



VIDEOE* GAME LAB

ROME

ROMA STUDI DI CINECITTÀ'
4 > 6 MAGGIO 2018

2018 
ANNO EUROPEO
DEL PATRIMONIO
CULTURALE
#EuropeForCulture

Orario di apertura
dalle ore 9.30 alle 19.00
Ingresso Libero

VIDEOGAMES, RICERCA, PATRIMONIO CULTURALE

9:30 - 10:15 | Videogames

Cosa abbiamo imparato nello sviluppo di videogame su temi culturali: cosa manca e cosa potenziare? Cosa ci aspetta? Come giocheremo tra 10 anni?

*Intervengono: **Maurizio Amoroso** - Entertainment Game Apps, **Alberto Coco** – Dir. Marketing Ubisoft, **Luca Dal Co'** – LKA, **Pietro Righi Riva** - Santa Ragione*

|| **Modera: Roberto Semprebene** (Storm in a Teacup General Manager)

10:15 - 11:30 | I ricercatori

Quali sono le ricerche in corso che possono avere una ricaduta nel settore delle creative industries? Che cosa dovrebbe essere sviluppato? Quale futuro vedono i ricercatori tra 10 anni?

*Intervengono: **Sofia Pescarin** – CNR ITABC, **Enzo D'Annibale** – CNR ITABC, **Bruno Fanini** - CNR ITABC, **Daniele Ferdani** – CNR ITABC, **E. Demetrescu** – CNR ITABC, **Andrea Nuzzolese** – CNR ISTC, **Augusto Palombini** – CNR ITABC, **Donatella Persico** - CNR ITD, **Eva Pietroni** – CNR ITABC, **Francesca Pozzi** - CNR ITD, **Antonella Sbrilli** – La Sapienza*

|| **Modera: Sofia Pescarin** (CNR ITABC)

11:30-12:00 | I musei

La tecnologia nei musei, i videogiochi per il patrimonio culturale oggi. Cosa accadrà nei musei tra 10 anni?

*Intervengono: **Patrizia Gioia** - Dir. Museo Casal De' Pazzi a Roma, **Valentino Nizzo** - Dir. Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia, **Luca Roncella** - Museo della scienza e della tecnica di Milano*

|| **Modera: Augusto Palombini** (CNR ITABC)

12:00-13:00 | Le Istituzioni ne parlano

Come fare in modo che i Videogiochi possano essere di supporto a musei e strumento di conoscenza del patrimonio culturale?

*Intervengono: **Luca Bergamo** – Ass. Crescita Culturale e Vicesindaco Roma Capitale, **Nicola Borrelli**, Direttore Generale Cinema MIBACT, **Ferdinando Fiore**, Dirigente dell'Ufficio Beni di Consumo, **Roberto Cicutto** – AD e Presidente Istituto Luce Cinecittà, **Marcello Minuti** – Consulente per le attività culturali e l'innovazione Istituto Luce Cinecittà, **Gilberto Corbellini** – Dir. Dip. Scienze Umane e patrimonio, **Silvia Costa** – Coordinatore gruppo S&D nella commissione cultura, **Antonio Lampis** – Dir. Gen. Musei MiBACT, **Thalita Malago'** – direttore generale AESVI, **Sofia Pescarin** – Ricercatrice CNR ITABC, **Marco Saletta** – General manager Sony Entertainment Italia, **Bruno Zambardino** – Consulente scientifico della DG Cinema MIBACT*

Modera: Marlon Pellegrini (Capo ufficio stampa Cinecittà)

10:00-16:00 | Area Videogames Sky Lounge

Dalla teoria alla pratica. In quest'area sono disponibili i giochi presentati nella mattinata di dibattito:

- Admotum
- Assassin's creed origins
- Pleistostation
- The chantry
- Town of light
- Wheels of aurelia

P
A
N
E
L

Venerdì 4 maggio



IL VIDEOGIOCO: IDENTITÀ CULTURALE E FRONTIERE OCCUPAZIONALI

Per affrontare le nuove sfide occupazionali e imprenditoriali, è fondamentale costruire non solo un dinamico sistema di relazioni e matchmaking, ma anche un apparato formativo internazionale e all'avanguardia, che all'interno del sistema universitario sappia fornire agli studenti che desiderano affrontare la sfida del lavoro nel settore del Gaming una preparazione specifica, sempre in linea con i trend e le frontiere di un'industria in perenne e frenetica trasformazione.

*Intervengono: **Vincenzo Scotti** – Presidente Link Campus University, **Angela Paoletti** – Fondatrice e direttrice artistica Local Transit, Board Member Women in Games Italia, **Christian Born** – Country Manager Bandai Namco Entertainment Italia, **Marco Accordi Rickards** – Direttore Fondazione VIGAMUS*

*Modera: **Massimo Triulzi** – Corriere della Sera*

MAIN PARTNER: VIGAMUS

ORARIO dalle 16:00 alle 17:00

11-11, IL VIDEOGAME CHE CELEBRA LA FINE DELLA 1° GUERRA MONDIALE (11 NOVEMBRE 1918)

Bandai Namco Entertainment presenterà un videogioco dedicato alla Prima Guerra Mondiale intitolato “11-11”, ovvero l’11 novembre 1918 e alla firma dell’armistizio che pose fine alla guerra. Argomento che verrà ripreso da un docu-film della BBC firmato da Peter Jackson (regista de “ Il Signore degli Anelli”) dedicato al centenario dell’armistizio. Il videogioco, rilasciato a novembre 2018, racconta una storia di amicizia tra due soldati di fazioni opposte. Il tratto grafico dell’opera è in stile “pennellata”, come un’opera d’arte. Sarà una fedele ricostruzione storica e ambientale. Con un forte accento sull’aspetto educational. Il prodotto è sviluppato da Aardman, definita la “Pixar europea” (creatori di Shaun the Sheep, Wallace & Gromit)

*Intervengono: **Christian Born** – Country Manager Bandai Namco Entertainment Italia e **Patrizia Cacciani** – Responsabile ufficio studi, didattica e biblioteca Archivio Storico Luce*

*Modera: **Alberto Crespi** – Giornalista e critico cinematografico*

ORARIO dalle 17:15 alle 18:15

MAIN PARTNER: Bandai Namco Entertainment



P
A
N
E
L

All'interno dello spazio dedicato all'Accademia Italiana del Videogioco verranno presentati case history di gamification

Level up - Gamification per il business – Francesco Lutrario

Il rapido sviluppo della gamification determina l'esigenza di studi teorici e tecnico-pratici destinati ad analizzare sia i giochi (games) quanto le forme di gioco (play). In questo contesto si innestano le attività di ricerca effettuate dal GamificationLab Sapienza. L'incontro verte sul definire con chiarezza cosa sia e cosa non sia gamification, perché e come funzioni, in quali ambiti e con quali finalità può essere applicata a favore di aziende.

Nel corso dell'incontro saranno presentati esempi pratici di gamification applicata all'organizzazione aziendale e alla governance dei processi.

ORARIO dalle 17:00 alle 18:00

T
A
L
K



Console virtuale: il cloud gaming. Esigenze, vincoli ed opportunità nello sviluppo di videogiochi

TIM, primo player nazionale a credere nelle potenzialità del cloud per l'offerta di videogiochi, racconta perché ha colto questa sfida e cosa bisogna sapere se si vuole sviluppare giochi per la nuova piattaforma di home gaming di TIM. I partecipanti avranno la possibilità di interagire con il panel nonché sperimentare il servizio nello stand in T10

Oratore per venerdì 4 Maggio – Sala Cavalli dalle 15.00 alle 16.30

Antonio Imbimbo – TIM – Responsabile Entertainment e Digital Services

Assistono:

Francesco Marconi – TIM – Product Manager responsabile dello sviluppo del servizio TIMGAMES

Luigia Travaglini TIM – Product Manager responsabile dello sviluppo delle partnership TIMGAMES

Francesco Cocco – Engineering Ingegneria Informatica SpA – Project Manager per TIMGAMES

Stefano Gambaro – PlayGiga – Project Manager per TIMGAMES

Oratore per sabato 5 Maggio – Sala Cavalli dalle 11.30 alle 13.00

Francesco Marconi – TIM – Product Manager responsabile dello sviluppo del servizio TIMGAMES

Assistono:

Luigia Travaglini TIM – Product Manager responsabile dello sviluppo delle partnership TIMGAMES

Francesco Cocco – Engineering Ingegneria Informatica SpA – Project Manager per TIMGAMES

Stefano Gambaro – PlayGiga – Project Manager per TIMGAMES

T
A
L
K

Sabato 5 maggio



VIDEOGIOCHI E AUDIOVISIVO: IL RACCONTO DEI LUOGHI E DELLE LORO STORIE

Raccontare un territorio attraverso immagini, suoni e parole: un tema complesso e affascinante, in cui possono di volta in volta prevalere aspetti culturali, di promozione turistica, sviluppo economico, rigenerazione, sostenibilità e nuovi stili di vita.

In questo quadro, i videogiochi hanno modificato i confini comuni della narrazione, in un mutuo scambio con l'esterno di tecniche e tecnologia, integrate in modo spesso imprevedibile nel gameplay. I videogiochi non sono romanzi o film, sebbene possano essere entrambe le cose.

*Intervengono: **Andrea Dresseno** – IVIPRO, **Susanna Tornesello** – Communication Manager & Green Expert Sardegna Film Commission, **Giorgia Boldrini** – Direttrice artistica festival «Mente locale - Visioni sul territorio», **Maria Cristina Lacagnina** – Project Assistant Creative Europe Desk Italia /Ufficio MEDIA Roma presso Istituto Luce - Cinecittà srl*

*Modera: **Andrea Dresseno***

ORARIO dalle 12:00 alle 13:00

SE VIDEOGIOCO SI TRADUCE IN QUALITÀ DELLA VITA.

Le definizioni più comuni di videogame mettono in relazione la dimensione del gioco e il supporto tecnologico che ne permette lo svolgimento. L'attivazione del sistema di interazione «interfaccia – macchina – cervello» può produrre, tuttavia, effetti concreti sulla qualità della vita e sull'apprendimento, anche oltre il divertimento. Sessioni di videogioco per il trattamento dell'autismo, realtà aumentata per i malati di depressione, videogiochi e simulatori 3D per bambini portatori di disabilità sono solo alcune dimostrazioni del valore sociale dell'universo videoludico. Ma anche prevenzione attraverso l'edutainment, per favorire consapevolezza e motivazione a stili di vita più salutari (educazione alimentare , attività fisica).

*Intervengono: **Francesco Gesualdo** – Ospedale Bambino Gesù unità di Innovazione e Percorsi Clinici, **Alberto Sanna** – Direttore Centro di Ricerca Tecnologie Avanzate per la Vita e la Salute– Ospedale San Raffaele, **Domiziana Suprani** – Producer Studio Evil, **Annalisa De Luca** – Responsabile Digital Transformation CONI*

*Modera: **Francesco Marino** – Consulente di strategie digitali*

ORARIO dalle 10:30 alle 11:30

P
A
N
E
L

Sabato 5 maggio



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI E-CAMPUS

L'Università degli Studi e-Campus presenterà l'offerta formativa del suo corso triennale in Digital Entertainment and Gaming.

Saranno presenti : **Marco Pedroni** - Coordinatore del Corso di studi in Scienza della comunicazione, specializzato in Digital Entertainment and gaming e **Salvatore Carlucci** - docente di Fondamenti di Game Development.

Sarà, inoltre, coinvolto **Francesco Pannofino**, attore e importante doppiatore di videogiochi che, con l'occasione, verranno mostrati al pubblico

L'obiettivo sarà anche quello di specificare le potenzialità del gaming e gli sbocchi professionali.

|| Modera: **Lorenza Lei** – Prorettore dell'Università degli Studi e-Campus

ORARIO dalle 17:15 alle 18:15

P
A
N
E
L

SUPERMARIO SLEEPING

SuperMario Sleeping. Il ruolo chiave della divulgazione corretta e puntuale del concetto di gamification, rispetto al tradizionale videogioco, sia per sostenere il settore, sia come mezzo di engagement, di strumento per migliorare la gestione degli utenti finali e per consolidare la fedeltà ad un brand. Per superare l'attuale alone di confusione parleremo del gioco con un approccio intellettuale e con uno sguardo rivolto al futuro, all'uso del game come mezzo per veicolare informazioni.

Ieri: l'Italia segna un ritardo anche in questo settore, quanto è pesata la mancata divulgazione e come si può intervenire.? Oggi: scenari e spazi, la comunicazione come un ponte che permette di guardare al futuro. Domani: la figura del giocatore-lettore.

Gli artisti coinvolti sono protagonisti della mostra al MAXXI che è stata l'occasione del coinvolgimento nell'iniziativa

*Ne parlano: **Francesco Lutrario** – Professore e coordinatore del GamificationLab Sapienza, **Miltos Manetas** – Artista che per primo ha rappresentato sulla tela, l'estetica dell'uomo al videogioco, fondatore del Padiglione Internet della Biennale di Venezia, attualmente in mostra al MAXXI Museo nazionale delle arti del XXI secolo "Miltos Manetas. Internet Paintings", **Achille Bonito Oliva** – Critico d'arte, **Tomas Shilgalis** – Artista, **Arlen Siu Vásquez** – Artista, **Brunella Antomarini** – Filosofa e docente alla John Cabot University, **Bernardo Carboni** – Regista, e altri autori del GamificationLab Magazine.*

|| Modera: **Delfina Santoro** – Giornalista del GamificationLab Magazine

ORARIO dalle 13:30 alle 14:30

P
A
N
E
L

Domenica 6 maggio



SCRITTURA E VIDEOGIOCHI

SCRITTURA E VIDEOGIOCHI, un binomio un tempo impensabile ma che oggi è una concreta realtà. Attraverso l'analisi di due opere italiane come il romanzo *Intermundia Genesis*, techno thriller fantasy ambientato in un videogioco di realtà virtuale, e il fumetto *GG - Life is a videogame*, opera visiva che fonde mondo reale e mondo videoludico, si parlerà di come lo stile classico della narrativa possa trasmettere ai lettori contemporanei il ricco immaginario dei videogiochi. Il tutto avvalendosi di concetti filosofici come quello degli "Intermundia" ereditato dalla filosofia epicurea o di stili grafici derivanti dalle tradizioni orientali.

*Intervengono: **Giorgio Catania** – Autore di *Intermundia Genesis* ed esperto di videogiochi made in Italy, **Giacomo Masi** – Sceneggiatore di *GG - Life is a videogame* e sviluppatore di videogiochi ed **Emanuele Tenderini** – Co-fondatore della casa editrice *Tatai Lab**

ORARIO dalle 14:30 alle 15:30

READY PLAYER ONE, Film diretto da *Steven Spielberg*

Basato sul romanzo omonimo di Ernest Cline, il film propone una rappresentazione distopica immersa nella suggestione della realtà virtuale, ma la sua particolarità è il rimasticare **l'immaginario collettivo videoludico degli anni Ottanta**, dalle avventure testuali stile Zork della Infocom passando per Pac-Man.

D'altra parte Cline, oltre a essere un nerd militante a 360°, è sempre stato un appassionato di videogiochi, in grado di miscelare la propria mania con le sue doti di scrittura creativa, allenata da oltre vent'anni, anche in performance di poesia.

ORARIO dalle 15:00 alle 17:20

P
A
N
E
L

LABORATORI DI FORMAZIONE DEDICATI AGLI INSEGNANTI

Le giornate di formazione introdurranno i docenti ai principi del *game-based learning*; verranno suggerite tre principali piste di intervento:

- Imparo con i videogiochi: apprendere contenuti
- Imparo dai videogiochi: apprendere abilità
- Imparo dei videogiochi: la media education

Sessione 1

- Il game-based learning: il valore del gioco, le caratteristiche dei videogiochi, la gamification
- Quando e come: l'utilizzo contestualizzato dei videogiochi nella didattica.

Sessione 2

- La progettazione top-down: dall'obiettivo al prodotto;
- La progettazione bottom-up: dai prodotti agli obiettivi.

ORARI

dalle 9:30 alle 13:00 e dalle 14:00 alle 17:30

Coordinamento
scientifico

**Manuela
Cantoia**

*Professore psicologia
applicata della
comunicazione e dei
gruppi virtuali*

**Samuele
Perseo**

*Narrative
Designer*

D
I
D
A
T
T
I
C
A

Venerdì 4 maggio

MAIN PARTNER: MIUR, Minecraft, Nintendo, Ubisoft Milan



Workshop “The Worlds of Cinecittà by Minecraft” a cura di Marco Vigelini e Agnese Addone.

I giovani visitatori verranno proiettati in mondi virtuali dove avranno modo di partecipare a sessioni di tipo game-based learning (simulazione a scopo educativo) e project-based learning (apprendimento complesso per esperienza, finalizzato al raggiungimento di un obiettivo specifico).

Le ambientazioni di gioco riproducono in Minecraft alcuni scenari resi famosi in tutto il mondo dalle produzioni cinematografiche avviate proprio all'interno degli studi di Cinecittà: Ben Hur, Gangs of New York, Rome.

Per i docenti accompagnatori è un'ottima occasione per misurarsi con il mondo del gaming educativo. Le sessioni sono guidate da operatori esperti e riconosciuti nel campo dell'educazione tecnologica e scientifica, della progettazione di eventi e corsi di programmazione, robotica, sviluppo videogames e discipline STEM e STEAM. Il workshop si terrà dalle 10 alle 11:30, dalle 12 alle 13:30 e dalle 14 alle 15:30.

Una proposta progettuale per studenti e famiglie curata da alcuni dei più importanti publisher attivi a livello nazionale e internazionale.

Nintendo | Workshop “Imparare a programmare livello di gioco con Super Mario Maker”

Affiancati dalla presenza di staff Nintendo esperto, i piccoli sviluppatori in erba saranno accompagnati alla scoperta della realizzazione di un livello di Super Mario. Con Super Mario Maker for Nintendo 3DS è possibile creare livelli di gioco in puro stile Mario oppure combinare più elementi in modo del tutto nuovo. Con così tante variabili da sperimentare, non resta che liberare la fantasia.

Si terranno 5 workshop nella giornata di **venerdì**: ore 10.00, 11.30, 13.30, 15.00, 16.30 dedicati agli studenti.

Ubisoft Milan | Workshop "La direzione artistica nel processo di creazione di un videogioco"

Mauro Perini, Art Director di Ubisoft Milan, coinvolgerà attivamente gli studenti nella realizzazione di ambienti, personaggi, oggetti e costumi di un ipotetico videogioco.

Il workshop si terrà dalle 10:00 alle 13:00 e dalle 13:30 alle 16:30 e ospiterà un numero complessivo di 25-30 studenti.

D
I
D
A
T
T
I
C
A



LABORATORI DI FORMAZIONE DEDICATI AGLI INSEGNANTI

Le giornate di formazione introdurranno i docenti ai principi del *game-based learning*; verranno suggerite tre principali piste di intervento:

- Imparo con i videogiochi: apprendere contenuti
- Imparo dai videogiochi: apprendere abilità
- Imparo dei videogiochi: la media education

Sessione 1

- Il game-based learning: il valore del gioco, le caratteristiche dei videogiochi, la gamification
- Quando e come: l'utilizzo contestualizzato dei videogiochi nella didattica.

Sessione 2

- La progettazione top-down: dall'obiettivo al prodotto;
- La progettazione bottom-up: dai prodotti agli obiettivi.

ORARI

dalle 9:30 alle 13:00 e dalle 14:00 alle 17:30

Coordinamento
scientifico

**Manuela
Cantoia**

*Professore psicologia
applicata della
comunicazione e dei
gruppi virtuali*

**Samuele
Perseo**

*Narrative
Designer*

D
I
D
A
T
T
I
C
A

L'area Kids and Family è uno spazio destinato alle famiglie con bambini, nelle giornate di sabato e domenica, nel quale apprendere in modo sperimentale ed esperienziale, ludico e interattivo. I genitori sono coinvolti attivamente nell'esperienza e vivono un momento di grande condivisione con i propri figli.

Nintendo | **Workshop “Imparare a programmare livello di gioco con Super Mario Maker”**, tante variabili da sperimentare con la possibilità di creare livelli di gioco in puro stile Mario oppure combinare più elementi in modo del tutto nuovo.

ORARI: 5 workshop nelle giornate di **sabato e domenica**: ore 10.00, 11.30, 13.30, 15.00, 16.30 dedicati alle famiglie.

TARGET. Bambini di età compresa tra i 6 e gli 11 anni.

Workshop “The Worlds of Cinecittà by Minecraft” | a cura di Marco Vigelini e Agnese Addone. Le ambientazioni di gioco riproducono alcuni scenari resi famosi in tutto il mondo dalle produzioni cinematografiche avviate proprio all'interno degli studi di Cinecittà: Ben Hur, Gangs of New York, Rome.

I giovani visitatori verranno proiettati in mondi virtuali Minecraft e potranno condividere con i propri genitori un'esperienza motivante e coinvolgente.

ORARI: Sabato dalle 10:30 alle 12:00, dalle 12:30 alle 14:00, dalle 15:00 alle 16:30.

Domenica dalle 11:00 alle 12:30, dalle 13:00 alle 14:30, dalle 15:00 alle 16:30.

TARGET: Bambini di età compresa tra 7-10 e 11-14.

D
I
D
A
T
T
I
C
A

Sabato 5 / Domenica 6 maggio

MAIN PARTNER: MIUR



FUTURE GAME HACK

In occasione di RomeVideoGameLab 2018, il Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca – Direzione generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale – promuove Future Game Hack, il primo Hackathon della scuola italiana interamente dedicato alla sperimentazione di nuove proposte sui videogiochi del futuro. Future Game Hack sarà una maratona progettuale durante la quale 60 studenti, provenienti da tutte le Regioni italiane, con l'aiuto di mentori, esperti e ricercatori, lavoreranno insieme con l'obiettivo di immaginare nuovi modelli, soluzioni e prototipi in grado di rispondere alle principali sfide del mondo dell'intrattenimento digitale. L'evento vedrà, inoltre, la partecipazione di rappresentanti istituzionali, testimonial d'eccezione, sviluppatori dell'industria dell'intrattenimento che metteranno a disposizione dei partecipanti le proprie conoscenze e metodologie supportando i team nello sviluppo delle idee progettuali.

I lavori dell'hackathon si svolgeranno nell'intera giornata del 5 maggio e si concluderanno con la presentazione delle proposte progettuali e con la **premiazione** il 6 maggio 2018, a partire dalle ore 13:30.

A premiare i ragazzi sarà la ministra dell'Istruzione Università e Ricerca **Valeria Fedeli**

DESTINATARI

L'iniziativa è rivolta agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado.

H
A
C
K
A
T
H
O
N



Come nelle più grandi manifestazioni internazionali – Accademia Italiana Videogiochi curerà Level Up!, un format articolato in Lectio Magistralis, Workshop e Talks.

LECTIO MAGISTRALIS: AIV porterà all'interno di VideoGameLab figure di altissimo profilo nel panorama videoludico internazionale. *Modalità di ingresso: **ingresso gratuito.***

WORKSHOP: AIV inviterà relatori internazionali specializzati nelle tre branche principali della creazione di un videogioco: Grafica 3D, Programmazione e Game Design. Il workshop ha un carattere decisamente pratico ed una durata che va dalle due alle tre ore al massimo. Sarà richiesto agli iscritti di portare i loro computer portatili e di sviluppare un tema preciso dal suo incipit al risultato finale. Scopo di un workshop è quello di illustrare una tecnica nuova o approfondire in maniera esaustiva una tecnica già consolidata. *Modalità di ingresso: **su iscrizione a pagamento.***

TALK: incontri della durata di 60' (45 minuti di lezione + 15 di domande e risposte). Il format ricalca in tutto e per tutto quello delle grandi convention internazionali (Rezzed di Londra e DevCom di Colonia). E' dedicato a novizi ed esperti che intendono avvicinarsi ad un determinato argomento che viene trattato da esperti internazionali del settore. *Modalità di ingresso: **su iscrizione a pagamento.***

L

V

E

L

U

P



VENERDI' – h. 14.00 | 15.30

- **Maurizio Gabrieli** – Direttore del Master in “Musica per Videogiochi” presso il Conservatorio di Santa Cecilia
“Composizione algoritmica e non lineare”

SABATO – h.16.00 | 17.00

- **Andrea Pessino** – CTO, Ready at Dawn
“Fare videogiochi per 30 anni, pronto per altri 30”

DOMENICA – h. 11.00 | 12.00

- **Craig Morrison** – Design Department Manager, Blizzard
“The Power of Us”

SABATO

- **Daniele “Danko” Angelozzi** – 3d Artist zBrush Evangelist
“Scolpire personaggi con zbrush” (dalle 10:30 alle 12:30)
- **Valerio Di Donato** – Game Designer, CEO 34BigThings
“Oltre l’Agile: un approccio iterativo alla pipeline optimization” (dalle 14:00 alle 16:00)

DOMENICA

- **Giacomo Caneschi** – Senior CG Artist e CGI Teacher in AIV
“Dalla forma al materiale: arte non distruttiva con Substance designer” (dalle 10:30 alle 12:30)
- **Andrea Morini** – 3D Artist, 3D Art Teacher in AIV
“Posizionamento intelligente dei props con MASH... ed altri suggerimenti” (dalle 16:30 alle 18:30)
- **Diego Ricchiuti** – Digital innovator and Creative director at Affinity Project
“Metodologie di design: cose da fare e da non fare” (dalle 14:00 alle 16:00)

L
V
E
L

U
P

VENERDI'

- **Marco Massarutto** – Co-fondatore e Production Manager di Kunos Simulazioni, **"Evoluzione e sviluppo dei simulatori di guida"** (dalle 15:30 alle 16:30)

SABATO

- **Reka Sugar** – Art Outsource Manager, Electronic Arts, **"Sviluppo esterno: consigli e fasi nella costruzione di una relazione di successo con il proprio Vendor"** (dalle 10:30 alle 11:30)
- **Roberto De Ioris** – Programmatore 20Tab e Unbit, **"Dovresti fare dei test. Veramente"** (dalle 10:30 alle 11:30)
- **Patrick Munnik** – Senior Producer, Guerilla Games, **"Horizon Zero Dawn - Il viaggio"** (dalle 12:00 alle 13:00)
- **Camilla Avellar** – Game Designer at Supercell, **"L'end game per un farm game: lo sviluppo del derby in Hay Day"** (dalle 12:00 alle 13:00)
- **Arno Schmitz** – Senior Character Artist, Guerrilla Games, **"Il team artistico di Horizon Zero Dawn"** (dalle 14:00 alle 15:00)
- **Adrian Baluta** – Senior Animator at Ubisoft, **"L'animazione nei videogiochi"** (dalle 14:30 alle 15:00)
- **Jarek Kolar** – Producer, Bohemia Interactive, **"Project planning: stabilire le deadline in team creativi"** (dalle 15:30 alle 16:30)
- **Federico Spada** – Milestone (dalle 17:00 alle 18:00)
- **Ayi Sanchez** – Senior Environment Artist at machine Games, **"Environment art, building worlds through polygons"** (dalle 16:00 alle 17:00)

DOMENICA

- **Tommaso Bonanni** – **"Come la progettazione dei livelli del videogioco moderno può apprendere dall'Archeologia"** (dalle 10:30 alle 11:30)
- **Fabio Polimeni** – Co-Founder & CTO Play2Speak, **"Dividi il tuo codice e conquista il cuore dei tuoi artisti"** (dalle 10:30 alle 11:30)
- **Sven Mika** – Senior Software Developer at DucanduGmbH, **"Verso PNG sempre più smart attraverso DeepReinforcement-Learning"** (dalle 12:00 alle 13:00)
- **Yara Khoury** – Head of Games, Outpost games, **"Costruire un gioco/studio da zero"** (dalle 14:00 alle 15:00)
- **Tom Isaksen** – Lead Character Artist, Ubisoft, **"Creare personaggi in 3D per videogiochi"** (dalle 14:00 alle 15:00)

L

V

E

L

U

P

RETROGAMING – 4 / 6 maggio

MAIN PARTNER: GAMESCOLLECTION.IT, VIGAMUS



GAMESCOLLECTION.IT, la più importante community italiana per il collezionismo di videogames, torna a Roma con una rassegna **giocabile** che ripercorre l'evoluzione del medium videoludico dagli anni Settanta sino ai giorni nostri.

Tutte le console e i computer che hanno fatto la storia, i classici *coin-op* e i capisaldi dell'home entertainment, il meglio del Made in Italy, le esclusive nipponiche e i capolavori europei degli anni Ottanta e Novanta. Un vero e proprio viaggio a ritroso nel tempo, lungo i cui sentieri si tenterà di mettere in luce i significati culturali del videogioco, i suoi progressivi accostamenti al dominio dell'arte, i meccanismi che determinano la nascita e il consolidamento dei generi videoludici, le forze propulsive che imprimono alla storia del videogame le sue precipue direzioni.

VIGAMUS, Mostra **Space Invaders: 40°** Anniversario a cura di VIGAMUS - The Video Game Museum of Rome, in cui verrà trasmessa un'intervista esclusiva al creatore di Space Invaders Tomohiro Nishikado

R
E
T
R
O
G
A
M
I
N
G

E-SPORT ROMA LIVE REGIONAL

Sarà presente, per inaugurare l'area, Daniele Frongia - Assessore allo Sport, Politiche Giovanili e Grandi Eventi

UES firma **Rome Live Regional**, un format che vedrà i team delle università romane sfidarsi in un torneo di League of Legends e uno di Hearthstone. **Il gioco di carte strategico di Blizzard Entertainment debutta quest'anno per la prima volta tra i titoli proposti nel campionato italiano di Esports.** Durante i tre giorni non mancheranno incontri con protagonisti del mondo del gaming competitivo e occasioni di divertimento per il pubblico, con community match per giocare dal vivo e vivere un'esperienza indimenticabile. In occasione del Rome Live Regional, gli studenti universitari presenti potranno fare domanda per far parte di un team della propria università e guadagnarsi così un posto da giocatori alle successive competizioni organizzate da UES. Presenta **Ivan Grieco**

• VENERDI' dalle 10 alle 18

COMMUNITY BATTLE - attività su palco di tipo community + area gioco aperta al pubblico

• SABATO : dalle 10 alle 18

LEAGUE OF LEGENDS - torneo universitario di League of Legends + area gioco aperta al pubblico

• DOMENICA . Dalle 10 alle 18

HEARTSTONE, HEROES OF WARCRAFT - torneo universitario di Hearthstone + area gioco aperta al pubblico

E
S
P
O
R
T

- info, programma, aggiornamenti su

www.romevideogamelab.it

pagina Facebook Rome VideoGame Lab (<https://goo.gl/PyAoyV>)

- Accrediti stampa

stampa@romevideogamelab.it

Ingresso gratuito

Studi di Cinecittà – Via Tuscolana, 1055

dalle 9:30 alle 19:00

(ultimo ingresso h. 18:30)

METRO

Linea A – Fermata Cinecittà

Nei giorni di RomeVideoGameLab, l'ingresso al percorso espositivo Cinecittà Si Mostra
(link: <http://cinecittasimostra.it/>) ha un **biglietto ridotto a € 13**

ARFIERA

IN CO-REALIZZAZIONE CON



IN COLLABORAZIONE CON



PARTNER ISTITUZIONALI



PARTNER

