

Da Unimarconi un videogioco educativo per rendere scienza accessibile

 dire.it/30-04-2026/1236134-da-unimarconi-un-videogioco-educativo-per-rendere-scienza-accessibile

Redazione

April 30, 2026

Lo spin-off del Dipartimento di Ingegneria introduce Quantum Factory per l'apprendimento dei principi del quantum computing

ROMA – L'**Università degli Studi Guglielmo Marconi** consolida il proprio posizionamento come **ateneo orientato all'innovazione e alla diffusione della conoscenza**, attraverso iniziative capaci di integrare didattica, ricerca e Terza Missione.

In questo contesto, il **Dipartimento di Scienze Ingegneristiche** presenta **Ondagames**, spin-off dedicato allo sviluppo di soluzioni di educational gaming, con l'obiettivo di rendere accessibili contenuti scientifici complessi attraverso strumenti digitali innovativi.

L'attività attualmente sviluppata dallo spin-off è rappresentata da Quantum Factory, un **videogioco** educativo dedicato alla divulgazione dei principi del quantum computing. Il progetto propone un **approccio interattivo all'apprendimento**, consentendo di comprendere concetti quali sovrapposizione, entanglement e interferenza quantistica attraverso un'esperienza strutturata in missioni e livelli progressivi.

L'iniziativa si inserisce nel quadro delle **attività di Terza Missione dell'Ateneo**, contribuendo alla valorizzazione delle conoscenze e al **rafforzamento del rapporto tra università e società**.

“Le università sono chiamate oggi a svolgere un ruolo attivo nella diffusione delle competenze e nella comprensione delle tecnologie emergenti. Iniziative come Ongames rappresentano un esempio concreto di come sia possibile rendere accessibili contenuti complessi attraverso linguaggi innovativi, contribuendo alla formazione di una cultura scientifica più ampia e consapevole”, ha dichiarato il Presidente dell'Università degli Studi Guglielmo Marconi, **Alessio Acomanni**.