



RomeVideoGameLab – Best Applied Game Regolamento

- **Rome Video Game Lab** è un progetto di Istituto Luce Cinecittà in corealizzazione con QAcademy e in collaborazione con AESVI. Giunta alla III° edizione, è la **prima e unica manifestazione italiana di applied games**. Ha l'obiettivo di divulgare l'importante **ruolo che il videogame ricopre nella società e nelle politiche pubbliche** in materia di cultura, formazione, istruzione e ricerca scientifica.
- Durante l'edizione 2020 verrà assegnato il **Best Applied Game**, premio per il miglior *applied game* italiano.
- L'assegnazione del premio RVGL-Best Applied Game (una statuetta con il logo di RVGL 2020) avverrà nell'ambito dell'evento "**Rome Video Game Lab**", che si terrà **dal 17 al 19 aprile 2020** presso gli studi di Cinecittà a Roma.
- Per *applied game* si intende una tipologia di videogioco che sia progettato avendo una finalità principale diversa dal semplice intrattenimento. L'aggettivo "applied" si riferisce appunto all'utilizzo di questi videogiochi in altri settori, come strumento di supporto per attività che spaziano dall'educazione alla valorizzazione del patrimonio culturale, dalla ricerca scientifica alla tutela della salute, dalla difesa alla politica, dalla gestione dei rischi alla pianificazione urbanistica, passando per innumerevoli altri campi di applicazione di rilevanza sociale.
- Per videogioco italiano si intende un videogioco sviluppato da persone fisiche (o gruppo di persone fisiche) di nazionalità italiana o da persone giuridiche con sede in Italia. In caso di persona giuridica, si richiede che la maggioranza dei componenti del team di sviluppo sia di nazionalità italiana e che il videogioco sia stato sviluppato utilizzando, almeno per il 40%, sviluppatori di nazionalità italiana o dell'Unione Europea.
- Ogni persona fisica o giuridica può sottoporre una sola candidatura, riferita ad un proprio videogioco pubblicato nell'arco di tempo che va **dal 1° gennaio al 31 dicembre 2019**.
- Qualora un videogioco fosse stato rilasciato in anni diversi su piattaforme differenti, è candidabile soltanto la prima release del gioco.
- Le candidature sono gratuite e vanno sottoposte contemporaneamente agli indirizzi e-mail **m.miccinatti@gmail.com** e **segreteria@romevideogamelab.it** indicando nell'oggetto "Candidatura RVGL Best Applied Game" e nel testo dell'e-mail i seguenti dati: **1) nome dello sviluppatore, 2) titolo del videogioco, 3) data di pubblicazione, 4) piattaforma**.

Contestualmente all'invio di queste informazioni, i candidati dovranno provvedere a inviare:

- un'immagine del videogioco 1920 px (b) x 1080 px (h);

- un'immagine del videogioco 358 px (b) x 246 px (h);
 - il logo del videogioco (in HD);
 - il logo dell'azienda (in HD);
 - un profilo dello studio di sviluppo (max 500 battute spazi inclusi, in italiano e inglese)
 - il link YouTube al trailer video ufficiale del videogioco (se disponibile, in inglese);
 - una breve descrizione del gioco (max 700 battute spazi inclusi, in italiano e inglese);
 - 8 copie/codici del videogioco da sottoporre ai giurati;
 - eventuale segnalazione di partnership pubblica o privata (vedi punto successivo).
- Nel caso in cui il videogioco sia stato sviluppato in partnership con un soggetto terzo, pubblico o privato, che risulti titolare dei diritti connessi al contenuto del videogioco, a pena di inammissibilità della candidatura, tale partnership dovrà essere opportunamente segnalata all'interno dell'email di candidatura.
 - Le candidature vanno inviate **entro e non oltre venerdì 28 marzo 2020**.
 - Al termine della raccolta delle candidature, la Giuria si riserva il diritto di selezionare e inserire nella rosa dei candidati eventuali videogiochi italiani di genere *applied game*, pubblicati nel suddetto arco temporale e alle condizioni già esplicitate, che non dovessero essersi proposti spontaneamente durante la precedente fase di candidatura.
 - Le candidature che non rispettano i parametri sopra indicati non verranno accettate e non saranno sottoposte all'attenzione della Giuria.
 - La Giuria è composta dagli esperti **Luca Roncella** (presidente della giuria, è Game Designer e Senior Interactive Producer al Museo della Scienza e della Tecnologia di Milano), e da **Andrea Dresseno** (project manager dell'Italian Videogame Program e Responsabile dell'Archivio Videoludico), **Giusi Miccoli**, General Manager della Scuola d'Arte Cinematografica "Gian Maria Volontè" e Strategic Advisor dell'Ufficio di scopo Formazione di LAZIOcrea, **Lucia Milazzotto** (direttore del MIA-Mercato Internazionale dell'Audiovisivo di Roma) e **Rosy Nardone** (ricercatrice in Didattica e Pedagogia Speciale presso l'Università di Bologna. È membro del Centro di ricerca su Media e Tecnologie e del CSGE- Centro Studi sul Genere e l'Educazione (CSGE). Essa valuterà il materiale relativo a tutte le candidature accettate e **identificherà dalle 3 alle 5 nomination per il Best Applied Game, che saranno annunciate nella conferenza stampa di RVGL 2020 prevista per i primi di aprile**.
 - Tutti i titoli che andranno in nomination verranno resi pubblici nelle settimane che precederanno Rome Video Game Lab e promossi tramite tutti i canali di comunicazione dell'evento: sito ufficiale, social network, comunicato stampa, eventuali altri canali.
 - Durante la premiazione, che avrà luogo nel corso di Rome Video Game Lab, a Roma, presso gli studi di Cinecittà, verrà ufficialmente proclamato il titolo vincitore della categoria Best Applied Game. Tutti i rappresentanti dei titoli in nomination (e, compatibilmente con esigenze di spazio, anche tutti i rappresentanti delle candidature sottoposte) verranno invitati alla premiazione.

- Il videogioco vincitore della categoria Best Applied Game, sarà oggetto di comunicazione successiva alla premiazione attraverso tutti i canali di Rome Video Game Lab.

Roma, 30 gennaio 2020

Giovanna Marinelli
