

VIVO Design e LudoManiacs presentano:

Roma Game Design Days 2026 (RGDD_26)

ROMA Game Design Days nasce dall'idea che il gioco, oggi, rappresenti uno dei linguaggi culturali più complessi, trasversali e influenti del nostro tempo. Dietro ogni prodotto ludico, dal gioco da tavolo al gioco narrativo, dal gioco educativo all'esperienza interattiva, si intrecciano competenze differenti: scrittura, illustrazione, grafica, progettazione, produzione, pedagogia, matematica, storytelling, editoria, ricerca e divulgazione.

Eppure, nonostante la crescita costante del settore e il suo impatto culturale, economico e formativo, il prodotto ludico e le professionalità che lo rendono possibile rimangono spesso poco riconosciuti, frammentati o privi di uno spazio di dialogo strutturato con il mondo istituzionale, educativo e accademico.

Per questo nasce **ROMA Game Design Days**, un appuntamento dedicato alla cultura del progetto ludico contemporaneo che si svolgerà presso La Vaccheria, spazio simbolico di incontro tra produzione culturale, cittadinanza e innovazione. L'evento si propone come un luogo di confronto aperto tra professionisti del settore, studenti, istituzioni, scuole, università, editori, autori, artisti e pubblico, con l'obiettivo di raccontare il valore culturale e professionale del gioco e di chi contribuisce alla sua realizzazione.

ROMA Game Design Days non sarà soltanto un'occasione espositiva o divulgativa, ma un laboratorio di dialogo e costruzione di visione. Attraverso panel, incontri, tavole rotonde, workshop, momenti di networking e presentazioni di progetti, il pubblico potrà conoscere da vicino il lavoro delle molte figure coinvolte nella nascita di un prodotto ludico: game designer, narratori e storytellers, illustratori, editor, grafici, playtester, studiosi, educatori, divulgatori e professionisti dell'industria creativa.

In questo contesto verrà presentato ufficialmente il progetto **APL - Associazione per il Prodotto Ludico**, una realtà nascente con l'obiettivo di promuovere il riconoscimento culturale e professionale del comparto ludico, favorendo il dialogo tra professionisti, istituzioni, scuole e università. APL intende contribuire alla costruzione di un ecosistema più maturo e strutturato, capace di valorizzare le competenze del settore, incentivare percorsi formativi dedicati e creare occasioni di crescita per nuove generazioni di autori e professionisti.

La visione di **ROMA Game Design Days** è quella di fare di Roma un punto di riferimento nazionale per il pensiero progettuale legato al gioco, riconoscendolo come strumento culturale, educativo e creativo capace di generare innovazione, inclusione e nuove opportunità professionali. Un luogo in cui il gioco non venga considerato soltanto come intrattenimento, ma come espressione contemporanea di cultura, linguaggio interdisciplinare e patrimonio creativo condiviso.

CRONOPROGRAMMA

ROMA Game Design Days 2026

La cultura del gioco tra arte, professione e partecipazione

Spazio Culturale La Vaccheria
11 - 15 novembre 2026

ROMA Game Design Days è un evento dedicato alla cultura del progetto ludico contemporaneo, articolato in varie giornate in due blocchi in cui arte, formazione, sperimentazione e cittadinanza si incontrano per valorizzare il gioco come linguaggio culturale, creativo e professionale.

1. PRESENTAZIONE APL - ASSOCIAZIONE PER IL PRODOTTO LUDICO ETS

11 novembre 2026 (sala Liza, ore 18.00 -> 20.00)

APL – Associazione per il Prodotto Ludico nasce con l'obiettivo di valorizzare il gioco come espressione culturale e di rappresentare l'intera filiera che ne rende possibile la realizzazione. In occasione della sua presentazione ufficiale del 21 ottobre, APL si affianca alla mostra **Genesis/Gamesis**, che rende visibile il processo creativo dietro la nascita di un gioco e offre al pubblico uno sguardo inedito sul lavoro che trasforma un'idea in un prodotto culturale.

2. GENESIS/GAMESIS

Mostra tematica, 11 - 15 novembre 2026 (primo piano)

Per tutta la durata dell'evento, La Vaccheria ospiterà **“GENESIS/GAMESIS”**, una mostra dedicata all'immaginario e ai processi creativi del prodotto ludico.

L'esposizione racconterà il gioco attraverso:

- concept art,
- illustrazioni,
- materiali preparatori,
- prototipi,
- tavole narrative,
- studi grafici.

L'obiettivo della mostra è evidenziare il valore artistico e progettuale del gioco e rendere visibili le molte professionalità coinvolte nella sua realizzazione.

La mostra sarà aperta sia ai partecipanti dell'evento sia alla cittadinanza e alle scuole.

3. GAME FACTORY

Hackathon di Game Design a squadre, 11 - 13 novembre 2026 (Sala Liza, h. 10.00 -> 16.00)

Cuore creativo dei ROMA Game Design Days sarà **“Game Factory”**, un hackathon multidisciplinare dedicato alla creazione di prototipi ludici originali.

I partecipanti, organizzati in squadre composte da professionalità differenti, saranno chiamati a ideare e sviluppare un gioco partendo da un tema o challenge comune annunciata in apertura.

Ogni team potrà includere:

- game designers,
- autori,
- illustratori,
- grafici,
- storytellers.

Durante le tre giornate i gruppi lavoreranno allo sviluppo di:

- concept,
- meccaniche,
- direzione artistica,
- prototipo giocabile,
- presentazione finale.

L'hackathon sarà accompagnato da tutors e mentors provenienti dal settore professionale.

4. TALKS & PROFESSIONAL PANELS

Incontri con professionisti del settore 11 - 13 novembre 2026 (Sala Liza, h. 16.00 -> 19.00)

6+1 talks totali - 2 al giorno

Parallelamente all'hackathon si svolgerà un ciclo di incontri dedicati al mondo del prodotto ludico e alle professioni creative.

Ogni giornata ospiterà due talk con professionisti provenienti da:

- game design,
- editoria ludica,
- narrativa interattiva,
- illustrazione,
- pedagogia del gioco,
- accademia e ricerca,
- game development,
- divulgazione culturale.

Proposta struttura talks

11 novembre – Il gioco come linguaggio culturale

- *Ore 16.00 Talk 1: Perché il gioco è cultura: il prodotto ludico nel contemporaneo.*
- *Ore 17.30 Talk 2: Dentro un gioco: design dietro alla progettazione ludica.*

12 novembre – Professioni e progettazione

- *Ore 16.00 Talk 3: Narrazione, arte e design: Lore vs Meccanica.*
- *Ore 17.30 Talk 4: La Musica nel gioco: il ruolo della colonna sonora nelle fasi di sviluppo.*

13 novembre – Formazione e futuro

- *Tavola Rotonda: Crowdfunding: fotografia e stato di salute.*
- *Ore 16.00 Talk 5: Il gioco tra scuola, università e formazione.*
- *Ore 17.30 Talk 6: Gamification: quanto PA e Team Building ne beneficiano?*

Durante le giornate sarà inoltre presentato il progetto **APL – Associazione per il Prodotto Ludico**, dedicato alla valorizzazione culturale e professionale del settore.

5. CERIMONIA FINALE E PREMIAZIONE

Hackathon Awards, 13 novembre 2026 (h.19.00 -> 20.00)

La manifestazione si concluderà con la premiazione ufficiale dell'hackathon "Game Factory".

Alle ore 19.00 la giuria composta da professionisti del settore, partner culturali e rappresentanti istituzionali assegnerà riconoscimenti dedicati a:

- Scrittura
- Reparto ludico
- Illustrazioni
- Grafica
- Innovazione

La cerimonia finale rappresenterà non solo il momento conclusivo dell'evento, ma anche una celebrazione del valore del gioco come pratica culturale collettiva, capace di mettere in dialogo creatività, formazione e cittadinanza.

6. RGDD to the PEOPLE

Evento ludico aperto alla cittadinanza, 14 - 15 novembre 2026 (Sala Liza, h. 10.00 -> 18.00)

Nel fine settimana l'evento si aprirà pienamente alla città, trasformandosi in uno spazio ludico partecipativo dedicato a famiglie, appassionati, curiosi e nuovi pubblici.

La cittadinanza potrà:

- partecipare a sessioni di gioco guidate,
- scoprire diverse tipologie di giochi,
- incontrare autori e professionisti,
- prendere parte ad attività tematiche e dimostrative,
- provare in anteprima i prototipi sviluppati durante l'hackathon.

Uno degli elementi centrali sarà la **play area dedicata ai giochi creati durante "Game Factory"** in cui il pubblico potrà testare i prototipi dell'hackaton e contribuire alla loro valutazione attraverso una **votazione popolare**.

Saranno inoltre coinvolti game designers esterni al progetto "Game Factory" che presenteranno i propri **progetti in fase di playtest**, favorendo un incontro virtuoso tra processo creativo e partecipazione pubblica: gli autori potranno testare e affinare i propri prodotti, mentre la cittadinanza avrà accesso a esperienze ludiche originali e inedite.

L'obiettivo è trasformare il cittadino da semplice spettatore a partecipante attivo del processo creativo.