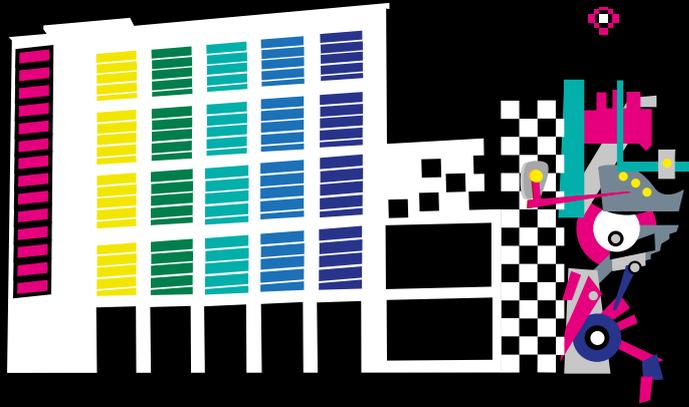


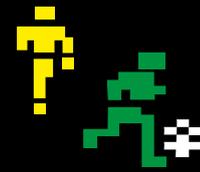
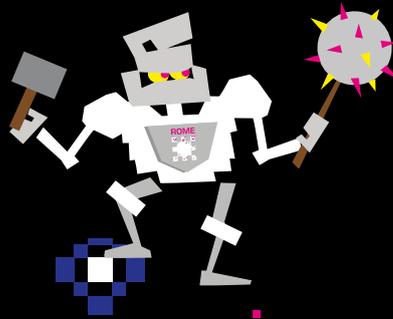
prodotto da



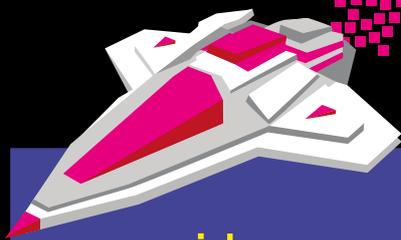
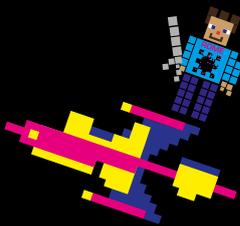
8 - 11 MAGGIO 2025

WEGIL | ROMA

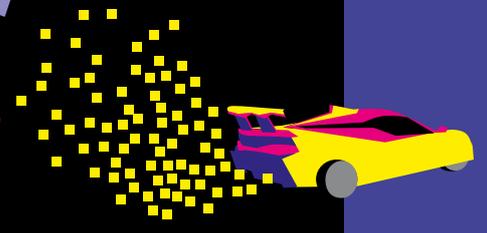
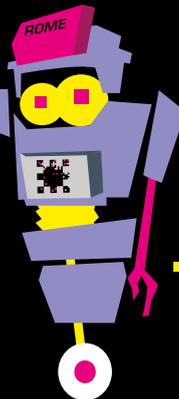
Largo Ascianghi 5 (Trastevere)



ROME
VIDEO
GAME
LAB



romevideogamelab.it



ROME VIDEO GAME LAB

prodotto da



Settima edizione per RomeVideoGameLab!

Un'edizione che segna delle importanti novità: il Festival, prodotto da QAcademy in collaborazione con Cinecittà SpA, si svolge dall'8 all'11 maggio presso il Centro Polifunzionale Wegil nel cuore di Roma, a Trastevere.

RVGL25 conferma la vocazione culturale e formativa promuovendo i videogame come efficace strumento di conoscenza e apprendimento attraverso laboratori, nuovi applied games, talk e incontri. La tecnologia e la creatività dei videogiochi si applicano a diversi ambiti: cultura, scienza, ambiente, cibo, salute, sport, costume.

Non meno importante è la sezione dedicata alla valorizzazione dell'industria nazionale e regionale dei videogiochi con un'agenda di incontri B2B e una area dedicata all'Indie Show, dove gli studi potranno testare i loro nuovi videogiochi.

Il Festival come sempre pone la sua attenzione all'internazionalizzazione e alla valorizzazione del made in Italy con il supporto della Regione Lazio e di ICE, e con la collaborazione di Excaliber, realtà dinamica e indipendente ideata da Giorgio Catania per promuovere l'industria dei videogiochi.

Grazie alla presenza di una significativa delegazione di ospiti stranieri, nonché di ospiti italiani del mondo delle istituzioni, del no profit e delle aziende, gli studi di sviluppo italiani e laziali avranno l'opportunità di espandere il proprio network con professionisti, publisher e artisti del settore provenienti da tutto il mondo.

QAcademy impresa sociale conferma l'attenzione per l'innovazione tecnologica applicata alla cultura: dalla promozione della digitalizzazione presso i giovani, che da sempre seguono le iniziative educational del Festival, alla valorizzazione della produzione videoludica nazionale.

RomeVideoGameLab is back for its seventh edition!

An edition that introduces important new features: the Festival, produced by QAcademy in collaboration with Cinecittà SpA, takes place from May 8th to 11th at the WeGil cultural center, in the heart of Rome's Trastevere district.

RVGL25 confirms its cultural and educational vocation by offering workshops, new applied games, talks, and meetings—because video games are also a powerful tool for knowledge and learning. The technology and creativity of video games apply to all areas of society: culture, science, environment, food, health, sports, and lifestyle.

While the educational aspect has always been a key feature of the festival, equally important is the section dedicated to promoting the national and regional video game industry, with a schedule of B2B meetings and a special Indie Show area where studios can test their new games.

The Festival thus reaffirms its focus on internationalization and on promoting Made in Italy, with the support of the Lazio Region and ICE, and in collaboration with Excaliber—a dynamic, independent initiative created by Giorgio Catania to support the video game industry.

With the presence of a significant delegation of international guests—as well as Italian representatives from institutions, non-profits, and businesses—Italian and Lazio-based development studios will have the opportunity to expand their networks with professionals, publishers, and artists from around the world.

QAcademy, a social enterprise, reaffirms its focus on technological innovation applied to culture: from promoting digital literacy among young people—who have followed the Festival's educational initiatives for years—to enhancing national video game production.



REGIONE LAZIO

La Regione Lazio crede fortemente che l'innovazione, la creatività e le tecnologie digitali rappresentino leve strategiche per costruire sviluppo sostenibile, nuova occupazione e competitività territoriale.

Oggi il Lazio è la regione italiana di punta per il gaming, frutto di un impegno istituzionale a sostegno di ecosistemi dinamici in grado di valorizzare i talenti, incentivare le startup e potenziare le filiere produttive più avanzate, in sinergia con il mondo della ricerca, della formazione e delle imprese.

Il percorso di sostegno intrapreso dalla Regione Lazio a favore di startup, imprese e professionisti del gaming, delle tecnologie immersive e della gamification, prevede l'integrazione di strumenti finanziari e di percorsi di formazione specializzata e spazi dedicati, contribuendo non solo alla crescita economica ma anche alla diffusione di competenze digitali avanzate e alla creazione di nuove opportunità lavorative.

In proposito, tramite Lazio Innova, la Regione sta supportando l'innovazione e lo sviluppo imprenditoriale con diverse azioni: bandi e finanziamenti dedicati al gaming, servizi specialistici, spazi di coworking e laboratori di prototipazione digitale, con attrezzature e software dedicati per l'ideazione e lo sviluppo di nuovi prodotti.

Un esempio dell'impegno regionale è il programma dello Spazio Attivo di Zagarolo, hub regionale dell'innovazione e della creatività nel settore videoludico attraverso servizi, attività di accelerazione e di networking anche con risvolti internazionali, per avvicinare e rafforzare la competitività di imprese e talenti creativi del Lazio sui mercati.

E in questo quadro, la partecipazione della Regione a RomeVideoGameLab costituisce una tappa importante di confronto e verifica proprio in rapporto al pubblico, essendo uno spazio di incontro, sperimentazione e dialogo tra creatività, tecnologia e cultura.

The Lazio Region firmly believes that innovation, creativity, and digital technologies are powerful engines for sustainable growth, new job creation, and regional competitiveness.

Today, Lazio stands as Italy's leading region in the gaming industry—a result of strong institutional support for dynamic ecosystems that nurture talent, empower startups, and strengthen high-tech production chains. This is all achieved in close synergy with research, education, and the business world.

Lazio's commitment to supporting startups, companies, and professionals in gaming, immersive technologies, and gamification is rooted in an integrated strategy that combines financial tools, specialized training, and dedicated innovation spaces. The goal? To boost economic growth, spread advanced digital skills, and open new career opportunities.

Through Lazio Innova, the Region actively promotes innovation and entrepreneurship with a range of initiatives: funding programs tailored to gaming, specialized services, coworking spaces, and digital prototyping labs equipped with state-of-the-art tools and software to bring new ideas to life.

A flagship example of this commitment is the Spazio Attivo in Zagarolo—Lazio's regional innovation and creativity hub for the gaming sector. It offers services, acceleration programs, and networking opportunities, even on an international scale, helping local creative talent and businesses thrive in global markets.

In this context, the Region's participation in RomeVideoGameLab marks a key milestone—a space for public engagement, experimentation, and dialogue at the crossroads of creativity, technology, and culture.



ITALIAN TRADE AGENCY

ICE - Agenzia per la promozione all'estero e l'internazionalizzazione delle imprese italiane

L'ICE-Agenzia per la promozione all'estero e l'internazionalizzazione delle imprese italiane è l'organismo attraverso cui il Governo favorisce il consolidamento e lo sviluppo economico-commerciale delle nostre imprese sui mercati esteri. Agisce, inoltre, quale soggetto incaricato di promuovere l'attrazione degli investimenti esteri in Italia.

Con una organizzazione dinamica motivata e moderna e una diffusa rete di uffici all'estero, l'ICE-Agenzia svolge attività di informazione, assistenza, consulenza, promozione e formazione alle piccole e medie imprese italiane. Grazie all'utilizzo dei più moderni strumenti di promozione e di comunicazione multicanale, agisce per affermare le eccellenze del Made in Italy nel mondo.

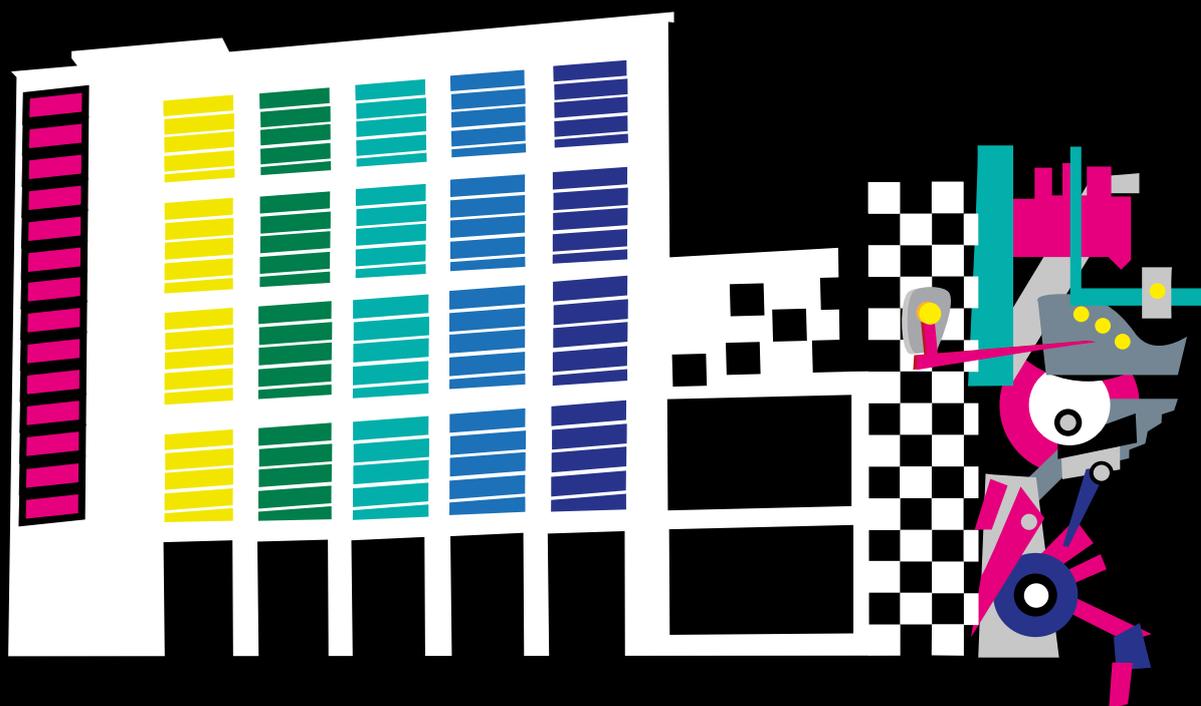
L'ICE-Agenzia, nell'ambito della promozione delle Industrie culturali e creative, ha esteso la propria attività all'industria videoludica, in collaborazione con IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association), considerando i videogames un settore estremamente innovativo che integra tecnologia e creatività, con una forte vocazione internazionale.

ITA - Italian Trade Agency is the Governmental agency that supports the business development of our companies abroad and promotes the attraction of foreign investment in Italy.

With a motivated and modern organization and a widespread network of overseas offices, ITA provides information, assistance, consulting, promotion and training to Italian small and medium-sized businesses. Using the most modern multi-channel promotion and communication tools, it acts to assert the excellence of Made in Italy in the world.

More recently the Cultural and Creative Industries office of ITA has opened up its activity to the promotion of the Italian videogame industry in cooperation with IIDEA (Italian Interaction Digital Entertainment Association) considering videogames as a very innovative sector that integrates technology and creativity, with a strong international growth potential.

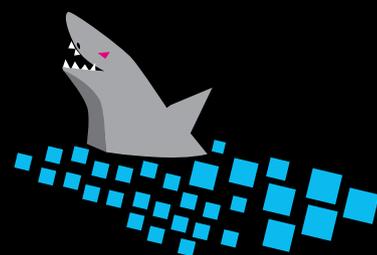
INDICE

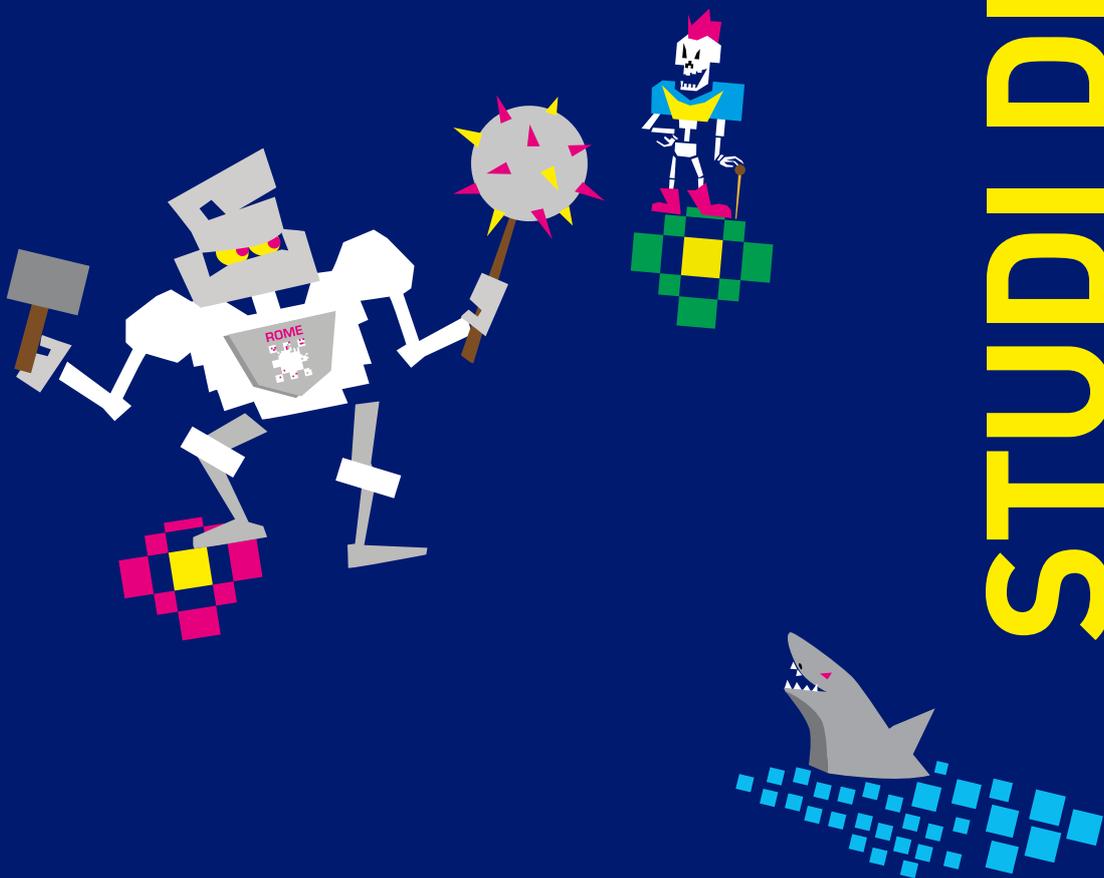
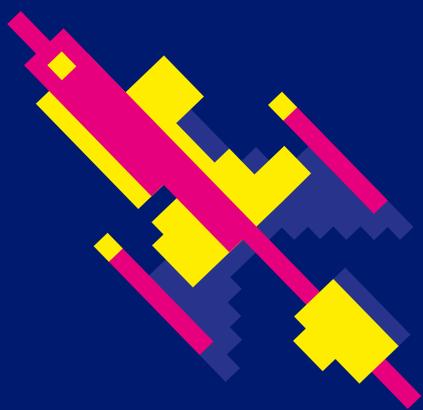


STUDI DI SVILUPPOpag 6
DEVELOPMENT STUDIES

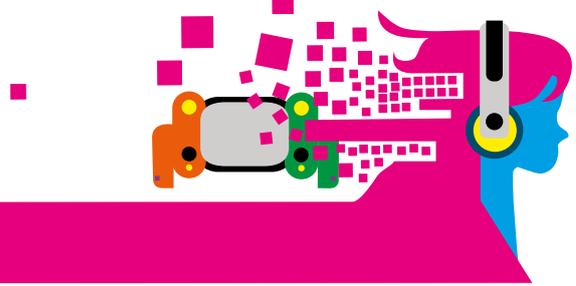
DELEGATI INTERNAZIONALIpag 28
INTERNATIONAL DELEGATES

DELEGATI NAZIONALIpag 46
NATIONAL DELEGATES





STUDI DI SVILUPPO DEVELOPMENT STUDIES



7 HEROES

Siamo una piccola impresa produttrice di videogiochi. Stiamo sviluppando Think Drones, il nostro innovativo simulatore di droni iper-realistico, progettato per rispondere alle esigenze di piloti FPV, videogiocatori, enti di formazione e professionisti del settore.

We are a small video game company. We are developing Think Drones, our innovative hyper-realistic drone simulator, designed to meet the needs of FPV pilots, gamers, training institutions and industry professionals.

PORTFOLIO

Think Drones è un simulatore di droni iper-realistico che offre un'esperienza senza precedenti grazie a una fisica avanzata, capace di replicare fedelmente il comportamento dei droni in diversi scenari. Integra un'IA evoluta per allenamenti personalizzati, supporto per VR per un'immersione totale e una modalità multiplayer competitiva per sfide online. Pensato per piloti FPV, gamer e professionisti, include anche un training professionale per migliorare le abilità senza rischi, rendendolo uno strumento ideale per l'apprendimento e il divertimento.

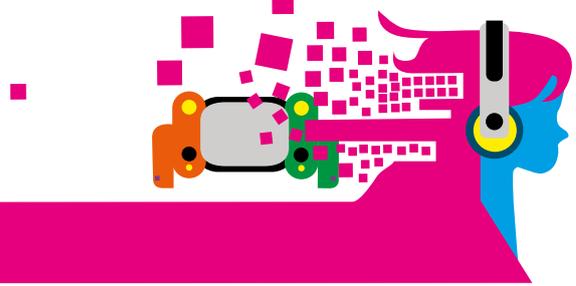
Think Drones is a hyper-realistic drone simulator that delivers an unprecedented experience thanks to advanced physics, accurately replicating drone behavior across various scenarios. It features sophisticated AI for personalized training, VR support for full immersion, and a competitive multiplayer mode for online challenges. Designed for FPV pilots, gamers, and professionals, it also includes professional-grade training to improve skills safely, making it the perfect tool for both learning and entertainment.

sevenheroes.it

CONTATTI / CONTACTS

Alessio Maria Cialli – Founder
alessio.c87@hotmail.it





ARKBITS

Arkbits è un piccolo studio di sviluppo videogiochi indipendenti formato da due persone sul territorio Campano. Siamo da poco nel settore, anche se alle spalle abbiamo anni di esperienza come sviluppatore software e graphic art.

Arkbits is a small indie videogame development studio made up of two people in Campania. We are new to the sector, even though we have years of experience as a software developer and graphic artist behind us.

PORTFOLIO

Rising Army è un gioco strategico-simulativo in cui gestisci e comandi il tuo esercito, addestrando ogni singola truppa e potenziando l'accampamento. Soddisfa il tuo Re completando missioni ed incarichi.

Combatti in epiche battaglie contro i suoi nemici!

Rising Army is a strategy camp sim game where you manage and command your army, training each individual troop and upgrading your camp. Satisfy your King by completing missions and epic battles against enemies.

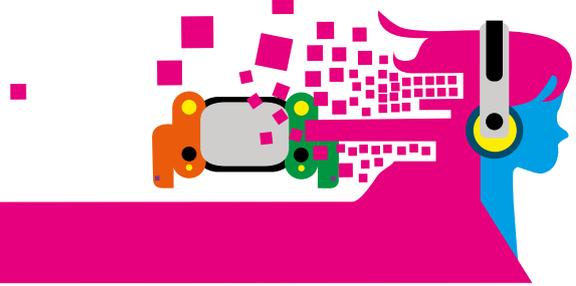
Lead your Lord to legend!

x.com/Arkbits_Team

CONTATTI / CONTACTS

Marco Chierchia – Producer
helloarkbits@gmail.com





AR MARKET

Operiamo nel mercato della Realtà Estesa, sviluppiamo esperienze AR/VR, APP multiplatforma, Spazi Virtuali 360° per Edtech e Gaming. Ci rivolgiamo a bambini, adolescenti e giovani adulti con libri educativi in AR/VR, App Junior Freemium, fiabe digitali e giochi educativi a 360° multilingua.

We operate in the Extended Reality market and develop AR/VR experiences, multiplatform Apps, 360° Virtual Spaces with focus on Edtech & Gaming. We target kids, teens and young adults with our AR/VR books, Junior Freemium App, Digital Fairy Tales and 360° Virtual Educational Games multilingual.

PORTFOLIO

Libri educativi in AR/VR: uniscono la tradizione dei libri cartacei con la potenza della realtà aumentata, virtuale e del 3D per dare vita a personaggi e storie. Tutti i contenuti sono multilingue e arricchiti da elementi di gamification per stimolare la creatività e l'immaginazione. Le esperienze in AR/VR sono fruibili tramite l'app AR Junior Freemium.

App fiaba **"Il Brutto Anatroccolo"**: una fiaba tradizionale digitalizzata e arricchita con contenuti interattivi in realtà aumentata e 3D, con elementi di gamification.

Giochi virtuali a 360°: giochi interattivi in ambienti dinamici a 360° con contenuti educativi (es. Xmas Escape, Space Edupark, The Kid's Room, History Game).

***Educational Books in AR/VR:** combining the tradition of paper books with the power of AR/VR/3D to bring to life characters and stories. All content is multilingual, empowered by gamification to stimulate creativity and imagination. AR/VR experiences can be enjoyed through AR Junior Freemium App.*

*Fairy Tale App **"The Ugly Duckling"**: a traditional fairy tale digitalized and enriched with interactive content in Augmented Reality and in 3D, with gamification.*

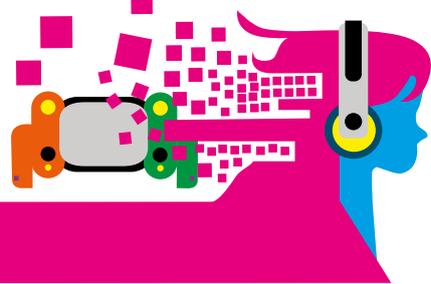
***360° Virtual Games:** interactive games in dynamic 360° environment with educational content (ie: Xmas Escape, Space Edupark, The Kid's Room, History Game)*

appjunior.armarket.it/en/home-en

CONTATTI / CONTACTS

Flavia D'Altrui - Co-Founder & COO
f.daltrui@herotechnology.it





BAMBOO INNOVATION STUDIO

Bamboo Innovation Studio crea showroom virtuali con XR e chatbot intelligenti chiamato "VExpoo", sviluppa il "Museverso" per esporre opere d'arte in modo interattivo in XR e realizza videogiochi in VR. Unendo tecnologia immersiva e creatività per offrire esperienze digitali innovative.

Bamboo Innovation Studio creates virtual showrooms with XR and intelligent chatbots call "VExpoo", develops the 'Museverso' to display artworks interactively in XR, and creates VR video games. It combines immersive technology and creativity to deliver innovative digital experiences.

PORTFOLIO

Bamboo Studio presenta **VExpoo**, uno showroom virtuale innovativo basato su XR e AI, che elimina le barriere fisiche e geografiche, offrendo esperienze immersive e interattive. Accessibile tramite Oculus, Vive, Apple Vision Pro e Pico, consente alle aziende di moda, arredamento, automotive e architettura e altro, di esporre prodotti in ambienti digitali altamente personalizzabili. Grazie a chatbot AI multilingua e interazioni in tempo reale, VExpoo migliora l'engagement e semplifica il processo di vendita. Scalabile e modulare, rivoluziona la presentazione di prodotti, rendendola più accessibile, coinvolgente e tecnologicamente avanzata.

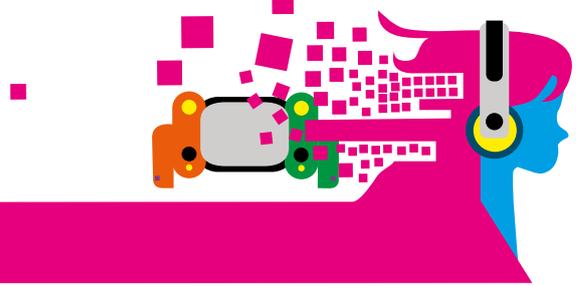
*Bamboo Studio presents **VExpoo**, an innovative virtual showroom powered by XR and AI technologies, designed to break down physical and geographical barriers while offering immersive and interactive experiences. Accessible via Oculus, Vive, Apple Vision Pro, and Pico, it enables companies in fashion, furniture, automotive, architecture, and beyond to showcase products in highly customizable digital environments. With multilingual AI chatbots and real-time interactions, VExpoo enhances engagement and streamlines the sales process. Scalable and modular, it revolutionizes product presentation by making it more accessible, engaging, and technologically advanced.*

bambooinnovationstudio.com

CONTATTI / CONTACTS

Giuliana Muto – CEO
giulianamuto@bambooinnovationstudio.com





DPSTUDIOS

DPSTUDIOS offre supporto completo e scalabile per l'integrazione audio nei videogiochi, dalla progettazione iniziale al testing finale. Con oltre dieci anni di esperienza su diverse piattaforme, garantiamo alta qualità e gestione efficace degli aspetti creativi e organizzativi del progetto.

DPSTUDIOS provides Game Audio Consulting and Services to developers from initial design, right through content creation and technical implementation. Our scalable services can be adapted to the specific needs of any client, big or small.

PORTFOLIO

DPSTUDIOS fornisce un supporto completo e scalabile per l'integrazione dell'audio nei videogiochi. Completo perché copre tutti gli aspetti, dal design iniziale fino al testing finale, passando per la creazione dei contenuti e l'implementazione tecnica. Scalabile perché si adatta alle esigenze di ogni realtà, grande o piccola.

Tra i progetti di spicco citiamo Soulstice, Batora lost Haven, Trident's Tale, Saturnalia, VRider SBK.

DPSTUDIOS provides comprehensive and scalable support for audio integration in video games. It's comprehensive because it covers every aspect, from initial design to final testing, including content creation and technical implementation. It's scalable because it adapts to the needs of any project, big or small.

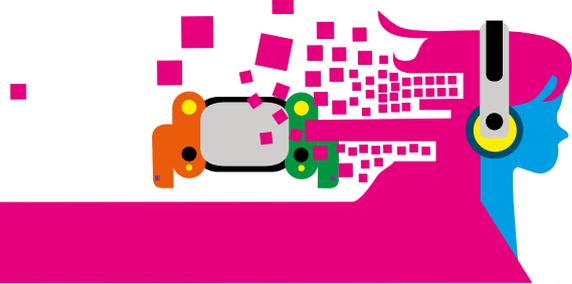
Notable projects include Soulstice, Batora Lost Haven, Trident's Tale, Saturnalia, and VRider SBK.

dpstudios.it

CONTATTI / CONTACTS

Luigi Di Guida - Lead Composer
luigi@dpstudios.it





EGAMEX

La piattaforma di EGameX online è attiva e funziona correttamente. Attualmente stiamo già organizzando numerosi tornei ed abbiamo una lista di 12 tutor in piattaforma. Adesso stiamo lavorando per migrare l'architettura ed avere un sito più dinamico e reattivo.

The online platform of EGameX is already active and it's currently working. We are already hosting tournament and we have 12 active coaches in the platform. We are working on migrating the architecture into a more reactive and dynamic solution.

PORTFOLIO

La piattaforma conta 2 sezioni principali. Una sezione di tornei, dove event organizer possono organizzare i propri tornei in autonomia, e la piattaforma gestisce tutto il corretto funzionamento. Inoltre una sezione di coaching, all'interno della quale gli utenti possono prenotare una sessione.

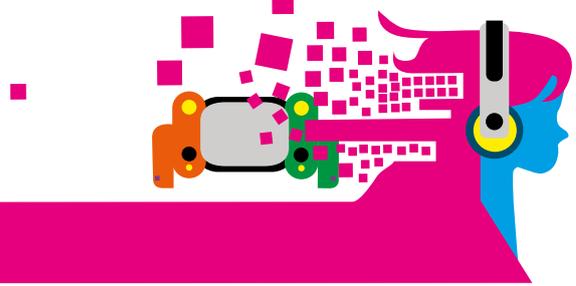
The platform has 2 main sections. Tournaments, where event organizer can organize the tournament, all the results and leaderboard are automatically generated from the platform. A coaching section, where user can book a training, with automated payment and control among the parties.

egamex.eu

CONTATTI / CONTACTS

Salvatore Failla – CEO
salvatore.failla.1996@gmail.com





FORGE STUDIOS

Forge Studios è uno studio specializzato in produzione artistica e sviluppo visivo per videogiochi. Oltre all'outsourcing per aziende come Activision e Ubisoft, realizza arte 2D/3D, animazioni e co-sviluppo. Parallelamente, sta sviluppando Gauntlet Force, un videogioco d'azione e strategia.

Forge Studios is a studio specializing in artistic production and visual development for video games. In addition to outsourcing for companies like Activision and Ubisoft, it creates 2D/3D art, animations, and co-development. Meanwhile, it is developing Gauntlet Force, an action-strategy game.

PORTFOLIO

Forge Studios è un hub creativo all'avanguardia nel settore videoludico, specializzato in produzione artistica, animazione e co-sviluppo. Unendo talento e tecnologia, realizza arte 2D/3D e animazioni avanzate per titoli di alto profilo, collaborando con aziende come Activision e Snowprint Studios. Grazie a un approccio innovativo, integra motori grafici proprietari, Unreal e Unity, ottimizzando pipeline di sviluppo su PC e console. Oltre all'outsourcing, Forge Studios espande la sua visione creativa con **Gauntlet Force**, un titolo originale che ridefinisce l'azione strategica dell'azienda, confermando il suo ruolo di pioniere nel panorama dell'industria del videogioco italiano.

*Forge Studios is a cutting-edge creative hub in the video game industry, specializing in art production, animation, and co-development. By blending talent and technology, it delivers high-end 2D/3D art and advanced animations for top-tier titles, collaborating with companies such as Activision and Snowprint Studios. With an innovative approach, the studio integrates proprietary graphics engines, Unreal, and Unity, optimizing development pipelines for both PC and console. Beyond outsourcing, Forge Studios expands its creative vision through **Gauntlet Force**, an original title that redefines the company's strategic action expertise, solidifying its role as a pioneer in the Italian video game industry.*

forgestudios.com

CONTATTI / CONTACTS

Francesco Capacchione – COO
f.capacchione@forgestudios.com





HUFU INTERACTIVE STORYTELLING

Nato dalla psicologa Magda Di Renzo e lo storyteller Jacopo Mascolini, Hufu sviluppa storie interattive per l'educazione e il marketing. Hufu costruisce videogiochi su misura con un approccio "narrative first", realizzando mondi in cui i giocatori possano immergersi e interagire.

Born from psychologist Magda Di Renzo and storyteller Jacopo Mascolini, Hufu's develops interactive stories for education and marketing. It builds tailor-made video games following a "narrative first" approach, creating worlds in which players will be fully immersed and engaged.

PORTFOLIO

Nostalgici Anonimi è una visual novel di fantascienza che nasce come strumento per aiutare i ragazzi a entrare in contatto con la propria emotività e ad aprirsi al mondo.

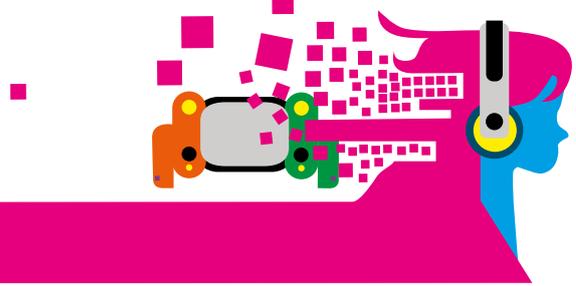
Nostalgici Anonimi is a sci-fi visual novel developed as a tool for teenagers to discover their emotions and open up to people.

hufuinteractive.com

CONTATTI / CONTACTS

Jacopo Mascolini - Chief Creative Officer
jacopo.mascolini@gmail.com





LEFTOVERS GAMES

Leftovers Games utilizza le meccaniche di gioco come strumento narrativo, intrecciandole con la storia per creare esperienze immersive che emozionano e fanno riflettere.

Leftovers Games shapes gameplay mechanics as a narrative tool, weaving them into the story to create immersive experiences that resonate emotionally with players.

PORTFOLIO

Project Burden è un deck builder roguelike con elementi narrativi, ambientato in una torre dark fantasy che rappresenta le fasi della vita. Il tuo obiettivo è raggiungere la cima e svelare il segreto dietro il messaggio del Teschio Piangente.

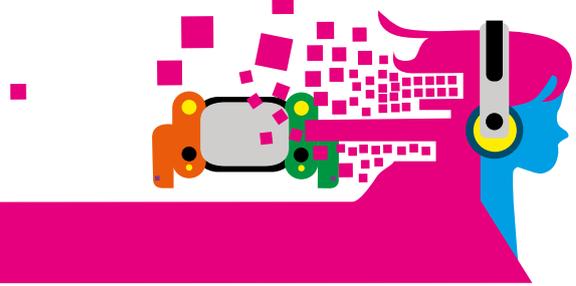
Project Burden is a deck builder roguelike with narrative elements set in a dark fantasy tower representing the stages of life. Your goal is to reach the top and unveil the secret behind the Weeping Crown's message.

leftoversgames.com

CONTATTI / CONTACTS

Gianluca Rossi – Amministratore
gianluca.reds@gmail.com





LOST SATELLITE

Lost Satellite è uno studio di sviluppo di videogiochi indie nato nel 2024 dopo aver vinto Zagarolo Game House il pre-acceleratore di start up della regione Lazio. Lo stile dello studio è focalizzato sull'animazione 2D come Eve of Destruction e Motoscafo.

Lost Satellite Studio is an independent game development studio founded in 2024 after winning the Zagarolo Game House regione Lazio's start-up pre-accelerator. The Studio's style is mainly characterized on 2D animation as it is visible in its first projects: Eve of Destruction and Motoscafo.

PORTFOLIO

Motoscafo è una leggenda del mare: è l'uomo che si oppone ai soprusi dei potenti che hanno in pugno la baia di Hostia. Motoscafo è la speranza degli oppressi, è il navigatore stiloso che combatte per ciò che è rimasto di buono al mondo, contro Ricconi, Predoni e Mostroni.

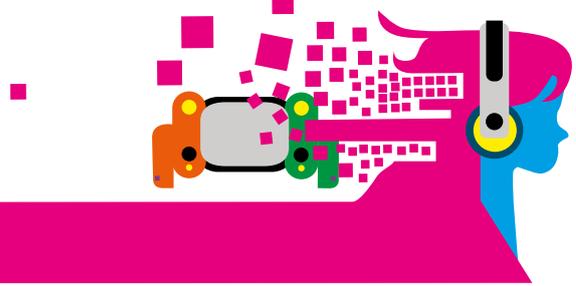
Motoscafo is a legend of the sea: He's the man who goes against the tyranny of the powers over the Hostia bay. Motoscafo is the hope of the oppressed, he's the swag seafarer that fights Moneybags, Freebooters and Mostroni, for what good is left in this world.

lostsatellitestudio.com

CONTATTI / CONTACTS

Arturo Bianchi - Amministratore Unico
arturobianchi05@gmail.com

 **lost satellite**



MAKER CAMP

Maker Camp sviluppa esperienze su Minecraft, Roblox e Fortnite per brand, agenzie creative ed enti, trasformando i videogiochi più famosi al mondo in strumenti di engagement e comunicazione. Realizza inoltre eventi di gaming per coinvolgere il pubblico e amplificare la visibilità dei partner.

Maker Camp develops experiences on Minecraft, Roblox, and Fortnite for brands, creative agencies, and organizations, turning the world's most popular video games into powerful tools for engagement and communication. It also organizes gaming events to engage audiences and enhance partner visibility.

PORTFOLIO

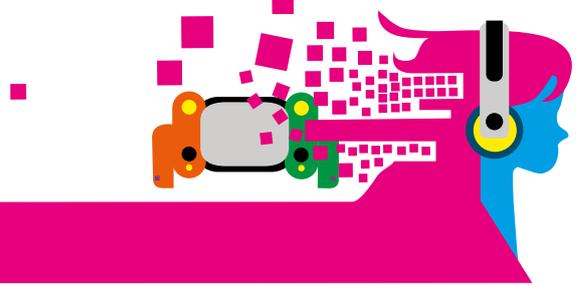
- Sviluppo di mappe personalizzate e minigiochi su Minecraft, Roblox e Fortnite per progetti educativi, culturali e di brand engagement
 - Organizzazione di contest scolastici, laboratori didattici e percorsi PCTO su sviluppo videoludico e soft skill
 - Creazione di esperienze gamificate per enti pubblici, musei e aziende, con forte componente narrativa e interattiva
 - Consulenza e supporto strategico per l'uso del gaming in comunicazione, formazione e sensibilizzazione
- Development of custom maps and mini-games on Minecraft, Roblox, and Fortnite for educational, cultural, and brand engagement projects.*
- Organization of school contests, educational workshops, and PCTO programs (work-related learning) focused on game development and soft skills.*
- Creation of gamified experiences for public bodies, museums, and companies, featuring strong narrative and interactive components.*
- Consulting and strategic support for using gaming in communication, training, and awareness campaigns.*

makercamp.it

CONTATTI / CONTACTS

Marco Vigelini – CEO
marco.vigelini@gmail.com





MELAZETA

Melazeta diffonde l'innovazione attraverso soluzioni game based e progetti di extended reality (XR), collegando il mondo digitale e fisico. Player affermato di applied, casual, e serious games, Melazeta supporta clienti in diversi settori, tra cui cultural heritage, gaming, retail ed istruzione.

Melazeta fosters innovation through game-based solutions and extended reality (XR) projects, bridging digital and physical experiences. A player in applied, casual, and serious games, Melazeta has been empowering organizations across cultural heritage, gaming, education and sectors for 25 years.

PORTFOLIO

Viva la Frutta è un gioco Roblox che fornisce alla Gen-Alpha lezioni coinvolgenti sulla coltivazione, lavorazione e commercializzazione di frutta e verdura. Integra NPC istruiti con AI generativa che devono essere interrogati dai giocatori per avanzare nei livelli, in un ambiente digitale dinamico.

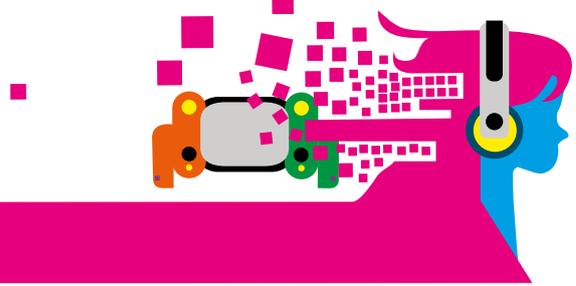
***Cheers to Fruit** is a Roblox game that provides Gen-Alpha with engaging lessons on fruit and vegetable cultivation, processing, and commercialization. Utilizing generative AI NPCs, players are challenged to interrogate these characters to advance through levels, in a dynamic digital environment.*

melazeta.com

CONTATTI / CONTACTS

Lara Oliveti - Co-Founder, CEO & Partner
lara@melazeta.com





MORE GAMES STUDIO

More Games Studio offre servizi di porting multiplatforma, possedendo le licenze per le principali console. Supporta gli sviluppatori nella pubblicazione e manutenzione dei loro giochi sugli store online, oltre a sviluppare e convertire titoli per le principale console e piattaforme mobile.

More Games Studio offers multiplatform porting services, holding licenses for major consoles. It supports developers in publishing and maintaining their games on online stores, as well as developing and port titles to consoles and mobile platforms.

PORTFOLIO

Elypse è un metroidvania 2D dall'atmosfera cupa, ambientato in un mondo infernale. Esplora le profondità dell'Abisso, evitando trappole e pericoli, con l'aiuto di un rapido compagno luminoso.

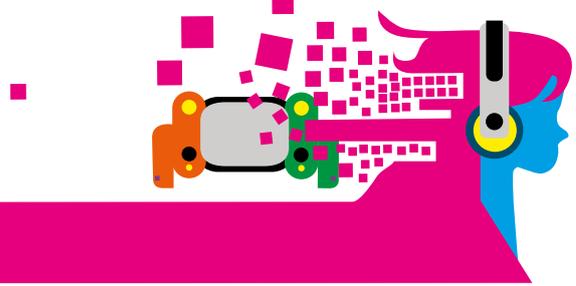
Elypse is a dark atmospheric 2D metroidvania set in a hellish world. Explore the depths of the Abyss, avoiding traps and dangers, with the help of a fast, luminous companion.

moregamesstudio.com

CONTATTI / CONTACTS

Matteo Manicone - Owner & Porting Developer
matteo@moregamesstudio.com





OPIWARE

Opiware sviluppa simulatori VR/AR personalizzabili per la formazione professionale, con focus su ambienti medicali e industriali. Le nostre soluzioni immersive migliorano l'apprendimento pratico, riducono i rischi operativi e ottimizzano i processi formativi con tecnologie avanzate.

Opiware develops customizable VR/AR simulators for professional training, focusing on medical and industrial environments. Our immersive solutions enhance hands-on learning, reduce operational risks, and optimize training processes through advanced technologies.

PORTFOLIO

Icarus e **WMTS**, sviluppati da Opiware, sono simulatori avanzati già pronti per il mercato nazionale e internazionale, progettati per la formazione specialistica in ambito operativo. WMTS è dedicato alla formazione dei Direttori Spegnimento Incendi, offrendo scenari immersivi per l'addestramento nella gestione e nel coordinamento delle operazioni antincendio. Icarus, invece, è sviluppato per l'addestramento dei Controllori di Volo, simulando situazioni complesse per migliorare le capacità decisionali e operative. Grazie a tecnologie VR/AR e analisi avanzata delle prestazioni, entrambi i simulatori ottimizzano la preparazione, riducendo i rischi e aumentando l'efficacia formativa.

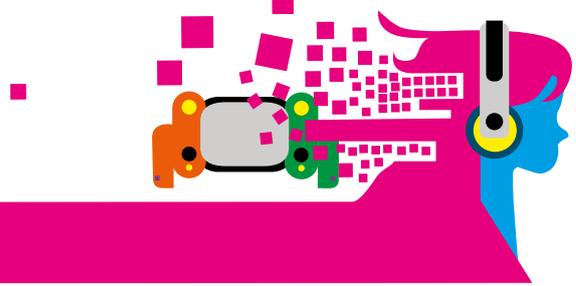
Icarus and WMTS, developed by Opiware, are advanced simulators ready for both national and international markets, specifically designed for specialized training in operational fields. WMTS focuses on training Wildfire Suppression Directors, offering immersive scenarios to practice managing and coordinating firefighting operations. Icarus, on the other hand, is developed for training Air Traffic Controllers, simulating complex situations to enhance decision-making and operational skills. Leveraging VR/AR technologies and advanced performance analytics, both simulators optimize training, reduce risks, and improve overall effectiveness.

opiware.it

CONTATTI / CONTACTS

Francesco Bianchi - CEO & Co-Founder
f.bianchi@opiware.it





POCHI STUDIO

Siamo un piccolo studio di Monteverde, Roma. Crediamo che idee pure e significative possano creare giochi memorabili. Vogliamo offrire esperienze intime e profonde, che i giocatori ricorderanno nel tempo e riprenderanno con nostalgia per rivivere quei mondi.

We are a small studio from Monteverde, Rome. We believe that pure and meaningful ideas can create memorable games. We aim to offer deep, intimate experiences that players will remember and revisit with nostalgia.

PORTFOLIO

Pristine è un gioco narrativo che esplora l'arte delle lettere scritte a mano. Segui Shin e Go dall'infanzia all'età adulta, influenzando la loro storia con lettere, ritagli ed oggetti. Personalizza un taccuino, esplora la scrivania di Go e scopri come piccoli gesti possano cambiare il suo destino.

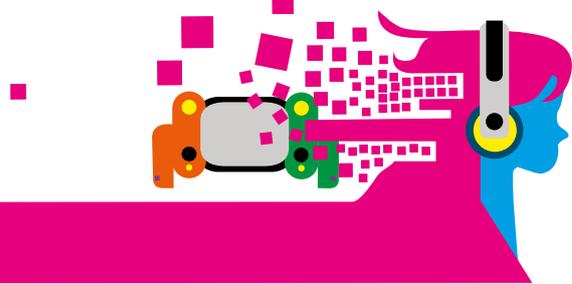
***Pristine** is a narrative game about the beauty of handwritten letters. Follow Shin and Go's story from childhood to adulthood, shaping their bond through letters, clippings, and nostalgic objects. Customize a notebook, explore Go's desk, and see how small actions can change his fate.*

pochistudio.it

CONTATTI / CONTACTS

Claudio Pollina - Game Director & Designer
claudio@pochistudio.it





STEALTH COMPANY

Stealth Company è una startup innovativa nel settore dei videogiochi, dedita a creare esperienze di gioco originali o con tematiche come parità di genere ed ecologia. Il nostro obiettivo è diventare un punto di riferimento nel settore, con un focus particolare sui videogiochi gestionali.

Stealth Company is an innovative gaming startup dedicated to creating original experiences or exploring themes like gender equality and ecology. Our goal is to become a leading force in the industry, with a special focus on strategy and management games.

PORTFOLIO

Uproot Humanity è un videogioco d'azione/roguelike 3D in cui interpreti un albero con l'obiettivo di distruggere città. Ispirato alla serie Rampage, sostituisce i mostri con un albero, offrendo un'interpretazione originale e insolita del genere

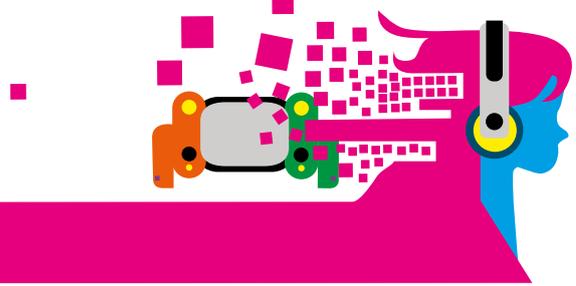
Uproot Humanity is a 3D action/roguelike video game where you play as a tree with the goal of demolishing cities. Inspired by the Rampage series, it replaces monsters with a tree, offering a unique and unconventional take on destruction gameplay.

stealthcompany.eu

CONTATTI / CONTACTS

Edoardo Rossi – Amministratore
edoardorossi@outlook.com





STEMBLOCKS

Stemblocks è uno spin-off dell'Università dell'Aquila che sviluppa videogiochi educativi per l'apprendimento-insegnamento delle STEM. La nostra missione è rivoluzionare l'educazione integrando videogiochi narrativi con metodologie game-based rendendo l'apprendimento più coinvolgente, ed efficace.

Stemblocks is a spin-off of the University of L'Aquila that develops educational video games for STEM teaching and learning. Our mission is to revolutionize education by integrating narrative video games with game-based methodologies, making learning more engaging and effective.

PORTFOLIO

Il gioco 3D unisce l'apprendimento della Matematica a un'avventura narrativa. A differenza dei giochi tradizionali, la matematica è integrata nel gameplay. Ambientato a Numeria, un mondo medievale frammentato in isole, i giocatori risolvono sfide per recuperare il sapere matematico perduto.

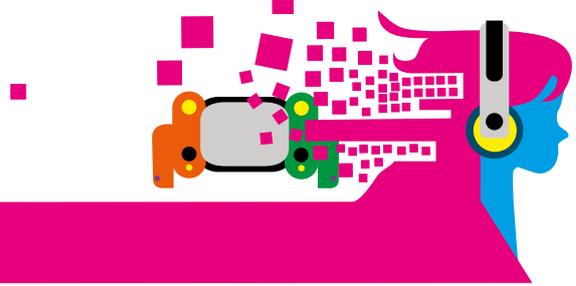
Our 3D game merges Math learning with a narrative-driven adventure. Unlike typical games, math is fully embedded in gameplay. Set in Numeria, a medieval world shattered into islands, players restore lost mathematical knowledge, solving challenges to aid its inhabitants and Ancient Masters.

matematicasuperpiatta.it

CONTATTI / CONTACTS

Leonardo Guidoni – CEO
leonardo.guidoni@stemblocks.it





STRATOS

Stratos è una realtà che supporta la crescita e il finanziamento di videogiochi indipendenti, con l'obiettivo di costruire un ecosistema sostenibile dove creatività e visione abbiano spazio per emergere.

Stratos supports the growth and funding of independent video games, aiming to build a sustainable ecosystem where creativity and vision can thrive.

PORTFOLIO

Stratos aiuta gli studi indie a finanziare i propri giochi con un sistema che permette agli utenti di investire nel gioco e guadagnare. Al raggiungimento del goal, attiva servizi di mentoring, marketing, supporto legale e operativo per portare il progetto sul mercato al meglio.

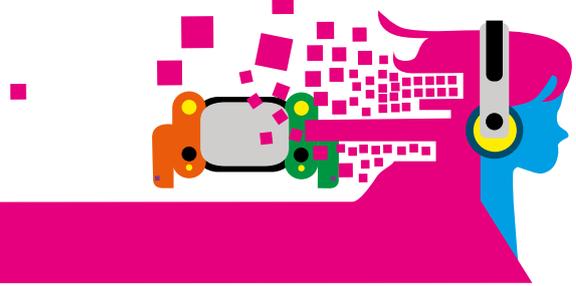
Stratos helps indie studios fund their games through a system that allows users to invest and earn. Once the goal is reached, we activate mentoring, marketing, legal and back office support to bring the project to market at its best.

stratosgaming.it

CONTATTI / CONTACTS

Alessandro Caltran – CEO
a.caltran@stratosgaming.com





STUDIO CIMA

Studio Cima è uno studio di sviluppo indipendente italiano nato nel 2019. La nostra avventura è iniziata con l'idea di creare The Perfect Pencil. The Perfect Pencil è il nostro primo progetto come studio, ma vantiamo anni di esperienza nel campo dell'animazione, del game design e dello sviluppo.

Studio Cima is an Italian independent game studio, based in Milan, Italy. The studio was born in 2019. The Perfect Pencil marks the first time we work together as a studio, but we all come from years of experience working in animation, development, game design, etc.

PORTFOLIO

The Perfect Pencil è un platform d'azione surreale ambientato in un mondo onirico disegnato a mano. Narrazione ramificata e struttura metroidvania sono i perni di un racconto nato dall'esperienza personale con l'ansia che esplora i temi della paura

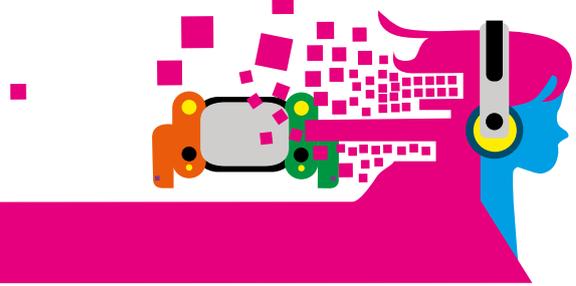
The Perfect Pencil is a surreal action platformer set in a hand-drawn dream world. Branching narrative and metroidvania structure are the cornerstones of a story born from personal experience with anxiety, exploring the themes of fear

studiocimagames.com

CONTATTI / CONTACTS

Luca Marinelli Brambilla - Marketing Manager
luca.marinellibrambilla@outlook.it





STUDIO EVIL

Studio Evil è un team di sviluppo di Bologna, con all'attivo sei titoli gaming su Steam, mobile e console. Sul fronte B2B Studio Evil realizza prodotti interattivi tailor made e annovera tra i suoi clienti importanti aziende quali Heineken, Motul, Ducati Scrambler, FAAC e Fondazione Golinelli.

Studio Evil is a development team from Bologna, with six original video game titles released on Steam, mobile and console. Studio Evil also develops tailor-made interactive products for companies such as Heineken, Motul, Ducati Scrambler, FAAC and Fondazione Golinelli among its clients.

PORTFOLIO

VR-CPR è una esperienza in Realtà Virtuale, progettata per fornire un ambiente di addestramento immersivo per professionisti sanitari e laici. Esegui la procedura BLS-D allena le tue skill in tre diversi scenari: ospedaliero, extra-ospedaliero e pediatrico.

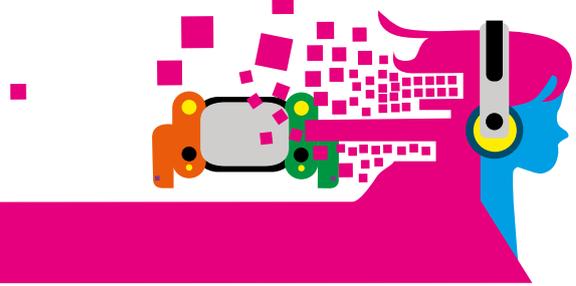
VR-CPR is a Virtual Reality experience, designed to provide an immersive training environment for healthcare professionals and lay people. Perform BLS-D and train your skills in three different scenarios: hospital, out-of-hospital and pediatric.

studioevil.com

CONTATTI / CONTACTS

Domiziana Suprani – Producer
seya@studioevil.com





UN-LOCK STUDIO

Un-Lock Studio è un piccolo gruppo di sviluppatori giovani, che hanno concluso da poco il loro percorso di studi con indirizzo di Game Design e/o Game Art. Unendo le forze abbiamo creato questa realtà indipendente nel tentativo di avviare le nostre carriere professionali nell'industria.

Un-Lock studio is a small group of independent developers, recently graduated from their bachelors in Game Design and Art. The group exists to unite the efforts of its members into a common goal, to kickstart their careers in the videogame industry.

PORTFOLIO

Poker Monsters è un roguelike deckbuilder in 3D che rivisita alcune regole del Poker, unendole a Monster Hunter e Dungeons and Dragons per creare un'esperienza strategica innovativa.

***Poker Monsters** is a roguelike deckbuilding game with 3D visuals. It's inspired by Poker, Monster Hunter and Dungeons and Dragons and it aims to create an innovative strategic turn-based battle system.*

youtube.com/@Un-LockStudio

CONTATTI / CONTACTS

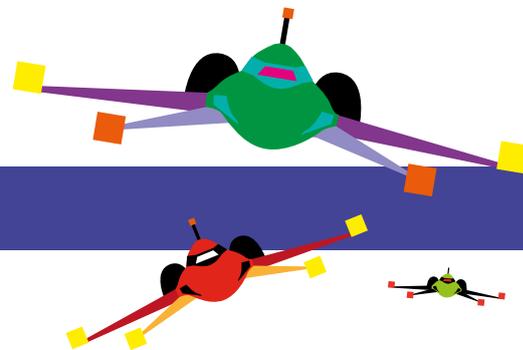
Andrea Piccolo - Game Designer
andrea.pic2000@gmail.com





DELEGATI INTERNAZIONALI INTERNATIONAL DELEGATES

ASTRA LOGICAL

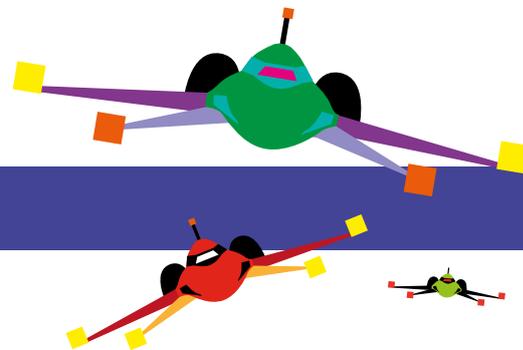


Siamo sempre alla ricerca di giochi entusiasmanti con sistemi profondi e strategie emergenti. Se il tuo team sta sviluppando un gioco di sistema o di strategia, contattaci! Ci concentriamo principalmente su city-builder, giochi di gestione delle risorse e titoli di automazione. Sentiti libero di contattarci e di presentarci il tuo gioco!

We are always looking for exciting games with deep systems and emergent strategies. If your team is developing a system or strategy game - hit us up! We are primarily focused on city-builders, resource management, and automation titles. Feel free to reach out to us and pitch us your game!

astralogical.org

COURAGE POKI



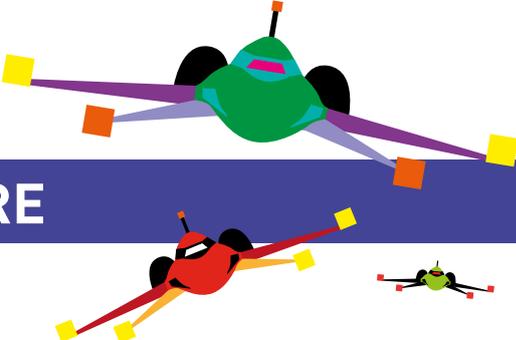
Riuniamo i professionisti del mondo dei videogiochi. Davanti a un drink. Davanti a una demo. Davanti a una passione condivisa. Perché mostrare al mondo il tuo gioco ancora incompiuto? O alzarsi in piedi per condividere ciò che ti spinge? Questo richiede coraggio. Ecco perché ci chiamiamo Courage Events: celebriamo i coraggiosi, gli audaci e ciò che è splendidamente imperfetto. Dai grandi showcase indie ai tranquilli incontri in accoglienti bar: se aiuta i professionisti del gioco a connettersi, noi ci siamo!

We bring game professionals together. Over a drink. Over a demo build. Over a shared passion. Because showing your unfinished game to the world? Or standing up to share what drives you? That takes courage. That is why we are called Courage Events: we celebrate the brave, the bold, and the beautifully messy. From big indie showcases to chill meetups in cozy bars: if it helps game professionals connect, we are in!

courage.events

CONTATTI / CONTACTS

Romy Halfweeg - Event Organizer
info@courage.events



CROATIAN AUDIOVISUAL CENTRE

Il Centro Audiovisivo Croato (HAVC) è l'agenzia nazionale che sostiene la produzione cinematografica e audiovisiva in Croazia. Fondato nel 2008, l'HAVC svolge un ruolo centrale nel finanziamento e nella promozione di film, animazioni, documentari e opere sperimentali croate. Supporta inoltre lo sviluppo professionale, l'educazione cinematografica e le coproduzioni internazionali.

L'HAVC promuove la Croazia come polo per le industrie creative attraverso iniziative come Filming in Croatia, che offre incentivi alle produzioni cinematografiche e televisive internazionali, e Games Croatia, che sostiene la crescita dell'industria nazionale dei videogiochi e promuove la collaborazione tra i settori del cinema e dei giochi. Questi programmi contribuiscono a rafforzare la visibilità culturale della Croazia e ad attrarre partner internazionali.

Oltre ai finanziamenti, l'HAVC è coinvolto nella pianificazione strategica, nella difesa delle politiche e nella ricerca, rappresentando al contempo la Croazia in organizzazioni come Eurimages, Creative Europe e l'European Audiovisual Observatory.

Sostenendo un'ampia gamma di contenuti audiovisivi e incoraggiando l'innovazione intersettoriale, l'HAVC svolge un ruolo chiave nello sviluppo delle industrie culturali croate e della loro presenza culturale globale.

The Croatian Audiovisual Centre (HAVC) is the national agency for supporting film and audiovisual production in Croatia. Founded in 2008, HAVC plays a central role in funding and promoting Croatian films, animation, documentaries, and experimental works. It also supports professional development, film education, and international co-productions.

HAVC promotes Croatia as a hub for creative industries through initiatives like Filming in Croatia, which offers incentives to international film and TV productions, and Games Croatia, which supports the growth of the domestic video game industry and fosters collaboration between film and gaming sectors. These programs help boost Croatia's cultural visibility and attract international partners.

Beyond funding, HAVC is involved in strategic planning, policy advocacy, and research, while also representing Croatia in organizations such as Eurimages, Creative Europe, and the European Audiovisual Observatory.

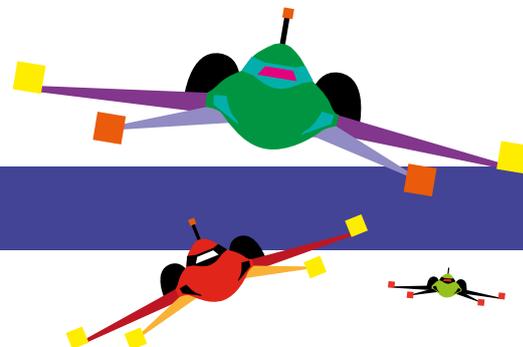
By supporting a wide range of audiovisual content and encouraging cross-sector innovation, HAVC plays a key role in developing Croatia's cultural industries and global cultural presence.

gamescroatia.com

CONTATTI / CONTACTS

Benjamin Noah Maričak - Head of Video Games and New Technologies at the Croatian Audiovisual Centre
benjamin.noah.maricak@havc.hr

DREAMHACK

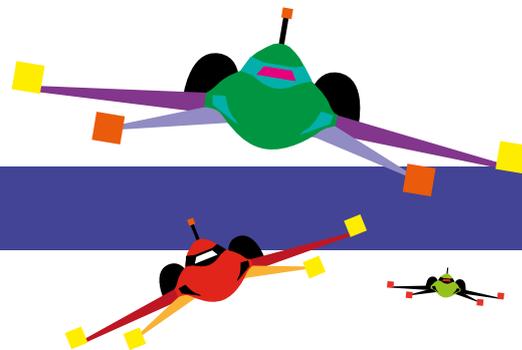


Ai nostri festival DreamHack, vogliamo connettere i gamer di ogni "tribù" nella vita reale perché crediamo che la connessione tra giochi e gamer, tra giocatori e fan, tra creatori e community, creerà valore oltre il gameplay stesso. A DreamHack, i giochi diventano fenomeni. I giocatori diventano leggende. I creator diventano virali. E gli amici creano momenti indimenticabili di eccitazione e gioia a cui ripenseranno per anni. I nostri festival di gaming immersivi offrono tutto ciò che riguarda il gaming sotto un unico tetto e la community è invitata a vivere le nostre LAN party, gli esports di alto livello e "grassroots", a vedere i migliori cosplayer e le loro opere, incontrare i loro content creator preferiti, e godere di tutto, dall'arte alle proiezioni, dalla musica dal vivo agli ultimi giochi nella nostra expo.

At our DreamHack festivals, we want to connect gamers of all tribes in real life because we believe connection between games and gamers, between players and fans, between creators and communities, will create value beyond the gameplay itself. At DreamHack, games become phenomena. Players become legends. Creators go viral. And friends create unforgettable moments of excitement & joy that they look back at for years to come. Our immersive gaming festivals feature everything gaming under one roof and the community is invited to experience our LAN parties, top tier & grassroots esports, see the best cosplayers and their works, meet their favorite content creators, and enjoy everything from arts, screenings, and live music, to the latest games in our expo.

dreamhack.com

FIRESQUID



Firesquid è un editore che pone l'accento sugli sviluppatori, supportando i team nel dare vita alle loro visioni. Creiamo relazioni profonde e basate sulla fiducia con i nostri partner. L'obiettivo di Firesquid è costruire un catalogo di titoli strategici che sappiano modernizzare e reinterpretare il genere, offrendo grande divertimento ai nostri giocatori a livello globale.

Firesquid is a developer-focused publisher helping teams realize their vision. We form deep and trust-based relationships with our partners. Firesquid aims to create a catalog of strategy titles that modernize and revisit the genre, while delighting our players the world over.

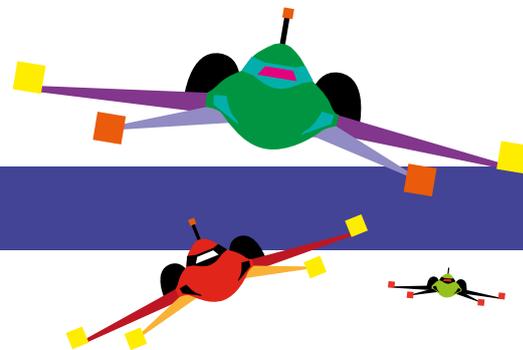
firesquid.games

CONTATTI / CONTACTS

CONTATTI / CONTACTS
Florent Ledoux - QA tester

contact@firesquid.fr

JEHANNE ROUSSEAU



Jehanne Rousseau ha lavorato nei videogiochi per 26 anni. Ha iniziato come artista 2D, poi è diventata game designer e project manager, sviluppando giochi per diverse aziende su varie piattaforme. Ha co-fondato lo studio Spiders nel 2008, dove è stata CEO, direttore creativo e Lead Writer per più di 16 anni. Ha creato i loro mondi e le loro storie, inclusi i loro ultimi giochi pubblicati "Greedfall", "Steelrising" e "Greedfall 2". Ora lavora come freelancer.

Jehanne Rousseau has worked in video games for 26 years. She started as a 2D artist, then became a game designer and project manager, developing games for different companies on varied platforms. She co-founded the studio Spiders in 2008, where she was the CEO, creative director and Lead Writer for more than 16 years. She created their world and stories including their last released games "Greedfall", "Steelrising" and "Greedfall 2". She's now working as a freelancer.

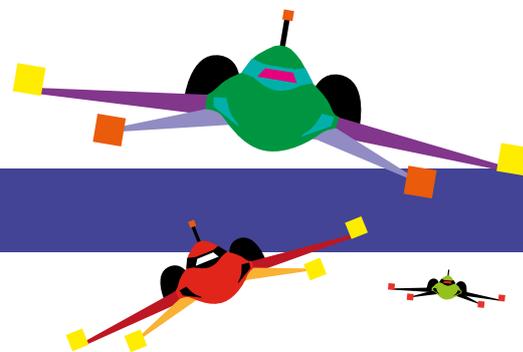
Si ringrazia l'Ambasciata di Francia in Italia
Thanks to the French Embassy in Italy



**AMBASSADE
DE FRANCE
EN ITALIE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

KOMODO



Con sedi a Tokyo e Honolulu, KOMODO sviluppa prodotti che plasmano le industrie del gaming e del manga del futuro. KOMODO HAWAII sviluppa NIUHI e pubblica titoli popolari per PC e console di gioco, tra cui OneShot, Pocket Mirror ~ GoldenerTraum, Hatsune Miku Logic Paint S e la serie di giochi A-Train. Inoltre, KOMODO Co., Ltd., con sede a Tokyo, è il fornitore ufficiale autorizzato di Steam Deck di Valve in Giappone, Hong Kong, Taiwan e Corea del Sud.

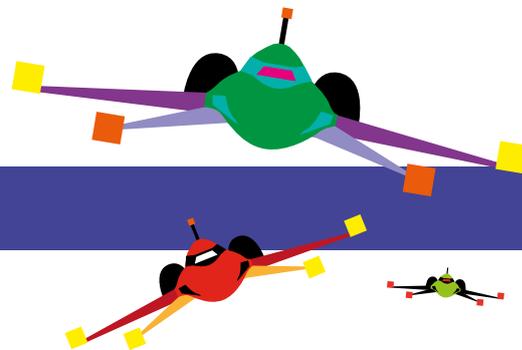
Based in Tokyo and Honolulu, KOMODO works on products that shape the gaming and manga industries of the future. KOMODO HAWAII develops NIUHI and publishes popular titles on PC and game consoles, including OneShot, Pocket Mirror ~ GoldenerTraum, Hatsune Miku Logic Paint S, and the A-Train series of games. Additionally, Tokyo-based KOMODO Co., Ltd. is the official licensed provider of Valve's Steam Deck in Japan, Hong Kong, Taiwan, and South Korea.

komodo.jp

CONTATTI / CONTACTS

Toby Coleman - Senior Technical Account Specialist
toby_coleman@komodo.jp

KURO GAMES



Guangzhou Kuro Technology Co., Ltd., comunemente nota come “Kuro Games”, è stata fondata nel 2014 e conta oggi quasi 2.000 dipendenti. Come impresa culturale internet specializzata nello sviluppo di giochi di alta qualità, nelle operazioni sostenute, nella distribuzione globale e nell’incubazione di IP originali, l’azienda ha prodotto titoli acclamati dalla critica come Punishing: Gray Raven e Wuthering Waves. Si classifica tra i pochi sviluppatori capaci di rilasci multi-piattaforma sincronizzati a livello globale.

La rete di distribuzione dell’azienda copre attualmente la Cina (incluse le regioni di Hong Kong, Macao e Taiwan), Europa, Nord America, Giappone, Corea del Sud e Sud-est asiatico. La sua ultima uscita, Wuthering Waves, ha ottenuto un notevole successo con oltre 32 milioni di pre-registrazioni prima del lancio, raggiungendo la vetta della classifica “Free Chart” di iOS in 107 paesi al momento del rilascio e assicurandosi posizioni nella top ten delle classifiche dei giochi più venduti in diverse regioni, ed è amato dai giocatori di tutto il mondo.

Guangzhou Kuro Technology Co., Ltd., commonly known as “Kuro Games”, was established in 2014 and now has nearly 2,000 staff. As an internet cultural enterprise specialising in premium game development, sustained operations, global distribution and original IP incubation, the company has produced critically acclaimed titles including Punishing: Gray Raven and Wuthering Waves. It ranks among the few developers capable of synchronised global multi-platform releases.

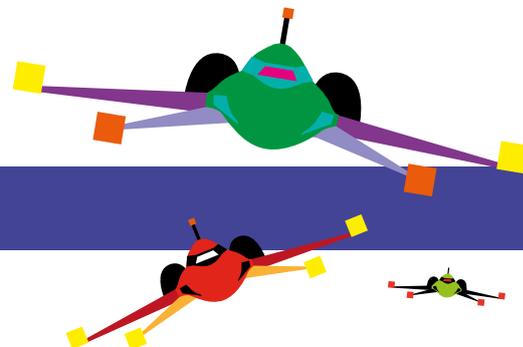
The company’s distribution network currently spans China (including Hong Kong, Macau and Taiwan regions), Europe, North America, Japan, South Korea and Southeast Asia. Its latest release Wuthering Waves achieved remarkable success with over 32 million pre-registrations prior to launch, topping IOS’s Free Chart in 107 countries upon release and securing positions in the top ten Best-Selling Charts across multiple regions and is loved by gamers around the world.

kurogames.com

CONTATTI / CONTACTS

Xiaoyan Zhan - Public Affairs Director
zhanxiaoyan@kurogames.com

MARK CHOI



Mark è un compositore nominato da Ivor Novello con una formazione classica da pianista della Royal Academy of Music. Ha conseguito un master (Distinction) in orchestrazione per film, giochi e TV presso la Thinkspace Education (Università di Chichester) e una laurea in informatica presso il Clare College (Università di Cambridge). Mark è membro del BAFTA Games Connect ed è rappresentato da The Composerworks. Tra i suoi lavori sui giochi figurano Empire of the Ants di Tower Five, vincitore di Pégases e nominato alla Gamescom, Breezy Bay di Talewind e Path of Kami di Captilight. Come pianista, ha registrato e suonato in luoghi prestigiosi come gli Abbey Road Studios, il Southbank Centre e gli ITV London Studios, oltre che in eventi di rilievo come i Golden Joystick Awards e l'O2 Wireless @ Hyde Park. Dal 2015 è compositore residente del Whole Hog Theatre, una compagnia che crea esclusivamente adattamenti anglo-giapponesi e anime per il teatro. Il loro ultimo spettacolo è stato la prima mondiale di The Garden of Words Official Stage Production, un film creato da uno dei registi di anime più amati, Makoto Shinkai (il tuo nome). Mark ha ricevuto una nomination agli Offies per la sua colonna sonora nell'agosto 2023. Nel 2024, il maestro Borislav Slavov ha commissionato a Mark una versione ufficiale per pianoforte di Down By The River per l'uscita in vinile di Baldur's Gate 3 Deluxe Edition. Per i suoi arrangiamenti, Mark è stato anche nominato per un Game Music Remix Award nel 2021 e nel 2023.

Mark is an Ivor Novello-nominated composer with a background as a classically trained pianist from the Royal Academy of Music. He holds a MA (Distinction) in Orchestration for Film, Games and TV from Thinkspace Education (University of Chichester) and a BSc in Computer Science from Clare College (University of Cambridge). Mark is a BAFTA Games Connect member and is represented by The Composerworks.

Games credits include Tower Five's Pégases-winning and Gamescom-nominated Empire of the Ants, Talewind's Breezy Bay and Captilight's Path of Kami. As a pianist, he has recorded and performed in prestigious venues such as Abbey Road Studios, Southbank Centre and ITV London Studios, as well as notable events like the Golden Joystick Awards and O2 Wireless @ Hyde Park.

Since 2015, he has been Resident Composer of Whole Hog Theatre, a company that exclusively creates Anglo-Japanese and anime-to-stage adaptations. Their latest show was the world premiere of The Garden of Words Official Stage Production, a film created by one of anime's most beloved directors, Makoto Shinkai (your name). Mark received an Offies nomination for his score in August 2023.

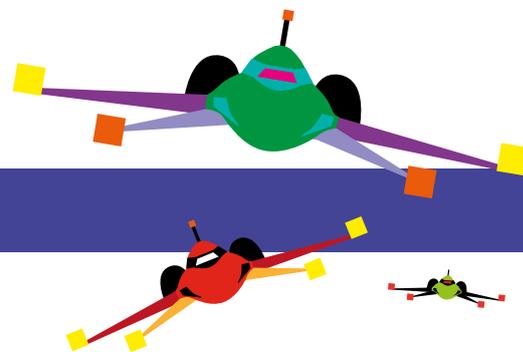
In 2024, maestro Borislav Slavov commissioned Mark to create an official piano version of Down By The River for the Baldur's Gate 3 Deluxe Edition Vinyl release. Mark has also been nominated for a Game Music Remix Award in 2021 and 2023 for his arrangements.

choiby.com

CONTATTI / CONTACTS

Mark Choi – Composer and pianist
mark@choiby.com

METAROOT



Metaroot è un piccolo editore e agenzia di marketing con sede a Zurigo, Svizzera. Metaroot ha pubblicato il city puzzler "River Towns", simile a Tetris, il city builder di simulazione naturalistica "Of Life and Land" e l'autoshooter steampunk "Airships: Lost Flotilla"

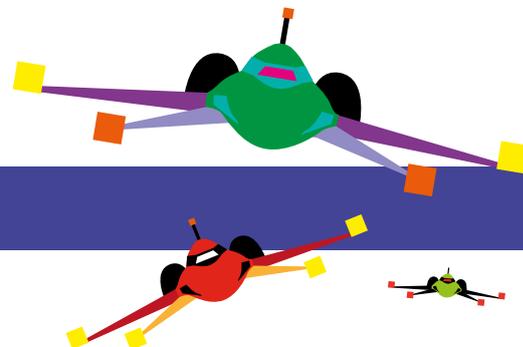
Metaroot is a small publisher and marketing agency based in Zurich, Switzerland. Metaroot has published the Tetris like city puzzler "River Towns", the nature simulation city builder "Of Life and Land" and the steampunk autosooter "Airships: Lost Flotilla"

store.steampowered.com/publisher/Metaroot

CONTATTI / CONTACTS

Andri Weidmann - Managing Director
andri@metaroot.ch

NARODNI MUZEJ ZADAR



Il Museo Nazionale di Zara partecipa allo sviluppo delle attività museali pubbliche dal 1832, e le sue collezioni oggi contano circa 100.000 oggetti che rappresentano il patrimonio e l'identità di Zara e della sua Regione. Il Museo Nazionale di Zara è stato istituito e fondato nel 1962 in forma giuridica, unendo quattro istituzioni museali-galleria indipendenti che oggi costituiscono i dipartimenti del Museo: Dipartimento Etnologico, Dipartimento di Storia Naturale, Dipartimento del Museo della Città di Zara e Galleria di Belle Arti, Servizi Educativi, Servizi di Documentazione e Biblioteca del Museo. La missione dell'odierno Museo Nazionale di Zara comprende la raccolta sistematica, la conservazione, l'esposizione, la documentazione e l'elaborazione professionale e scientifica di oggetti mobili e immobili del patrimonio civile, culturale e naturale che ha avuto origine nel periodo a partire dal XIII secolo.

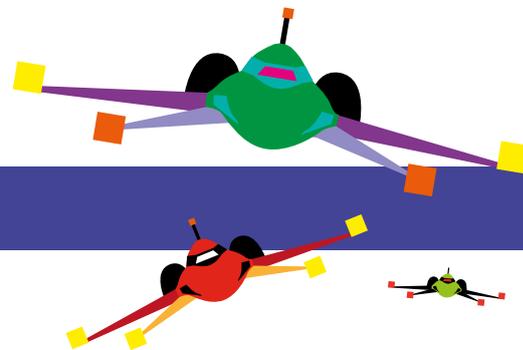
National Museum Zadar has been a participant in the development of public museum activities since 1832, and its holdings today number around 100 000 objects that represent the heritage and the identity of Zadar and Zadar Region. National Museum Zadar was established and founded in 1962 in legal form by merging four independent museum-gallery institutions which make departments of the Museum now days: Ethnological Department, Natural History Department, Department of Zadar City Museum and Gallery of Fine Arts, Educational Services, Documentation Services and Museum Library. The mission of today's National Museum Zadar encompasses the systematic collecting, safekeeping, exhibiting, documenting and the professional and scientific processing of mobile and immobile objects of the civilizational, cultural and natural heritage that has come into being in the period since the 13th century.

nmz.hr

CONTATTI / CONTACTS

Ivana Dražić - Senior Curator
Vesna Sabolić - Museum director
ivana.drazic@nmz.hr
ravnateljica@nmz.hr

NETMARBLE



Netmarble è un importante sviluppatore ed editore di videogiochi sudcoreano, noto per titoli come Solo Leveling: ARISE e The Seven Deadly Sins: Grand Cross. Dal 2024, l'azienda si sta espandendo nei mercati PC e console con un focus sullo sviluppo di titoli AAA a livello globale.

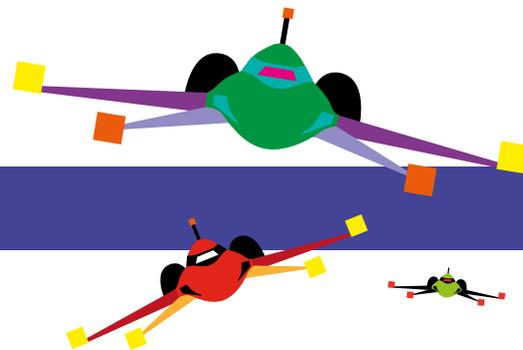
We are always looking for exciting games with deep systems and emergent strategies. If your team is developing a system or strategy game - hit us up! We are primarily focused on city-builders, resource management, and automation titles. Feel free to reach out to us and pitch us your game!

netmarble.com

CONTATTI / CONTACTS

Sang Hoon, Park - Team Manager & Business Development Team
hoon_park@netmarble.com

PLAYSTACK



Playstack è un editore di giochi leader, con sede a Londra, e un team eterogeneo di persone che lavorano in tutto il mondo. I nostri team tecnologici interni a Cracovia e Helsinki sviluppano una piattaforma personalizzata per assicurarci di rimanere all'avanguardia nello sviluppo dei giochi. Una tecnologia di data-mining su misura, set di strumenti personalizzati per la scoperta di giochi e una suite di strumenti di acquisizione si combinano per garantire il raggiungimento del massimo pubblico per ogni gioco che pubblichiamo. La potente toolchain "Interact" è stata ora lanciata sia per i brand che per gli sviluppatori, per consentire loro di pubblicare annunci completamente integrati che sono veramente "Part of the Play".

Playstack is a leading games publisher, headquartered in London, with a diverse team of people working all over the world. Our in-house technology teams in Kraków and Helsinki develop a custom platform to ensure we remain at the cutting edge of game development. Bespoke data-mining tech, custom game discovery toolsets and a suite of acquisition tools combine to ensure we reach the maximum audience for every game we publish. The powerful Interact toolchain has now been launched to both brands and developers to allow them to serve fully integrated ads which are truly Part of the Play.

playstack.com



ROMANIAN GAME DEVELOPERS ASSOCIATION

La Romanian Game Developers Association è un'organizzazione senza scopo di lucro il cui scopo è supportare e promuovere il mercato degli sviluppatori di videogiochi rumeni, rendendoli più di successo e redditizi sul mercato interno e internazionale. Uno dei nostri obiettivi principali è informare il pubblico, i potenziali investitori e i talenti in Romania sull'industria degli sviluppatori di giochi nel paese e creare una forte comunità di sviluppatori di giochi rumeni che possano condividere le migliori pratiche e avere una voce unita a livello nazionale e internazionale.

Romanian Game Developers Association is a non-profit organization whose purpose is to support and promote the Romanian video game developers market into making them more successful and profitable on the internal and international market. One of our main objectives is to inform the general public, potential investors and potential talent in Romania about the game developers industry in the country and to create a strong community of Romanian game developers that can share best practices and have a united voice at a national and international level.

rgda.ro

CONTATTI / CONTACTS

Dascalu - Sava Andreea Ioana - Programs and Events Manager
andreea.sava@rgda.ro



SUSTAINABLE GAMES ALLIANCE

The Sustainable Games Alliance è un'organizzazione no-profit fondata dai principali imprenditori del settore dei videogiochi e ricercatori ambientali di tutto il mondo con un unico obiettivo: rendere l'industria dei videogiochi leader nella sostenibilità, stabilendo standard ambiziosi e raggiungibili per la responsabilità ambientale e sociale.

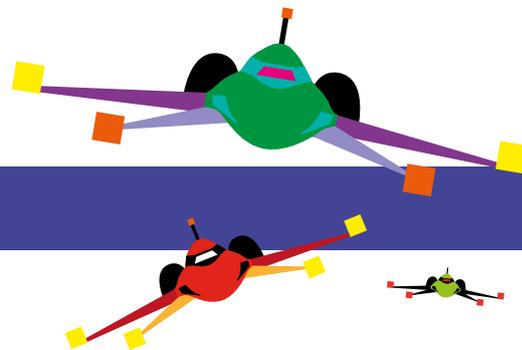
The Sustainable Games Alliance is a non-profit founded by the world's leading game entrepreneurs and environmental researchers with one goal: to make the games industry the leader in sustainability by setting ambitious and achievable standards for environmental and social responsibility.

sustainablegamesalliance.org

CONTATTI / CONTACTS

Maria Wagner - Co-Founder & Managing Director
maria@sustainablegamesalliance.org

TAKETWO

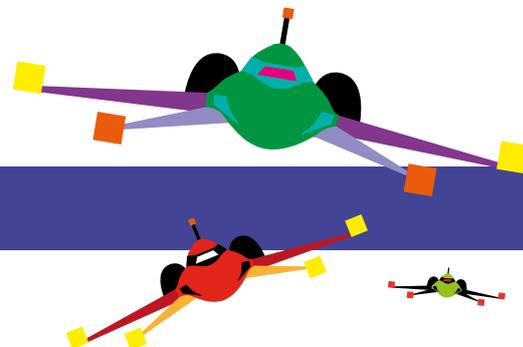


Con sede a New York City, Take-Two Interactive è uno sviluppatore, editore e marketer leader nel settore dell'intrattenimento interattivo per i consumatori di tutto il mondo. L'azienda sviluppa e pubblica prodotti principalmente attraverso Rockstar Games, 2K e Zynga. I nostri prodotti sono attualmente progettati per sistemi di gioco su console, PC e dispositivi mobili, inclusi smartphone e tablet, e sono distribuiti tramite vendita al dettaglio fisica, download digitale, piattaforme online e servizi di cloud streaming. Le azioni ordinarie dell'azienda sono quotate pubblicamente al NASDAQ sotto il simbolo TTWO.

Headquartered in New York City, Take-Two Interactive is a leading developer, publisher, and marketer of interactive entertainment for consumers around the globe. The Company develops and publishes products principally through Rockstar Games, 2K, and Zynga. Our products are currently designed for console gaming systems, PC, and Mobile including smartphones and tablets, and are delivered through physical retail, digital download, online platforms, and cloud streaming services. The Company's common stock is publicly traded on NASDAQ under the symbol TTWO.

take2games.com

USTWO GAMES



Ustwo Games - Siamo un piccolo (e creativo, "cool", appassionato e fantastico!) studio di giochi, con sede nel sud di Londra. Siamo conosciuti principalmente per la nostra pluripremiata serie Monument Valley e per l'ispirante eco-avventura Alba: A Wildlife Adventure. Creiamo esperienze che sfidano la tua prospettiva.

Come primo studio di giochi al mondo certificato B-Corp, crediamo nel potere dei giochi di creare un impatto positivo e lasciare un'impressione duratura. Per questo motivo, creiamo momenti interattivi che non solo intrattengono, ma anche accendono nuove possibilità, incoraggiano connessioni significative e permettono ai giocatori di fare la differenza. Unisciti a noi nel nostro viaggio giocoso per ridefinire ciò che i giochi possono essere!

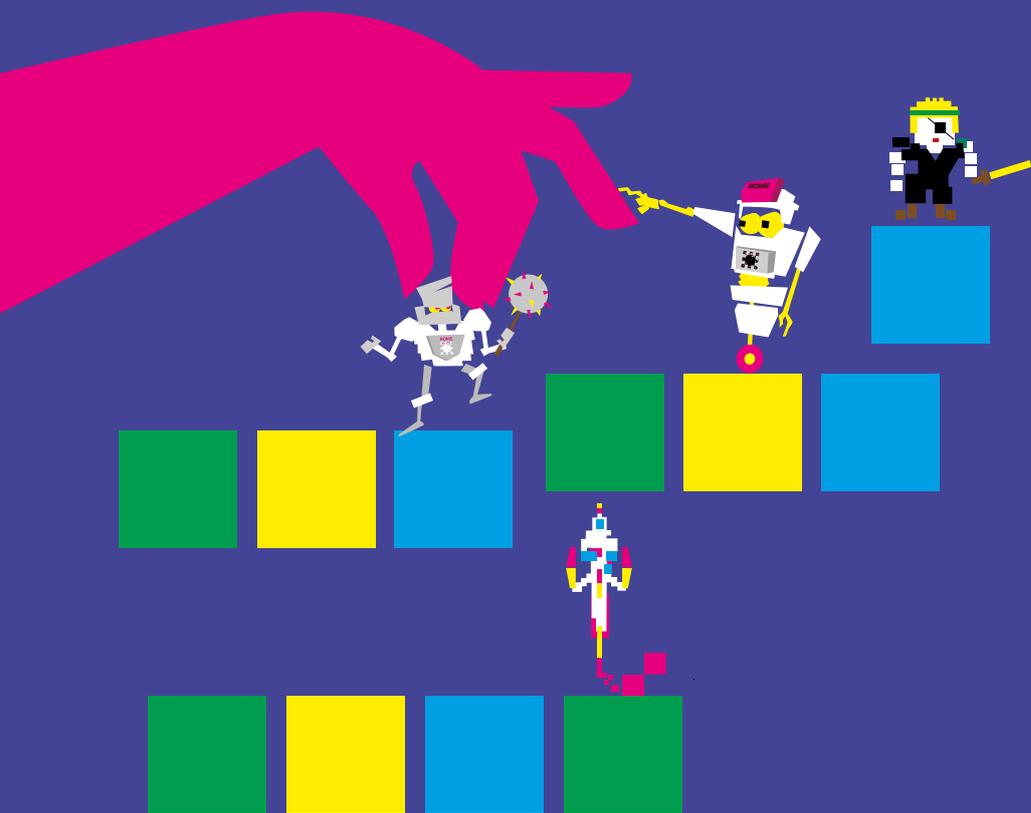
Ustwo Games - We are a small (and creative, cool, passionate and great!) game studio, found in South London. We are best known for our award-winning Monument Valley series and the inspiring eco-adventure Alba: A Wildlife Adventure. We make experiences that challenge your perspective.

As the world's first B-Corp game studio, we believe in the power of games to create positive impact and leave a lasting impression. That is why we craft interactive moments that not only entertain but also spark new possibilities, encourage meaningful connections, and empower players to make a difference. Join us on our playful journey to redefine what games can be!

ustwogames.co.uk

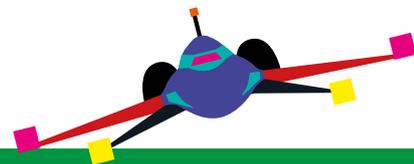
CONTATTI / CONTACTS

Gianluca Vatinno - Senior Game Programmer
gianluca.vatinno@gmail.com



DELEGATI NAZIONALI

NATIONAL DELEGATES



AIRC

Fondazione AIRC dal 1965 sostiene con continuità, attraverso la raccolta di fondi, il progresso della ricerca per la cura del cancro e diffonde una corretta informazione sui risultati ottenuti, sulla prevenzione e sulle prospettive terapeutiche.

Fondazione AIRC, since 1965, has been continuously supporting the progress of cancer research through fundraising, disseminating accurate information on the results achieved, as well as on prevention and therapeutic prospects.

airc.it

CONTATTI / CONTACTS

Eugenio Golia - Account Senior Digital Marketing
eugenio.golia@airc.it



CASTEL SANT'ANGELO

Castel Sant'Angelo, noto anche come Mausoleo di Adriano, nacque come monumento funerario per volontà dell'imperatore Publio Elio Adriano (117–138 d.C.), che lo destinò a sé e alla propria famiglia. Il nucleo originario fu costruito tra il 123 e il 139 d.C., in posizione suburbana sulla riva destra del Tevere, e collegato alla città attraverso il Ponte Elio, oggi Ponte Sant'Angelo.

Oggi Castel Sant'Angelo è un Museo Nazionale, parte dell'Istituto autonomo Pantheon e Castel Sant'Angelo – Direzione Musei nazionali della città di Roma, afferente alla Direzione Generale Musei del Ministero della Cultura, diretta dal prof. Massimo Osanna. Il dirigente delegato dell'Istituto è Luca Mercuri, mentre Anna Selvi è il funzionario referente per gli eventi culturali.

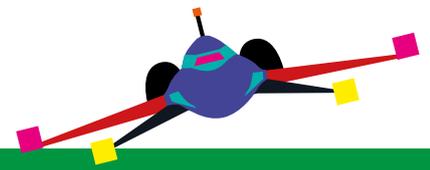
Aperto a pubblici eterogenei – dal turismo internazionale al visitatore curioso, fino agli affezionati romani – il Castello continua a rappresentare uno dei luoghi più emblematici della storia di Roma, dove si intrecciano arte, memoria, leggenda e architettura.

Castel Sant'Angelo, also known as the Mausoleum of Hadrian, was originally built as a funerary monument by order of Emperor Publius Aelius Hadrian (117–138 AD), who intended it as a tomb for himself and his family. The original structure was constructed between 123 and 139 AD, in a suburban area on the right bank of the Tiber River, and was connected to the city by the Elian Bridge, known today as Ponte Sant'Angelo. Today, Castel Sant'Angelo is a National Museum, part of the Autonomous Institute Pantheon and Castel Sant'Angelo – Directorate of National Museums of the City of Rome, under the General Directorate of Museums of the Ministry of Culture, led by Professor Massimo Osanna. The appointed manager of the Institute is Luca Mercuri, while Anna Selvi serves as the cultural events officer. Open to a wide range of visitors – from international tourists to curious explorers and devoted Romans – the Castle remains one of the most emblematic landmarks in the history of Rome, where art, memory, legend, and architecture intertwine.

castelsantangelo.beniculturali.it

CONTATTI / CONTACTS

Anna Selvi - Direttore Coordinatore Ufficio Eventi Culturali e Ufficio Concessioni
anna.selvi@cultura.gov.it



DTC LAZIO

Il Centro di Eccellenza del Distretto Tecnologico per i Beni e le Attività Culturali (DTC) della Regione Lazio è un'associazione che promuove l'innovazione nei settori del patrimonio culturale e delle industrie culturali e creative, attraverso la ricerca scientifica, il trasferimento tecnologico e la formazione avanzata. Costituito nel 2018 con il sostegno della Regione Lazio e del Ministero dell'Università e della Ricerca, il Centro riunisce cinque Università pubbliche (Sapienza, Tor Vergata, Roma Tre, Tuscia, Cassino) e tre autorevoli enti di ricerca nazionali (CNR, ENEA, INFN), con l'obiettivo di creare un ecosistema integrato capace di connettere competenze scientifiche, laboratori tecnologici, imprese e istituzioni. Attraverso il sostegno a progetti di ricerca applicata, iniziative di co-progettazione, eventi pubblici e attività di networking, il Centro favorisce lo sviluppo di modelli innovativi per la gestione, la valorizzazione e la fruizione del patrimonio culturale, con una particolare attenzione alle tecnologie digitali e alla sostenibilità. Il CdE DTC Lazio opera per rafforzare il dialogo tra il mondo della ricerca e quello dell'impresa culturale e creativa, valorizzando le eccellenze del territorio e contribuendo alla crescita di nuove filiere e opportunità professionali nel settore. In un panorama in cui cultura, tecnologia e creatività si intrecciano sempre di più, il Centro si propone come snodo strategico per lo sviluppo e l'innovazione.

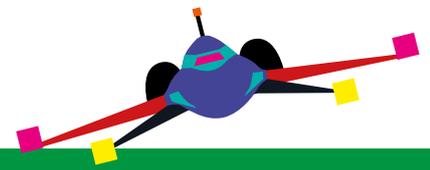
The Centre of Excellence of the Technological District for Cultural Heritage (DTC Lazio) is an association that promotes innovation in the fields of cultural heritage and the cultural and creative industries, through scientific research, technology transfer, and advanced training. Established in 2018 with the support of the Lazio Region and the Italian Ministry of University and Research, the Centre brings together five public universities (Sapienza, Tor Vergata, Roma Tre, Tuscia, Cassino) and three leading national research institutions (CNR, ENEA, INFN). Its main goal is to build an integrated ecosystem that connects scientific expertise, technological laboratories, businesses, and public institutions. Through the funding of applied research projects, co-design initiatives, public events, and networking activities, the Centre supports the development of innovative models for the management, enhancement, and enjoyment of cultural heritage, with particular attention to digital technologies and sustainability. CdE DTC Lazio works to strengthen the dialogue between the research world and the cultural and creative industries, enhancing regional excellence and contributing to the growth of new value chains and professional opportunities in the sector. In an ever-evolving landscape where culture, technology, and creativity increasingly converge, the Centre positions itself as a strategic hub for development and innovation.

dtclazio.it

CONTATTI / CONTACTS

Martina Pignattini – Research Manager progetti Regionali
progetti@dtclazio.it

Giuseppe Capotorto – Research Manager progetti CHANGES
changes@dtclazio.it



ECCOM

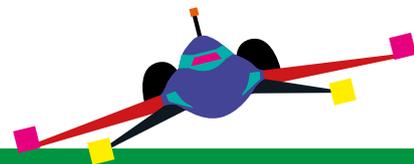
ECCOM è un'organizzazione nata per promuovere il settore culturale e creativo con un approccio transdisciplinare. Collabora a livello locale, nazionale e internazionale con soggetti pubblici e privati. La sua visione, la cultura ha un ruolo attivo nei processi di cambiamento e di sostenibilità sociale; in questa prospettiva, ECCOM studia e progetta esperienze di comunità per generare innovazione e dialogo culturale, promuove la partecipazione alla vita pubblica, valorizza i patrimoni culturali come opportunità di formazione e arricchimento personale e collettiva. Dal 1995 sono questi gli obiettivi a cui ECCOM dedica la propria attività con progetti innovativi, percorsi formativi e spazi di dialogo e confronto, attraverso diverse metodologie, strumenti e pluralità di linguaggi artistici e culturali. Le aree verso cui ECCOM orienta la sua attività riguardano le esperienze di comunità (valutazione dell'impatto sociale e formazione in digital storytelling audience development all'interno del progetto Europeo Horizon "MEMEX", progetto di integrazione tra culture di comunità migranti e locali nel progetto di Europa Creativa DRIS), il cambiamento sociale (percorsi di reinserimento sociale di giovani detenuti nel progetto "Io e il mio posto nel mondo" realizzato per conto di Regione Lazio, laboratorio formativo sul tema della progettazione interculturale all'interno del progetto Art Clicks per conto della Fondazione Stavros Niarchos), le idee per il patrimonio (formazione per operatori museali di Regione Toscana nel Progetto "Comù") ma anche l'innovazione culturale (coinvolgimento dei pubblici attraverso strumenti tecnologici innovativi nel progetto di Europa Creativa "IMPROVISA", sviluppo del potenziale del teatro dei burattini mediante l'utilizzo delle nuove tecnologie).

ECCOM is an organization created to promote the cultural and creative sector with a transdisciplinary approach. It collaborates at a local, national and international level with public and private entities. Its vision, culture has an active role in the processes of change and social sustainability; in this perspective, ECCOM studies and designs community experiences to generate innovation and cultural exchange, promotes participation in public life, enhances cultural heritage as educational opportunities for personal and collective enrichment. Since 1995, these are the objectives to which ECCOM has dedicated its activity with innovative projects, educational courses and spaces for debate and comparison, through different methodologies, tools and plurality of artistic and cultural languages. The areas towards which ECCOM orients its activity concern community experiences (evaluation of social impact and education in digital storytelling audience development within the European Horizon project "MEMEX", integration project between cultures of migrant and local communities in the project of Creative Europe DRIS), social change (social reintegration paths for young prisoners in the "Me and my place in the world" project created on behalf of the Lazio Region, educational workshop on the theme of intercultural planning within the Art Clicks project for account of the Stavros Niarchos Foundation), ideas for heritage (education for museum professionals from the Tuscany region in the "Comù" project) but also cultural innovation (involvement of the public through innovative technological tools in the "IMPROVISA" Creative Europe project, development of the potential of puppet theater through the use of new technologies).

eccom.it

CONTATTI / CONTACTS

Francesca Guida – Vicepresidente
guida@eccom.it



FRONTIERE

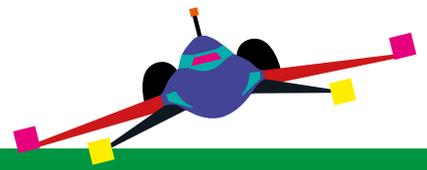
Frontiere SRL è un'azienda italiana leader nell'innovazione tecnologica e nella consulenza, che affianca medie e grandi imprese nel percorso di trasformazione digitale. Il dipartimento di New-Gen Solutions monitora e valorizza le tecnologie emergenti, favorendone l'adozione non appena raggiungono un adeguato livello di maturità. L'azienda progetta soluzioni su misura, applicando tecnologie avanzate di Extended Reality, Web 3.0, Metaverso, IoT e automazione avanzata.

Frontiere SRL is an Italian company leader in technological innovation and consulting, supporting medium and large enterprises in their digital transformation journey. The New-Gen Solutions department monitors and promotes emerging technologies, facilitating their adoption as they reach a suitable level of maturity. The company designs tailor-made solutions, applying advanced technologies in Extended Reality, Web 3.0, Metaverse, IoT, and advanced automation.

frontiere.io/

CONTATTI / CONTACTS

Noemi Adamo - Chief Experiences Officer
noemi.adamo@frontiere.io



ICOM – INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS

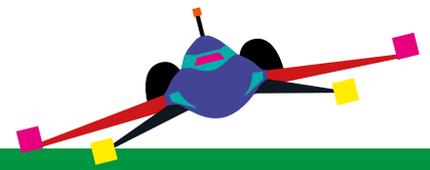
ICOM – International Council of Museums è un'organizzazione non governativa nata all'indomani della Seconda guerra mondiale che rappresenta istituzioni e professionisti museali di tutto il mondo che si riconosce in una comunità consapevole della responsabilità di trasmettere alle generazioni future il patrimonio materiale e immateriale del passato, rendendolo vivo e attuale attraverso la costante ricerca di nuovi significati e connessioni, con la partecipazione di molti e nel rispetto delle diversità. Una comunità che si proietta oltre le mura della propria istituzione per l'affermazione di diritti individuali e sociali, contribuendo attivamente, in chiave culturale, allo sviluppo sostenibile dei territori e della società contemporanea. Il comitato nazionale ICOM Italia, con incrementi di partecipazione di iscritti che dal dopo Covid cresce con un ritmo di oltre il 20% all'anno, vede la partecipazione di oltre 4200 aderenti distribuiti tra soci istituzionali e soci individuali, tra professionisti ed ex professionisti di museo e studenti impegnati in corsi superiori di museologia. Un numero ragguardevole se si pensa che la stima ottimistica dei musei italiani li colloca attorno alle 5000 unità. L'associazione è organizzata in Coordinamenti regionali, presenti su tutto il territorio nazionale e da Gruppi di lavoro tematici. Tra questi è presente il tema dei multimedia e del cultural digital heritage.

ICOM International Council of Museums is a non-governmental organization born in the aftermath of the Second World War that represents museum institutions and professionals from all over the world that recognizes itself in a community aware of the responsibility to pass on to future generations the material and immaterial heritage of the past, making it alive and current through the constant search for new meanings and connections, with the participation of many and respecting diversity. A community that projects itself beyond the walls of its own institution for the affirmation of individual and social rights, actively contributing, in a cultural key, to the sustainable development of territories and contemporary society. The national committee of ICOM Italy, with increases in membership that since post-Covid has grown at a rate of over 20% per year, sees the participation of over 4,200 members distributed between institutional members and individual members, between professionals and former museum professionals and students engaged in advanced museology courses. A remarkable number if we consider that the optimistic estimate of Italian museums places them at around 5,000 units. The association is organized in Regional Groups, present throughout the national territory and by Thematic Working Groups. Among these is the theme of multimedia and cultural digital heritage.

icom-italia.org

CONTATTI / CONTACTS

Michele Lanzinger – Presidente
presidente@icom-italia.org



IED | ISTITUTO EUROPEO DI DESIGN

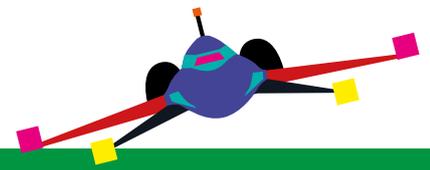
IED è un Gruppo internazionale, il più grande Network di Alta Formazione in ambito creativo ad aver mantenuto dal 1966 uno sguardo globale e una matrice culturale profondamente italiana. È presente con 11 sedi in 3 paesi, Italia, Spagna e Brasile. In Italia, IED opera attraverso la capogruppo che nel 2022 è stata trasformata in una Società Benefit con l'obiettivo di formalizzare il suo impatto positivo sulla società e sul pianeta. IED è una scuola inclusiva e transdisciplinare che utilizza il design come linguaggio universale per il cambiamento. Ogni anno avvia progetti di innovazione in ambito formativo nelle discipline del Design, della Moda, della Comunicazione e del Management, delle Arti Visive, del Cinema, dell'Arte e del Restauro, sviluppando forme di apprendimento e nuovi modelli per interpretare il futuro. L'offerta formativa comprende corsi Undergraduate (Diploma Accademico di I° Livello - DAPL, Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño - TGEA, Diploma de Bacharelado, Bachelor of Arts Hons - BAHons, Ciclo Formativo de Grado Superior, Diploma Accademico Magistrale Restauratore di beni culturali e Diploma IED), corsi Postgraduate (Diploma Accademico di II° Livello - DASL, Master di Primo Livello, Master IED, Postgrado, Pós-Graduação e Dottorato di Ricerca - PhD) e corsi Lifelong Learning. IED può contare su una rete di oltre 3.000 docenti, attivi nei rispettivi settori di riferimento, con cui collabora costantemente per assicurare il perfetto svolgimento delle attività di formazione delle sue sedi.

IED is an international group and the largest Higher Education Network in the creative field to have maintained, since 1966, both a global outlook and a deeply Italian cultural identity. It operates across 11 campuses in 3 countries: Italy, Spain, and Brazil. In Italy, IED operates through its parent company, which in 2022 became a Benefit Corporation, formalizing its commitment to making a positive impact on society and the planet. IED is an inclusive and transdisciplinary school that uses design as a universal language for change. Each year, it launches innovative projects in education across disciplines such as Design, Fashion, Communication and Management, Visual Arts, Film, Fine Arts, and Restoration, developing new learning methods and models to interpret the future. Its academic offer includes Undergraduate programs (First Level Academic Diploma - DAPL, Bachelor's Degree in Higher Artistic Education in Design - TGEA, Bachelor's Degree - Bacharelado, Bachelor of Arts Hons - BAHons, Advanced Vocational Training Course - Ciclo Formativo de Grado Superior, Second Level Academic Diploma in Cultural Heritage Restoration, and IED Diploma), Postgraduate programs (Second Level Academic Diploma - DASL, First Level Master's Degree, IED Master, Postgraduate courses, Pós-Graduação, and Doctoral programs - PhD), and Lifelong Learning courses. IED relies on a network of over 3,000 faculty members, all professionals active in their respective fields, with whom it collaborates continuously to ensure the effective delivery of training activities across its campuses.

ied.edu

CONTATTI / CONTACTS

Giacomo Della Grazia - Program Specialist
g.dellagrazia@ied.it



PTS

PTS, acronimo di profit to share, è una società di consulenza a capitale interamente italiano con una visione ambiziosa: generare un impatto positivo che si trasferisca ad ogni livello dell'organizzazione, creando un sistema nel quale dipendenti, collaboratori, clienti e tutti coloro che sono collegati alle attività dell'azienda possano beneficiare del valore prodotto. Siamo il risultato di un percorso di acquisizioni strategiche, che negli anni hanno portato a unire esperienze e conoscenze di aziende di consulenza altamente specializzate: 200 professionisti su 5 sedi in Italia – Milano, Roma, Genova, Verona, Trieste – oggi operano come un'unica entità, coniugando consulenza direzionale e ricerca sperimentale, per soluzioni integrate in diverse industry. Il nostro modello collaborativo mette in relazione pratiche di Advisory, Data Management, Management Solution per le PMI, Programmazione e gestione delle politiche pubbliche e di progetti cofinanziati dai Fondi strutturali, Valutazione degli impatti e Sostenibilità, Finanza, Digitalizzazione con competenze verticali in ambiti chiave dell'innovazione del sistema economico italiano, quali Infrastrutture e Trasporti, Cultura e Turismo, Telecomunicazioni, Sanità, Valorizzazione Urbana e dei Territori, Sport.

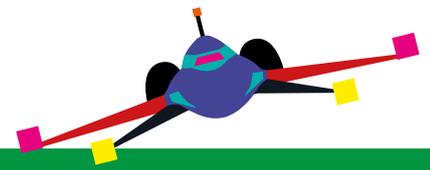
PTS, which stands for "profit to share," is an entirely Italian-owned consulting firm with an ambitious vision: to generate a positive impact that extends to every level of the organization, creating a system where employees, collaborators, clients, and everyone connected to the company's activities can benefit from the value produced. We are the result of a journey of strategic acquisitions that, over the years, have brought together the experiences and knowledge of highly specialized consulting firms. Today, 200 professionals across 5 offices in Italy – Milan, Rome, Genoa, Verona, Trieste – operate as a single entity, combining management consulting and experimental research to provide integrated solutions across various industries. Our collaborative model connects Advisory, Data Management, Management Solutions for SMEs, Planning and Management of Public Policies and Projects co-financed by Structural Funds, Impact Assessment and Sustainability, Finance, and Digitalization with vertical expertise in key areas of innovation within the Italian economic system, such as Infrastructure and Transport, Culture and Tourism, Telecommunications, Healthcare, Urban and Territorial Enhancement, and Sport.

ptsclas.com

CONTATTI / CONTACTS

Angela Tibaldi - Partner PTSCLAS SpA
Nina Però - Amministratore Delegato PTS NEXT

a.tibaldi@ptsclas.com
n.pero@ptsclas.com



THEOREMA

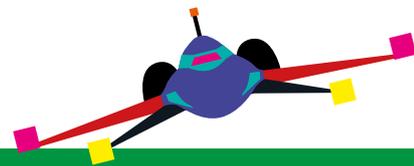
Theorema è una società di consulenza di direzione di Roma attiva dal 1987, che affianca imprese, pubbliche amministrazioni e sistemi territoriali nei loro percorsi di crescita, trasformazione e innovazione. Con oltre 600 progetti realizzati e oltre 200 clienti, Theorema si distingue per un approccio su misura, rapido, etico e orientato ai risultati. Definita dai suoi stessi clienti come una “boutique della consulenza”, Theorema lavora su diversi ambiti strategici: creazione d’impresa, sviluppo di filiere, innovazione di prodotto e processo, advising economico-finanziario, risk & compliance, digitalizzazione, investimenti pubblici, organizzazione aziendale e comunicazione integrata. L’innovazione è al centro del modello operativo di Theorema, che promuove una costante interazione con startup, spin-off, team di ricerca e talenti creativi, favorendo processi di contaminazione positiva e lo sviluppo di soluzioni progettuali ad alto impatto. L’approccio si basa sulla cooperazione, sull’ascolto attivo e sull’integrazione delle competenze, per offrire risposte concrete in contesti complessi e in continua evoluzione.

Theorema is a management consulting firm based in Rome, active since 1987, supporting businesses, public administrations, and territorial systems in their paths toward growth, transformation, and innovation. With over 600 projects completed and more than 200 clients served, Theorema stands out for its tailor-made, agile, ethical, and results-oriented approach. Described by its clients as a true “boutique consultancy”, Theorema operates across key strategic areas such as business creation, supply chain development, product and process innovation, financial advisory, risk & compliance, digital transformation, public investment planning, organizational development, and integrated communication. Innovation lies at the heart of Theorema’s operational model. The firm actively engages with startups, spin-offs, research teams, and creative talents, fostering positive cross-contamination and the co-creation of high-impact solutions. Its methodology is rooted in cooperation, active listening, and skills integration, providing practical answers to complex and evolving challenges.

theorema.it

CONTATTI / CONTACTS

Vincenzo Filetti - Responsabile comunicazione integrata e digitale
filetti@theorema.it



TRIUMPH GROUP INTERNATIONAL

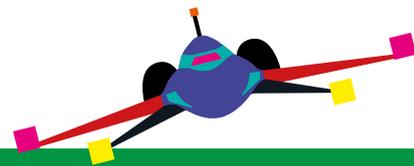
Triumph Group International (TGI) è tra le aziende più attive nel settore dell'Events & Live Industry. Fondata nel 1986 a Roma, TGI si è espansa a livello globale con sedi in Italia, Belgio, Regno Unito, Cina, Singapore, Emirati Arabi Uniti e con partnership strategiche negli Stati Uniti, Qatar e Indonesia. Con oltre 37 anni di esperienza, Triumph Group International offre una gamma completa di servizi che spaziano dall'ideazione e pianificazione fino alla produzione e promozione dell'Evento in tutte le sue fasi, con un'attenzione particolare alla sostenibilità e all'innovazione tecnologica e digitale. Il team di TGI, multiculturale e con una forte componente femminile, riflette un impegno concreto verso l'inclusività e la valorizzazione del talento. Società benefit certificata dal 2021, Triumph Group International è riconosciuta per la sua capacità di creare esperienze memorabili che combinano in perfetto equilibrio logistica impeccabile, creatività ispirata e innovazione.

Triumph Group International (TGI) is among the most active companies in the Events & Live Industry. Founded in 1986 in Rome, TGI has expanded globally with offices in Italy, Belgium, the United Kingdom, China, Singapore, and the United Arab Emirates, along with strategic partnerships in the United States, Qatar, and Indonesia. With over 37 years of experience, Triumph Group International offers a full range of services from ideation and planning to the production and promotion of events at every stage, with a particular focus on sustainability and technological and digital innovation. TGI's team, which is multicultural and has a strong female component, reflects a concrete commitment to inclusivity and talent development. Certified as a Benefit Corporation since 2021, Triumph Group International is recognized for its ability to create memorable experiences that perfectly balance impeccable logistics, inspired creativity, and innovation.

triumphgroupinternational.com

CONTATTI / CONTACTS

Gianluigi Lasco - Head of Innovation
g.lasco@thetriumph.com



VERODELBENE

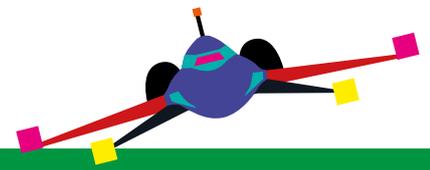
VERODELBENE è il duo di compositori composto da Dario Vero e Marco del Bene e dedicato alla composizione di colonne sonore per cinema, tv, arte, videogames. VERODELBENE unisce l'elettronica alla classica in un mix contemporaneo che si contraddistingue in un sound originale e dalla grande dinamica emotiva. La collaborazione artistica nasce nel 2022 con l'album dedicato alle manifestazioni del cinquantesimo anniversario del ritrovamento dei Bronzi di Riace e prosegue con Madre Orchestra Version (2023), brano dedicato alla campagna Intersos in difesa delle donne in fuga e registrato con i Kiev Virtuosi. Sempre nel 2023 Verodelbene sono impegnati nella realizzazione della colonna sonora di Ipotesi Metaverso la mostra evento che ha unito oltre trenta creatori di mondi dal rinascimento ad oggi.

VERODELBENE is the duo of composers composed of Dario Vero and Marco del Bene and dedicated to composing soundtracks for cinema, TV, art, videogames. VERODELBENE combines electronics with classical music in a contemporary mix that stands out for its original sound and great emotional dynamics. The artistic collaboration began in 2022 with the album dedicated to the events of the fiftieth anniversary of the discovery of the Riace Bronzes and continues with Madre Orchestra Version (2023), a song dedicated to the Intersos campaign in defense of women on the run and recorded with Kiev Virtuosi. Also in 2023 Verodelbene are involved in the creation of the soundtrack for Ipotesi Metaverso, the exhibition event that has brought together over thirty creators of worlds from the Renaissance to today.

instantcrushrecords.com

CONTATTI / CONTACTS

Marco Del Bene e Dario Vero - Compositori e titolari del progetto
verodario@gmail.com
marco.delbene@gmail.com



VILLÆ (MiC, Tivoli)

Le VILLÆ sono costituite dall'unione dei siti monumentali di Villa Adriana, di Villa d'Este, del Santuario di Ercole Vincitore, della Mensa Ponderaria e del Mausoleo dei Plautii. Localizzate nel Comune di Tivoli, le VILLÆ sono riunite, dal primo settembre 2016, sotto la gestione dell'Istituto autonomo Villa Adriana e Villa d'Este (Ministero della Cultura). L'obiettivo dell'Istituto è quello di promuovere tutela, valorizzazione e fruizione dei diversi siti e catalizzare le qualità proprie del territorio tiburtino, coinvolgendo le comunità di riferimento, al fine di dare luogo ad uno sviluppo sostenibile e alternativo. Le diverse strutture di questo complesso organismo si concatenano e integrano vicendevolmente, insistendo sul medesimo humus culturale e antropologico.

The VILLÆ are formed by the union of the monumental sites of Villa Adriana, Villa d'Este, the Sanctuary of Hercules Victor, the Mensa Ponderaria, and the Mausoleum of the Plautii. Located in the Municipality of Tivoli, the VILLÆ have been united, since September 1st, 2016, under the management of the autonomous Villa Adriana and Villa d'Este Institute (Ministry of Culture).

The Institute's objective is to promote the protection, enhancement, and enjoyment of the various sites and to catalyze the inherent qualities of the Tivoli area. This involves engaging the local communities to foster sustainable and alternative development. The diverse structures of this complex organism are interconnected and mutually integrated, existing within the same cultural and anthropological "humus."

villae.cultura.gov.it

CONTATTI / CONTACTS

Lucilla D'Alessandro – Archeologa, Responsabile dell'Ufficio Comunicazione e dell'Ufficio Collezioni
Viviana Carbonara – Archeologa, responsabile del Santuario di Ercole Vincitore e dei servizi didattici
lucilla.dalessandro@beniculturali.it
viviana.carbonara@cultura.gov.it



ZETEMA

Società partecipata al 100% da Roma Capitale, Zètema è l'azienda strumentale capitolina che opera nel settore Cultura. Ci contraddistinguono una mission votata ad ottenere una fruizione ottimale del patrimonio storico artistico della Città ed un core business che consiste nella gestione di attività e servizi culturali e turistici, oltre che nella organizzazione di eventi. L'attività di progettazione, manutenzione e conservazione, e catalogazione per conto della Sovrintendenza Comunale, la gestione della Rete dei Musei Civici, nonché di diversi spazi cittadini dedicati allo spettacolo, alla cultura ed all'accoglienza turistica, sono oggi affidati alle nostre competenze di Società che opera in questo settore già dal 1998. La crescente qualità dell'offerta al turista si conferma quale elemento vincente nella gestione del patrimonio culturale: Zètema è responsabile in particolare della messa in atto della strategia del Comune volta al potenziamento e all'integrazione dei servizi turistici e culturali.

Zètema, 100% owned by Roma Capitale, is the Capitol company operating in the cultural sector. It is characterized by a mission devoted to obtaining an optimal use of the Rome's historical and artistic heritage and by a core business which consists in the management of cultural and tourist activities and services, as well as in the organization of events. The design, maintenance, conservation and cataloging activities, on behalf of the Municipal Superintendency, the management of the Network of Civic Museums, as well as of different urban places dedicated to entertainment, culture and tourist accommodation, are today entrusted to the Company that has been operating in this sector since 1998. The increasing quality of the offer for the tourists is confirmed as a winning factor in the management of cultural heritage: Zètema is responsible, in particular, for the implementation of the district's strategy aimed at strengthening and integrating tourist and cultural service.

zetema.it

CONTATTI / CONTACTS

Teresa Mulone – Responsabile dell'Area Patrimonio Culturale
t.mulone@zetema.it

CREDITS

Direttore Editoriale RVGL25 | Editorial Director RVGL25
Giovanna Marinelli

Consulente | Advisor
Giorgio Catania *fondatore di Excaliber/ founder Excaliber*

Redazione | Editing
Giusy Guadagno

*Si ringrazia AIV - Accademia Italiana del Videogioco per l'assistenza assicurata dai suoi studenti
agli ospiti internazionali in occasione del Festival*



ROME VIDEO GAME LAB

prodotto da



con il supporto di

madeinitaly.gov.it



Cofinanziato dall'Unione europea



con il patrocinio di



con il sostegno di

CINECITTÀ

in collaborazione con



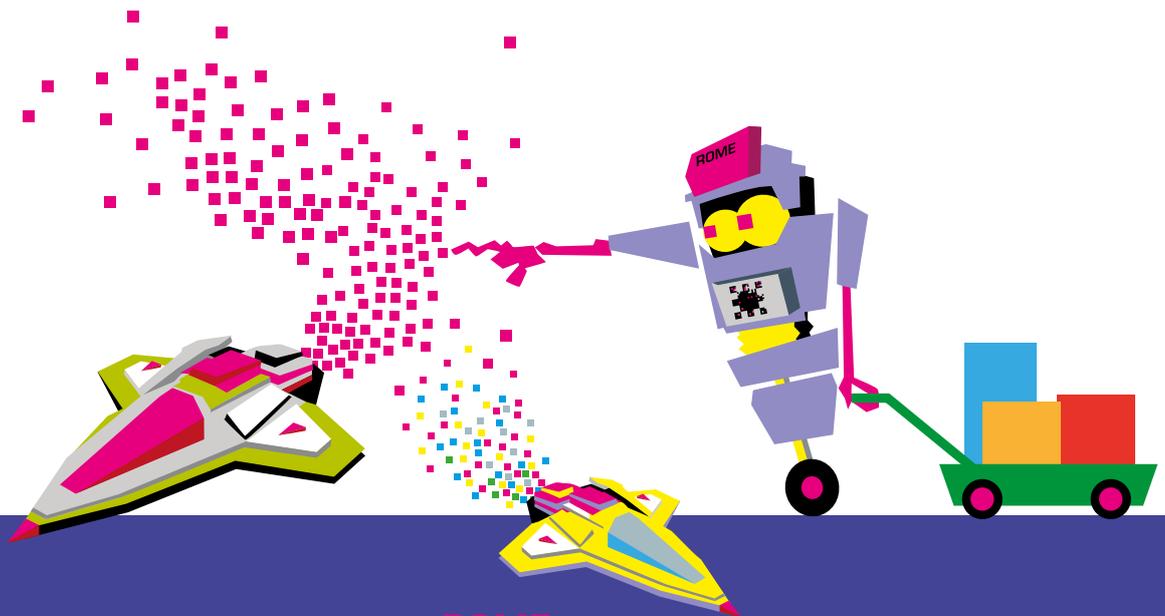
technical partner



media partner



si ringraziano



romevideogamelab.it