

# New Game Designer 2014 Exhibit&Contest

Stand interattivi,  
giochi dal vivo e workshop

Il 1° luglio la Statale di Milano  
apre le porte alla community  
dei videogames

Dalle 14.30 alle 19 - Cortile d'onore  
di Via Festa del Perdono 7  
Università degli Studi di Milano

Giochi, contest, mostre, speed dating con le aziende, tavola rotonda, esibizioni e performance di cosplayer: tutto questo e molto altro nel programma di **New Game Designer 2014**, l'evento dedicato ai videogames che si svolgerà il 1° luglio in Statale, promosso dall'Ateneo e da AESVI in collaborazione con alcune delle realtà più autorevoli nel panorama videoludico internazionale.

Al centro della giornata, l'esposizione/concorso dei prototipi di videogiochi realizzati dagli studenti dei corsi "Online Game Design" della Statale e "Videogame Design and Programming" del Politecnico di Milano.

Rivolto al pubblico degli appassionati, ai giovani che sognano di realizzare il videogioco del futuro, alle aziende a caccia di nuovi programmatori per i loro prodotti, **New Game Designer**, alla sua quarta edizione, si presenta quest'anno in versione "extralarge", a conferma del ruolo di primo piano assunto dalla Statale di Milano anche nell'area videoludica. In pochissimi anni il laboratorio dell'Ateneo impegnato nella ricerca e nella formazione in questo settore - **PONG, Playlab fOr inNovation in Games** - diretto da Laura Anna Ripamonti e Dario Maggiorini del Dipartimento di Informatica, e i prototipi di videogiochi realizzati dagli studenti dei corsi "Online Game Design" della Statale e "Videogame Design and Programming" del Politecnico di Milano hanno attirato l'attenzione di nomi importanti dell'industria videoludica e delle associazioni del settore.

Un interesse che si è già tradotto in due importanti novità: la partnership con **AESVI** per la **partecipazione della Statale alla prossima edizione di Milan Games Week** (in programma tra 24 e 26 ottobre 2014) e l'**accreditamento da parte di Ubisoft Milan** (Ubisoft è terzo produttore mondiale del settore) del nuovo piano di studio con focus sui videogame che l'anno prossimo sarà attivato in Statale nell'ambito del corso di laurea magistrale in Informatica.

Ubisoft ha scelto la competenza scientifica e didattica della Statale non a caso, visto che si sono formati nel laboratorio PONG dell'Ateneo due dei giovani programmer che hanno lavorato a **Watch Dogs**, l'ultima creazione della multinazionale francese, lanciata sul mercato a fine maggio e naturalmente tra le attrazioni dell'evento del 1° luglio.

Martedì 1° luglio, tra le 14.30 e le 19, il Cortile d'onore di Via Festa del Perdono 7 farà da sfondo a una kermesse che prevede: **postazioni di gioco** (con Watch Dogs, Assassin's Creed, SBK 14, Lone Wolf, In Space We Brawl, MotoGP e molti altri); **giocatori professionisti di League of Legends**; **esibizioni e performance di cosplayer**; **giochi dal vivo** (KaleidosGames); **mostre d'arte** (Neoludica Game Art Gallery, Event Horizon School of Digital Art Torino); **aree di orientamento** studenti pre immatricolazione e post laurea con focus sul settore videoludico; **speed dating for job** tra aziende e studenti di Informatica; **tavola rotonda su "Videogame, didattica e interdisciplinarietà"**.

Emilio Cozzi, vicedirettore di ZERO seguirà l'evento in live streaming sul canale youtube di Eurogamer <https://www.youtube.com/user/Eurogamer> e sul Portale Video UniMi <http://portalevideo.unimi.it>

New Game Designer 2014 è promosso da PONG - Playlab fOr inNovation in Games, il laboratorio di ricerca sui videogames dell'Università Statale di Milano e da AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani), in collaborazione con Politecnico di Milano, Milan Games Week, Ubisoft Milan, KaleidosGames, Game ART Gallery, La Tana dei Goblin Milano, Event Horizon school of digital art, UESM, Digital Tales.  
Media partner: Zero, Eurogamer.it.