****

**FESTIVAL DEL VIDEOGIOCO**

**15-19 MARZO**

**I PANEL DI LET’S PLAY**

**MERCOLEDI’ 15 marzo**

**Ore 12:00. Il videogioco è diventato grande. *Fotografia di un mercato a segno più*. Modera Andrea Andrei, *Il Messaggero*.**

**Ore 15:00. Videogioco, anzi lavoro. *Profili professionali e riconoscimento delle competenze.* Modera Emilio Cozzi, giornalista *freelance*.**

**GIOVEDI’ 16 marzo**

**Ore 11:30. Studiare è un gioco (serio). *Scuola, educazione e formazione: la nuova frontiera*. Modera Marino Sinibaldi, *Radio Tre*.**

**Ore 15:30. Viaggi virtuali per turisti reali. *Il videogioco e la valorizzazione dei territori*. Modera Federico Cella, *Corriere della Sera*.**

**Ore 17:00. Un pezzo del sistema Italia. *Stato e prospettive dell’industria videoludica*. Modera Luca Tremolada, *Il Sole 24 Ore*.**

**VENERDI’ 17 marzo**

**Ore 12:00. Il campionato degli e-atleti. *I videogiochi mobilitano atleti e tifosi*. Modera Paolo Cupola, *La Gazzetta dello Sport*.**

**Ore 15:00. Il videogioco fa bene al patrimonio. *Una nuova frontiera per la valorizzazione dei beni culturali*. Modera Federico Ercole, *Il Manifesto*.**

**Ore 16:30. Ma che bel film questo gioco. *La narrazione, i cinema, i videogame: l’alleanza possibile*. Modera Jaime D’Alessandro, *La Repubblica*.**

**SABATO 18 marzo**

**Ore 15:00. La realtà, anzi di più. *Realtà virtuale e realtà aumentata non sono solo spettacolari, ma anche utili*. Modera Gianluca Rocco, *Tgcom24***

**I FOCUS DI LET’S PLAY**

**VENERDI’ 17 marzo**

**Ore 15:00. Come è cambiato il modo di raccontare il videogioco. Coordina Pierpaolo Greco, *Multiplayer.it***

**Ore 16:30. La professione del giornalista di settore. Coordina Francesco Fossetti, *Everyeye.it (da confermare)***

**SABATO 18 marzo**

**Ore 15:30. Generazione Youtubers. *Tra social e videogioco, nuovi linguaggi crescono*. Coordina Stefano Silvestri, *Eurogamer.it.***

**Ore 16:30. Trasformare una passione in una professione. *Incontro con chi ce l’ha fatta*. Coordina Alessandra Contin, *La Stampa***

**I WORKSHOP DI LET’S PLAY**

**MERCOLEDI’ 15 marzo**

**Ore 16:00. WORKSHOP. Capire e condividere: spunti per un uso consapevole del videogioco (coordina Mario Petillo, *Spaziogames.it*)**

**GIOVEDI’ 16 marzo**

**Ore 09:00. WORKSHOP. L’ideazione di un videogioco**

**Ore 10:00. WORKSHOP. Insegnare attraverso il videogioco. Istruzioni per l’uso**

**VENERDI’ 17 marzo**

**Ore 09:00. WORKSHOP. Lo *storytelling* nei videogiochi**

***------***

**Hanno fino ad ora confermato la partecipazione ai panel, ai focus e ai workshop**

Valeria Fedeli – *Ministro dell’istruzione, università e ricerca*

Enrico Morando – *Viceministro Ministero dell’economia e delle finanze*

On. Flavia Piccoli Nardelli – *Presidente VII Commissione (Cultura, scienza, istruzione)*

Lidia Ravera – *Regione Lazio. Assessorato alla cultura e alle politiche giovanili*

Gian Paolo Manzella – *Regione Lazio. Consigliere*

Luca Bergamo – *Roma Capitale. Vicesindaco e Assessore alla crescita culturale*

Nicola Borrelli – *Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo. Direttore generale Cinema*

Francesco Palumbo – *Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo. Direttore generale Turismo*

Alessandro D’Alessio *– Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo. Responsabile scientifico Domus Aurea*

Valentino Nizzo *- Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo. Direzione generale Musei. Responsabile Comunicazione e promozione*

Paolo Chisari – *Presidente AESVI*

Roberto Cicutto *– Presidente e AD Istituto Luce Cinecittà*

Stefania Ippoliti – *Italia Film Commission*

Antonio Libonati *– Commissione Nazionale Italiana per l’UNESCO. Comitato Giovani*

Thalita Malagò – *Segretario Generale AESVI*

Giovanna Melandri – *Presidente Fondazione MAXXI*

Luciano Sovena – Presidente *Roma e Lazio Film Commission*

101% Megalomania

Associazione Ragazze digitali

Carlo Ivo Alimo Bianchi – *CEO Storm in a Teacup*

Luisa Bixio – *Vice presidente Milestone*

Christian Born – *Bandai Namco Country Manager Italy*

Carlo Carollo – *Microsoft Consumer Channel Group Lead*

Alberto Coco – *Direttore Marketing Ubisoft*

Andrea Dresseno – *Italian Videogame Program*

Paco Lanciano

*Koch Media*

Antonio Jodice – *Webstar Channel*

Katrina Ann Orbeta– *Mash & Co.*

Marco Massarutto – *Manager Kunos Simulazioni*

Matteo Palumbo –*Interactive Project*

Andrea Persegati – *General Manager Nintendo Italia*

Luca Roncella – *Museo Nazionale Scienza e Tecnologia di Milano*

Shahneila Saeed – *UK Interactive Entertainment*

*Sony*

*Studio Evil*

*Warner Bros*

*We are Muesli*

**I LABORATORI DI LET’S PLAY**

**Scratch**

Scratch è un ambiente di programmazione a blocchi progettato espressamente per educatori e bambini, molto diffuso in tutto il mondo e adottato in molte scuole italiane; consente di realizzare un videogioco con pochi, semplici passaggi e di curarne l’aspetto grafico personalizzandolo in modo molto accattivante.

Il laboratorio, rivolto a coppie bambino-genitore, prevede la realizzazione di un semplice videogame “acchiappatutto” nel quale un oggetto si muove e cattura altri oggetti.

A cura di Agnese Addone e Mario Profumo.

**Minecraft**

Attraverso il gioco per PC più venduto al mondo i ragazzi delle scuole medie inferiori saranno immersi in un mondo virtuale dove avranno modo di partecipare ad una sessione di tipo game-based learning. Catapultati in un grande labirinto, i ragazzi dovranno mettere a frutto la loro logica per risolvere e superare una serie di ostacoli, facendosi aiutare da piccoli robot che comprendono solo un tipo di linguaggio: quello del coding.

A cura di Marco Vigelini.

**Unity**

L’ambiente di sviluppo Unity permette, oltre alla produzione di contenuti interattivi, la creazione di videogiochi bidimensionali e 3D che possono essere eseguiti su tutte le piattaforme di videogiochi: PlayStation, Xbox, Wii, iPhone, Android, PC.

Il laboratorio, rivolto agli studenti delle scuole superiori, avvicinerà i ragazzi all’utilizzo di uno dei game engine più potenti in circolazione e permetterà loro di realizzare un side-scrolling game in cui prenderanno vita zombie e fantasmi.

A cura di Andrea Cesaro.

**Padiglione AIV – Accademia Italiana Videogiochi**

AIV ha ideato un set di attività finalizzate a presentare a tutti gli studenti partecipanti a **LET’S PLAY** i diversi aspetti della game industry, in termini di profili professionali (sia dal lato artistico, sia tecnico) e possibilità di carriera.

Con questo obiettivo, gli studenti assisteranno a panel dimostrativi e avranno accesso a una finestra sul mondo dei programmatori: uno spazio dove gli studenti delle scuole potranno osservare all’opera tutti i professionisti coinvolti nella creazione di un videogioco: programmatori, 3D artist, art director, 3D sculptor e molti altri trasferiranno temporaneamente la loro attività di studio negli spazi di **LET’S PLAY** per mostrare al pubblico tutte le sinergie che sono alla base della creazione di un videogioco.

***------***

Le attività di intermediazione con le scuole e l’ufficio prenotazioni gruppi scuole sono a cura di **Box Eventi Italia**.

**Per aggiornamenti consultare:** [**LETSPLAY.NET**](http://www.letsplay.net/IT)