

# GAMEFEST2023

## COM'È NATO

Grazie allo sforzo congiunto di **Giocatori Senza Frontiere APS** con la youth worker Caterina Alberga e i professori presso il **DIB - Dipartimento di Informatica - UniBa** Pierpaolo Basile e Fabrizio Balducci si è svolto, il 31 Luglio scorso, un incontro con gli studenti dei corsi di **Sviluppo di Videogiochi e Mobile Developing** che ci ha spinto a dare vita ad un progetto dedicato al networking, all'employability e alla formazione per il settore della gaming industry: **un hub con interventi, workshop, intrattenimento, spazio a realtà e figure emergenti** per i giovani protagonisti di questa industria.

## I PROTAGONISTI

Le identità ludiche sono l'aspetto centrale dell'evento: **professionisti, operatori del settore di grande esperienza o emergenti, amatori appassionati, startup e aziende che lavorano per far crescere il mercato del Game Development nel Sud Italia.** Mettendo in connessione persone capaci possiamo dare vita a nuove sinergie, realtà, prodotti che raccolgano il vissuto della cultura popolare e underground italiana e del Sud. Qui c'è una comunità effervescente e inclusiva, interconnessa dalla volontà di affermare la propria appartenenza al territorio senza perdere lo slancio verso il futuro: **perché anche dal Sud Italia si può lavorare per creare contenuti ed esperienze uniche da offrire a tutto il mondo.**

### A CURA DI:



### CON IL PATROCINIO DI:



### CON IL SOSTEGNO DI:



### IN COLLABORAZIONE CON:

ALA - Associazione Ludica Apulia  
Apulia Retrocomputing  
Compagnia d'Arme Stratos  
Crocevia dei Mondi

ODU Fuori dall'Ombra  
Grafite  
Tou.Play

### PARTNER COMMERCIALI

OTL Group

## PROGRAMMA

### ATTIVITÀ | DALLE 10:00 ALLE 20:00

Gaming Challenge (Aula Consiliare)  
Giochi da tavolo e di ruolo (Aula Consiliare)  
Retrogaming (Aula Conferenze P1)  
LARP (Piazza Don Bosco)  
Rievocazione Storica (Piazza Don Bosco)  
Giochi di Strada (Piazza don Bosco)  
Area Demo (Spazi Museali Castello P1)  
Area Associazioni (Largo Castello)  
Area disegno

### INTERVENTI

10.00 - 11.30 | Job Day - Punti Cardinali con: G. Bovio, F. Lobbuono, A. Ronco, F. Palumbo  
11.30 - 12.00 | Serious Game: sfide e opportunità del videogioco (di U. Rossano)  
12.00 - 13.00 | Job Day - Punti Cardinali con: A. Angarano, L. Migliaccio  
16.00 - 16.30 | I videogiochi fanno male (di P. Facchini)  
16.30 - 17.00 | Cosa significa fare videogiochi in Italia (di A. Bizzoco)  
17.00 - 17.30 | Tetris: tra videogioco e guerra fredda (di A. Giangregorio)

### WORKSHOP

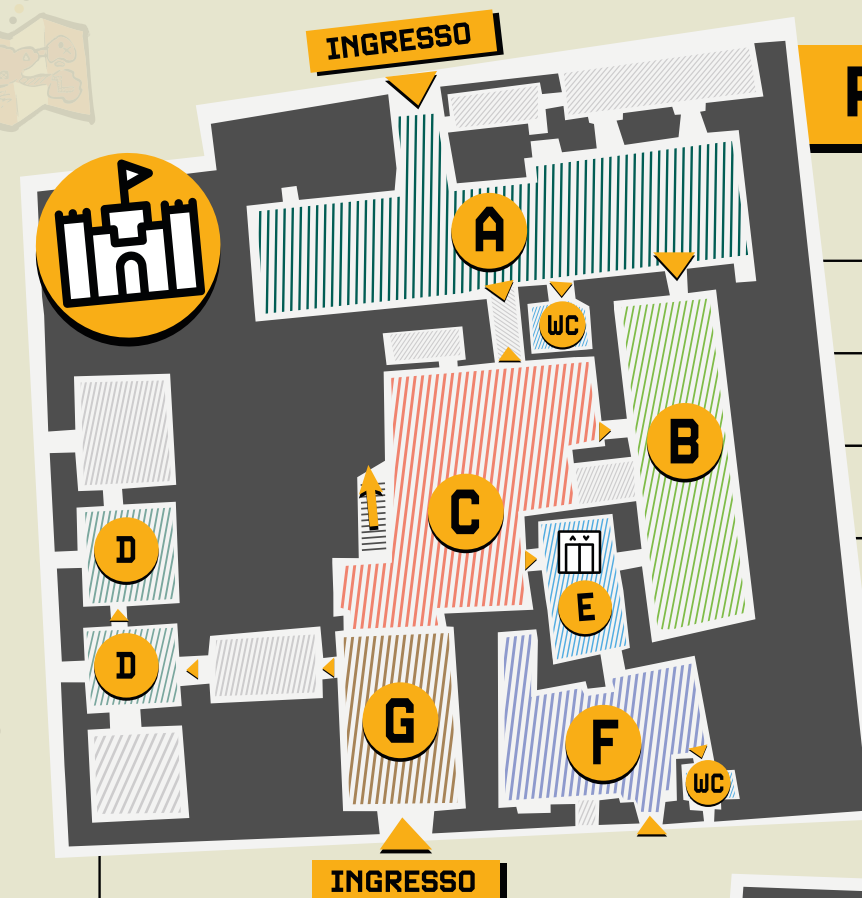
14.00 - 15.00 | Creiamo Pong! (di G. Damato)  
15.00 - 16.00 | Modellazione 3D per videogiochi (di U. Birardi)  
16.00 - 17.00 | Frontiere del disegno artistico digitale manga (di M. Mundo)  
17.00 - 18.00 | Game Design - Progettiamo un gioco! (di P. Facchini e G. Bovio)

### GAME PITCH CHALLENGE

DALLE 18.00 ALLE 21.00

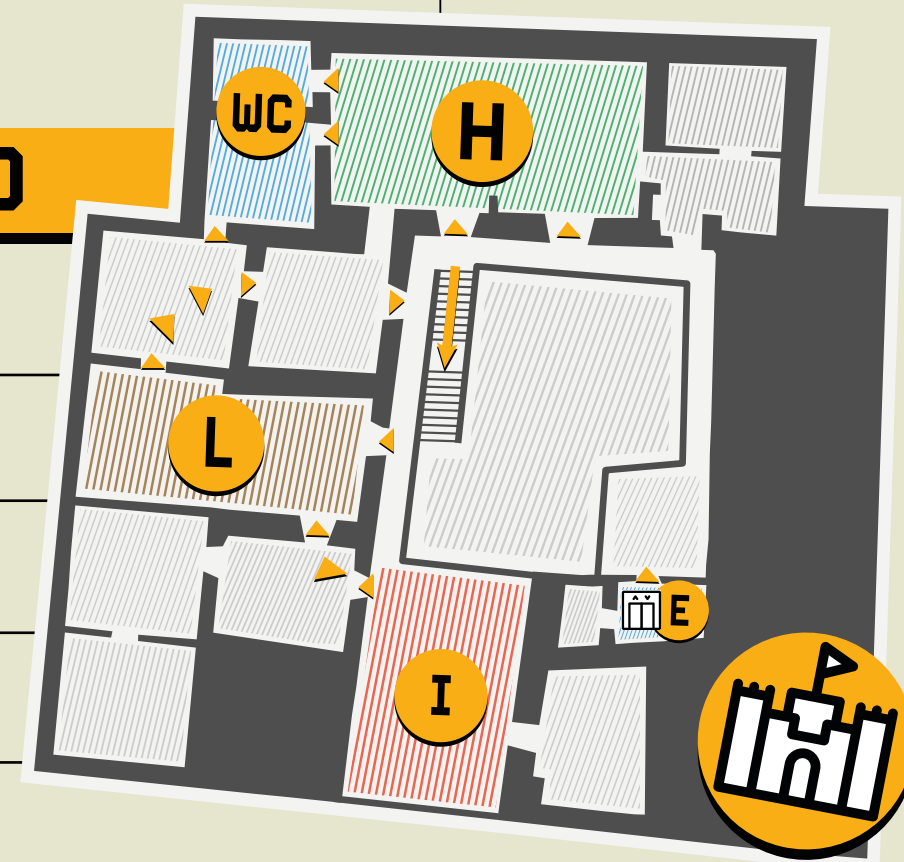
## PIANO TERRA

<b>A</b>	AREA LUDICA
<b>B</b>	AREA ARTISTICA
<b>C</b>	AREA TALK
<b>D</b>	AREA WORKSHOP
<b>E</b>	ASCENSORE
<b>F</b>	AREA WORKSHOP 2
<b>G</b>	ACCOGLIENZA



## PRIMO PIANO

<b>E</b>	ASCENSORE
<b>H</b>	AREA RETROGAMING
<b>I</b>	UFFICIO STAMPA
<b>L</b>	AREA DEMO



## PIAZZA DON BOSCO

<b>M</b>	AREA LUDICA
----------	-------------

