



30 GIUGNO 2016

AULA MAGNA—Università degli Studi di Milano
via Festa del Perdono 7

INCONTRO SULLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI

"Back to the future: i videogiochi dalle origini ad oggi"

INCONTRO ORGANIZZATO DA:

PONG – Dipartimento di Informatica, Università di Milano e Dipartimento di Beni Culturali e Ambientali, Università di Milano

14:30 SALUTI ISTITUZIONALI

- * Giuseppe De Luca, Prorettore delegato alla didattica – Università di Milano
- * Giovanni Bazzoni, AESVI – Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani
- * Nicolò Cesa-Bianchi, Presidente del Collegio Didattico dei Corsi di Studio delle Classi del Settore Informatico Università di Milano

14:45 INTERVENTI

- * Christian Born, Country manager Bandai Namco Entertainment Italy e docente presso University Campus Link Roma
Videogame Industry dal 2.000 in poi, key learnings e quali saranno le prossime strategie
- * Roberto Magistretti, Collaboratore di IGN Italia e della rivista Simple Things (Lunasia Edizioni)
Dal Big Bang al futuro che verrà: storia ed evoluzione delle modalità multiplayer
- * Luca Roncella, Interactive Producer e Game Designer Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci
Non ci sono più i videogiochi di una volta: l'evoluzione della specie dal salotto alla sala di museo e oltre
- * Francesco Tissoni, Dipartimento di Beni Culturali e Ambientali, PONG—Playlab fOr inNovation in Games Università di Milano
Videogame Storytelling: cosa è cambiato? Esempi, osservazioni e curiosità
- * Giulia Regano e Tiziana Grasso, Hardware and Brand Mktg Manager e Communication Manager, Sony Computer Entertainment Italia
20 anni di PlayStation

MODERATORE

Emilio Cozzi, Vice-direttore di Zero, collaboratore de: ilSole24ore, Wired Italia, Redbull Games