



REGOLAMENTO GAME JAM

VOLO ut SIS!

INIZIATIVA A SOSTEGNO DEL PROGETTO SI - SCUOLA IMPRESA FAMIGLIA

CONTESTO

Il Progetto SI – Scuola Impresa Famiglia è un’iniziativa promossa e finanziata da Fondazione Cariplo nel 2018, con il coinvolgimento di Fondazione Politecnico in qualità di *performing partner*, che intende incentivare l’innovazione dei percorsi formativi dei futuri diplomati, improntandoli a una logica digitale e coerente con i principi della “quarta rivoluzione industriale”. Grazie allo sviluppo delle cosiddette “tecnologie abilitanti” e alla nascita di nuove interazioni tra diverse tecnologie, infatti, importanti cambiamenti stanno toccando il mondo del lavoro e l’organizzazione delle fabbriche. Il Progetto SI rappresenta uno strumento di collaborazione che vuole stimolare l’avvicinamento ed il dialogo tra gli Istituti tecnici e le realtà imprenditoriali e professionali del territorio. È, infatti, fondamentale che le future generazioni di diplomati dispongano di tutte le competenze necessarie per padroneggiare le tecnologie abilitanti di Industria 4.0 e possano essere promotori di una nuova visione dei rapporti tra la scuola e il mondo delle imprese. Grazie al supporto di oltre 30 aziende leader del settore 4.0, sono stati fino ad oggi investiti 2,8 milioni di euro a beneficio di 100 Istituti tecnici delle province lombarde, di Novara e Verbania ad indirizzo meccanico, elettronico e informatico. Inoltre, è in corso l’estensione del progetto con nuovi Istituti tecnici coinvolti che presentano l’indirizzo agrario, agroalimentare e agroindustria.

Negli anni il Progetto SI si è arricchito:

- nel 2019, è stato organizzato il concorso SI_Fabbrica. L’obiettivo è stato quello di proseguire il percorso di crescita intrapreso con il Progetto SI-Scuola Impresa Famiglia. L’intento è quello di mettere a sistema le strumentazioni donate e le conoscenze acquisite dai docenti.
- nel 2020, grazie anche alla collaborazione con il CREA di Lodi, si è decisa l’estensione della progettualità a 17 Istituti Tecnici ad indirizzo “Agraria, Agroalimentare e Agroindustria” statali e paritari presenti in Lombardia e nella provincia di Novara.
- Nel 2021 il bando DIGITA.R.SI ha chiesto a tutti gli istituti tecnici del settore tecnologico del territorio di competenza di Fondazione Cariplo, di presentare un progetto da finanziare che avesse l’obiettivo di integrare le tecnologie nelle metodologie di insegnamento con il duplice obiettivo di rendere sempre più



efficiente e realizzabile la fruizione della didattica digitale e di “remotizzare” l’attività laboratoriale anche al di fuori dell’ambiente scolastico.

La Game Jam “Volo Ut Sis!” nasce con l’obiettivo di creare networking tra tutti gli Istituti che negli anni hanno aderito al Progetto SI. Sarà un evento online nel quale i partecipanti potranno, con l’aiuto di esperti, progettare e realizzare dei videogiochi, imparando a conoscere e utilizzare gli strumenti necessari.

I videogiochi migliori in termini di originalità, creatività, storytelling saranno premiati durante l’evento finale con l’offerta di formazione/strumentazione.

Per partecipare non è necessaria una preparazione informatica pregressa. Servono soprattutto la capacità di lavorare in gruppo e di saper attivare, con il supporto dei docenti, il pensiero creativo. Tutti potranno mettere in campo i propri talenti: dalla musica al disegno, dalla grafica al sound design, dalla scrittura alla sceneggiatura... e anche coding.

Art. 1) OGGETTO

La Game Jam Volo ut Sis! è una iniziativa promossa da Fondazione Cariplo e Fondazione Politecnico di Milano, in qualità di *performing partner* con il supporto di Synesthesia Academy, “scuola” specializzata nell’erogazione di corsi in ambito digitale.

L’obiettivo è quello di realizzare, con le tecnologie proposte dagli esperti, un videogioco il più possibile originale e che contenga un messaggio significativo. L’idea è quella di ispirarsi a quei giochi capaci di spingere i fruitori a mettersi nei panni dei personaggi e a provare le loro emozioni facendo leva sull’empatia del giocatore. In questo caso, infatti, l’esperienza ludica è pensata per far vivere una vera e propria esperienza emotiva. Mettersi nei panni dell’altro, provare le sue emozioni, cercare di capire cosa stia provando e condividere le proprie esperienze emotive dando loro un nome, sono tutti elementi che possono promuovere l’intelligenza emotiva. Partendo quindi dalla storia di un personaggio a scelta tra quelli proposti (Allegato A), i giocatori dovranno individuare degli snodi cruciali nelle loro biografie e ideare un videogioco che li trasporti nel “che cosa succederebbe se...?”, partendo da ipotesi anche estreme ed esplorando le conseguenze, ampliando lo sguardo fino a comprendere opportunità, risultati o soluzioni altrimenti impensabili.

I giochi ideati con questo processo spingeranno chi li userà a riflettere sulla propria



storia personale, e a capire che stiamo vivendo in uno dei molti modi possibili, oltre che in uno dei molti mondi possibili.

Art. 2) MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione alla Game Jam è libera e gratuita.

Sono ammessi all'iniziativa tutti gli Istituti Tecnici del settore tecnologico della Lombardia e delle province di Novara e Verbania-Cusio-Ossola che hanno aderito alle iniziative del Progetto SI – Scuola Impresa Famiglia.

Gli Istituti possono partecipare come segue:

1. formare dei gruppi di lavoro coordinati da un docente (per gruppi di lavoro si intendono: intere classi; più gruppi per classe; gruppi formati da studenti di classi differenti. Il numero ideale per ciascun gruppo varia da un minimo di 3 persone a un massimo di 6, ma se si partecipa con intere classi, ci saranno dei sottogruppi con mansioni specifiche).
2. Iscrivere alla piattaforma Zoho backstage ([link](#)) entro il 24 ottobre 2022.
3. Partecipare obbligatoriamente ai tre momenti formativi online in cui gli esperti di Fondazione Politecnico di Milano e Synesthesia spiegheranno nel dettaglio le modalità, gli strumenti e gli obiettivi della Game Jam Volo ut Sis!
4. Utilizzare i software suggeriti o concordati con gli esperti per progettare e realizzare i giochi (dagli storyboard ai diagrammi di flusso fino a immagini, suoni e coding).
5. Consegnare i videogiochi entro il 24 novembre 2022 ore 23:59, caricandoli nella piattaforma per la gestione della Game Jam predisposta dal Progetto SI (i dettagli saranno forniti durante i tre appuntamenti formativi).
6. Partecipare all'evento finale del 30 novembre dove saranno proclamati i videogiochi vincitori selezionati da una giuria di esperti.

Ogni progetto, oltre alla componente studentesca, deve prevedere la presenza di almeno un docente in qualità di referente.

Non ci sono vincoli al numero di progetti che ogni Istituto o gruppo di Istituti può presentare.

I progetti devono essere caricati direttamente dai soggetti proponenti nella piattaforma predisposta per la gestione della Game Jam (i dettagli saranno forniti durante i webinar formativi).



Art. 3) OBIETTIVI E INCONTRI FORMATIVI

Sotto la guida degli esperti, i gruppi partecipanti dovranno realizzare dei videogiochi funzionanti, il più possibile originali e dai contenuti attinenti al tema.

Per consentire a tutti gli istituti partecipanti di organizzare il lavoro, le tappe saranno cadenzate secondo il seguente calendario, che comprende tre incontri formativi e un momento di premiazione finale.

- *24 ottobre - 16:00-18:00 - Incontro formativo 1 - Le basi del gaming.*
- *26 ottobre - 16:00-18:00 - Incontro formativo 2 - Approfondimenti di game design.*
- *3 novembre - 16:00-18:00 - Incontro formativo 3 - Giocare per imparare e divertirsi / Partenza game jam.*
- *16 novembre - 16.00-18.00 - Sportello di supporto con esperti*
- *24 novembre - ore 23.59 - Consegna del videogioco.*
- *30 novembre - Evento finale con premiazione nelle diverse categorie (vedi Art. 8).*

Art. 4) FASI DI SVOLGIMENTO DEL CONCORSO E PERCORSO FORNITO A SUPPORTO

Il programma si articola nelle seguenti fasi e tempistiche:

- i. **Presentazione del concorso:** saranno contattati gli istituti (via telefono, mail, newsletter, sito di progetto, profilo Facebook) e resi noti i termini entro cui effettuare l'iscrizione nel portale sul sito di Progetto SI. Contestualmente sarà comunicato il calendario definitivo della Game Jam.
- ii. **Incontri formativi:** nel mese di ottobre si terranno gli incontri formativi per imparare le basi dello sviluppo dei videogiochi e gli strumenti che potranno essere utilizzati. Nei webinar sarà anche spiegato il funzionamento della piattaforma web che utilizzeremo per partecipare alla Game Jam.
- iii. **Deadline:** il termine ultimo per la raccolta dei progetti è il 24 novembre 2022 ore 23:59.
- iv. **Premiazione:** il 30 novembre 2022 ci sarà l'evento online di



premiazione dei migliori progetti.

Art. 5) COMMISSIONE VALUTATRICE

A presidio delle finalità del concorso e dell'osservanza del Regolamento è costituita una Commissione valutatrice.

La Commissione sarà composta da un minimo di 5 fino ad un massimo di 7 componenti.

È compito della Commissione procedere alla valutazione dell'ammissibilità dei progetti presentati dai candidati e alla determinazione dei vincitori di ciascuna categoria di cui all'Art 8.

La Commissione si riserva la facoltà di coinvolgere esperti indipendenti che la supporteranno nell'identificazione dei migliori progetti presentati.

Il giudizio della Giuria è insindacabile.

Art. 6) CRITERI DI VALUTAZIONE

La game jam di VOLO ut SIS! affronterà alcune tematiche, che saranno esplicitate al momento del lancio. Tra queste, chiediamo sin d'ora, che i progetti aderiscano alle tematiche trasversali di Progetto SI – Scuola Impresa Famiglia, legate alla **sostenibilità** e **l'energia**, in un'ottica di proattività e di cambi di comportamento virtuosi (es. temi legati ad Agricoltura 4.0, risparmio energetico, etc...);

I giochi progettati dai partecipanti, prenderanno spunto dalle biografie di personaggi (vd. Allegato A) e dovranno, in un'ottica di serious gaming (o gioco applicato), avere dei portati formativi per i giocatori.

Inoltre, la selezione dei progetti vincitori avverrà sulla base dei seguenti criteri:

- i. Coerenza del progetto proposto con le finalità della Game Jam Volo ut SIS!.
- ii. Capacità creativa e originalità
- iii. Capacità narrativa
- iv. Complessità tecnica: la valutazione riguarderà la difficoltà complessiva del progetto con riguardo al problema, soluzione/i proposte, realizzazione del dimostratore.
- v. Capacità di integrare diverse competenze e di lavorare in team.



La Commissione assegnerà un punteggio per ciascun criterio su una scala da 1 a 10 punti. A pari punteggio, prevale il progetto ritenuto maggiormente coerente con le finalità dell'iniziativa.

ART.7) TECNOLOGIE DA UTILIZZARE

Tutti i gruppi partecipanti potranno utilizzare qualsiasi strumento che permetta lo sviluppo del prodotto videoludico.

A questo link (<https://globalgamejam.org/jammer-resources>) si trovano un insieme di risorse interessanti (motori di gioco, programmi, risorse grafiche e audio).

Occorrerà scaricare i vari software individuando quello che possa essere utile. Gli incontri formativi serviranno per guidare nella scelta degli strumenti migliori per riuscire a sviluppare al meglio la tipologia di gioco.

A voi un esempio di elenco di strumenti che potrete utilizzare per il progetto e di cui parleremo nei nostri incontri:

- Twine (<https://twinery.org/>)
- Ren'Py (<https://renpy.org/>)
- Construct 3 (<https://www.construct.net/en>)
- GDevelop (<https://gdevelop.io/>)
- Unity 3D (<https://unity.com/>)

Art. 8) PREMI

I premi saranno assegnati come segue:

- Miglior videogioco
- Miglior aspetto artistico
- Idea più originale
- Migliore narrazione (storytelling)

Il premio verrà assegnato sotto forma di dotazione didattica per l'implementazione o il miglioramento di un laboratorio scolastico, sotto forma di corsi formativi, stage presso aziende ed altre premialità a carattere *educational*.



La giuria si riserva la facoltà, in caso di reperimento di ulteriori risorse, anche da parte di soggetti terzi, di valutare l'assegnazione di eventuali premialità aggiuntive a favore di progetti maggiormente meritevoli.

ART 9) CONTENUTI AUTORIZZATI

L'adesione alla iniziativa e l'invio della documentazione del progetto implica l'accettazione di tutte le norme e procedure esposte in questo Regolamento, pena la decadenza dal concorso stesso.

Con l'accettazione del presente Regolamento, gli Istituti, per conto dei partecipanti, dichiarano di possedere tutte le facoltà, i diritti e le autorizzazioni necessarie alla presentazione dei progetti e che l'utilizzo e la presentazione da parte dei gruppi dei progetti non costituisce violazione, appropriazione indebita o inosservanza del diritto d'autore, del marchio, brevetto, diritto alla pubblicazione o alla privacy, o qualsiasi altro diritto di proprietà di qualsiasi persona fisica e/o giuridica.

ART 10) DIVULGAZIONE DEI PROGETTI

Fondazione Cariplo e Fondazione Politecnico di Milano sono autorizzati a divulgare agli organi di stampa, o pubblicare liberamente tutti i progetti ricevuti, i nomi degli autori (docenti e studenti) e il nome dell'Istituto di appartenenza, senza che questi ultimi possano rivendicare nulla a riguardo.

ART 11) TRATTAMENTO DEI DATI

I dati anagrafici rilasciati all'atto della partecipazione alla Game Jam e gli ulteriori dati che saranno forniti nel corso della competizione medesima, compresi quelli relativi all'immagine ripresa nei video e nelle fotografie, saranno trattati da Fondazione Cariplo – quale Titolare del trattamento – e da Fondazione Politecnico di Milano – quale terzo responsabile del trattamento – nel rispetto delle disposizioni di cui al D.lgs. n. 196/2003, come novellato dal D.lgs. 101/2018, e al Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR), conformemente a quanto indicato nell'informativa disponibile al seguente link <https://progettosi.eu/privacy/>.

Scrivendo all'indirizzo e-mail privacy@fondazionecariplo.it, i partecipanti in ogni momento potranno esercitare i diritti di cui agli artt. 15 e seguenti del GDPR.

I dati di minori saranno raccolti dalle scuole in quanto responsabili del loro trattamento dei dati.



ART 12) CODICE DI CONDOTTA

Questa parte del documento è basata sulle politiche inclusive e il codice di condotta della Global Game Jam, il più importante evento mondiale di questo tipo (<https://globalgamejam.org/inclusiveness-policy-and-code-conduct>).

L'evento si concentra sul riunire le classi partecipanti attraverso la collaborazione, l'innovazione e la sperimentazione e la piattaforma web è lo strumento per mettere in pratica questo spirito. Ci impegniamo a fornire un ambiente amichevole, sicuro e accogliente per tutt*. Nessun atteggiamento discriminatorio sarà tollerato e ci riserviamo il diritto di rifiutare e/o rimuovere contenuti basati su questi principi. Incoraggiamo ambienti inclusivi e accoglienti in tutti i nostri eventi. Incoraggiamo un'attività libera e aperta dove la creatività non dovrebbe conoscere censure e speriamo che tutti i partecipanti esercitino le loro libertà creative.

Ci aspettiamo anche che la stessa considerazione e rispetto siano applicati ai giochi e ai contenuti creati.

Comportamento inaccettabile

I comportamenti e contenuti inaccettabili includono: discorsi o azioni intimidatorie, moleste, abusive, discriminatorie, dispregiative o degradanti da parte di qualsiasi partecipante o all'interno dei videogiochi creati.

Le molestie includono: commenti verbali o scritti dannosi o pregiudizievole relativi a sesso, orientamento sessuale, età, abilità, aspetto, etnia, origine nazionale, cittadinanza, stato socioeconomico o religione; intimidazione deliberata, stalking o pedinamento; fotografie o registrazioni moleste; interruzione prolungata di conferenze o altri eventi; contatto fisico inappropriato e attenzioni sessuali indesiderate.

Conseguenze di un comportamento inaccettabile

Chiunque venga invitato a interrompere un comportamento inaccettabile è tenuto a conformarsi immediatamente.

Se un membro della comunità si impegna in un comportamento inaccettabile, gli organizzatori della Game Jam possono prendere provvedimenti per fermare il comportamento inaccettabile, fino ad includere un divieto temporaneo o un'espulsione permanente dall'evento seguito dalla comunicazione ufficiale dell'organizzazione.

ART 13) LIBERATORIA

Con la partecipazione alla Game Jam, gli Istituti e i gruppi partecipanti manlevano Fondazione Cariplo e Fondazione Politecnico di Milano da qualsiasi responsabilità e rinunciano a qualsiasi tipo di azione legale legata a rivendicazioni, costi, danni,



perdite o pregiudizi di qualsiasi genere derivanti da Game Jam Volo ut Sis!, sia in base alla disciplina contrattuale, sia a quella legale o qualsiasi altra garanzia disciplinata o altrove prevista.

ART 14) COMUNICAZIONI

Per ogni chiarimento è possibile contattare i referenti del concorso tramite mail ai seguenti indirizzi:

- progettosi@fondazionecariplo.it;
- camillaandrea@fondazionecariplo.it;
- daniela.monaco@fondazione.polimi.it.

Fondazione Cariplo si riserva sin d'ora la facoltà, ove lo ritenesse opportuno, di modificare le modalità di presentazione delle candidature, di prorogare uno o più dei termini di consegna e presentazione delle domande. In questo ultimo caso, verrà data tempestiva comunicazione mediante avviso attraverso tutti i nostri canali.

Qualsiasi comunicazione o modifica al presente regolamento (a titolo esemplificativo ma non esaustivo: date, luoghi degli eventi, ...) saranno inoltre comunicate via mail agli Istituti partecipanti.

14) NATURA DELLA FONDAZIONE ED EFFICACIA DEL REGOLAMENTO

La Fondazione Cariplo è una fondazione di origine bancaria ai sensi della Legge 23 dicembre 1998, n. 461, e del Decreto legislativo 17 maggio 1999, n. 153; la Fondazione è una persona giuridica privata, dotata di piena autonomia gestionale. Nello svolgimento delle proprie attività istituzionali e per la selezione delle migliori iniziative, la Fondazione adotta inviti volti a sollecitare la presentazione di progetti; tali inviti non integrano bandi e non originano procedure di rilievo pubblicistico.

L'adesione all'invito a concorrere alla Game Jam Volo ut Sis! implica accettazione di tutte le condizioni di cui al presente Regolamento e agli allegati; le richieste formulate sono vincolanti per gli Istituti sino al completamento della procedura di selezione.

È facoltà della Fondazione, ove i progetti pervenuti siano ritenuti non adeguati, non assegnare alcun premio; nessun indennizzo sarà dovuto dalla Fondazione agli Istituti che abbiano aderito all'invito.



ALLEGATO A

VOLU UT SIS! – BIOGRAFIE

Qui di seguito i nomi dei personaggi a cui ispirarsi per costruire l'esperienza ludica. I concorrenti dovranno studiare la biografia del personaggio selezionato per costruire il videogioco:

1. HEDY LAMARR – La diva geniale che inventò il WI-FI
2. ZAHA HADID – “There are 360 degrees, so why stick to one?”
3. FRIDA KALO – Lo spazio del corpo
4. FERZAN OZPETEK
5. LADY GAGA
6. SANDRO PERTINI
7. LETIZIA BATTAGLIA
8. SAMANTHA CRISTOFORETTI
9. BLANCO: energia e lockdown
10. LAURA PAUSINI
11. CHIARA FERRAGNI - FEDEZ
12. KATHERINE JOHNSON
13. MARIA MONTESSORI
14. ELON MUSK
15. LEONARDO DI CAPRIO
16. ESCHER: L'artista dell'infinito matematico
17. ANNA POLITOVSKAJA
18. SIMONE BILES
19. VIRGINIA WOLF
20. LOZEN
21. REGINA ELISABETTA II
22. EVITA PERON
23. GRACE HOPPER
24. JULIA CHILD
25. MARIE CURIE
26. NINA SIMONE
27. TAMARA DE LEMPICKA
28. STEVE JOBS
29. CARLA FRACCI
30. ANGELA MERKEL
31. BEYONCE'
32. OPRAH WINFREY
33. ELSA SCHIAPPARELLI
34. MARIA LAI



35. STEPHEN KING
36. GRACE JONES
37. TONYA ARDING
38. VEUVE CLIQUOT
39. IPAZIA D'ALESSANDRIA
40. ARTEMISIA GENTILESCHI
41. BEBE VIO
42. JM BARRIE
43. J.R.R TOLKIEN
44. HUA MULAN
45. MARIA L'ERBA
46. TROTULA (DE RUGGIERO)
47. LAURA BASSI VERATTI
48. MARGHERITA HACK
49. RITA LEVI MONTALCINI
50. GRETA THUNBERG
51. ALAN TURING
52. MARK ZUCKERBERG
53. GUGLIELMO MARCONI
54. ROSALIND FRANKLIN
55. FABIOLA GIANOTTI
56. NELSON MANDELA
57. JOSHUA WONG
58. RACHEL CARSON
59. ALBERT EINSTEIN
60. SARA SEAGER – Definita dalla NASA “Indiana Jones astronomico”
61. MARYAM MIRZAKHANI
62. LEONARDO DA VINCI
63. MARGHERITA HACK
64. MAE C. JEMISON
65. NIKOLA TESLA
66. ADA LOVELACE
67. GRACE MURRAY HOPPER
68. HELEN KELLER
69. STEPHEN HAWKING
70. BARAK E MICHELLE OBAMA
71. CHE GUEVARA
72. ALDA MERINI
73. LOUIS BRAILLE
74. HENRY FORD



75. JOSEPHINE COCHRANE
76. ELIZABETH MAGIE PHILLIPS – PRIMA GAME DESIGNER
77. SOPHIE WILSON
78. JOHANN GUTENBERG
79. MARIA TELKES
80. SHIRLEY JACKSON
81. KAREN SPARK JONES
82. SARLA THUKRAL
83. RADIA PERLMAN
84. WILLEM VAN GOGH
85. CLAIR PATTERSON – Il geochimico americano che incidentalmente scoprì gli effetti del piombo tetraetile sull'atmosfera
86. BTS
87. KIM JONG UN
88. COCO CHANEL