Giocando si cresce: prospettive e nuove opportunità offerte dell'industria dei Videogame in Sardegna

4 AGOSTO 2017 ORE 10:00
Pula (Parco tecnologico)

Temi e finalità del convegno

Il convegno è organizzato a conclusione della **Videogame Scientfic School, la prima scientific school sul tema del Gaming organizzata in Sardegna.** In Sardegna non esiste ancora una filiera del Gaming, nonostante ci siano diverse aziende che sviluppano giochi e tante altre che lavorano quodianamente con strumenti e piattaforme presi direttamente da questo mondo. **Quello dei videogiochi è un mercato in costante crescita che per la sola Italia ha sfiorato il miliardo di euro di fatturato** nel biennio 2014-2015 [stima AESVI su dati GFK Italia - Aprile 2016], su cui **a livello regionale vale la pena riflettere attentamente, vista la dematerializzazione della catena di distribuzione** offerta dagli store delle singole piattaforme. Caratteristica, quest'ultima, molto importante per superare le difficoltà di business tipiche dell'operare su un'isola. **Lo scopo del convegno è di fare il punto sulla situazione di questo comparto nella nostra isola, valutare le opportunità di crescita e di mercato, rapportarle alla realtà regionale e evidenziare insieme esigenze e criticità.** Sarà inoltre l'occasione per presentare i risultati di questa prima edizione.

A chi si rivolge: Il convegno è aperto al pubblico
Info e aggiornamenti: Link Eventbrite
Deadline per le iscrizioni: 31 Luglio 2017
Dove si svolgerà: Auditorium di Sardegna Ricerche, Edificio 2, Parco Tecnologico della Sardegna, Pula.

CRS4

SARDEGNA RICERCHE

REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA