



## Officina dei nuovi lavori: c'è anche il game lab dell'AIV nel laboratorio del futuro

*C'è anche lo sviluppo di videogiochi fra gli obiettivi dell'Officina dei Nuovi Lavori inaugurato a Roma frutto dalla collaborazione fra Fondazione Mondo Digitale e Google. L'Accademia Italiana dei Videogiochi (AIV).*



Creare nuovi posti di lavoro (fino a 10.000) legati al mondo del digitale, con particolare attenzione a nuove professioni hitech fra cui lo sviluppo di videogiochi. E' questo l'obiettivo dell'Officina dei nuovi lavori, presentata ufficialmente ieri a Roma presso la *"Palestra dell'Educazione"* della **Fondazione Mondo Digitale** nel quartiere periferico del Quadraro. Il progetto è stato realizzato grazie al contributo di **Google.org** e alla collaborazione di numerosi enti ed imprese locali, tra cui **AIV (Accademia Italiana Videogiochi)**.

Previste attività didattiche suddivise in quattro aree formative: si tratta di **fab lab**, per imparare ad utilizzare laser cut, stampante 3D e gli altri strumenti tipici di un fab lab; **video lab**, con corsi di video making con animazione 3D ed effetti visuali; **game lab**, destinato al game development e all'interactive storytelling; **immersive lab**, per tecnologia immersiva e realtà aumentata.

L'Officina dei Nuovi Lavori si trova nella Città educativa di Roma in Via del Quadraro 102. È possibile iscriversi ai corsi compilando il modulo online al seguente link [www.mondodigitale.org/call4youth](http://www.mondodigitale.org/call4youth).

L'Officina è un progetto dedicato al mondo della scuola e dei giovani che si affacciano al mondo del lavoro, con uno sguardo attento e rivolto alle nuove professioni legate allo sviluppo tecnologico. *"Un'occasione d'incontro e di scambio veramente unica nel suo genere che rappresenta un grande traguardo per la nostra Accademia Italiana dei Videogiochi - dice l'amministratore delegato di AIV Luca De Dominicis - La sfida che la nostra Accademia raccoglie volentieri è quella di essere ancora più vicina alle istituzioni nella missione fondamentale di far crescere la cultura dell'innovazione e aiutare a creare nuovi posti di lavoro in comparti fondamentali dal punto di vista economico e sociale come le arti e le tecnologie digitali"*.

Ha aperto i lavori **Carlo D'Asaro Biondo**, Presidente Strategic Relationship EMEA di Google, il quale ha sottolineato l'importanza di Internet nell'economia attuale e del futuro. *"L'educazione dei giovani a Internet è fondamentale per il futuro - afferma Biondo - e rappresenta una priorità del Governo Italiano ed europeo."* Il progetto dell'Officina è particolare e innovativo, poiché fornisce ai giovani gli strumenti necessari a lavorare nell'ambito delle nuove tecnologie, senza dover partire da studi complessi.

La parola è poi passata ad **Alfonso Molina**, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale, che parla di *"prima palestra dell'innovazione in Italia"* (**Phyrtual InnovationGym**, luogo di incontro tra vecchie e nuove professioni, aperto al territorio, al mondo della scuola, alle imprese, alle università che ha come cuore pulsante i giovani, nata a Marzo del 2014), che arricchisce il percorso di educazione sociale e preapara i giovani alla vita nel mondo di oggi.

All'incontro è intervenuto anche il Ministro del Lavoro **Giuliano Poletti**, che ha parlato di *"esperienza fuori dall'ordinario, che ha messo insieme quelli che vogliono fare"*. Ha poi citato la metafora del viandante, che non sa dove arriverà e se arriverà, ma che incontra persone che lo stimolano durante il suo percorso. Occorre produrre opportunità come questa e il progetto *"Garanzia Giovani"*, lanciato dal Governo e sottoposto a continue revisioni per restare al passo con i tempi e le normative UE.

Ha chiuso la cerimonia **Nicola Zingaretti**, Presidente della Regione Lazio, il quale ha definito Mondo Digitale *"una delle punte più avanzate nel campo dell'innovazione"*.

All'incontro erano inoltre presenti l'Assessore alle Attività Produttive **Marta Leonori** e quello alla Scuola, Sport e Partecipazione dei Cittadini di Roma Capitale **Paolo Masini**, che insieme agli altri partecipanti hanno visitato le aule in cui si svolgevano i vari laboratori, soffermandosi in particolare nel Game Lab, dove è presente AIV con alcuni suoi docenti, i quali hanno mostrato ai presenti l'utilizzo degli occhiali 3D, suscitando forte interesse e curiosità. (P.A.)

GOOGLE