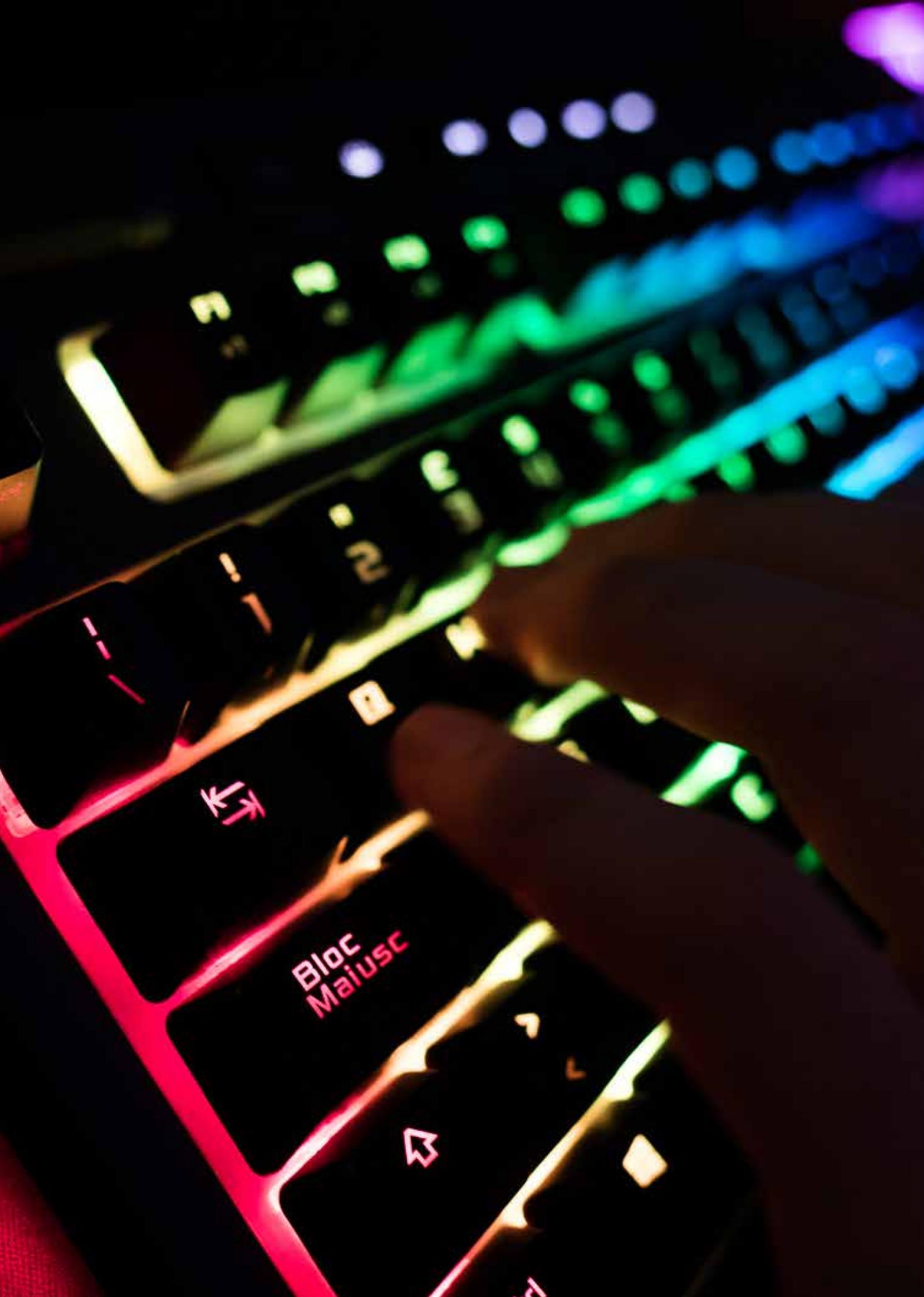
2019

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



Mission e Vision

Mission

Promuovere una pratica diffusa e di alta qualità trasversale alle arti e al patrimonio culturale, capace di produrre audience development, cambiamento sociale, 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.

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

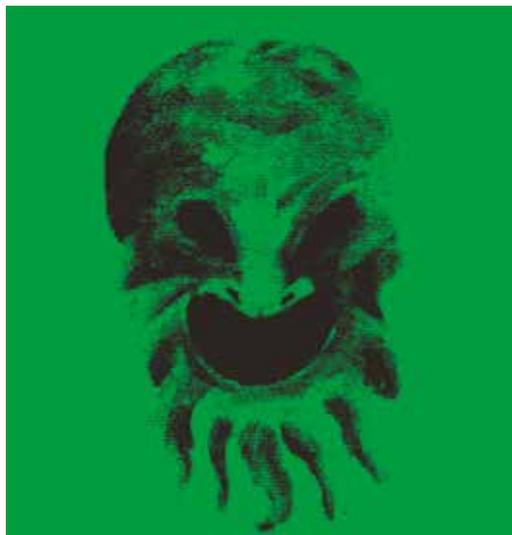
Consiglieri:

• *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



www.teatriantichi.it

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 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 e a progetti con alcune gallerie romane.

Attività 2020



L'attività di Q Academy del 2020 si è sviluppata su tre ambiti, in linea con la propria mission:

- la nuova edizione di Rome Videogame Lab, per la quale viene confermato l'incarico dell'Istituto Luce Cinecittà per la co-realizzazione del festival;
- la formazione attraverso "Playing with Hamlet"
- la mostra multimediale MORTALI E IMMORTALI tesori del Sichuan nell'antica Cina ai Mercati di Traiano

L'edizione di **RomeVideoGameLab 2020**, spostata in autunno a causa della pandemia ed è stata realizzata interamente on line e ad accesso gratuito. Il programma svolto da mercoledì 4 novembre a sabato 7 novembre si è concentrato prevalentemente su momenti di approfondimento e formazione ed è stato incentrato sul tema "scienza & fantascienza", con un'attenzione particolare ai cambiamenti climatici e alla valorizzazione del patrimonio culturale.

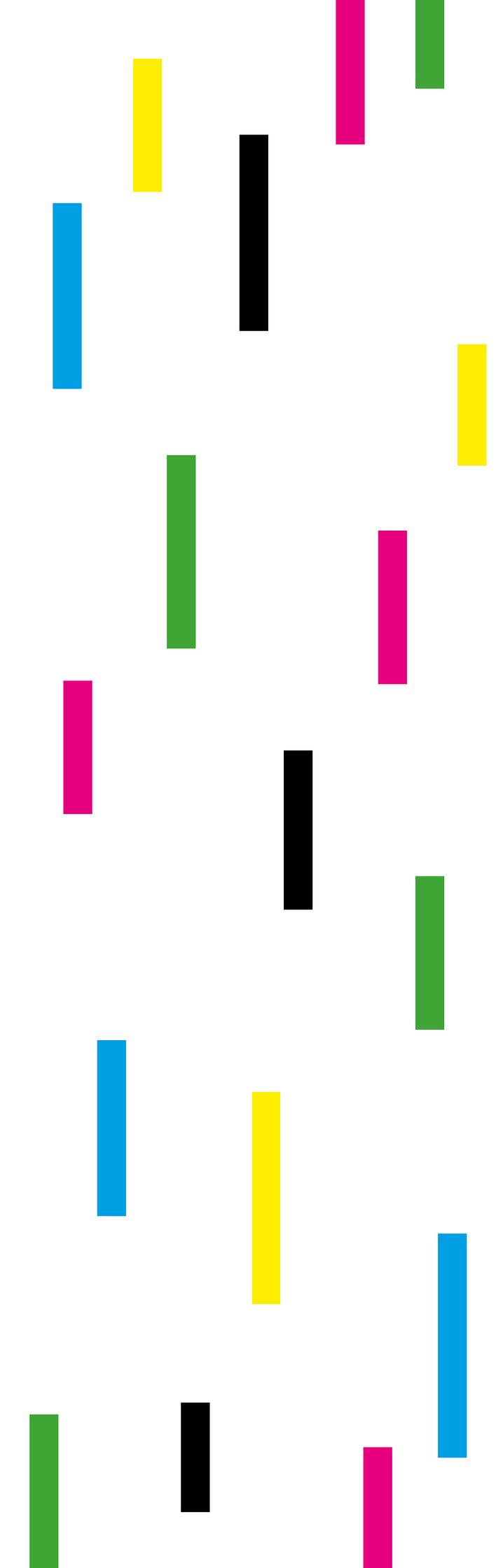
Abbiamo portato a quattro giorni la durata del Festival, escludendo la domenica tradizionalmente dedicata ai cosplayers, ai concerti, al premio Best Applied Game e ad altre attività di entertainment, che avrebbero comportato la presenza fisica.

Il tema "**scienza & fantascienza**" ha riscontrato un alto gradimento, perchè sostenuto dalla partecipazione di esperti scienziati professionisti del settore, grazie alla collaborazione dell'Unità Comunicazione e Relazioni con il pubblico del CNR e dei maggiori Istituti Scientifici Italiani.

Un'attenzione particolare è stata dedicata ai **cambiamenti climatici**, questione affrontata sia attraverso interventi di esperti che attraverso il lancio di applied game dedicati.

Carlo Barbante, direttore Istituto Scienze Polari CNR, ha raccontato come le carote di ghiaccio siano formidabili archivi ambientali che celano, tra i loro strati, la storia climatica del nostro pianeta e delle sue interazioni con l'uomo.

Massimiliano Pasqui, ricercatore presso l'Istituto per la Bioeconomia del CNR, ha presentato un modello realizzato dal gruppo internazionale coordinato da Rebecca Chaplin-Kramer, dell'Università americana di



Stanford da cui emerge che l'impatto crescente dell'uomo sulla natura ne sta compromettendo gli ecosistemi.

Antonello Pasini, fisico, climatologo e ricercatore dell'Istituto sull'Inquinamento Atmosferico - IIA del CNR, docente di fisica del clima presso l'Università Roma Tre, ha spiegato come il riscaldamento globale recente è molto diverso da quelli passati e ha fornito linee guida concrete affinché il genere umano, causa del cambiamento climatico, possa porvi rimedio attraverso una diminuzione di emissioni di gas serra, uno stop alla deforestazione, ecc.

Lo studio Melazeta ha presentato "Change Game", un videogioco per giocare con il pianeta, che affronta la complessità dei cambiamenti climatici, esplorando come questi interagiscono con la società e gli ecosistemi naturali.

Un altro aspetto affrontato è stato quello della **salute**, attraverso la presentazione di applied game dedicati a questo tema.

"Code#DNA" è un applied game che Idra Interactive Studios, in collaborazione con Fondazione VIGAMUS, ha sviluppato per promuovere l'attività del Centro per lo Studio del DNA Antico del Dipartimento di Biologia dell'Università degli Studi di Roma "Tor Vergata".

Project Dream è il nuovo videogioco di PlaySys, che tratta diversi aspetti sociali attraverso l'esplorazione e la scoperta del mondo in cui ci troviamo, attraverso il viaggio nei diversi territori, non solo inteso come superamento delle avventure di gioco, ma anche in chiave introspettiva e metaforica.

Gli interventi di Giacinto Barresi dell'Istituto Italiano di Tecnologia (IIT) di Genova hanno permesso di conoscere soluzioni tecnologiche ai problemi che una persona può affrontare, a partire dalla necessità di interagire con il mondo superando condizioni di disabilità. Si è parlato del rapporto tra reale e virtuale e sulle opportunità rese disponibili da sistemi interattivi altamente coinvolgenti: dai training chirurgici ai paradigmi riabilitativi, dal game design inclusivo al suo insegnamento come mezzo di sensibilizzazione.

I ricercatori del laboratorio di Realtà Virtuale di Unitelma Sapienza, dell'IRCCS Fondazione Santa Lucia e del Consiglio Nazionale delle Ricerche - CNR di Roma hanno raccontato, attraverso foto e video, come le nuove tecnologie stanno cambiando il modo di fare ricerca scientifica e hanno descritto le più recenti scoperte in

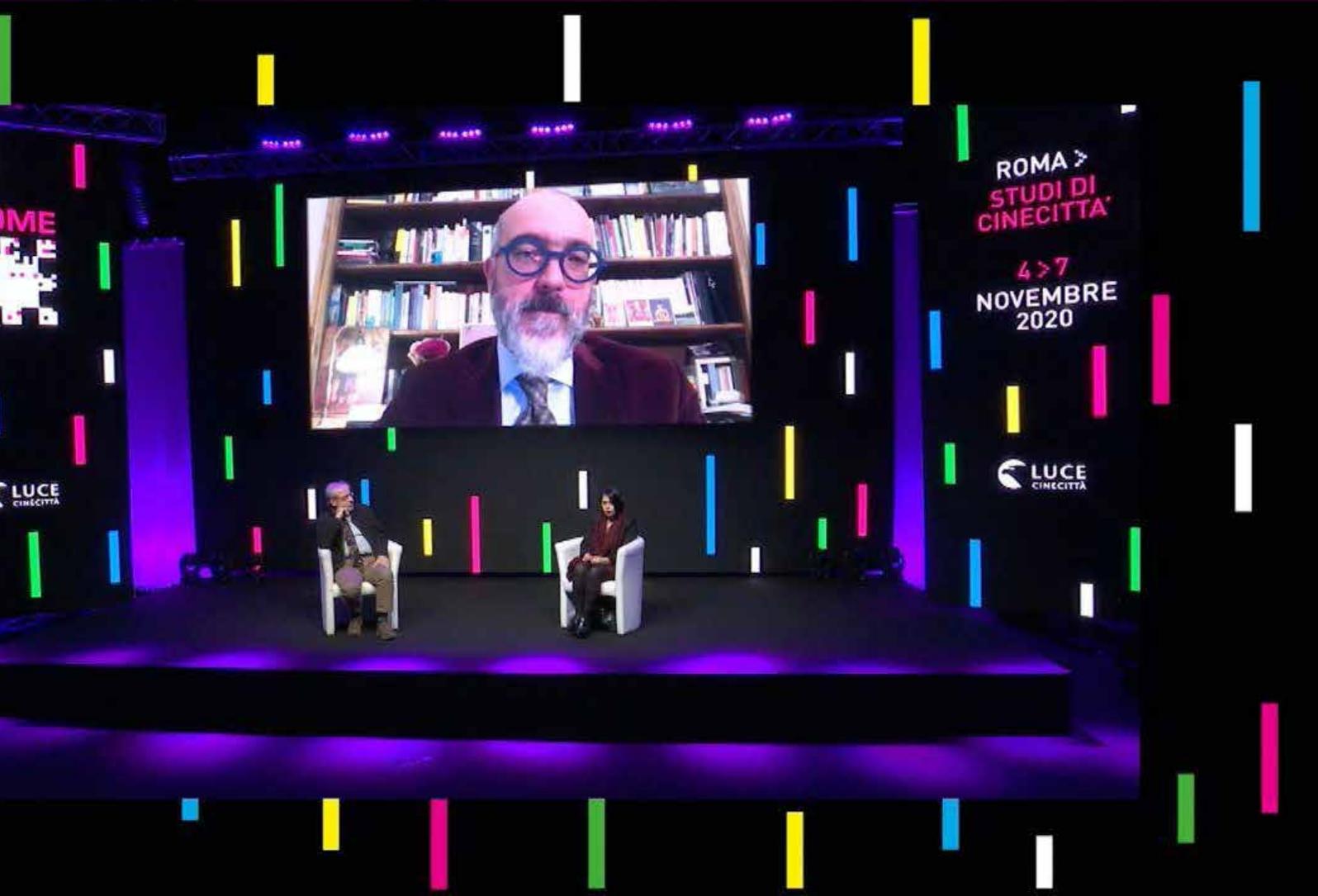
Psicologia, Neuroscienze e Neuro-riabilitazioni ottenute attraverso la realtà virtuale.

La sezione B2B ha permesso di fare incontrare (da remoto) buyer internazionali e nazionali e studi di sviluppo provenienti dal territorio laziale e nazionale, selezionati con una call nel mese di settembre.

Gli appuntamenti sono stati programmati tenendo conto degli interessi dei buyer e degli sviluppatori, interessi verificati sulla base di un questionario distribuito in precedenza (settembre) così da rendere gli incontri più mirati e puntuali.

Il **pubblico di riferimento** è rimasto quello degli studenti di ogni ordine e grado e universitari, le conferenze e gli incontri sono stati aperti agli addetti ai lavori, ai docenti, agli esperti e ai curiosi.







I NUMERI DI ROMEVIDEOGAMELAB 2020

73 APPUNTAMENTI

43 WORKSHOP

12 TALK

4 LECTIONI MAGISTRALIS

7 PRESENTAZIONI DI NUOVI VIDEOGIOCHI

7 EVENTI/PROGETTI SPECIALI

Più di 100 docenti/relatori

coinvolti nei 73 incontri in programma nei quattro giorni con una media di 16 h. diretta giornaliera streaming.

1000 registrazioni

alla piattaforma nei 4 giorni, con solo una registrazione rilevabile per ciascuno dei file 28 classi connesse, composte da circa 20 studenti ciascuno.

Circa **30 classi** da tutta Italia (Sicilia, Sardegna, Lombardia, Lazio) hanno partecipato a webinar dei workshops, mentre molti hanno seguito in streaming.

Romevideogamelab è prodotto da Istituto Luce Cinecittà e co-realizzato da Q Academy, e si avvale della collaborazione di IIDEA – Italian Interactive Digital Entertainment Association e del sostegno del MiBACT, della Regione Lazio, di LazioInnova, della Camera di Commercio di Roma e di Unioncamere.







Nell'ottobre 2019 è stato lanciato da Istituto Luce Cinecittà in collaborazione con Q Academy e Maker Camp il contest **FelliniCraft**, rivolto a tutte le scuole italiane di ogni ordine e grado (primaria, secondaria inferiore, secondaria superiore).

Il Concorso ha tratto ispirazione dal centenario della nascita del Maestro, quale genio creativo della cinematografia del '900, ed aveva lo scopo di stimolare nei partecipanti la consapevolezza e la conoscenza del cinema come arte creativa; promuovere la diffusione dell'aspetto culturale del cinema superando l'idea di strumento di puro intrattenimento; promuovere l'utilizzo del videogioco come strumento di didattica creativa; valorizzare l'esperienza educativa invitando i partecipanti a realizzare elaborati nei quali siano predominanti la fantasia, la creatività, il ruolo dei personaggi, l'importanza delle ambientazioni, l'utilizzo nel cinema degli strumenti multimediali.

Gli studenti, che hanno lavorato insieme alla propria classe, sono stati invitati a realizzare elaborati digitali avente per oggetto storytelling ispirati al mondo del cinema, realizzati con il videogioco Minecraft.

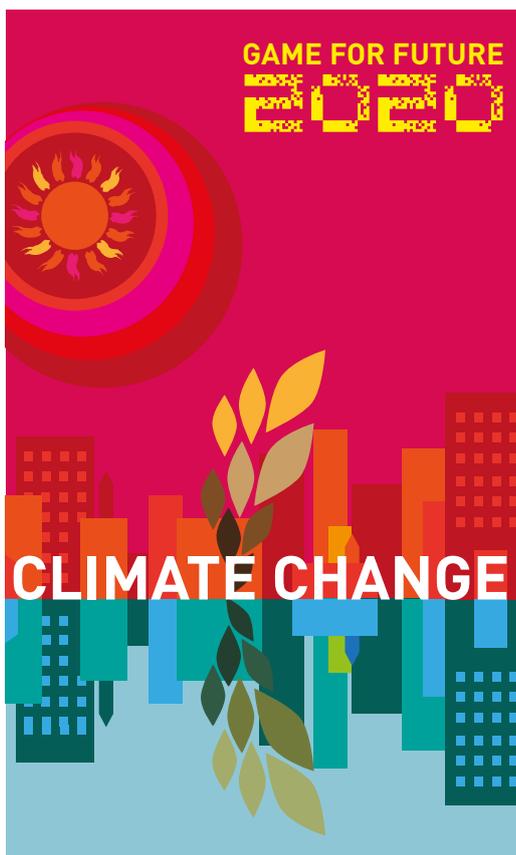
La premiazione è avvenuta mercoledì 4 novembre dalle 12.00 alle 13.30, i vincitori sono stati annunciati da Astrolinda, alias Linda Raimondo, conduttrice su RAI GULP del format dedicato all'approfondimento scientifico Space to ground.

I Vincitori per ogni categoria di classe sono stati premiati con un buono per l'acquisto di materiale didattico e/o informatico, del valore di: 500,00 euro ai primi classificati; 300,00 euro ai secondi classificati; 200,00 euro ai terzi classificati.

I NUMERI DI FELLINICRAFT

Hanno partecipato **69 scuole** da tutta Italia, con **150 classi** per un totale di oltre **3.300 alunni**.

Hanno vinto 6 istituti scolastici del Lazio, 2 della Campania, 1 del Trentino Alto Adige.



Nell'ottica di favorire la formazione dei giovani, è stata realizzata la game jam "**Game for Future**", un seminario interattivo volto a promuovere la valorizzazione delle competenze digitali e l'educazione attraverso nuove metodologie.

La Game Jam è sostanzialmente una maratona di 48 ore, in cui viene pianificato, progettato e creato un applied game, ovvero un prodotto educativo fruibile dai giovani e/o da tutti coloro che si interfacciano con il mondo giovanile avente come tema la sostenibilità ambientale e i cambiamenti climatici, tematica attualmente molto sentita dai giovani a livello nazionale e internazionale.

La Game Jam si è svolta da remoto durante i giorni del RomeVideogameLab dal 4 al 6 novembre. I partecipanti sono stati selezionati attraverso una call attivata nel mese di ottobre.

L'obiettivo era valorizzare le competenze digitali e l'educazione attraverso nuove metodologie, sviluppare competenze digitali e pedagogiche nell'ambito della gaming education e favorire lo scambio tra professionisti, giovani, youth worker e volontari provenienti da diversi settori, per sperimentare nuovi linguaggi e strumenti attraverso i quali attivare, coinvolgere e connettere le nuove generazioni.

La mentorship dell'iniziativa è stata affidata a **Steam Factory-Creative Team**.

Steam Factory è un team consolidato di artisti freelancer professionisti negli ambiti del game e visual development, specializzati nella creazione di giochi con tematiche sociali e culturali.

Si sono iscritti **56 giovani tra i 18 ed i 30 anni** provenienti da tutta Italia e aventi competenze specifiche quali programmatori, game designer, sceneggiatori, artisti 2D/3D, musicisti, sound designer, attivisti esperti di tematiche ambientali, youthworker. I partecipanti hanno costituito **6 team** compositi che, accompagnati da un gruppo di professionisti negli ambiti del game e visual development, specializzati nella creazione di giochi con tematiche sociali e culturali, hanno realizzato un prototipo di applied game sul tema della sostenibilità.

L'avvio è stato lanciato il 4 novembre con i saluti dei partner coinvolti e con la **lectio magistralis di Antonello Pasini**, che ha permesso ai partecipanti della Game Jam di acquisire spunti per l'ideazione del videogioco.

La squadra vincitrice è stata **Plumesoft** che ha realizzato **"The Catcher in the Sky"**, gioco che spiega l'effetto serra e come interagisce con l'atmosfera il sole, con un forte accento sul cambiamento climatico e sul riscaldamento globale. Il gioco può far capire ai giovani giocatori come l'effetto serra ha un ruolo fondamentale nel mantenere l'equilibrio del nostro pianeta e come esso influenza anche il suo destino e quello di tutti noi.

La Game Jam è stata promossa dall'**Agenzia Nazionale per i Giovani** e ha avuto la partnership della testata giornalistica on-line **GreenMe**.



6 1 MITO

Il 2020 ha visto anche l'avvio del progetto **6 1 MITO** vincitore dell'Avviso Pubblico Contemporaneamente Roma 2020-2021-2022, e parte di **ROMARAMA 2020**, il palinsesto culturale **promosso da Roma Capitale**, realizzato **in collaborazione con SIAE**.

6 1 MITO è un **progetto installativo in Realtà Aumentata in site specific** all'interno del quartiere Eur avente come tema alcune divinità romane. Attraverso la App ARize 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 (audio/video, foto) realizzati preventivamente e visibili in diverse apparizioni.

Il visitatore diventa quindi spettatore o meglio ancora "spettatore" che con il proprio smartphone scopre le visioni cinematiche che di volta in volta si rivelano sulle diverse superfici urbane.

Realizzata da **Komplex Live Cinema Group** con la direzione artistica di **Mariano Equizzi**, nel **2020 è stato dedicato a Diana e si allargherà sempre nel quartiere EUR con altre due tappe nel 2021 e nel 2022 ad altre due divinità femminili latine, Minerva e Venere**.

Il progetto "6 1 Mito, Diana" si è svolto **dal 1 dicembre al 31 dicembre 2020** ed è stato dedicato alla dea dei boschi che introduce al visitatore/spettatore le divinità della natura connesse con le storie che raccontano le sue gesta. Nelle 56 apparizioni in realtà aumentata in zona Viale Europa appare la dea latina delle selve e protettrice della natura e degli animali. La mitografia descrive Diana esploratrice di spazi poco visitati. L'esperienza è ironica, narrativa e al contempo didattica ma non pedante, usa la Realtà Aumentata come una finestra su di un universo culturale che in Roma fiorisce e che spesso è dimenticata dalle nuove generazioni.

Il lancio ufficiale del progetto è avvenuto il 27 novembre durante RO.ME Museum Exhibition, la manifestazione internazionale dedicata ai musei, nel 2020 in edizione solo on line. In questa occasione si è svolta una tavola rotonda sulla piattaforma Streamyard con il direttore artistico e regista Mariano Equizzi, il giornalista Simone Arcagni, Sandro Battisti (scrittore di fantascienza, tra i principali fondatori del movimento letterario Connettivista).

Il progetto 6 1 Mito è stato fruibile, nonostante il periodo particolarmente critico per le attività culturali a causa della pandemia in corso che ha costretto al distanziamento sociale e alla chiusura delle sale di



6 1 MITO

ANNUS UNUM, **DIANA**
esperienza in realtà aumentata

spettacolo. Le apparizioni, visibili attraverso il proprio smartphone, sono state posizionate in modo tale che gli utenti potessero fruirne con una distanza di almeno 10 metri. Inoltre, tale distanza tra l'una e l'altra ha garantito che la fruizione non disturbasse i passanti.

“6 1 Mito, Diana” è stato accessibile anche da remoto attraverso un link creato appositamente che ne permetteva la visione puntando lo smartphone sulle foto lì contenute con l'applicazione ARIZE in funzione.

Complessivamente il progetto ha registrato quasi **500 visualizzazioni** su Arize al 31 dicembre 2020, che sono **aumentate a quasi 700 a fine febbraio 2021.**

La produzione dell'esperienza ha coinvolto risorse umane e professionali del territorio cittadino con particolare riferimento agli ex allievi della Scuola Silvio D'Amico e della Scuola Teatro Azione di Censi e Del Bianco.

Gli attori si sono messi alla prova con successo nella produzione di un contenuto transmediale che ha evidenziato le loro qualità attoriali maturate in una formazione tradizionale e integrate in una tecnologia che lega la loro performance alle superfici urbane attraverso la realtà aumentata.

Ciò ha messo in luce una nuova opportunità professionale, offrendo un altro “schermo” in cui poter lavorare in un periodo di chiusura di cinema e teatri.



6 1 MITO

ANNUS UNUM, **DIANA**



PARTE III

RELAZIONE SOCIALE



Territorio e stakeholder

Q Academy ha intessuto negli anni diverse relazioni di natura istituzionale, artistica, scientifica, didattica, economica con i propri stakeholder, sia a livello locale che nazionale.

L'ambito di azione delle attività di Q Academy parte dal territorio romano, in cui ha sede, per allargarsi a quello nazionale grazie a partnerati ed iniziative che posizionano l'impresa sociale in un territorio più ampio.

L'edizione del 2020 di Romevideogamelab ha consentito non solo di rafforzare il ruolo di unico festival italiano per gli applied game ma anche, grazie alle attività svolte in streaming, di allargare il proprio pubblico di riferimento fuori dalla capitale.

La fitta rete di soggetti coinvolti in Romevideogamelab ha permesso anche di costruire nuove collaborazioni che vanno nella direzione di progetti sempre più su scala nazionale.

Nel 2020 Q Academy ha visto consolidarsi il rapporto con alcuni stakeholder che sono diventati interlocutori primari per la realizzazione di attività presenti e future.

Al tempo stesso sono nate nuove collaborazioni che rendono possibile lo sviluppo di nuovi progetti, nuovi ambiti di attività, nuovi bacini d'utenza.

STAKEHOLDER INTERNI

permettono il funzionamento dell'impresa sociale

PRIMARI

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

- Assemblea dei soci
- Consiglio di Amministrazione

SECONDARI

portatori di interesse presenti nell'organizzazione, orientano le scelte e ne sono influenzati.

- Collaboratori
- Consulenti



mappa degli stakeholder

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 2020 sono: il pubblico di RomevideogameLab, i partecipanti ai corsi di formazione.

Il partner principale di Q Academy è l'**Istituto Luce Cinecittà**, 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 l'Istituto Luce 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 Istituto Luce 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 anche nell'ottica 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.

Gli stakeholder

2. Stakeholder esterni secondari

Il **Ministero dei Beni e della attività Culturali (MIBACT)**, attraverso la Direzione Cinema, sostiene RomeVideogameLab riconoscendo il 'rilevante interesse culturale' di cui è portatore e la sua 'funzione pubblica'.

Con la Direzione Musei - che all'interno del suo Piano triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione dei Musei, pubblicato nell'agosto del 2019, puntualizza che "(...) oggi diventa ineludibile l'attenzione all'enorme potenzialità che gli ambienti digitali possono offrire per creare momenti di apprendimento intorno al lavoro degli artisti" - è stata avviata una collaborazione finalizzata a creare momenti di sensibilizzazione intorno al tema dell'importanza della digitalizzazione nella valorizzazione degli spazi e delle attività culturali.

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 è diventato uno stakeholder in quanto riferimento per progetti di formazione innovativi come Playing with Hamlet.

In ambito più locale, Q Academy ha consolidato la propria relazione con il **Comune di Roma** ed in particolare con la Sovrintendenza Capitolina per favorirne la promozione di siti di sua competenza.

L'**Assessorato allo Sport, Politiche giovanili e Grandi Eventi cittadini** patrocina RomeVideogameLab fin dalla prima edizione.

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.

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, esterni al festival.

Consiglio Nazionale delle Ricerche, in particolare **Istituto per le tecnologie applicate ai beni culturali**, che fin dalla sua costituzione e coerentemente con la necessità di un approccio multidisciplinare e

Gli stakeholder

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 in cui indaga il comportamento umano e le principali funzioni psicologiche, attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie.

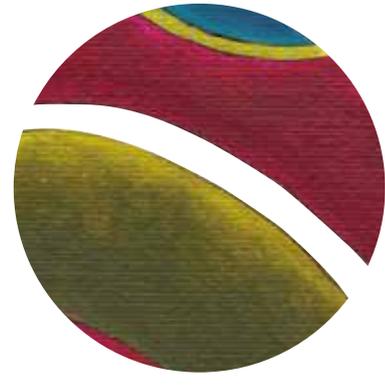
Komplex Live Cinema Group è un gruppo di artisti ed editor che ha implementato per primo la Realtà Aumentata in spazi urbani nel mondo: Torino-ToShare Festival Nov 2013, ha strutturato un paradigma di utilizzo della AR che affonda le sue radici nelle correnti artistiche storiche del secolo passato (surrealismo, 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 al progetto triennale "61 Mito" con il quale Q Academy si è aggiudicata l'Avviso Pubblico Contemporaneamente di Roma Capitale.

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 54. 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.



PARTE III

RENDICONTO ECONOMICO

Il bilancio 2020

Il bilancio 2020, 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.

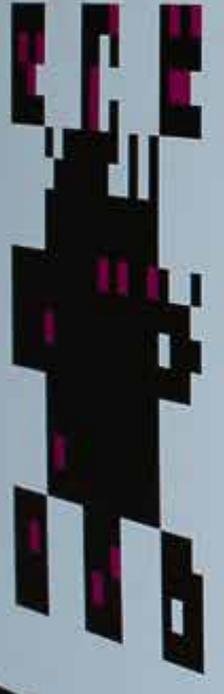
Ai sensi dell'articolo 2427, primo comma numero 9 del Codice civile si segnala che la Società non ha prestato garanzie reali e non ha impegni non risultanti dallo stato patrimoniale.

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)

	31-12-2020	31-12-2019
Stato patrimoniale		
Attivo		
A) Crediti verso soci per versamenti ancora dovuti	0	0
B) Immobilizzazioni		
I - Immobilizzazioni immateriali	0	1.029
II - Immobilizzazioni materiali	441	350
Totale immobilizzazioni (B)	441	1.379
C) Attivo circolante		
II - Crediti		
esigibili entro l'esercizio successivo	90.134	48.752
Totale crediti	90.134	48.752
IV - Disponibilità liquide	24.722	5.300
Totale attivo circolante (C)	114.856	54.052
D) Ratei e risconti	0	0
Totale attivo	115.297	55.431
Passivo		
A) Patrimonio netto		
I - Capitale	10.000	10.000
IV - Riserva legale	2.000	2.000
VI - Altre riserve	6.922	6.922
VIII - Utili (perdite) portati a nuovo	9.412	0
IX - Utile (perdita) dell'esercizio	43.286	9.412
Totale patrimonio netto	71.620	28.334
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	33.677	27.097
esigibili oltre l'esercizio successivo	10.000	0
Totale debiti	43.677	27.097
E) Ratei e risconti	0	0
Totale passivo	115.297	55.431

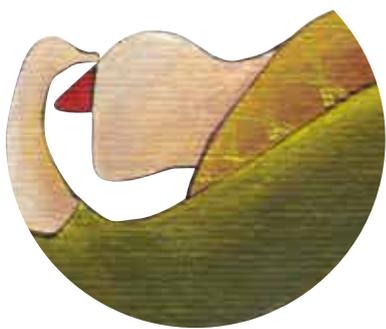
Il conto economico riclassificato della società confrontato con quello dell'esercizio precedente è il seguente (in euro)

	31-12-2020	31-12-2019
Conto economico		
A) Valore della produzione		
1) ricavi delle vendite e delle prestazioni	60.500	83.336
5) altri ricavi e proventi		
altri	57.852	2.493
Totale altri ricavi e proventi	57.852	2.493
Totale valore della produzione	118.352	85.829
B) Costi della produzione		
6) per materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	28	2.836
7) per servizi	53.847	69.578
8) per godimento di beni di terzi	11.880	0
10) ammortamenti e svalutazioni		
a), b), c) ammortamento delle immobilizzazioni immateriali e materiali, altre svalutazioni delle immobilizzazioni	1.373	1.670
a) ammortamento delle immobilizzazioni immateriali	1.030	1.370
b) ammortamento delle immobilizzazioni materiali	343	300
Totale ammortamenti e svalutazioni	1.373	1.670
14) oneri diversi di gestione	540	691
Totale costi della produzione	67.668	74.775
Differenza tra valore e costi della produzione (A - B)	50.684	11.054
C) Proventi e oneri finanziari		
17) interessi e altri oneri finanziari		
altri	3	0
Totale interessi e altri oneri finanziari	3	0
Totale proventi e oneri finanziari (15 + 16 - 17 + - 17-bis)	(3)	0
Risultato prima delle imposte (A - B + - C + - D)	50.681	11.054
20) Imposte sul reddito dell'esercizio, correnti, differite e anticipate		
imposte correnti	7.395	1.642
Totale delle imposte sul reddito dell'esercizio, correnti, differite e anticipate	7.395	1.642
21) Utile (perdita) dell'esercizio	43.286	9.412

Dal confronto con l'anno precedente, emerge un valore della produzione in aumento, a fronte di una riduzione dei costi di produzione. Il risultato di esercizio vede un utile di oltre 43.000 euro.



PARTE IV



IL FUTURO

Le prospettive di sviluppo

Q Academy crede molto nel valore sociale del suo impegno nella 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 2020, anno particolarmente critico per le attività culturali a causa della pandemia in corso che ha costretto al distanziamento sociale e alla chiusura delle sale di spettacolo, ha innestato un nuovo percorso per Q Academy che ha sperimentato nuove modalità di fruizione e nuovi linguaggi.

RomeVideogameLab non solo si è confermato il punto di riferimento italiano per la conoscenza, la divulgazione e lo sviluppo degli applied games e di tutte le applicazioni tecnologiche (come, ad esempio, Realtà Virtuale e Realtà Aumentata) ma ha consentito di raggiungere nuovi pubblici senza interrompere la relazione con il pubblico già consolidato.

Il sodalizio con Istituto Luce Cinecittà, che anche nel cambio di governance intende proseguire il proprio sviluppo anche attraverso il settore videoludico, e l'auspicata ripresa delle attività di intrattenimento in presenza induce a prolungare i giorni di attività del festival, dando maggiore spazio alle proposte didattiche ed educative.

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.

Il 2021 vede l'avvio di "**LABORATORI DI CREATIVITÀ - DALL'ANALOGICO AL DIGITALE**" per l'empowerment dell'infanzia e dell'adolescenza.

Il progetto, **vincitore nel 2020 dell'Avviso pubblico "EduCare" promosso dal Dipartimento per le politiche della famiglia della Presidenza del Consiglio**, si svolgerà dal 7 giugno al 7 novembre e prevede la realizzazione di laboratori rivolti a tre fasce di età (3/6anni, 8/10 anni, 11/13 anni).

Il bando era stato emanato già nel 2020 per sostenere progetti finalizzati a recuperare una dimensione collettiva e sociale di bambini e ragazzi, parte fondamentale



Le prospettive di sviluppo

della loro crescita. A causa del protrarsi dell'emergenza sanitaria è slittato al 2021.

I laboratori proposti e realizzati grazie agli educatori di Maker Camp sono mirati 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.

La collaborazione con **Game Art Gallery**® **Neoludica** ha avviato un percorso mirato a sviluppare a nuovi progetti sia finalizzati a contrastare la povertà educativa che a promuovere dal punto di vista culturale i territori della provincia di Varese in cui ha sede Game Art Gallery.

Infine in autunno verrà attivata la seconda annualità del progetto "**6 1 Mito**", vincitore dell'**Avviso Pubblico Contemporaneamente Roma 2020-2021-2022 dedicata alla dea Venere**.





impresa sociale srl