

## Scheda progetto imprenditoriale

### LOGOS/LUDOS

Settore di attività	ICT
Ambito di applicazione/ mercato di riferimento	Il mercato di riferimento è il mercato dei videogiochi, in particolare il segmento Edutainment di giovani di età 15-35.
Descrizione del progetto imprenditoriale	Logos/Ludos è un progetto che realizza videogiochi e tecnologie software in grado di creare un nuovo genere di esperienza ludica, che integri nell'esperienza di gioco la trasmissione di conoscenze di vario tipo. L'obiettivo è quello di realizzare videogiochi a metà tra il mondo dell'educazione e il mondo dell'entertainment, ovvero nell'edutainment. I dati mostrano che il 97,8% dei videogiocatori ha appreso qualcosa nella sua esperienza videoludica, anche senza rendersene conto, e Logos/Ludos si propone di valorizzare sistematicamente questo metodo di apprendimento catturandone il valore generato, con l'obiettivo di inserirsi in modo importante nel settore. Rispetto alla concorrenza, ci differenziamo in quanto trasformiamo gli elementi e sistemi di gioco in elementi di conoscenza, basandoci su tecniche di game-design, scienze dell'educazione e neuroscienze dell'apprendimento e combinando anche più argomenti all'interno di uno stesso gioco. Ad esempio, possiamo realizzare ambientazioni o mappe basate su luoghi reali in modo da insegnare la geografia, trasformare materie scientifiche come la chimica in sfide e puzzle da superare o creare simulazioni di eventi passati realmente accaduti per insegnare la storia.
Cenni sul Team	Il team è composto da 8 figure che provengono da ambiti diversi: ingegneria gestionale, biologia, agraria e sviluppo dei videogiochi, coprendo tutte le aree necessarie alla realizzazione del progetto.
Per informazioni:	Incubatore 2i3T Tutor Mariafebronia Sciacca   e-mail sciacca@2i3t.it   tel. +39 3450101863   sito web Incubatore www.2i3t.it

<b>PROMOSSA DA</b> 		<b>NELL'AMBITO DI</b> 		<b>ORGANIZZATA DA</b> 	
<b>CON IL SUPPORTO DI</b> 					