

SCHEDA INFORMATIVA “SERIOUS GAME FACTORY – SGF S.R.L.”

RAGIONE SOCIALE	Serious Game Factory – SGF s.r.l.
STATUS	Spin-Off
CODICE FISCALE	C.F.: 04385370715
SPIN-OFF ISCRITTO AL REGISTRO DELLE START-UP INNOVATIVE	
TEAM	Università degli Studi di Foggia, prof.ssa G. A. Toto, prof. R. Di Fuccio, prof. G. Papadia, prof. S. Di Tore
ANNO DI COSTITUZIONE	2021
UNIVERSITA’/EPR DI ORIGINE	Università degli Studi di Foggia
SETTORE	Education Sciences
ATTIVITA’	SGF è una società che si occupa della progettazione e realizzazione di <i>serious games</i> , ovvero videogiochi con finalità educative. I prodotti innovativi sviluppati dalla SGF saranno immessi sul mercato per essere impiegati nella formazione a tutti i livelli, da quello scolastico a quello professionale. Nello specifico, SGF si pone l’obiettivo di creare artefatti rivolti alla preparazione del personale medico-sanitario, altri dedicati alla scuola e declinati secondo i linguaggi moderni dell’ <i>e-learning</i> , altri ancora pensati per la gestione del personale nelle aziende. Nata in sede accademica, SGF si assicura di garantire, nello sviluppo dei suoi prodotti, solide basi scientifiche e di ricerca psico-pedagogica e ingegneristica.
PRODOTTI/SERVIZI	Il termine <i>serious game</i> venne coniato nel 1971 dallo statunitense Clark C. Abt, un <i>developer</i> di videogiochi di strategia militare per computer. La simulazione di una situazione reale, nel <i>serious game</i> , ha una doppia funzione: 1. intrattenimento : per cui il videogiocatore mostra interesse verso l’attività proposta e mostra maggior motivazione 2. apprendimento : il fruitore del <i>serious game</i> acquisisce nozioni e sperimenta azioni, sviluppando <i>soft skills</i> quali <i>problem solving</i> , autonomia, intraprendenza, creatività, <i>team work</i> , <i>leadership</i> , etc.
INNOVAZIONE	<p>I serious game sono strumenti la cui efficacia è stata ampiamente validata dalla ricerca. Il loro utilizzo è molteplice, dal <i>training</i> professionalizzante, all’<i>edutainment</i>, fino alle pratiche riabilitative. Fin dai primi studi comparativi sul tema (Wouters <i>et al.</i> 2009), si è compreso che i serious game possono avere un ruolo benefico nell’acquisizione di competenze culturali, psicologiche e fisiche, a patto che il prodotto videoludico sia collaudato a dovere. Di qui l’importanza del <i>background</i> teorico-scientifico premesso alla realizzazione di questi “giochi seri”, che devono essere opportunamente testati e verificati per mezzo dei dati della ricerca accademica, per i quali l’Università di Foggia si propone in qualità di centro di studi specifici.</p> <p>Riferimenti bibliografici e pubblicazioni scientifiche:</p> <p>De Paolis L. T. (2011), <i>MediaEvo project. A serious game for the edutainment</i>, in 2011 3rd International Conference on Computer Research and Development, 524-529.</p> <p>Limone P. & Di Fuccio R. (2021), <i>teleXbe 2021 – The role of technologies in education and new trajectories of blended learning</i>, in <i>teleXbe</i>.</p> <p>Limone P. & Marocco D. (a cura di), <i>Serious game for change – Giochi educativi per il cambiamento</i>, Nuova Secondaria Ricerca, n. 3, in press</p> <p>Wouters P. <i>et al.</i> (2009), <i>Current practices in serious game research. A review from a learning outcomes perspective</i>, in Connolly T., Stansfield M., Boyle, L. (a cura di), <i>Games-based learning advancements for multi-sensory human computer interfaces. Techniques and effective practices: techniques and effective practices</i>, IGI global.</p>
BREVETTI PRIVATIVE	E

MERCATO	INTERNAZIONALE
TELEFONO	
E-MAIL	
SITO WEB	