

ROME VIDEO GAME LAB

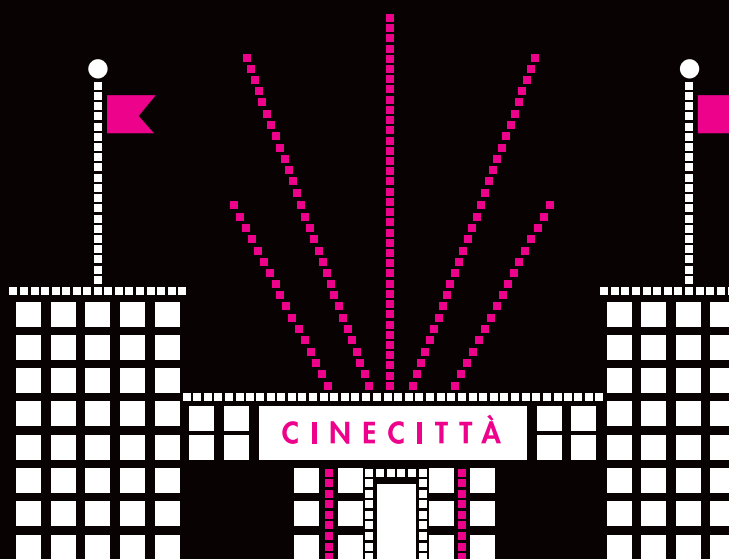
SPECIAL EDITION

LUCE
CINECITTÀ



3° EDIZIONE > ON LINE

DEDICATA A
SCIENZA , VIDEOGAMES E FANTASCIENZA



STUDI DI CINECITTÀ' 4 & 7 NOVEMBRE 2020

romevideogamelab.it

 Rome VideoGame Lab

 rome_videogame_lab

MEACOLEDI 4

FELLINI

h. 10.15 | 10.40 PRESENTAZIONE GAME JAM

A cura di
ANG – Agenzia
Nazionale per i
Giovani

h. 10.45 | 11.45 I CAMBIAMENTI CLIMATICI: OSSERVAZIONI, CAUSE ED EFFETTI

A cura di
Antonello Pasini

h. 12.00 | 13.30 PREMIAZIONE FELLINI CRAFT

A cura di
RVGL e MAKER CAMP

h. 15.30 | 16.15 Presentazione videogioco “MOVIEROOMS”

A cura di
Cineteca di Milano e
Mad Pumpkins

h. 16.45 | 17.30 PREVEDERE, ISPIRARE, IMMAGINARE IL RAPPORTO FRA SCIENZA E FANTASCIENZA

Marco Ferrari
intervista
Michele Bellone

T1 / AULA TALK

h. 11.00 | 12.00 Presentazione videogioco “CHANGE GAME. PLAY WITH THE PLANET”

A cura di Fondazione
CMCC – Fondazione
Centro Euro
Mediterraneo per i
Cambiamenti Climatici

h. 12.15 | 13.00 INTELLIGENZA ARTIFICIALE

A cura di Dario Izzo

h. 16.00 | 16.45 Presentazione videogioco “PROGETTO TRAMES – SMART TOURISM ACROSS THE MEDITERRANEAN SEA”

A cura di
EGA – Entertainment
Game Apps

h. 17.00 | 17.45 Presentazione videogioco “CODE#DNA”

A cura di
Fondazione Vigamus,
Dipartimento di
Biologia Università
di Roma Tor Vergata,
IDRA – Interactive
Studios

T1 / AULA ARANCIO

h. 9.45 | 10.45 SCOPRIRE COME FUNZIONA IL NOSTRO CERVELLO: NUOVE FRONTIERE PER LA RICERCA SCIENTIFICA E NEURO- RIABILITAZIONE

A cura di
Università degli studi
di Roma Unitelma,
Sapienza e IRCCS
Fondazione Santa
Lucia e ISCT – Istituto
di Scienze Cognitive e
Tecnologia del CNR

h. 11.00 | 12.30 CACCIATORI DI TORNADO

A cura di
Massimiliano Pasqui,
IBE- Istituto per la
Bioeconomia del CNR

h. 12.50 | 13.50 e h. 16.00 | 17.00 SCOPRIRE COME FUNZIONA IL NOSTRO CERVELLO: NUOVE FRONTIERE PER LA RICERCA SCIENTIFICA E NEURO- RIABILITAZIONE

A cura di
Università degli studi
di Roma Unitelma,
Sapienza e IRCCS
Fondazione Santa
Lucia e ISCT – Istituto
di Scienze Cognitive e
Tecnologia del CNR

T1 / AULA VERDE

h. 9.45 | 10.30 e h. 11.00 | 11.45 TIME TALES: I RACCONTI DEL TEMPO. GLI ETRUSCHI

A cura di
EGA-Entertainment
Game App

h. 12.10 | 13.00 INTERNETOPOLI

A cura di
IIT - Istituto di
Informatica e
Telematica del CNR di
Pisa e Registro .it

legenda

TALK → verde

EVENTI → giallo

WORKSHOP → magenta

LECTIO → nero

PRESENTAZIONE VIDEOGIOCO → azzurro

SALA CAVALLI / AULA GIALLA

h. 9.45 | 10.35, h. 11.00 | 11.50 e h. 15.00 | 15.50 A SCUOLA CON MINECRAFT

A cura di
MAKER CAMP

h. 17.00 – 17.45 Presentazione progetto “KINGDOM OF THE MASKS”

A cura di
Komplex

FELLINI

T1 / AULA TALK

T1 / AULA ARANCIO

T1 / AULA VERDE

SALA CAVALLI / AULA GIALLA

h. 10.30 | 11.15
SCRITTO NEL
GHIACCIO – COSA
NASCONDONO LE
CALOTTE POLARI
A cura di
Carlo Barbante,
Istituto Scienze Polari
del CNR

h 11.45 | 13.00
LA SCIENZA AI
TEMPI DELLA
COMUNICAZIONE
VELOCE
A cura di
RVGL e SMEMOLAB

h 15.00 | 17.30
SISTEMA
DELL'INNOVAZIONE
DEL LAZIO
A cura di
Regione Lazio / Lazio
Innova

H. 9.45 | 10.45
MAGICA CHIMICA
DI ALCHEMILLA LABS
A cura di
ISOF-Istituto di
Sintesi Organica e
Fotoreattività del CNR
di Bologna

h. 11.15 | 12.00
BELLE II: LA REALTÀ
VIRTUALE NELLA
FISICA DELLE
PARTICELLE
A cura di
Antonio Budano,
INFN – Istituto
Nazionale di Fisica
Nucleare

h. 12.15 | 12.45
Presentazione
ideogioco di
valorizzazione delle
Mura di Paestum
“DIFENDIAMO LE
MURA!”
A cura di Fondazione
Paestum,
ISPC – Istituto di
Scienze del Patrimonio
Culturale del CNR e
EVOCA

h. 15.00 | 16:30
UNVIRTUAL
REALITIES
A cura di
ISPC – Istituto di
Scienze del Patrimonio
Culturale del CNR,
Progetto H2020 Spice

h. 16.45 | 17.45
FANTASCIENZA E
CYBERPUNK
con **GINEVRA REPORT**
A cura di
Mariano Equizzi
e Simone Arcagni

h. 9.45 | 10.30 e
h. 10.45 | 11.30
DALLA FANTASIA
ALLA TECNOLOGIA
A cura di
Giacinto Barresi,
IIT- Istituto Italiano di
Tecnologia di Genova

h. 11.50 | 13.00
CAPIRE L'ECONOMIA
CIRCOLARE GIOCANDO
A cura di
ISOF - Istituto di
Sintesi Organica e
Fotoreattività del CNR
di Bologna

h. 15.30 | 16.15
VIRTUALITÀ, GAMING
E SALUTE: SFIDE E
OPPORTUNITÀ
A cura di
Giacinto Barresi,
IIT- Istituto Italiano di
Tecnologia di Genova

h 16.50 | 17.35
Presentazione
videogioco
“HWAET! THE
VERCELLI BOOK
SAGA”
A cura di
ITD, Istituto per le
Tecnologie Didattiche

h. 9.45 | 10.45
GRANSASSO
VIDEOGAME
A cura di
INFN – Istituto
Nazionale di Fisica
Nucleare Laboratori
del Gran Sasso

h. 11.05 | 11.50
BETTERGEOEDU:
GIOCHIAMO CON
MINECRAFT PER
SCOPRIRE INSIEME
LA GEOLOGIA
A cura di
ISMAR- Istituto di
Scienze Marine
del CNR

h. 12.00 | 14.00
uMANAGER
A cura di
ITD – Istituto per le
Tecnologie Didattiche
del CNR

h. 16.00 | 17.00
CAPIRE L'ECONOMIA
CIRCOLARE GIOCANDO
A cura di
ISOF - Istituto di
Sintesi Organica e
Fotoreattività del CNR
di Bologna

legenda

TALK → verde

EVENTI → giallo

WORKSHOP → magenta

LECTIO → nero

PRESENTAZIONE VIDEOGIOCO → azzurro

VENERDI' 6

FELLINI

T1 / AULA TALK

T1 / AULA ARANCIO

T1 / AULA VERDE

SALA CAVALLI / AULA GIALLA

h. 10.00 | 11.30
COMIC&SCIENCE
PRESENTAZIONE
NUMERO DEDICATO
A LEONARDO
PISANO,
DETTO FIBONACCI
A cura di
IAC- Istituto per le
Applicazioni di Calcolo
del CNR

h. 15.00 | 15.45
ROBOT OLTRE I
LIMITI, OLTRE IL
PERICOLO
A cura di
Giacinto Barresi,
IIT – Istituto Italiano
di Tecnologia di
Genova

h. 16.00 | 18.00
CABARET
RETROGAMING
A cura di
KENOBISBOCH
PRODUCTIONS

h. 12.45 | 13.30
BELLE II: LA REALTÀ
VIRTUALE NELLA
FISICA DELLE
PARTICELLE
A cura di
Antonio Budano,
INFN – Istituto
Nazionale di Fisica
Nucleare

h. 17.00 | 18.00
PREMIAZIONE ANG
A cura di
ANG - Agenzia
Nazionale per i Giovani

h. 9.45 | 10.45
MAGICA CHIMICA
DI ALCHEMILLA LABS
A cura di
ISOF-Istituto di
Sintesi Organica e
Fotoreattività del CNR
di Bologna

h. 11.10 | 12.20 e
h. 15.30 | 16.30
CAPIRE L'ECONOMIA
CIRCOLARE GIOCANDO
A cura di
ISOF - Istituto di
Sintesi Organica e
Fotoreattività del CNR
di Bologna

h. 16.45 | 17.30
ROBOT BIOMEDICI
E CYBORG
A cura di
Giacinto Barresi,
IIT – Istituto Italiano
di Tecnologia di Genova

h. 9.45 | 10.45
GRANSASSO
VIDEOGAME
A cura di
INFN – Istituto
Nazionale di Fisica
Nucleare Laboratori
del Gran Sasso

h. 11.05 | 11.50
BETTERGEOEDU:
GIOCHIAMO CON
MINECRAFT PER
SCOPRIRE INSIEME
LA GEOLOGIA
A cura di
ISMAR- Istituto di
Scienze Marine
del CNR

h. 12.15 | 13.00 e
h 16.00 | 16.45
IMPARO E GIOCO
CON VIRULOSO
A cura di
ISMed-Istituto Studi
sul Mediterraneo
del CNR e IRIB-
Istituto per la Ricerca
e l'Innovazione
Biomedica del CNR

h. 9.45 | 10.35,
h. 11.00 | 11.50,
h. 12.10 | 13.00 e
h. 15.00 | 15.50
A SCUOLA
CON MINECRAFT
A cura di
MAKER CAMP

legenda

TALK → verde

EVENTI → giallo

WORKSHOP → magenta

LECTIO → nero

PRESENTAZIONE VIDEOGIOCO → azzurro

FELLINI

T1 / AULA TALK

T1 / AULA ARANCIO

T1 / AULA VERDE

SALA CAVALLI / AULA GIALLA

h. 10.30 | 11.30
SCREEN
INDUSTRIES:
PROSPETTIVE DI
CRESCITA PER
L'AUDIOVISIVO

A cura di
MIA MARKET
– Mercato
Internazionale
dell'Audiovisivo
e di IIDEA – Italian
Interactive Digital
Entertainment
Association

h. 11.45 | 13.00
POTEVA RESTARE
UN FUMETTO.
E INVECE NO.
IL COME E IL PERCHÉ
DEL PROGETTO
DI VIDEOGIOCO
NABBOVALDO
E IL RICATTO
DEL CYBERSPAZIO

A cura di
IIT – Istituto di
Informatica e
Telematica di Pisa
del CNR

h. 16.00 | 18.00
CHALLENGE ON
STAGE - DAL
FUMETTO AL
VIDEOGIOCO

A cura di
Fraffrog e Fabio
Kenobit Bortolotti

h. 12.00 | 13.10
STORIE DI
FANTASCIENZA IN TV

A cura di
RAI TECHE

h. 15.00 | 15.45
Presentazione
videogioco
“PROJECT DREAM:
UN VIAGGIO
ATTRAVERSO
MONDI E EMOZIONI”

A cura di
PLAYSYS

h. 16.00 | 16.45
MUSICA E SUONO
NEI VIDEOGAMES:
POSSIBILI MODELLI
PRODUTTIVI
E OPPORTUNITÀ
COMMERCIALI

A cura di
RVGL

h. 9.45 | 10.30
CONCERTO FONICO

A cura di
Fabio Chiarello,
IFN-Istituto di Fotonica
e nanotecnologie
del CNR

h. 10.50 | 11.50
SCOPRIRE COME
FUNZIONA IL NOSTRO
CERVELLO:
NUOVE FRONTIERE
PER LA RICERCA
SCIENTIFICA E
NEURO-RIABILITAZIONE

A cura di
Università degli studi
di Roma Unitelma,
Sapienza e IRCCS
Fondazione Santa Lucia
e ISCT – Istituto di
Scienze Cognitive e
Tecnologia del CNR

h. 12.10 | 13.45
GAMIFICATION

A cura di
GamificationLab
Sapienza

h.16.00 | 16.45
CONCERTO FONICO

A cura di
Fabio Chiarello,
IFN-Istituto di Fotonica
e nanotecnologie
del CNR

H. 9.45 | 10.45
GRANSASSO
VIDEOGAME

A cura di
INFN – Istituto
Nazionale di Fisica
Nucleare Laboratori
del Gran Sasso

h. 11.15 | 12.45
GIOCARE
CON VECCHI
CALCOLATORI,
MOLTO VECCHI

A cura di
Giovanni Cignoni,
progetto Hmr - Pisa

h. 15.00 | 15.45
INTELLIGENZE
ARTIFICIALI,
SCELTE UMANE

A cura di
Giacinto Barresi,
IIT – Istituto Italiano
di Tecnologia di
Genova

H. 16.00 | 17.00
ARTE E NUOVE
TECNOLOGIE

A cura di
Neoludica

legenda

TALK → verde

EVENTI → giallo

WORKSHOP → magenta

LECTIO → nero

PRESENTAZIONE VIDEOGIOCO → azzurro