



Game Jam “Game for Future”

Seminar on digital competences in gaming education for young people and volunteers –

Seminario su competenze digitali e gaming education per giovani e volontari

L’Agenzia Nazionale per i Giovani organizza, nell’ambito delle attività del Corpo Europeo di Solidarietà, **una Game Jam**, un seminario interattivo volto a promuovere la valorizzazione delle competenze digitali e l’educazione attraverso nuove metodologie, accompagnato da una maratona di 48 ore, in cui sarà pianificato, progettato e creato un **applied game**, ovvero un prodotto educativo fruibile dai giovani e/o da tutti coloro che si interfacciano con il mondo giovanile (youth workers, educatori...) avente come tema la sostenibilità ambientale e i cambiamenti climatici, tematica attualmente molto sentita dai giovani a livello nazionale e internazionale.

Per applied game si intende una tipologia di videogioco che sia progettato avendo una finalità principale diversa dal semplice intrattenimento. L’aggettivo “applied” si riferisce appunto all’utilizzo di questi videogiochi in altri settori, come strumento di supporto per attività che spaziano dall’educazione alla valorizzazione del patrimonio culturale, dalla ricerca scientifica alla tutela della salute, dalla difesa alla politica, dalla gestione dei rischi alla pianificazione urbanistica, passando per innumerevoli altri campi di applicazione di rilevanza sociale.

OBIETTIVI

Obiettivo generale: analizzare il processo creativo adatto allo sviluppo di competenze digitali e pedagogiche ad esse legate nell’ambito della **gaming education** e favorire lo scambio tra professionisti e volontari provenienti da diversi settori.

Obiettivi specifici: promuovere l’acquisizione di nuove competenze utili a supportare la partecipazione dei giovani, promuovere la **riflessione sui temi della sostenibilità ambientale**, dei cambiamenti climatici, di modelli di sviluppo alternativi, e sul ruolo dei giovani in questo senso, all’interno di un contesto creativo in cui i giovani partecipanti interagiscano attraverso le modalità della **peer education e dell’apprendimento non formale**. Attraverso il format della Game Jam si intende anche favorire la creazione di nuove reti di giovani sensibili ai temi in oggetto e attivi nello sviluppo di risposte digitali alle grandi questioni della nostra era.

OGGETTO

L’output della Game Jam avrà la forma di prototipo giocabile di videogioco completo, ovvero un prodotto con finalità educative e di sensibilizzazione, di core loop e core mechanic, ovvero di produzioni in cui, nonostante il tempo limitato a disposizione, siano ben chiari l’elaborazione e lo sviluppo del tema attraverso l’ossatura della struttura di gioco.

Nello spirito di condivisione della Game Jam, i prototipi verranno rilasciati sotto licenza Creative Commons e potranno essere distribuiti sui canali web e social dei promotori e partner (Agenzia Nazionali per i Giovani, RomeVideogameLab e Green Me).

DESTINATARI

La Game Jam intende coinvolgere **50 giovani, tra 18 e 30 anni**, con background diversificati e con diverse competenze, che costituiranno poi dei team, ognuno dei quali costituito da un massimo di 6 membri.

Al fine della buona riuscita del processo creativo, i team includeranno diversi ruoli, che corrispondono ai diversi profili per candidarsi a partecipare:

- **Youth Workers/Educatori**

Professionisti con esperienza nel campo dell'animazione sociale e dell'educazione in senso ampio e cross-settoriale, che lavorano con i giovani e sui temi di interesse dei giovani e che si occupano di partecipazione e di inclusione sociale.

- **Programmatori**

Competenze di Unity, Unreal, Game Maker o altri engine di sviluppo.

- **Game Designer e Sceneggiatori**

Ideazione concept, progettazione di meccaniche, level design o storytelling.

- **Artisti 2D/3D**

Realizzazione di concept art, spritesheet, background, modellazione, rigging, animazione

- **Musicisti e Sound Designer**

Composizione di tracce audio e realizzazione di effetti sonori

- **Attivisti / Esperti di tematiche ambientali**

Esperienza in studi e iniziative sui cambiamenti climatici

COME PARTECIPARE

Per candidarsi è necessario compilare l'**application** al link <http://bit.ly/games4future>

Ogni candidato può sottoporre una sola candidatura, riferita ad uno dei ruoli sopraindicati.

Le candidature vanno inviate entro e non oltre le ore 12 del 17 marzo 2020.

Dopo la deadline per la candidatura, una Commissione formata da un rappresentante dell'Agenzia Nazionale per i Giovani e dal direttore della Game Jam provvederà a selezionare i partecipanti della Game Jam.

Si informa che 3 partecipanti verranno individuati specificatamente dall'ANG all'interno del progetto di cooperazione transnazionale Citizenship Reloaded, che si terrà a Roma dal 16 al 21 marzo 2020.

I risultati della selezione saranno resi pubblici entro e non oltre il 30 marzo 2020 sulle pagine www.agenziagiovani.it e www.romevideogamelab.it.

LUOGO E DURATA DELLA GAME JAM

La Game Jam sarà organizzata nel Teatro Uno degli Studi di Cinecittà in via Tuscolana 1055 - Roma nell'ambito del Festival Rome Video Game Lab che si svolgerà dal 17 al 19 aprile 2020 (in allegato il programma).

I partecipanti saranno impegnati da venerdì 17 aprile alle ore 10 a domenica 19 aprile alle ore 14.

L'Istituto Luce Cinecittà metterà a disposizione dei team all'interno del Teatro Uno un'area di lavoro attrezzata con tavoli e sedie, wi-fi, monitor e un'area relax che ospiterà i partecipanti anche per il riposo notturno.

I costi di vitto e alloggio sono coperti interamente dall'organizzazione, mentre i costi di viaggio verranno rimborsati dall'Agenzia Nazionale per i Giovani, nell'ambito del Programma Corpo Europeo di Solidarietà.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO

I partecipanti sono convocati per il primo giorno di RomeVideogameLab, venerdì 17 aprile 2020, alle ore 10 presso il Teatro Uno degli Studi di Cinecittà.

Il coordinatore della Game Jam provvederà a istruire i partecipanti sulle modalità di svolgimento e a formare i team.

I team lavoreranno per circa 48 ore supportati dal coordinatore e da 3 mentor.

La mentorship dell'iniziativa è affidata a Steam Factory – Creative Team, team consolidato di artisti freelancer professionisti negli ambiti del game e visual development, specializzati nella creazione di giochi con tematiche sociali e culturali. Nel 2019 è uscita la loro ultima produzione: Hatesick, un videogioco sul discorso d'odio realizzato per Amnesty International Italia.

Il termine della Game Jam è previsto per domenica 19 aprile alle ore 11. A seguire una giuria designata comunicherà il progetto vincitore.

I lavori proposti dai team saranno valutati da una commissione composta da un rappresentante dell'Agenzia Nazionale per i Giovani, un rappresentante di RomeVideogameLab, un rappresentante proveniente dall'ambito dei videogiochi, un esperto di cambiamenti climatici, un rappresentante della rivista online Green Me.

PREMIO PER IL TEAM VINCITORE

L'Istituto Luce Cinecittà mette a disposizione buoni per un valore di 200 euro per ogni singolo membro del team che avrà affrontato il tema in modo più originale e/o che avrà realizzato il prototipo più efficace.