

1. La Casa Digitale

L'idea della **Casa Digitale** nasce come elemento di attrazione ed aggregazione nell'ambito del Piano sostenuto dal Comune per favorire la trasformazione digitale della città di Genova non solo in termini di offerta tecnologica, ma come cultura, filosofia di vita, di lavoro e di rilancio del territorio.

Nella nuova e innovativa Casa Digitale **diGenova** investendo in attività di formazione digitali, negli eSports, in nuove attività ludiche, ricreative e sportive correlate al digitale, fungerà da **polo innovativo** e **punto di riferimento** anche a livello turistico, promuovendo l'integrazione delle persone anche in difficoltà l'attività sportiva e associativa.

2. Premessa

diGenova è il primo **centro formativo tecnologico ad indirizzo Informatico e Gaming** creato in collaborazione con varie realtà territoriali delle imprese, del mondo informatico, della formazione e degli eSports.

A fianco dell'offerta di Alta Formazione accademica è evidente la necessità di attivare iniziative di alfabetizzazione, formazione e specializzazione che creino in città un'ampia cultura digitale e tecnologica da raccogliere in un concetto complessivo di "**Trasformazione digitale urbana**" che aggrega e valorizza l'offerta esistente facendone un sistema più visibile, impattante e di qualità.

diGenova opererà anche come aggregatore, concentrando da subito l'offerta esistente, offrendo corsi ed attività eventualmente gratuite, a pagamento o finanziate da soggetti pubblici e privati con una logica di mercato, cui istituzioni e aziende potranno offrire sostegno anche indiretto finanziando borse di studio per i discenti.

Al fine di garantirne lo sviluppo e la qualità, **diGenova** costituirà al proprio interno un Panel tecnico costituito da esperti scelti per competenza, generosità, disinteresse e proattività. Il Panel stabilirà metodi e tempi per il controllo della qualità e risponderà tempestivamente alle evoluzioni tecnologiche e di mercato del digitale proponendo gli interventi e gli sviluppi necessari affinché **diGenova** sia sempre aggiornata e "on time".

3. I servizi offerti - Core Business

Nella Casa Digitale, unica in Italia nel suo genere, i cittadini (studenti, disoccupati, lavoratori, pensionati, sportivi, nulla facenti, neet, ecc.) potranno divertirsi e istruirsi con la **formazione**:

POP da 0 99 anni; *Professional* destinata a formare tecnici digitali; *Special*, formazione avanzata di specifico interesse per le imprese.

Gli utenti potranno praticare gli **eSports** nel centro tecnologico informatico ad indirizzo Gaming, all'interno del quale verranno formati e si alleneranno, con idonee tecniche, con l'ausilio di postazioni PC/Console professionali e nuove metodologie esperienziali.

Potranno socializzare, divertirsi e giocare con le attività sportive digitali di **CyberGoal**, dei **Simulatori in Realtà virtuale**, ludiche e culturali di **Videomaking**, **Musica e canto elettronica**, **Realtà aumentata**, **Fotografia**, **Cinema digitale**, **studiare** nelle apposite sale dedicate, **lavorare** nel coworking, **mangiare e bere** nella **sala vending** e/o nel **discobar**, divertirsi con la **musica del dj-set**, **organizzare eventi, feste e meeting digitali**, giocare e formarsi con la **Robotica educativa e le nuove tecnologie** digitali (stampa 3D, Making, IoT, ecc.), potranno sperimentare nuove tecnologie per la salute e cimentarsi in sport virtuali o tradizionali quali **Fitness, tennis tavolo e Calcio balilla**. Una **foresteria** offrirà l'opportunità di soggiornare a studenti e famiglie provenienti da fuori.