



Back to the future: from the origins to the new frontiers

L'appuntamento con l'Italian Game Developers Summit (IGDS) ritorna mercoledì 12 e giovedì 13 ottobre nell'ambito di Milan Games Week 2016

Ritorna anche quest'anno l'**Italian Game Developers Summit (IGDS)**, l'evento annuale dedicato a sviluppatori di videogiochi professionisti, studenti e accademici, organizzato da **AESVI** in occasione della kermesse Milan Games Week. L'appuntamento è previsto per **mercoledì 12 e giovedì 13 ottobre** presso il **Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia** di Milano e si presenta con un programma ricco di contenuti e due ospiti internazionali di eccezione: **John e Brenda Romero**.

Il tema scelto per quest'anno è il viaggio, dalle origini del settore in Italia, alle nuove leve del game development italiano e alle nuove frontiere del mercato, come la realtà virtuale e aumentata, che hanno tenuto banco per tutto l'anno nel dibattito sul presente e sul futuro dell'industria dei videogiochi. Tanti gli appuntamenti e gli speaker che si succederanno sul palco nei due giorni di evento.

Mercoledì 12 ottobre 2016 sarà la giornata dedicata alle conferenze. Quattro le sessioni in programma: **IGDS History** per scoprire le origini dell'industria dei videogiochi in Italia; **IGDS Selection** con una selezione di 9 game developer italiani che hanno fatto parlare di sé nell'ultimo anno; **IGDS ITARound**: uno sguardo sugli italiani all'estero e su *Indie Prize*, riconoscimento internazionale che premia i migliori videogiochi indie sul panorama mondiale; **IGDS Pink**: un talk di **Brenda Romero** sul tema donne e videogiochi a cui seguirà una tavola rotonda tutta al femminile con la partecipazione di alcune professioniste del settore in Italia.

Giovedì 13 ottobre 2016 sarà invece la giornata dedicata ai workshop, alle mentorship e agli incontri. In programma **IGDS Workshop** con due workshop con Ben Andec (Business & Product Developer di *Sony Interactive Entertainment Europe*) e Ciro Continisio (Technical Evangelist di *Unity Technologies*); sue sessioni di **IGDS Mentorship** dedicate all'avviamento di uno studio di sviluppo e alle PR; **IGDS Focus** che tratterà la realtà virtuale e aumentata; lo spazio di **IGDS Graduate** dedicato alla cerimonia di premiazione del *Premio Archivio Videoludico* per le migliori tesi di laurea sul videogioco. Chiuderà la seconda giornata un talk di **John Romero** dal titolo: "Una vita nei videogiochi: passato, presente e futuro dell'industria".

IGDS darà inoltre la possibilità di effettuare incontri con *Sony Interactive Entertainment Europe* e con *505 Games*, sottoporre la propria candidatura per le posizioni aperte presso alcuni studi di sviluppo (*Freejam, Interactive Project, Milestone, Ovosonico, Ubisoft Milan e UNAMedia*) ed effettuare incontri con i mentor della sessione IGDS Mentorship.



IGDS 2016 - Programma

Back to the future: from the origins to the new frontiers

Wednesday October 12

11.00 am – 6.00 pm

11.00 am – 12.00 am | IGDS History

The origins of the video games industry in Italy

Speakers: Antonio Farina, Claudio Giacomazzi, Ivan Venturi, Riccardo Cangini

12.00 am – 1.15 pm | IGDS Selection

Fast & Furious

Speakers: Michele Caletti (*Milestone*), Matteo Palumbo (*Interactive Project*), Valerio Di Donato (*34BigThings*)

2.00 pm – 3.15 pm | IGDS Selection

Die Another Day

Speakers: Cristina Nava (*Ubisoft Milan*), Tiziano Bucci (*Invader Studio*), Elisa Farinetti (*Broken Arms Games*)

3.15 pm – 4.30 pm | IGDS Selection

Inside Out

Speakers: Luca Dalcò (*LKA*), Carlo Ivo Alimo Bianchi (*Storm in a Teacup*), Daniele Azara & David Gallo (*101%-Megalomania*)

4.30 pm – 5.30 pm | IGDS ITAround

Indie PRIZE

Speakers: Yuliya Moshkaryova (*Indie Prize*), Andrea Tabacco (*Antab Studio*), Stefano Barilli (*C.I.N.I.C. Games*) & Adriano Bizzoco (*Adventure Productions*)

5.30 pm – 5.45 pm | IGDS ITAround

Italian Game Developers Around the World

Speaker: Sebastiano Mandalà (*FreeJam*)

6.00 pm – 7.00 pm | Special Guest

Brenda Romero

The Future is Change

7.00 pm – 9.00 pm | IGDS Pink

Ladies in Games

Speakers: Tiziana Grasso (*Sony Interactive Entertainment Italy*), Laura Lombardi (*Activision Blizzard Italy*), Elisa Di Lorenzo (*Foofa Studios*), Claudia Molinari (*We Are Muesli*), Laura Ripamonti (*University of Milan*), Fabrizia Malgeri (*Gamereactor.it*), SniperLyla (*Gamer & Youtuber*)

Thursday October 13

10.00 am – 6.00 pm

10.00 am – 11.00 am | IGDS Workshop

Sony

Speaker: Ben Andac (*Sony Interactive Entertainment*)

11.00 am – 1.00 pm | IGDS Mentorship

Tips & Tricks on starting your indie studio

Speakers: Giovanni Bazzoni (*Digital Tales*), Andrea Postiglione (*Mangatar*), Giovanni Maria Riccio (*E-Lex Law*), Dario Grilli (*Studio Conti Grilli*)

2.00 pm – 3.00 pm | IGDS Mentorship

PR in 2017 – A non-formulaic approach

Speaker: Stefano Petruccio (*Renaissance PR*)

3.00 pm – 4.30 pm | IGDS Focus

VR & AR

Speakers: Mauro Fanelli (*MixedBag*), Francesco Ferrazzino (*Proxy42.Inc*), Flavio Parenti (*Untold Games*), Giacomo Lucchini (*Stormborn Studio*), Fabio Mosca (*Digital Mantis*)

4.30 pm – 5.30 pm | IGDS Workshop

Unity Technologies

Speaker: Ciro Continisio (*Unity Technologies*)

5.30 pm – 5.45 pm | IGDS Graduate

Archivio Videoludico Award Ceremony

Speakers: Andrea Dresseno (*Archivio Videoludico*) & Matteo Lollini (*Cineteca di Bologna*)

6.00 pm – 8.00 pm | Special Guest

John Romero

A Lifetime in Games: The Past, Present and Future of the Industry