



## VENERDÌ 10 MAGGIO

- **BASILICA AEMILIA**

- Aula 1 e Aula 2

**h. 10.00 | 13.30 e h.14.30 | 17.00**

**A scuola con Minecraft.**

Un laboratorio per scoprire le infinite potenzialità didattiche di Minecraft, il videogioco per PC più ricercato al mondo da bambine e bambini che permette di costruire e ricostruire in 3D qualunque cosa usando un numero infinito di mattoncini, che hanno anche funzionalità specifiche come la conduzione elettrica, i meccanismi di azione e reazione, le reazioni chimiche.

“A scuola con Minecraft” spiegherà come utilizzarlo per le più svariate discipline (geografia, storia, matematica, lingua straniera) e per sviluppare le competenze trasversali indispensabili nel XXI secolo anche attraverso il coding, la chimica, la realtà aumentata e la stampa 3D.

Le sessioni sono progettate e condotte da **Marco Vigelini**, Minecraft Global Educator, e dagli educatori di Maker Camp, esperti riconosciuti nel campo dell'educazione tecnologica e delle discipline STEM attraverso i videogiochi. L'Area *School and Family* e i laboratori didattici sono coordinati da **Agnese Addone**, docente di scuola primaria, progettista educational ed esperta STEM e STEAM.

**Classi** (4° e 5° scuola primaria, 1° e 2° scuola secondaria di primo grado): ingresso gratuito - iscrizioni su eventbrite.

**Work shop** ragazzi (8-13 anni) e famiglie : Ingresso 5€ - iscrizioni su eventbrite.

- Sala WS

**10.00 | 13.00**

**Promuovere i Beni culturali attraverso i videogiochi. Appuntamento promosso dalla Regione Lazio.**

Saluto di **Gian Paolo Manzella**, Assessore Sviluppo economico e Attività produttive Regione Lazio.

**I Sessione**

Una sessione di lavoro finalizzata a far incontrare imprese che hanno progetti di *gamification* con buyer nazionali e internazionali e con i titolari dei Luoghi della Cultura. Nel corso dell'incontro saranno anche presentate le attività del Distretto tecnologico per i beni e le attività culturali-DTC e le potenzialità dell'applicazione di tecniche videogioco ai beni e alle attività culturali.

**Premiazione della Challenge “Lazio, eterna scoperta. Per il miglior video progetto del gioco Caccia al Tesoro per valorizzare i Luoghi della Cultura della Regione Lazio”** - proiezione dei video e proclamazione del progetto vincitore.

## II Sessione. *Networking in parallelo*

**Sessione A:** Tavoli Tematici di approfondimento e *matchmaking* “Cultura incontra tecnologia” che catalizzeranno domanda e offerta di progetti di *gamification* per i Luoghi della Cultura in un momento di confronto e discussione con orientamento al business;

**Sessione B:** Tavolo di *Design thinking* dove giovani sviluppatori di videogame del laboratorio interdipartimentale Digilab de La Sapienza incontreranno i titolari dei Luoghi della Cultura del Lazio in una sessione di generazione di idee di *gamification* per valorizzare e creare *engagement* nel visitatore dei beni culturali.

○ Aula 3 e Area Antica Roma

**h. 10.00 | 18.00**

### **Dal volo alla passeggiata, a cura di Aeronautica Militare.**

La simulazione di volo e la visita in realtà virtuale di ambienti ricostruiti digitalmente quali ausili didattici e mezzi efficaci per la divulgazione storica. Ricostruzioni storiche visitabili con visori VR.

- **T10**

**h. 10.00 | 18.00**

**EROI, EROINE, SUPEREROI, TRA CINEMA, FUMETTI E VIDEOGAME. Pixel art, concept art e game photography con i game artist italiani da Super Mario ad Assassin’s Creed, a cura di Debora Ferrari e Luca Traini.**

Neoludica® Game Art Gallery propone una mostra per riflettere sull’importanza delle arti videoludiche nel serbatoio visivo delle arti contemporanee. La mostra a Cinecittà si propone di affrontare il tema della creazione del *character*, del personaggio, e di come lo stesso diventi una icona popolare passando dal cinema ai videogame. Le game art nascono dentro il videogame e intorno ad esso. In esposizione oltre 40 opere digitali prodotte in tela con telaio come quadri a olio, forex, crystal, per permettere al pubblico di apprezzare in modo statico l’arte dinamica contenuta nei videogame e godere tutti i particolari che gli artisti riversano nel personaggio e nel paesaggio che lo circonda. Grazie a due monitor il pubblico potrà godere anche video e timelaps di come si crea un personaggio e come nascono le opere di concept art e pixel art o video d’arte creati con gli strumenti di sviluppo, come nelle opere di **Igor Imhoff, Neotenia e Alen Zero**. Verranno esposti gli affreschi digitali creati per *Origins* a Lucca 2017 e mostrati i video di come gli artwork sono stati realizzati dagli artisti. Dal digital painting alla pittura classica, dal digital sculpting alla photomanipulation, fino ad arrivare ai video: le forme di espressione dell’era contemporanea diventano strumenti per intraprendere un viaggio interattivo tra i personaggi, i segreti, il fascino e la storia dell’Egitto tolemaico, celebrando il mito di Assassin’s Creed.

Autori che hanno reinterpretato Assassin’s Creed Origins: **Samuele Arcangioli, Claudia Gironi, Biancamaria Mori e Carlo Gioventù, Federico Vavalà, Francesco Delrio, Filippo Scaboro, Luca Baggio, Giuditta Sartori, Giacomo Giannella, Mauro Perini, Valeria Favoccia, Christian Scampini e Ivan Porrini.**

Di grande importanza anche la presenza di due game photographer italiani, **Cristiano Bonora e Emanuele Bresciani**, che stanno portando ad alti livelli il photomood innalzando la Game Photography da fenomeno gamer a arte a sé stante. **E poi tanti artisti di Game Art Gallery e artwork di team di sviluppo italiani.**

**h. 10.00 | 18.00**

**Miltos Manetas Room a cura di Valentino Catricalà, curatore e critico d'arte, e Delfina Santoro di Gamification Lab Sapienza.**

Tutta la serie di Super Mario Sleeping (1997), Not a Pretty Job (1998), Follow Me (1998), I can't go on (2000), What Happens? (2001) People Against Things (2001) fino a King Kong After (2006), per la prima volta in mostra Roma nella Manetas Room: 11 opere di videogame art per ripercorrere dieci anni di uno dei maggiori precursori di questo genere artistico, Miltos Manetas, dal 1997 al 2006. Pioniere della videogame art, ha esplorato il complesso rapporto tra uomo e videogioco, intuendo e anticipando la nuova estetica contemporanea. Il suo lavoro si sviluppa anche attraverso mezzi più tradizionali, quali la pittura: il joystick viene dipinto su tela. Manetas scruta la relazione tra l'uomo e il suo tempo nella società dell'informazione: cavi, consolle, joystick, mouse, vengono rappresentati come i protagonisti sulla scena, in ambienti di lavoro o in appartamenti, volutamente anonimi, nei quali uomini, donne, bambini interagiscono con la tecnologia.

Nella Manetas's room due grandi televisori a tubo catodico trasmetteranno immagini che ripercorrono la storia delle tele e raccontano questo approccio post-umano, percorso dall'artista, che nella sua visione ha saputo interpretare e leggere la società contemporanea. Una postazione desk permetterà anche di interagire con una ulteriore opera dell'artista: "Jackson Pollock by Manetas". Questo lavoro è stato definito dal *Time*, come uno dei primi 50 siti al mondo. Il visitatore, muovendo il mouse, potrà creare il suo personale schizzo artistico, accompagnato da tracce musicali. In quest'opera arte e composizione musicale si fondono in un mix potente.

**h. 10.00 | 18.00**

**Retrogaming. Settanta postazioni interattive che ripercorrono la storia del videogioco dagli anni Settanta fino ai primi anni Duemila a cura di GamesCollection.**

Una parte della rassegna adatterà un approccio di tipo cronologico, ricostruendo l'evoluzione del medium mediante le console, i computer, i giochi più rappresentativi: le tappe che hanno determinato la nascita e la diffusione dell'*home gaming*, gli hardware più amati, le grandi "console war" e i sistemi di gioco meno noti, che pure in qualche misura hanno introdotto idee innovative e posto le basi per la maturazione del mercato videoludico. La rassegna propone anche degli approfondimenti tematici.

- **Videogioco ed estetica del cibo:** sin dai loro primi anni di vita, i videogiochi hanno messo al centro del proprio immaginario la dimensione alimentare: caramelle, fette di torta e leccornie di ogni tipo compaiono spessissimo come *power up* nei *platform*, negli *shoot'em up* e nei *maze game*; vi sono giochi ad ambientazione e tematica gastronomica, come Burger Time, Food Fight, Pierre le Chef is... Out to Lunch e Kitchen Panic. Più recentemente hanno preso piede autentici *cooking game* (Ore No Ryouri e Yakiniku Bogyo negli anni Novanta, la fortunata serie "Cooking Mama" negli anni Duemila). La rassegna focalizza la nascita e l'articolazione del legame tra videogioco e cucina, cercando di mettere in luce come il cibo vada a caratterizzare fortemente l'estetica degli *action game* bidimensionali, dagli anni Ottanta fino ai giorni nostri.

L'Istituto Treccani, in questa sezione, mostra **Artusi Cooking time:** una divertente interpretazione in chiave videoludica delle più curiose e famose ricette del gastronomo italiano per antonomasia, Pellegrino Artusi.

- **L'evoluzione della specie raccontata dai videogiochi a partire dai 16 bit sino ai primi anni 2000.**

A proposito del rapporto tra videogioco e scienza, una selezione di titoli approfondisce sotto diversi profili il tema dell'evoluzione della specie e della lotta per la sopravvivenza. La rassegna *retrogaming* metterà in luce il mutevole equilibrio tra ascendente darwinista e libera creatività dello sviluppatore, che talvolta prende le mosse dalla scienza per dare luogo a impianti narrativi di tipo fantasy o fantascientifico (esemplare in tal senso il caso di E.V.O.: Search For Eden).

- **Arte e videogioco: il progressivo sviluppo e affinamento di una nativa iconografia del virtuale.**

Il videogioco è capace di espressività e ben presto i designer se ne sono resi conto: Lionheart, Agony, Flink, Adventures of Lomax profilano una ricerca estetica di matrice occidentale, interamente basata sull'armonia delle forme. LSD Dream Emulator apre le porte alle sperimentazioni sinestesiche e al free roaming game, ICO e Shadow of the Colossus sono l'incarnazione videoludica della categoria estetica di sublime. Tra gli anni Novanta e i primi anni Duemila emergono poi altre forme di raffigurazione ai confini tra videogioco e arte, dal cel-shading di Jet Set Radio alle ambientazioni cibernetiche di iS: Internal Section, dal surrealismo splatter di ParanoiaScape a quello fantasy e kawaii di PuLiRuLa.

- **Jeff Minter, sviluppatore inglese, primo game designer a soffermarsi sul concetto di autorialità in campo video ludico.**

La selezione comprende alcuni dei giochi più significativi di Jeff Minter. Rivendicando la sua indipendenza creativa d'artista e discostandosi da una concezione meramente tecnica del development, a partire dall'inizio degli anni Ottanta, Minter ha realizzato una serie di videogames dall'estetica visionaria, che conciliavano un gameplay innovativo con un immaginario psichedelico ricchissimo di citazioni e pervaso da uno spiccato gusto per l'assurdo. Nella sua costante contrapposizione al mercato videoludico mainstream – che vedeva un progressivo adeguamento delle grandi produzioni ai canoni di gameplay dettati dai primi classici arcade, a scapito dell'originalità dei nuovi video giochi – Minter è stato una sorta di antesignano dello sviluppo indipendente, che si è guadagnato nel corso degli anni il consenso di migliaia di fan. In un percorso di straordinaria coerenza artistica e intellettuale, negli anni Novanta e Duemila ha prodotto una serie di videogiochi in netta controtendenza rispetto alle mode e ai gusti del grande pubblico, scegliendo di sviluppare i suoi titoli su piattaforme poco fortunate come Atari Jaguar e Nuon: ciò gli ha permesso di rimanere fedele alla propria idea di sviluppo e di approfondire la sua ricerca nella direzione di una più complessa psichedelia, sia dal punto di vista visivo che da quello musicale.

**h. 10.00 | 18.00**

**Videogioco e Cucina...si gioca e si cucina davvero! A cura di Coquis, Ateneo della Cucina Italiana.**

Coquis, fondato dallo Chef stellato **Angelo Troiani**, come ente di formazione riconosciuto offre corsi professionali ed amatoriali di cucina, impegnandosi con professionalità, qualità e cura del dettaglio anche nei servizi di catering. Nello stand dedicato offrirà al pubblico la possibilità di vedere i cuochi all'opera mentre completano la preparazione dei cibi e di poter degustare le pietanze stesse.

Ma non finisce qui: all'interno dell'area verranno organizzati dei **minitornei di videogiochi**. I visitatori che lo desiderano si prenoteranno e indosseranno la divisa da cuochi per giocare a Overcooked 2. I vincitori del torneo riceveranno un premio offerto da Coquis e da RomeVideoGameLab.

**h. 10.30 | 18.30**

**LEVEL UP Rome Developer Conference.**

**Workshop, Talk, Panel. Relatori specializzati nei settori principali della creazione di un videogioco: grafica 3D, programmazione, game designer, production & management, business & marketing.**

**Roberto De Ioris** - Software Developer @ Mindesk / Owner @ Unbit / CTO and programming teacher @ AIV

**Tatiana Delgado** - Game designer @ Out of the Blue and Vertical Robot

**Teddy Florea** - Director of Business Development @ Nordic Game

**Christian Fønnesbech** - Consultant @ DDM and Head of IP Development

**Jon Kimmich** - CEO of Software Illuminati LLC MODERATORE

**Kamil Klinowski** - Economist and private investor. Early investor @ 11BitStudios and @ Starward Industries. PhD Candidate at Polish Academy Sciences

**Sari Lindberg** - Senior Talent Acquisition Specialist @ Remedy Entertainment

**Giuseppe Mancini** - Founder and Lead Game Designer @ Yonder Entertainment

**Damjan Mravunac** - CMO @ Croteam

**Diego Ricchiuti** - Digital Innovator e Direttore Creativo di Affinity Project

**Federico Righi** - FX TD @ MPC

**Piero Savastano** - Data Scientist (AI)

**Arno Schmitz** - Senior Character Artist @ Guerrilla Games

**Philomena Schwab** - Head of Game Design Co-Fawnder @ Stray Fawn

**LK Shelley** - Managing Partner @ Affiniti Ventures | AV(M)

**Tobias Sjogren** - Experienced games executive, CEO @ Video Games Consulting

**Simone Silvesti** - Environment Artist @ Remedy Entertainment

**Siro Toracchio** - App/Games Growth & Analytics

**Ante Vrdelja** - Chief Marketing Officer @ Croteam

**Tony Zander** - VP, Product & Development @ Vectr

- **T11**

- Sala WS 1

**10.30-12.00**

**A Night in the Forum. Press Event.**

“A night in the forum: intrappolati per una notte nel foro di Augusto”: l'environmental narrative game in 3d, per Sony Playstation VR, ambientato a Roma, sviluppato da VRTRON e CNR ITABC, con la collaborazione di Mercati di Traiano-Museo dei Fori Imperiali, e realizzato grazie ad un finanziamento della Commissione Europea.

- Sala WS 2

**h. 15.00 | 18.00**

**L'identità del videogioco, l'informazione e la critica videoludica, a cura di Fondazione Vigamus.**

Cos'è il Videogioco oggi e quali sono le modalità e le problematiche relative al giornalismo generalista e specializzato? Il panel, aperto alla partecipazione attiva del pubblico, affronterà queste tematiche.

**Daniele Falcone**, publishing director, VLG Publishing.

**Giacomo Masi**, sceneggiatore e game director, Dry Drowning.

**Vittorio Macioce**, caporedattore Il Giornale.

**Luca Dalcò**, fondatore, ceo e art director, LKA, docente di Game Design.

**Marzio Zanantoni**, editore, Unicopli.

- **T12**

**h. 14.00 | 18.00**

**Meet the developers. Evento B2B in collaborazione con Regione Lazio – LazioInnova.**

Spazi business riservati agli investitori pubblici e privati, italiani e stranieri che vogliono conoscere i migliori sviluppatori italiani nell'ambito degli *applied games*.

## ● **AREA LAB**

### ○ Lab 1

**h. 10.00 | 18.00**

#### **The Arcade Lab. Un tuffo nel passato.**

The Arcade Lab, società che opera nel campo della ristrutturazione e del recupero di macchine Arcade originali, è considerata tra le migliori nel restauro del genere. Tanta passione e tanto tempo dedicato al *retrogaming arcade*, non dimenticando mai le vecchie console da casa e portatili, le sale giochi con i cabinati, i flipper e i juke box.....

The Arcade Lab riporta “come ad origine” le macchine, dando la possibilità a collezionisti ed appassionati di poter completare collezioni private o di soddisfare il desiderio di poterne possedere una. La loro partecipazione darà modo ai curiosi di poter toccare con mano queste macchine e conoscere come sono composte, come venivano prodotte e nel corso del tempo riportate in vita.

Alcune delle macchine esposte:

- Flipper (WORLD CUP 94 della casa Williams del 1994, RESCUE 911 della casa Gottlieb del 1994, SURFEN SAFARI della casa Gottlieb del 1991).
- Cabinati: CABINATI MARCA Minghetti del 1988 con all’interno schede gioco, a solo uso esplicativo e non per l’intrattenimento (queste verranno cancellate entro 24 ore dalla loro creazione), con all’interno 1299 giochi tra i più famosi al mondo, es. TETRIS – PACMAN – SUPER MARIO – BUBBLE BOBBLE ecc.

### ○ Lab 2

**h. 15.00 | 17.00**

#### **Scoprire come funziona il nostro cervello attraverso la realtà virtuale immersiva: nuove frontiere per la ricerca scientifica. Laboratorio a cura di Gaetano Tieri, PhD. Virtual Reality Lab, Unitelma La Sapienza, IRCCS Fondazione Santa Lucia.**

Serie di incontri di divulgazione scientifica (durata 45’) in cui verranno descritte le più recenti scoperte nell’ambito della Psicologia, delle Neuroscienze Sociali e Cognitive e delle Neuro-riabilitazioni, ottenute attraverso l’uso della realtà virtuale. Dimostrazione dei progetti di ricerca attraverso caschetti virtuali e come la realtà virtuale sta cambiando il modo di fare ricerca in psicologia e neuroscienze, descrivendone i vantaggi e le applicazioni future.

Relatori:

**Martina Fusaro**, PhD. AgliotiLab, Università La Sapienza.

**Gabriele Fusco**, PhD. AgliotiLab, Università La Sapienza.

**Vanessa Era**, PhD. AgliotiLab, IRCCS Fondazione Santa Lucia.

**Sarah Boukarras**. AgliotiLab, Università La Sapienza.

**Alessandro Monti**. AgliotiLab, Università La Sapienza.

**Matteo Lisi**. AgliotiLab, IRCCS Fondazione Santa Lucia.

## ● SALA CAVALLI

12.00 | 14.00

**Italian Video Game Awards e RomeVideoGameLab insieme per il nuovo premio “Best Applied Game”.**

La collaborazione tra gli organizzatori dei due importanti eventi darà visibilità agli sviluppatori italiani impegnati a creare titoli che vadano oltre i canonici ambiti di gioco e intrattenimento.

L’11 aprile nell’ambito dell’Italian Video Game Awards sono state assegnate le iconiche statuette del **Drago d’Oro**, i migliori videogiochi pubblicati nel corso del 2018.

Durante RomeVideoGameLab verrà premiato dall’Assessore allo Sport Politiche Giovanile e Grandi eventi, **Daniele Frongia**, il “Best Applied Game” selezionato da una giuria presieduta da **Federico Cella** con **Andrea Dresseno** e **Luca Melchionna**.

h. 14.30 | 18.00

**LEVEL UP Rome Developer Conference.**

Portfolio Review Recruiting.

## ● SALA FELLINI

h. 10.00|11.30

**Le nuove professioni per il mondo del lavoro che cambia, a cura di eCampus Università.**

**Lorenza Lei**, prorettore Università eCampus: benvenuto e introduzione.

**Giorgio Tollis**, tutor della Facoltà di Ingegneria: presentazione della laurea professionalizzante “Ingegneria Informatica e delle App”.

**Elia Palombi**, dottore di ricerca in analisi aziendale, finanziaria e giuridica e tutor disciplinare della Facoltà di Economia: introduzione di App “CapitalEyes” e del suo ideatore.

**Arcadio Pasqual**, ideatore della App, imprenditore, esperto di prodotti finanziari: illustrazione App CapitalEyes.

**Giorgio Tollis**: presentazione delle lauree professionalizzanti “Digital Entertainment and Gaming” e “Droni”

**Simone Casciaro**, founder & CEO QOOWEAR e docente di Startup Management Digital Combat Academy: illustrazione della startup internazionale per lo sviluppo di tecnologie indossabili avanzate.

h. 12.00|13.00

**Presentazione dei corsi di laurea e laurea magistrale gaming, a cura di Link Campus University/ Vigamus Academy.**

**Carlo Maria Medaglia**, prorettore alla Ricerca.

**Marco Accordi Rickards**, direttore Fondazione Vigamus e docente di Game Journalism e Game Critics.

**Luca Dalcò**, fondatore, ceo e art director LKA, docente di game design.

**David Logan**, Head of Studio V, docente sound design & music.

Intervengono alcuni **studenti** per testimoniare la loro esperienza.

**h. 14.30 | 15.30**

**LEVEL UP Rome Developer Conference.**

**Lectio Magistralis** di **Maria Rita Mancaniello**, docente di Psicopedagogia e di Pedagogia dell'Adolescenza, Program coordinator della Cattedra Transdisciplinare UNESCO in Sviluppo Umano e Cultura di Pace - Università degli Studi di Firenze

**Il ruolo dei videogame nell'età dello sviluppo. Luci e ombre della ludicità tecnologica nell'infanzia e nell'adolescenza.**

**h. 15.30-17.00**

**Strategie digitali per la cultura: stato dell'arte e prospettive.**

Quali generazioni di valori (sociali e economici) sono possibili dalla relazione tra digitale e patrimonio culturale materiale e immateriale? Il videogioco come dimensione inedita e informale di esperienza del patrimonio per incentivare la digitalizzazione dei luoghi d'arte al fine di potenziarne la fruizione.

**Roberto Cicutto**, presidente e amministratore delegato Istituto Luce Cinecittà.

**Gianluca Vacca**, sottosegretario MIBAC.

**Gian Paolo Manzella**, assessore Sviluppo economico e Attività produttive Regione Lazio.

**Talitha Vassalli Di Dachenhausen**, direttore Gestione Valorizzazione Musei e Luoghi della Cultura, DG Musei MIBAC.

**Gilberto Corbellini**, direttore DSU, "Ricerca future per il gaming applicato alla cultura".

**Marco Saletta**, presidente AESVI.

Modera **Laura Larcán**, giornalista.

**h. 17.00 – 18.30**

**Modelli economici per il patrimonio nei nuovi panorami tecnologici: dal fund raising al marketing.**

Il tema delle risorse economiche per i progetti inerenti il patrimonio culturale, sebbene la normativa vigente consenta già un'ampia elasticità di iniziativa, sfruttata concretamente in misura minimale rispetto alle potenzialità, ulteriori opportunità si offrono oggi nel mondo digitale con la nascita di veri mercati per il dato storico-archeologico, quali quello del videogame a elevato contenuto documentario. Questo passaggio renderà sempre più inevitabile lo sviluppo di strategie e professionalità specifiche.

**Giuseppe Massaro**, project officer Creative Europe Desk Italy – Ufficio MEDIA, Istituto Luce Cinecittà.

**Paolo Orneli**, presidente Lazionnova.

**Thalita Malagò**, direttore Generale AESVI.

**Laura Leopardi**, cultural project manager e fundraiser.

Introduce e modera **Augusto Palombini**, archeologo e ricercatore CNR ITABC.



## SABATO 11 MAGGIO

- **BASILICA AEMILIA**

- Aula 1 – Aula 2

**h. 10.00 | 13.30 e h.14.30 | 17.00**

**A scuola con Minecraft.**

Laboratori per scoprire le potenzialità didattiche di Minecraft a cura di **Marco Vigelini** e degli educatori di **Maker Camp** con il coordinamento di **Agnese Addone**.

**Classi** (4°-5° scuola primaria, 1°-2° scuola secondaria di I grado): ingresso gratuito - iscrizioni su eventbrite.

**Work shop** ragazzi (8-13 anni) e famiglie: Ingresso 5€ - iscrizioni su eventbrite.

- Sala WS

**h.11.00 | 12.00**

**La simulazione di volo e la visita in realtà virtuale di ambienti ricostruiti digitalmente quali ausili didattici e mezzi efficaci per la divulgazione storica. A cura di Paolo Nurcis, Ten. Col. Aeronautica Militare**

Saranno presentati alcuni progetti portati a termine dall'Aeronautica Militare e l'origine dell'idea sviluppata all'interno della "Sezione divulgazione Storica Multimediale" dell'Ufficio Storico dell'Aeronautica Militare. Verrà inoltre presentato, con l'aiuto dei ragazzi coinvolti, il risultato del progetto di alternanza scuola-lavoro portato a termine dagli alunni dell'Istituto Tecnico Commerciale "Piero Calamandrei" di Roma.

- Aula 3 e Area Antica Roma

**h. 10.00 | 18.00**

**Dal volo alla passeggiata, a cura di Aeronautica Militare.**

La simulazione di volo e la visita in realtà virtuale di ricostruzioni storiche digitali.

- **T10**

**h. 10.00 | 18.00**

**EROI, EROINE, SUPEREROI, TRA CINEMA, FUMETTI E VIDEOGAME. Pixel art, concept art e game photography con i game artist italiani da Super Mario ad Assassin's Creed, a cura di Debora Ferrari e Luca Traini.**

Una mostra per riflettere sull'importanza delle arti videoludiche nel serbatoio visivo delle arti contemporanee.

**h. 11.30 / h. 15.30 / h. 17.00**

**Performance di live painting con Valeria Favoccia**, disegnatrice di fumetti che lavora principalmente per il mercato americano. Tra i suoi lavori più importanti troviamo Doctor Who ed Assassin's Creed Reflections, entrambe per Titan Comics. Ha inoltre lavorato come disegnatrice di giochi da tavolo e, da grande appassionata di videogiochi, ha collaborato come Concept Artist con lo studio indie italiano "Invader Studios".

**h.16.30**

**Presentazione del libro edito da TraRari TIPI "Artisti digitalisti e game artist italiani, primo catalogo ragionato".**

**h. 10.00 | 18.00**

**Miltos Manetas Room a cura di Valentino Catricalà, curatore e critico d'arte, e Delfina Santoro del Gamification Lab La Sapienza.**

Per la prima volta a Roma 11 opere di videogame art per ripercorrere dieci anni di uno dei precursori di questo genere.

**h. 10.00 | 18.00**

**Retrogaming. Settanta postazioni interattive che ripercorrono la storia del videogioco dagli anni Settanta fino ai primi anni Duemila a cura di GamesCollection.**

Approfondimenti su **Videogioco ed estetica del cibo** con una interpretazione videoludica delle ricette di Artusi proposta dall'Istituto Treccani; **L'evoluzione della specie raccontata dai videogiochi** a partire dai 16 bit sino ai primi anni 2000; **Arte e videogioco**: il progressivo sviluppo e affinamento di una nativa iconografia del virtuale; **Jeff Minter** primo game designer a soffermarsi sul concetto di autorialità in cam.

**h.15.00 Torneo genitori / figli: Mario Smash Football.**

La passione per il retrogaming unisce le generazioni: incontro due contro due per vincere il titolo di campione!

**h. 10.00 | 18.00**

**Videogioco e Cucina...si gioca e si cucina davvero! A cura di Coquis, Ateneo della Cucina Italiana**

Coquis, fondato dallo **Chef stellato Angelo Troiani**, come ente di formazione riconosciuto offre corsi professionali ed amatoriali di cucina, impegnandosi con professionalità, qualità e cura del dettaglio anche nei servizi di catering. Nello stand dedicato offrirà al pubblico la possibilità di vedere i cuochi all'opera mentre completano la preparazione dei cibi e di poter degustare le pietanze stesse.

Ma non finisce qui: all'interno dell'area verranno organizzati dei **minitornei di videogiochi**. I visitatori che lo desiderano si prenoteranno e indosseranno la divisa da cuochi per giocare a Overcooked 2. I vincitori del torneo riceveranno un premio offerto da Coquis e da Romevideogamelab.

**h. 10.00 | 18.00**

**LEVEL UP Rome Developer Conference**

**Workshop, Talk, Panel. Relatori specializzati nei settori principali della creazione di un videogioco: grafica 3D, programmazione. game designer, production & management, business & marketing.**

**Francesco Abbonizio** - Technical Environment Artist @ CD PROJEKT RED

**Tommaso Bonanni** - Fondatore e CEO @ Caracal Games

**Michele Caini** - Senior Software Engineer

**Katja Centomo** - Scrittrice, Ceo Red Whale, Intellectual Properties Manager Ignition Publisher

**Oskar Edlund** - 3D artist @ Machinegames  
**Lara Gianotti** - Co-founder, Game Designer @ Antab Studio  
**Patrick Gladys** - Senior Environment Artist @ Cloud Imperium Games  
**Mila Irek** - Screenwriter and Lead Quest Designer @ MuHa Games  
**Nikola Nikita Jeremic** - Music Composer/Music Sound Designer @ Waveform Studio  
**Luca Palmili** - Unity3D Teacher @ AIV - Accademia Italiana Videogiochi  
**Stefano Pinna** - Founder, CEO @ Forge Studios  
**Federico Righi** - FX TD @ MPC  
**Sergio Rocco** - Production Director @ 3DClouds  
**Pawel Rohleder** - Chief Technology Officer @ Techland  
**Emanuele Sciarretta** - Avvocato specializzato nella tutela del diritto d'autore, Legal @ Ignition Publishing  
**Nicola Sirago** - 2D Technical Artist @ Social Point - Take-Two Interactive  
**Andrea Tabacco** - CEO & Founder @ Antab Studio

- **T 11**

- Sala WS 1

**h.11.00 | 12.30**

**Al di là di reale e fantastico nella narrazione.**

L'architettura, il videogame, l'animazione e la realtà virtuale ed aumentata sono strumenti narrativi diversi tra loro, accomunati però dalla capacità di costruire realtà verosimili o immaginarie, al punto da confondere i confini tra ciò che è reale e ciò che non lo è.

**Owen Hopkins**, senior curator of exhibitions and education at Sir John Soane's Museum.

**Domiziana Suprani**, producer Studio Evil.

**Antonino Cardillo**, architetto.

**Ivan Capiello**, regista, 3D artist.

Modera **Diego Grammatico**, consulente per le politiche di innovazione e sviluppo.

**h. 15.00 | 16.00**

**Lectio Magistralis di Francesco Toniolo**, docente di Linguaggi e semiotica dei prodotti mediali presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano.

**Videogioco ed evoluzione.**

Il concetto di evoluzione può legarsi ai videogiochi in differenti modi: l'evoluzione come meccanica di gioco, i videogiochi che tematizzano l'evoluzione di una specie/civiltà, l'evoluzione del videogioco come medium.

**h. 16.00 | 17.00**

**Lectio Magistralis di Simone Arcagni**, professore associato presso l'Università di Palermo, studioso di cinema, media, nuovi media e nuove tecnologie.

**Vedere digitale/essere digitale: interattività, immersione, partecipazione.**

Proviamo a entrare nei dispositivi visivi digitali... come funzionano, cosa producono, quali logiche propongono? Un viaggio avventuroso ed esaltante all'interno del visivo digitale. Un visivo immersivo, interattivo, composito e complesso, tutto da scoprire.

- Sala WS 2

**h. 10.00 | 13.00**

**Pixel Art: Grafica e Videogames a cura dell'Istituto Europeo di Design.**

**Diego Sacchetti**, creatore Ray Bibbia e docente IED, ci racconta come creare un videogame in pixel art tra retrogaming e grafica 2D.

**h.15.00 |16.30**

**Nuove frontiere della gamification per la gestione dei processi e del capitale umano nelle organizzazioni complesse, a cura di Francesco Lutrario, Gamification Lab La Sapienza, e con la partecipazione di Unindustria Perform e Cicero Digital Innovation Hub del Lazio.**

**Marcello Bertone**, vice-direttore generale Unindustria Lazio: il ruolo di Cicero DIH Lazio nell'ambito del piano nazionale Impresa 4.0.

**Bruno Scazzocchio**, amministratore unico Unindustria Perform: la formazione e la consulenza di Unindustria Perform per le aziende del Lazio.

**Francesco Lutrario**, responsabile e docente di GamificationLab Sapienza: presentazione del GamificationLab Sapienza e nuove frontiere della Gamification.

- **T12**

- Sala WS

**h.11.39 | 12,30**

Incontro a cura di **London Games Festival**.

**h. 10.00 | 18.00**

**Meet the developer. Evento B2B in collaborazione con Regione Lazio - LazioInnova.**

Spazi business riservati agli investitori pubblici e privati, italiani e stranieri che vogliono conoscere i migliori sviluppatori italiani nell'ambito degli *applied games*.

**h. 15.30 |17.00**

**Gaming e Musei: esperienze internazionali a confronto.**

A cosa servono i videogiochi in un museo? Chi li sviluppa, quanto costano in termini di tempo e risorse, e quali sono i modelli più efficienti di relazioni tra i tecnici e i produttori di contenuti? Il panel mette a confronto approcci in ambito europeo, da cui emergeranno da un lato la centralità del ruolo dei professionisti dell'educazione, e dall'altra la necessità di un dialogo non episodico tra industria e gestori del patrimonio culturale.

**David O. Lordkipanidz**, direttore Museo Nazionale Georgiano.

**Salvador Martin Moya**, educatore Museo Nazionale Thyssen-Bornemisza.

**Selma Rizvič**, professore di computer grafica Università di Sarajevo - Facoltà di Ingegneria.

**Eva Degli Innocenti**, direttore MarTA - Museo Archeologico di Taranto.

**Maria Grazia Mattei**, fondatrice e presidente MEET, Centro Internazionale per la Cultura Digitale di Milano.

**Luca Roncella**, interactive Producer e Game Designer, Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica Leonardo da Vinci di Milano.

Modera **Luca Melchionna**, giornalista.

- **AREA LAB**

- Lab 1

**h. 10.00 | 18.00**

**The Arcade Lab. Un tuffo nel passato.**

The Arcade Lab, società che opera al recupero di macchine Arcade originali, esporrà flipper (WORLD CUP 94 della casa Williams del 1994, RESCUE 911 della casa Gottlieb del 1994, SURFEN SAFARI della casa Gottlieb del 1991) e Cabinati: CABINATI MARCA Minghetti del 1988.

- Lab 2

**h. 10.00 | 17.00**

**Scoprire come funziona il nostro cervello attraverso la realtà virtuale immersiva: nuove frontiere per la ricerca scientifica. Laboratorio A cura di Gaetano Tieri, PhD. Virtual Reality Lab, Unitelma La Sapienza.**

Serie di Incontri di divulgazione scientifica (durata 45') per descrivere le più recenti scoperte nell'ambito della Psicologia, delle Neuroscienze Sociali e Cognitive e delle Neuro-riabilitazioni, ottenute attraverso l'uso della realtà virtuale.

- **SALA CAVALLI**

**h.10.00 | 11.00**

**Narrativa nei Videogiochi.**

I videogiochi moderni sono dei prodotti complessi, che offrono tanto una parte strettamente ludica quanto una componente narrativa di rilievo. Le storie che raccontano, i personaggi che presentano e i messaggi che trasmettono sono ricchi di sfaccettature, frutto di approfonditi studi e di grande pianificazione.

**Samuele Perseo**, product manager di Forge Studios.

**Rocco Tartaglia**, CTO di Tiny Bull Studios.

**Roberto Semprebene**, general manager di Storm in a Teacup.

Modera **Fabio Guaglione**, regista, sceneggiatore e autore.

**h.11.00 | 12.00**

**Videogiochi e Cinema.**

Nel corso degli anni il mondo dei videogiochi e quello del cinema si sono incrociati più volte, influenzandosi a vicenda. Le connessioni, inizialmente limitate, si sono rafforzate nel tempo andando a creare una forte sinergia che oggi più che mai vede la propria espressione in numerose produzioni dei due universi.

**Gerardo Verna**, CEO & Programmer di Trinity Team.

**Luca Dalcò**, founder, CEO & Art Director di LKA.

**Francesco Lanzo**, Tech Lead di Monogrid.

Modera **Fabio Guaglione**, regista, sceneggiatore e autore.

**h.12.00-13.00**

**Contaminazioni Videoludiche**

Oggi il videogioco viene considerato una nuova forma d'arte, capace di estrinsecare concetti ed emozioni che in passato si pensava non potessero trasmettere. Per questo altri medium come il cinema, la letteratura e il fumetto hanno accolto e fatto propri gli stilemi videoludici per raccontare le proprie storie attraverso forme narrative ed espressive innovative e originali.

**Giorgio Catania**, autore di *Intermundia Genesis*.

**Giacomo Masi**, sceneggiatore di GG Life is a Videogame.

**Jacopo Rondinelli**, regista di Ride.

Modera **Marcello Paolillo**, giornalista di Fox.

**h. 14.30 | 18.00**

**LEVEL UP Rome Developer Conference.**

Portfolio Review Recruiting.

● **SALA FELLINI**

**h. 10.00 | 11.30**

**Etruschi in gioco: videogame per la promozione del patrimonio etrusco.**

Esperienze a confronto e strategie di promozione: il videogioco come dimensione inedita e informale di esperienza del patrimonio.

**Valentino Nizzo**, direttore Museo Nazionale Etrusco.

**Margherita Eichberg**, soprintendente Archeologia Belle Arti e Paesaggio per l'area metropolitana di Roma, la provincia di Viterbo e l'Etruria meridionale.

**Eva Pietroni**, ricercatrice CNR ITABC.

**Maurizio Amoroso**, ceo Entertainment Games App.

Modera **Andrea Dresseno**, project manager IVIPRO.

**h. 11.30 | 13.00**

**Jeff Minter: la lunga storia di LLamasoft**

Il leggendario game designer inglese Jeff Minter racconta la sua quarantennale carriera nel mondo dei videogiochi, dagli esordi su VIC-20 e Commodore 64 ai recenti titoli mobile e VR.

Attack of The Mutant Camels, Iridis Alpha, Batalyx, Tempest 2000, Space Giraffe, Polybius: caratterizzati da un'atmosfera psichedelica, da un umorismo surreale e da una spiccata vena creativa, i lavori di Minter affermano il concetto di autorialità in campo videoludico, allontanandosi talvolta dalle logiche di mercato e tratteggiando un percorso di straordinaria coerenza intellettuale.

**h. 14.30 | 18.30**

**LEVEL UP Rome Developer Conference.**

**La narrazione nei diversi media.**

**Francesco Artibani**, sceneggiatore di fumetti e cartoni animati.

**Roberto Recchioni**, romanziere, sceneggiatore, fumettista, illustratore e critico.

**Mauro Uzzeo**, sceneggiatore e regista attivo nel campo del fumetto, del cinema e della televisione.

Modera **Luca Raffaelli**, giornalista, saggista, sceneggiatore esperto di fumetti e animazione – La Repubblica.

**h. 15.30 | 17.00**

**Presentazione del videogioco “A night in the forum. Intrappolati per una notte nel Foro di Augusto”.**

**Maria Vittoria Marini Clarelli**, sovrintendente Comune Roma.

**Lucrezia Ungaro**, responsabile Mercati Traiano-Museo dei Fori Imperiali.

**Raffaele Zeppieri**, direttore marketing Sony Interactive Entertainment.

**Sofia Pescarin**, ricercatrice CNR ITABC.

**Keith Mifsud**, VRTON.

**Alfonsina Russo**, direttore del Parco Archeologico del Colosseo.

**Luca Bergamo**, vicesindaco di Roma con delega alla crescita culturale.

Modera **Duilio Giammaria**, giornalista e conduttore televisivo.



## DOMENICA 12 MAGGIO

- **BASILICA AEMILIA**

- Aula 1 – Aula 2

**h. 10.00 | 13.30 e h.14.30 | 17.00**

**A scuola con Minecraft.**

Laboratori per scoprire le potenzialità didattiche di Minecraft a cura di **Marco Vigelini** e degli educatori di **Maker Camp** con il coordinamento di **Agnese Addone**.

**Classi** (4° e 5° scuola primaria, 1° e 2° scuola secondaria di primo grado): ingresso gratuito - iscrizioni su eventbrite.

**Work shop** ragazzi (8-13 anni) e famiglie : Ingresso 5€ - iscrizioni su eventbrite.

- Aula 3 e Area Esterna

**h. 10.00 | 18.00**

**Dal volo alla passeggiata, a cura di Aeronautica Militare.**

La simulazione di volo e la visita in realtà virtuale di ambienti ricostruiti digitalmente quali ausili didattici e mezzi efficaci per la divulgazione storica. Ricostruzioni storiche visitabili con visori VR.

- Area Esterna Antica Roma

**h. 14.00-17.00**

**Parata Cosplay organizzata da Nerd Artist.**

Nerd Artist, associazione di promozione sociale, promuove artisti cosplayer nell'ambito di eventi. I cosplayer sfileranno all'interno dell'area della Roma Antica. Tema suggerito Videogiochi e cinema.

Alle ore **16.00** avrà inizio del **contest**: sul palco tre giurati individueranno i vincitori e consegneranno i premi.

**h. 17.00 – 18.00**

**Concerto della band CdA - i Cristiani d'Avena, vincitori premio miglior band a Lucca Comics.**

I CdA hanno suonato al Lucca Comics & Games, al COMICON di Napoli, durante il Festival di Sanremo e recentemente ospiti alla Vita in Diretta su Rai Uno. Hanno riempito le grandi serate a tema in tutta Italia e collaborato con i Gem Boy e con il RE delle sigle Giorgio Vanni. Il loro repertorio spazia dalle sigle dei cartoni dagli anni 70 fino a oggi alle musiche di videogames.

- **T10**

**h. 10.00 | 18.00**

**EROI, EROINE, SUPEREROI, TRA CINEMA, FUMETTI E VIDEOGAME. Pixel art, concept art e game photography con i game artist italiani a cura di Debora Ferrari e Luca Traini.**

Una mostra per riflettere sull'importanza delle arti video ludiche nel serbatoio visivo delle arti contemporanee.

**h. 10.00 | 18.00**

**Miltos Manetas Room a cura di Valentino Catricalà, curatore e critico d'arte, e Delfina Santoro, del Gamification Lab La Sapienza.**

Per la prima volta a Roma 11 opere di videogame art per ripercorrere dieci anni di uno dei precursori di questo genere-artistico.

**h.11 | 12.30**

**Incontro con Miltos Manetas.**

Durante l'incontro l'artista greco, fondatore del primo padiglione Internet della Biennale di Venezia e del movimento artistico digitale new pressionism, oltre a illustrare l'uso dei cellulari di nuova generazione, come mezzo sempre più usato dagli artisti per interagire con l'ambiente ed esprimere la propria arte, farà una performance coinvolgendo il pubblico, tramite l'uso di un vecchio cellulare Blackberry. Con l'artista saranno presenti i curatori della mostra e intervengono artisti vicini all'arte nel videogioco e studi di sviluppo del mondo del game.

**h. 10.00 | 18.00**

**Retrogaming. Settanta postazioni interattive che ripercorrono la storia del videogioco dagli anni Settanta fino ai primi anni Duemila a cura di GamesCollection.**

Approfondimenti su **Videogioco ed estetica del cibo con una interpretazione videoludica delle ricette di Artusi proposta dall'Istituto Treccani; L'evoluzione della specie raccontata dai videogiochi** a partire dai 16 bit sino ai primi anni 2000; **Arte e videogioco**: il progressivo sviluppo e affinamento di una nativa iconografia del virtuale; **Jeff Minter** primo game designer a soffermarsi sul concetto di autorialità in cam.

**h.12.00 Torneo genitori / figli: Mario Smash Football.**

La passione per il retrogaming unisce le generazioni: incontro due contro due per vincere il titolo di campione!

**h. 10.00 | 18.00**

**Videogioco e Cucina...si gioca e si cucina davvero! A cura di Coquis, Ateneo della Cucina Italiana.**

Coquis, fondato dallo Chef stellato Angelo Troiani, come ente di formazione riconosciuto offre corsi professionali ed amatoriali di cucina, impegnandosi con professionalità, qualità e cura del dettaglio anche nei servizi di catering. Nello stand dedicato offrirà al pubblico la possibilità di vedere i cuochi all'opera mentre completano la preparazione dei cibi e di poter degustare le pietanze stesse.

Ma non finisce qui: all'interno dell'area verranno organizzati dei **minitornei di videogiochi**. I visitatori che lo desiderano si prenoteranno e indosseranno la divisa da cuochi per giocare a Overcooked 2. I vincitori del torneo riceveranno un premio offerto da Coquis e da Romevideogamelab.

**h. 10.30 | 18.30**

**LEVEL UP Rome Developer Conference.**

**Workshop, Talk, Panel. Relatori specializzati nei settori principali della creazione di un videogioco: grafica 3D, programmazione. game designer, production & management, business & marketing.**

**Kim Aava** - Lead 3D Artist

**Francesco Abbonizio** - Technical Environment Artist @ CD PROJEKT RED

**Daniele "Danko" Angelozzi** - 3d artist zbrush evangelist

**Gabriele Capasso** - Co-founder e CTO @ Hologriffe

**Stefano Cozzi** - Publishing Manager @ Ignition Publishing (da Activision Blizzard e Riot Games)

**Chris Filip Chirita** - Product Manager, Co-founder @ Game Anglia

**Daniele Dionisi** - Game Programmer @ Caracal Games

**Giuseppe Enrico Franchi** - Co-founder and Lead Game designer @ 34BigThings

**Fawzi Mesmar** - Game Design Director @ King Games

**Mario Palmero Pavòn** - Technical Evangelist @ Epic Games

**Giorgio Pomettini** - Game Programmer and Teacher @ AIV

**Giuseppe Spezzano** - Agile coach @ Tiny Bull Studio

**Tommaso Valentini** - PR & Community Manager @ 3D Clouds

**Ellen Vandenbruwaene** - Producer @ Bohemia Interactive

**Anne Toole** - Game Writer, Narrative Designer, Writers Guild Award

## ● **AREA LAB**

### ○ Lab 1

**h. 10.00 | 18.00**

**The Arcade Lab. Un tuffo nel passato.**

The Arcade Lab, società che opera nel campo della ristrutturazione e del recupero di macchine Arcade originali, esporrà flipper (WORLD CUP 94 della casa Williams del 1994, RESCUE 911 della casa Gottlieb del 1994, SURFEN SAFARI della casa Gottlieb del 1991) e Cabinati: CABINATI MARCA Minghetti del 1988.

### ○ Lab 2

**h. 15.00 | 17.00**

**Scoprire come funziona il nostro cervello attraverso la realtà virtuale immersiva: nuove frontiere per la ricerca scientifica. Laboratorio a cura di Gaetano Tieri, PhD. Virtual Reality Lab, Unitelma La Sapienza.**

Serie di Incontri di divulgazione scientifica (durata 45') in cui verranno descritte per descrivere le più recenti scoperte nell'ambito della Psicologia, delle Neuroscienze Sociali e Cognitive e delle Neuro-riabilitazioni, ottenute attraverso l'uso della realtà virtuale.

- **SALA CAVALLI**

**h.11.30 | 13.00**

**Un gioco da ragazze. Dalla narrazione agli applied games, testimonianze a cura di Women in Games Italia.**

Il gaming è un settore in continua crescita che offre anche in Italia numerose opportunità occupazionali. Il panel presenterà diversi profili lavorativi e competenze, dalla narrazione interattiva agli *applied games*, grazie ai contributi delle professioniste del network di Women in Games Italia.

**Micaela Romanini**, fondatrice Women in Games Italia.

**Angela Paoletti**, board member Woman in Games Italia, fondatrice Local Transit.

**Lara Oliveti**, partner e co-founder Melazeta srl.

**14.30 | 18.00**

**LEVEL UP Rome Developer Conference.**

Portfolio Review Recruiting.

- **SALA FELLINI**

**h. 11.00|11.30**

**Presentazione dei corsi triennali in Media Design e CG Animation dell'Istituto Europeo di Design di Roma.**

Con reel dei games realizzati dagli studenti in collaborazione con RAI Cinema , Play Entertainment e Forge Studios. A cura di **Max Giovagnoli**, direttore arti Visive IED Roma.

**11.30|12.30**

**Cinema e Videogiochi: gemelli diversi.**

Forme di scambio tra le due industrie sono al centro di processi di produzione virtuosi e efficaci. Film che ricordano l'estetica e le dinamiche del videogioco e giochi che puntano sulla costruzione narrativa. I videogames sono un'evoluzione naturale del cinema?

**Adrian Wootton**, ceo London of Film London and the British Film Comission.

**Roberto Cicutto**, presidente e amministratore delegato Istituto Luce Cinecittà.

**Chris Darril**, Darril Arts, artista italiano, autore di videogiochi.

**Gabriele Mainetti**, regista, attore, compositore e produttore cinematografico italiano.

**14.30-15.30**

**LEVEL UP Rome Developer Conference.**

**Lectio Magistralis** a cura di SKY Arte HD

**I videogame e l'arte.**

---

[www.romevideogamelab.it](http://www.romevideogamelab.it)

FB: Rome VideoGame Lab - Instagram: rome\_videogame\_lab

Per informazioni

[Info@romevideogamelab.it](mailto:Info@romevideogamelab.it)

[stampa@romevideogamelab.it](mailto:stampa@romevideogamelab.it)

@Istituto Luce - Cinecittà. Tutti i diritti riservati.