

## Genova, arriva la seconda edizione dei “Videogame Design Days”

di **Redazione**

24 Gennaio 2013 - 12:17



**Genova.** Seconda edizione per i Videogame Design Days realizzati dal laboratorio ELIOS della Facoltà di Ingegneria dell’Università di Genova, manifestazione di incontri e conferenze della durata di tre giorni dedicati alla progettazione di videogame, all’interno dei quali sarà ospitato il Global Game Jam 2013, evento di portata mondiale sullo sviluppo di un videogame in 48 ore che vede Genova come unica sede a tutt’oggi disponibile nel nord Italia (le altre due nazionali sono a Roma e a Catania).

“Siamo lieti di poter inserire il Global Game Jam 2013 all’interno dei Videogame Design Days” ha detto l’ing. Piermarco Rosa, ideatore dei Videogame Design Days e professore di Videogame Design nella facoltà di Ingegneria a Genova, “organizzati quest’anno con la prestigiosa collaborazione della Serious Games Society e di GALA (Games and Learning Alliance, associazione della Network of Excellence dell’Unione Europea sui serious game)”.

“Molto interessanti anche gli interventi da parte di professionisti del settore dei videogiochi in Italia: si va da sviluppatori del calibro di Ivan Venturi che presenterà un seminario sulla produzione e la vendita del suo nuovo videogame Nicolas Eymerich, Inquisitore (tratto dai famosi romanzi di Valerio Evengelisti, nonchè primo gioco a presentare anche il doppiaggio e i sottotitoli in latino) a eminenti accademici come il professor Alessandro De Gloria, coordinatore di GALA, presidente della Serious Games

Society e del Corso di Laurea in Ingegneria Elettronica dell'Università di Genova; da giovani imprenditori come Daniele Benegiamo di UNAgames e Federico Fasce di Urustar, che si impegnano per portare il made in Italy sul mercato videoludico mondiale attraverso i canali di sviluppo indipendente, a scrittori come Marco Vallarino, che ha progettato e realizzato da solo Darkiss, un videogame vecchio stile sui vampiri”.

“Il tema principale dei Videogame Design Days di quest'anno riguarda proprio i serious game, cioè i cosiddetti videogiochi 'seri' che non si limitano a intrattenere l'utente, ma hanno l'obiettivo di dargli qualcosa in più oltre al semplice divertimento: insegnargli qualcosa, stimolare o affinare certe competenze. Dalle grandi aziende fino alle migliori istituzioni formative, dalla gamification fino al settore della simulazione, i serious game sono diventati un argomento importante e addirittura cruciale, e rivestiranno nei prossimi anni un ruolo sempre più rilevante all'interno dell'industria videoludica, ormai divenuta matura al punto tale da sentire l'esigenza di evolversi oltre il semplice campo dell'intrattenimento e dello svago fine a se stesso”.

Al termine delle conferenze, a partire da venerdì pomeriggio, avrà inizio il Global Game Jam a cui parteciperanno giovani progettisti, sviluppatori e appassionati provenienti da ogni parte d'Italia, che si impegneranno per due giorni consecutivi, confrontandosi nella realizzazione di un videogioco su un tema comune. Il Global Game Jam è una manifestazione che si svolge in contemporanea in tutto il mondo e quest'anno sono oltre trecento le sedi che lo ospiteranno in oltre sessanta nazioni sparse in tutti i continenti durante il weekend dal 25 al 27 gennaio. Lo scopo è quello di favorire l'incontro e lo scambio di punti di vista ed esperienze tra progettisti, autori, programmatori, grafici, musicisti e giocatori all'interno di un'attività di gruppo che ricrea il lavoro di un team di sviluppo concentrato nella realizzazione del prototipo di un videogioco su un particolare tema assegnato a livello mondiale.