

CONCLUSA LA PRIMA GIORNATA DI “LEVEL UP SCHOOL DAYS 2020”

CRIMI: “LE ISTITUZIONI DEVONO PUNTARE SU TECNOLOGIA E INNOVAZIONE PER VALORIZZARE IL PAESE E I GIOVANI”

Roma, 28 settembre 2020. Si è da poco conclusa la prima giornata di **LEVEL UP - School Days**, il primo e unico evento italiano di formazione interamente dedicato all'ideazione e allo sviluppo di videogiochi, ideato dall'**Accademia Italiana Videogiochi (AIV)**, in collaborazione con il **Polo Tecnico Professionale Galileo**. Al talk di questa mattina, dal titolo *“Industria, sicurezza, istruzione, cultura, informazioni: le nuove tecnologie abilitano l'innovazione”* hanno partecipato (in ordine di intervento): **Francesco Rutelli**, Presidente di ANICA; **Guido Scorza**, membro dell'Autorità Garante per la protezione dei dati personali; **Antonio Zennaro**, Deputato Commissione Bilancio della Camera e membro del Copasir; **Federico Mollicone**, Deputato della Commissione Cultura, Scienza e Istruzione della Camera; **Luca De Dominicis**, Founder e CEO di AIV; **Davide D'Atri**, Founder e CEO di Soundreef; **Laura Bononcini**, Public Policy Director di Facebook Sud Europa; e **Ian Carnelli**, GSP Manager di ESA.

Ad aprire i lavori in collegamento video, il Viceministro dell'Interno **Vito Crimi** che ha salutato la platea ricordando: “quanto sia stato importante il supporto del mondo della tecnologia dei videogiochi per pianificare la ricostruzione della cattedrale di Notre Dame de Paris dopo il disastroso incendio che la colpì. Questo - ha sottolineato - è un esempio che faccio sempre per rendere chiaro quale possa essere il lavoro congiunto che questo settore può fare con le Istituzioni. Inoltre, in questi mesi, la tecnologia ci ha aiutati a combattere il virus, attraverso misure di prevenzione come termoscanner e apparecchiature mediche”.

“Dialogare di videogame, industria, cultura e istruzione, nonché di come questi ambiti siano profondamente connessi e si intersechino tra loro è una cosa che fino a qualche anno fa non avrei mai creduto possibile - dichiara **Luca De Dominicis**, Founder di AIV -. “Il fatto che Istituzioni e realtà di primaria importanza abbiano preso parte a Level Up School Days è la dimostrazione che questo comparto inizia ad assumere un ruolo sempre più centrale, sia a livello politico sia a livello economico. Sono certo che nelle prossime due giornate le potenzialità del settore videoludico emergeranno con grande prepotenza.”

“Chi controlla la tecnologia, controlla i dati e di conseguenza controlla sempre più l'economia. Su questo tema, il prossimo terreno di confronto, sarà quello dello sviluppo del 5G che impegnerà tutti noi nel trovare il giusto equilibrio tra interessi aziendali e nazionali” - ha dichiarato **Antonio Zennaro**, Commissione Bilancio della Camera. “Ringrazio pertanto l'impegno delle nostre imprese nella tutela della sicurezza nazionale dei singoli Stati ma anche della privacy personale. Va riconosciuta loro un grande responsabilità in questo processo che il nostro Governo dovrà tutelare e favorire sempre più, anche per promuovere il Made in Italy in un settore così delicato.”

“Eventi come LEVEL UP School Days contribuiscono alla definizione dell’innovazione come vero e proprio fattore moltiplicatore dell’economia, soprattutto a fronte delle necessità successive all’emergenza sanitaria. I miei complimenti a Luca De Dominicis e ad AIV - afferma **Federico Mollicone**, Commissione Cultura, Scienza e Istruzione della Camera nonché responsabile Innovazione Fratelli d’Italia -. “Il gaming e l’industria del videogioco, che muovono più di 1.7 miliardi di euro, vanno tutelati e valorizzati. Per tale motivo, in Commissione Cultura presentammo una risoluzione per l’emanazione del decreto di attuazione del credito d’imposta per le imprese del comparto videoludico. Inoltre, l’esperimento della collaborazione fra AIV e ITIS Galilei dimostra che l’alternanza scuola-lavoro è estremamente efficace, sia per la formazione sia per l’inserimento nel mondo professionale e universitario. Un esempio che il ministero dell’Istruzione dovrebbe prendere a modello per comprendere l’importanza della ridefinizione degli istituti professionali alla luce delle nuove tecnologie e dell’innovazione.”

Un esperimento, quello applaudito dall’On. Mollicone sul quale concorda anche **Elisabetta Giustini**, Presidente Polo Tecnico Professionale Galileo, che nel suo intervento racconta di come: “Ricerca e sviluppo sono le parole chiave della ripresa culturale ed economica del Paese. Grazie alla collaborazione con AIV nei percorsi di formazione congiunta e integrata, la scuola è in grado di catturare l’interesse dei giovani su argomenti e linguaggi per loro familiari. Insieme investiamo nella ricerca di nuovi profili professionali con il rilancio dell’attrazione verso lo sviluppo di hard e soft skill digitali abilitanti e con il comune obiettivo: la circolazione della libera produzione di conoscenza”.

L’Accademia Italiana Videogiochi (AIV) è stata fondata nel 2004 a Roma da Luca De Dominicis. È il primo istituto italiano di alta formazione nel settore videoludico. Nel 2006 AIV ha ottenuto la certificazione d’eccellenza nel settore del videogioco da parte dell’allora Ministro per l’Innovazione e le Tecnologie, Lucio Stanca. L’offerta formativa di AIV si compone di corsi Online e in Presenza di durata triennale (Grafica 3D, Programmazione e Game Design), seguiti da circa 800 studenti tra le sedi di Roma e Milano e i PCTO negli istituti tecnici superiori, e dai nuovi corsi biennali di Animazione e Rigging e Musica per videogiochi, cinema e televisione e Scrittura Multimediale. In Italia AIV collabora con l’Università di Roma La Sapienza, l’Università di Verona e l’Associazione Biblioteche di Roma ed è l’unico istituto di formazione a collaborare con il Games Career Fair. Dal 2017 si è aggiunto all’offerta formativa di AIV il Master di I Livello in Musica per videogiochi istituito a seguito della firma di un protocollo d’intesa con il Conservatorio di Santa Cecilia. Da gennaio 2019, in collaborazione con l’ITIS Galilei di Roma, l’Accademia ha avviato corsi PCTO (ex alternanza scuola lavoro) gratuiti che propongono un percorso triennale ad alta professionalizzazione al termine del quale gli studenti potranno accedere direttamente al secondo anno dell’Accademia. I docenti AIV provengono da aziende dell’intrattenimento, case editrici e compagnie di produzione tra le più importanti a livello mondiale. A conclusione del ciclo di studi, gli allievi AIV trovano lavoro nelle principali aziende e software house italiane ed estere. Nel 2019 amplia la sua presenza logistica sul territorio italiano aprendo la sede a Milano nella centralissima Bastioni di Porta Nuova e dal 2020 la nuova sede siciliana a Partanna (TP) presso il G55.

Per informazioni

UTOPIA – *Media relations e Relazioni istituzionali* AIV

Gaia De Scalzi – Valentina Ricci

Mob. +39 331 6781443 or +39 3280552297

Ph. +39 0697790306

Mailto. aiv@utopialab.it