



VIDEO GAME
LAB

ROME

17 - 19 APRILE 2020

**Festival Italiano
di Applied Games**

CHE COS'E'



Prima e unica manifestazione italiana di *applied games* giunta alla III° edizione

M I S S I O N

- ⊕ Divulgare l'importante **ruolo che il videogame ricopre nella società e nelle politiche pubbliche** in materia di cultura, formazione, istruzione e ricerca scientifica.
- ⊕ **Creare opportunità di business** facendo incontrare investitori istituzionali italiani e stranieri con sviluppatori italiani, nell'ambito degli ***applied games***.
- ⊕ Introdurre alla "**cultura del videogioco**", anche tramite allestimenti sul retrogaming che ne raccontano la nascita ed evoluzione negli anni.

INUMERI DI RVGL 19



90 macchine retrogaming
10 macchine arcade/flipper

6 eventi: cosplayers, tornei,
Premio Best Applied game

1 simulatore di volo e 20 visite
in VR del volo storico

24 laboratori didattici

2 anteprime di
videogiochi

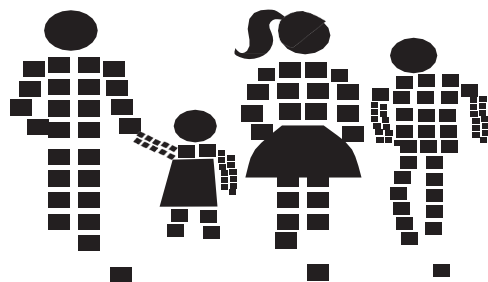
Oltre 12.000 presenze



B2B: 20 studi di sviluppo / 8 buyer
internazionali / 25 delegati
nazionali / 207 incontri tra buyer
e studi



TARGET DI RVGL 19

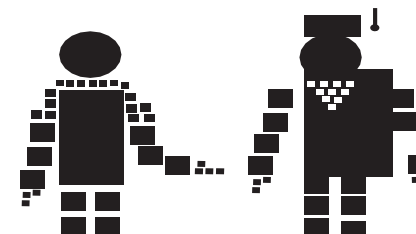


FAMIGLIE, VISITATORI Entertainment ed eventi

In prevalenza di età 25/35 e
35/50

STUDENTI Didattica e formazione

Bambini scuola primaria
Ragazzi media inferiore /superiori
Giovani interessati alla professione



PROFESSIONISTI & INFLUENCER Lectio Magistralis, Panel, B2B

Sviluppatori
Ricercatori ed esperti del settore
Artisti e Designer
Startupper e Innovatori





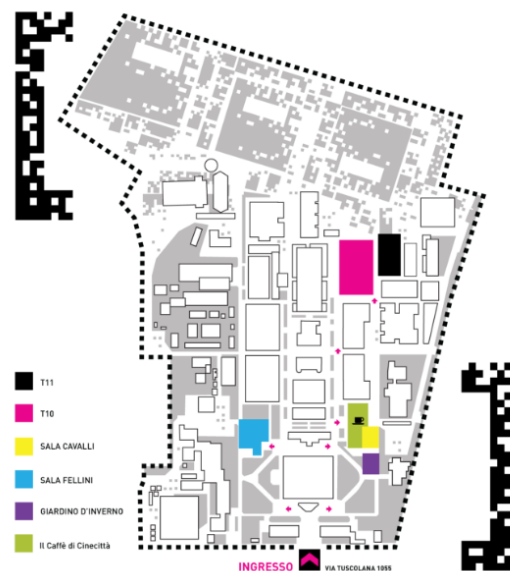
RVGL20 - III^a edizione



Dove

Quando

Studi di Cinecittà



17
aprile

18
aprile

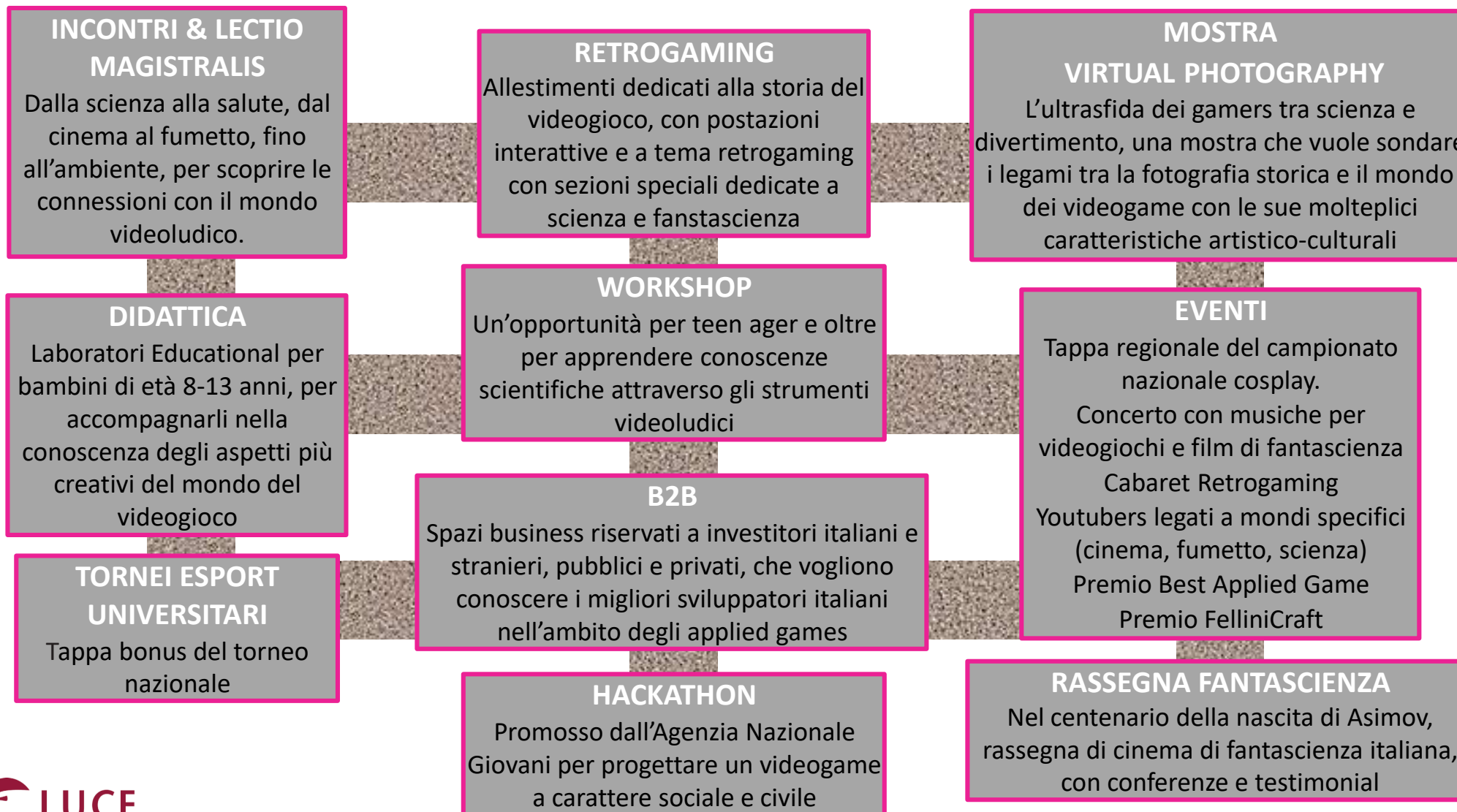
19
aprile

R V G L 2 0 - C O M E S A R À



- ✓ Proporrà e racconterà *applied games* con un focus su **videogioco/scienza/fantascienza** e con la conferma del Premio al miglior Applied Game.
- ✓ Si svolgerà negli Studi di Cinecittà, dove da sempre il vero e l'immaginario si incontrano.
- ✓ Rafforzerà nel **centenario di Fellini** e **di Asimov** il dialogo tra cinema e videogioco attraverso workshop, testimonial, incontri, anteprime, rassegne cinematografiche e il contest Fellinircraft destinato alle classi di tutte le scuole di ordine e grado sul territorio nazionale.
- ✓ Sarà sempre più internazionale anche grazie al gemellaggio con **London Game Festival** e l'**ampliamento del B2B**.
- ✓ Accompagnerà ragazzi, appassionati, esperti in un viaggio divertente e sorprendente tra **passato, presente, futuro**: retrogaming, VR, testimonial, eventi.
- ✓ Vedrà alcune **novità**: tappa bonus del torneo nazionale degli eSport universitari, youtubers legati a mondi specifici (cinema, fumetto, scienza), hackathon per progettare un videogame a carattere sociale e civile, tappa regionale del campionato nazionale cosplay.

R V G L 2 0 - L E S E Z I O N I



C R E D I T S



RVGL20 è prodotto da **Istituto LuceCinecittà**

in corealizzazione con **Q Academy** e in collaborazione con **AESVI**

PARTNER ISTITUZIONALI:

Mibact – Regione Lazio - CNR – Aeronautica Militare - Università La Sapienza –
Rome of City - MIA Market

PARTNER DI PROGETTO

Cineca, DASICS Link Campus University, Fondazione IDIS-Città della scienza,
Fondazione Mondo Digitale, Fondazione Santa Lucia - Laboratorio Clinico di Neuroriabilitazione
Sperimentale, Istituto Nazionale di Fisica Nucleare, Istituto di Informatica e Telematica,
Istituto Italiano di Tecnologia, London Game Festival, Maker Camp, MUSE-Museo delle scienze

OFFICIAL CARRIER

Trenitalia

Direttore editoriale: Giovanna Marinelli

giovannamarinelli@gmail.com

romevideogamelab.it