



MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

GAME JAM – VOLO UT SIS!

ANAGRAFICA

Codice meccanografico	VAIS003001
Nome Istituto	ISIS Città di Luino C. Volonté

DOCENTE REFERENTE	
Nome, cognome	Stefano Del Vitto
e-mail	delvitto.stefano@isisluino.net

CAPOGRUPPO	
Nome, cognome	Lorenzo Mona
e-mail	lorenzomona2004@gmail.com

(aggiungere righe se necessario)

TEAM	Nome Cognome	classe	e-mail
PROJECT MANAGER	Lorenzo Mona	5AE	lorenzomona2004@gmail.com
PROGRAMMATORE	Andrea Bonari, Matteo Porrini Cattò,	5AI	bonariandrea04@gmail.com matteoporrinicato@gmail.com
ARTISTA VISUALE	Lorenzo Mona, Simone Pezzini	5AE	lorenzomona2004@gmail.com spezzini59@gmail.com
AUDIO DESIGNER	Lorenzo Mona	5AE	lorenzomona2004@gmail.com
GAME & NARRATIVE DESIGNER	Andrea Bonari, Matteo Porrini, Lorenzo Mona, Simone Pezzini	5AI, 5AE	bonariandrea04@gmail.com matteoporrinicato@gmail.com lorenzomona2004@gmail.com



			spezzini59@gmail.com
TESTER	Andrea Bonari, Simone Pezzini	5AI, 5AE	bonariandrea04@gmail.com spezzini59@gmail.com

PROGETTO

NOME DEL GRUPPO	VOLOnTE
TITOLO DEL GIOCO	<i>CLIMATE EXCHANGE</i>
Personaggio/i scelto/i e motivazione	<p>BARACK OBAMA (<i>Honolulu 4 agosto 1961</i>) è stato Presidente degli Stati Uniti per due mandati dal 2009 al 2017 e prima persona di origini afroamericane a ricoprire tale carica, nel 2009 ha ricevuto il Premio Nobel per la pace: <i>“per i suoi sforzi straordinari volti a rafforzare la diplomazia internazionale e la cooperazione tra i popoli”</i>.</p> <p>Le politiche ambientali hanno avuto importante spazio nell’agenda del Presidente: dal sostegno alla green economy (ARRA) alla creazione della più grande riserva marina (Pacific Remote Islands Marine National Monument (PRIMNM), alle leggi per la protezione di aree naturali (California Coastal National Monument e Papahānaumokuākea Marine National Monument), alla tutela del suolo pubblico e incentivazione di aree verdi. Il 44° Presidente degli USA ha inoltre sostenuto il Clean Power Plan.</p> <p>Nel 2015 Barack Obama boccia la costruzione di Keystone XL, dichiarando che “portare avanti questo progetto avrebbe minato in modo significativo la nostra capacità di continuare a essere una guida nella lotta al cambiamento climatico”.</p> <p>L’impegno di Obama continua anche da ex Presidente come sintetizza in un tweet prima del suo arrivo in Scozia per partecipare alla Conferenza delle Nazioni Unite sui cambiamenti climatici del 2021: <i>“Cinque anni fa, l’accordo di Parigi è entrato in vigore. Parigi ha fornito un quadro importante nella lotta al cambiamento climatico, ma non è bastato. Ecco perché a Glasgow parlerò della strada da percorrere e di ciò che i giovani in particolare possono fare per aiutare”</i>.</p> <p><i>“Il tempo per fare qualcosa sta davvero scadendo. E non siamo ancora per nulla vicini agli obiettivi che ci eravamo posti... Voglio anche condividere un consiglio che mi diede mia madre quando ero arrabbiato o deluso: non lamentarti solo, attivati e cambia cosa merita di essere cambiato... ci sono tante Grete da tutto il mondo e io le incontrerò. Però bisogna tramutare</i></p>

PROGETTO SI SCUOLA IMPRESA FAMIGLIA

Sito: www.progettosi.eu

Facebook: <https://www.facebook.com/ProgettoSiScuolaImpresaFamiglia>

YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UC9QlwnErGhsJDqDibVQX3w>

E-mail: progettosi@fondazionecariplo.it



	<p><i>quest'ansia in azioni costruttive".</i></p> <p>La vicenda biografica, l'impegno per una politica ambientale ambiziosa e soprattutto queste affermazioni hanno colpito il gruppo di lavoro, facendo ricadere la "scelta" del personaggio su B. Obama, raccogliendo l'invito di tramutare l'interesse per il dibattito sul cambiamento climatico in un'azione costruttiva come la realizzazione di un gioco che, coinvolgendo per primi noi nel progettarlo e costruirlo, possa diventare uno strumento di svago formativo, un momento di relax e di riflessione.</p> <p>Con i docenti abbiamo poi pensato di utilizzarlo in altre classi dell'Istituto come strumento di peer to peer: spunto per un approfondimento e riflessione sulle tematiche ambientali e anche sull'efficacia delle competenze acquisite nelle materie professionalizzanti per partecipare al dibattito culturale.</p>
Tool usati (per la programmazione, le immagini, le musiche...)	UNITY, VISUAL STUDIO CODE, VISUAL STUDIO, ASEPRITE, FIRST ORDER MOTION MODEL, DAVINCI RESOLVE.

DESCRIZIONE DEL GIOCO E DELLE FASI DI PROGETTAZIONE

Il discorso di Barack Obama in occasione di Cop26 anticipa l'inizio del gioco e induce a una riflessione sulle tematiche relative al cambiamento climatico.

Il gioco si sviluppa in un futuro distopico dove un giocatore si immedesima in un personaggio che deve affrontare le drammatiche conseguenze di una variazione climatica incontrollata, rappresentate da un ambiente desertico e da una zona sommersa dalle acque.

Il giocatore, a seguito della imminente distruzione del suo villaggio, si muove alla ricerca di un luogo per costruire un nuovo insediamento procedendo in diversi ambienti, sfruttando le meccaniche offerte dal mondo di gioco.

La movimentazione degli oggetti presenti nel puzzle consente l'accesso a nuovi percorsi e a nuovi scenari.

Il giocatore incontra, sul finale, lo stesso Obama che gli indica un misterioso DVD che, nell'ascolto, ripropone i passi significativi del suo discorso sul cambiamento climatico; ma tutti i suoi consigli sono stati disattesi. Il giocatore comprende che la situazione è irreversibile, non vi è più soluzione alla sua ricerca.

La conclusione del gioco è drammatica, tuttavia "il giocatore", astraendosi dal personaggio, acquisisce la consapevolezza che nel suo presente tutto è ancora possibile ... contrastare il cambiamento climatico mettendo in pratica le indicazioni di Obama.

Il gioco può essere classificato come puzzle serious game.

Partendo dalle meccaniche di gioco abbiamo, passo dopo passo, costruito la parte narrativa.

La scelta di utilizzare UNITY, nonostante la sua difficoltà e il tempo a nostra disposizione, è nata dalla volontà di compiere un primo passo significativo per maturare competenze nello



sviluppo di successive, più complesse, applicazioni grafiche.

Le fasi di progettazione hanno compreso:

1. brainstorming sulla tematica (variazioni climatiche) e meccanica principale (scambi tra diversi scenari)
2. scelta del personaggio che meglio si adattava ai temi sviluppati nel gioco
3. definizione della meccanica di gioco nei differenti scenari
4. sviluppo del progetto: coding, grafica (pixel art), play testing e audio design
5. correzione bug, polishing del gioco