



Modena april, 1-2 2009


REGOLAmento di GIOCO

SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è sviluppare un documento di progetto partendo dalle 5 Idee Progettuali (IP) proposte.

Vince la squadra che nel corso dei due giorni propone il progetto più votato dagli altri partecipanti.

PREPARAZIONE

I giocatori saranno divisi in 4 squadre, già formate dal PlayShop Guide (PG), caratterizzate da 4 colori differenti .

Ogni team sceglierà al proprio interno 4 giocatori che durante i 2 giorni assumeranno funzioni speciali:

- **IL CAPITANO** con la funzione di rappresentare il team e di presentare il lavoro nelle riunioni plenarie
- **LO SCRIBA** con la funzione di trascrivere le sintesi delle sessioni di progettazione
- **IL TRADUTTORE** con la funzione di facilitare la comunicazione all'interno del team
- **IL FACILITATORE** con la funzione di dettare i tempi di lavoro e di facilitare una sintesi delle proposte

Quando i team saranno formati ed organizzati al proprio interno, dovranno scegliere una sola tra le 5 Idee Progettuali proposte e svilupparla durante le sessioni di gioco. Ogni IP sarà contenuta in una cartelletta "dossier" caratterizzata da una figura geometrica e corredata di materiali informativi che aiutino nella formulazione del progetto (mappe, casi studio, link..).

I "dossier" saranno collocati sul tavolo centrale della stanza per le riunioni plenarie. Quando il team avrà deciso quale IP sviluppare il CAPITANO dovrà affrettarsi a fare suo il dossier relativo: ogni IP infatti potrà essere sviluppata da un solo team.

COME SI GIOCA

Il gioco è suddiviso in tre round, della durata di 1h e 30 ciascuno. Ogni round affronta uno dei temi che caratterizzano lo sviluppo di un documento di progetto.

Dopo la scelta dell'IP, avvenuta nel momento di preparazione al gioco, si lavorerà per realizzare un documento di progetto seguendo tre step successivi:

1. il **CUORE DELL'IDEA**
2. le **ALLEANZE**
3. la **DIMENSIONE ECONOMICA**

Ogni round è caratterizzato da modalità di lavoro differenti che troverete dettagliate all'interno delle cartelline dossier. Ogni round si concluderà con la consegna del lavoro svolto - tramite posta elettronica - al PG.

LE VOTAZIONI

Al termine delle 2 giornate di gioco i lavori svolti verranno presentati in riunioni plenarie e saranno oggetto della valutazione dei partecipanti. Durante tali momenti i CAPITANI di ogni squadra presenteranno il lavoro svolto dai loro team:

- il primo giorno servendosi di una (1) immagine e di due (5) minuti di presentazione
- il secondo giorno di tre (3) immagini e di cinque (5) minuti di presentazione

Al termine delle presentazioni le squadre effettueranno il loro voto: ogni team può votare il lavoro svolto dalle altre squadre, ma non può votare il proprio.

La prima sessione di voto (CUORE DELL'IDEA) si terrà al termine della prima giornata di lavoro, mentre le altre tre (ALLEANZE, DIMENSIONE ECONOMICA e PROGETTO NEL SUO COMPLESSO) verranno accorpate al termine della seconda giornata di lavoro.

VOTING SESSIONS:

SESSIONE 1: IL CUORE DELL'IDEA

1° VOTING SESSION: april 1, 16:30

SESSIONE 2: LE ALLEANZE

SESSIONE 3: LA DIMENSIONE ECONOMICA

SESSIONE 4: IL PROGETTO NEL SUO COMPLESSO

2° VOTING SESSION: april 2, 15:30

LE REGOLE

- si **votano le presentazioni** non i documenti di progetto
- si scrive e si presenta in **inglese *anche maccheronico***. La grammatica e lo spelling non danno e non tolgono punti!
- **non si possono aprire le buste relative alle sessioni successive** finchè non si è consegnato il lavoro precedente
- **rispettiamo gli orari indicati** per le consegne dei lavori
- **si può cambiare squadra** ma solo in casi eccezionali e facendo richiesta al GM