



# App in Progress

di **Domenica Chiara Cavarra**  
Ideatrice e Project supervisor

© Domenica Chiara Cavarra  
Tutti i diritti riservati - Maggio 2013

## Sommario

<b>1. IL CUORE DELL'IDEA .....</b>	<b>3</b>
1.1. L'IDEA PROGETTUALE .....	3
1.1.1. Cosa .....	3
1.1.2. Dove.....	3
1.1.3. Perché.....	4
1.1.4. A chi.....	5
1.1.5. Come funziona.....	5
1.2. IL PIANO DELLE ATTIVITÀ .....	6
1.2.1. Elenco delle attività che si intendono realizzare .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>2. LE PERSONE E LE ALLEANZE PER LO SVILUPPO DEL PROGETTO.....</b>	<b>7</b>
2.1. IL GRUPPO PROMOTORE .....	7
2.1.1. Profilo dei promotori e presentazione del gruppo di lavoro.....	7
2.1.2. Valutazione delle competenze.....	10
2.2. LA REALTÀ LOCALE .....	10
2.2.1. I soggetti principali operanti sul territorio maggiormente vicini al progetto.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3. COLLABORAZIONI E ALLEANZE.....	11
2.3.1. Chi c'è già.....	11
2.3.2. Chi ci dovrebbe essere.....	11
2.4. L'ASSETTO ORGANIZZATIVO.....	13
2.4.1. Per ognuno dei promotori specificare il ruolo organizzativo .....	13
<b>3. PROSPETTI ECONOMICO-FINANZIARI E TIMELINE .....</b>	<b>13</b>
3.1. LA SOSTENIBILITÀ ECONOMICA DEL PROGETTO .....	13
3.1.1. Gli investimenti previsti.....	13
3.1.2. Analisi dei rientri e dei costi previsti.....	13
3.1.3. Prospetto di riepilogo.....	13
3.2. LE RISORSE FINANZIARIE.....	14
3.2.1. Le fonti finanziarie interne ed esterne, già acquisite o da richiedere, e capacità di accesso.....	14
3.2.2. Piano finanziario.....	14
3.3. CRONOPROGRAMMA DI REALIZZAZIONE .....	14
3.3.1. La tempistica di realizzazione.....	14

## **1. Il cuore dell'idea**

### **1.1. L'idea progettuale**

#### **1.1.1 Cosa**

L'idea progettuale nasce dall'osservazione di gruppi di preadolescenti in prevalenza di sesso maschile. L'elemento che accomuna quasi tutti, è la passione e spesso la conseguente dipendenza per i videogiochi, associata ad un alto numero di ore trascorse davanti lo schermo.

L'epidemiologia<sup>1</sup> rilevata da ricerche nazionali ed internazionali è oggi alla base di preoccupazioni per il crescente aumento di effetti collaterali e disagi derivanti dall'uso/abuso dei videogiochi. Alcune ricerche dimostrano, però, quali potrebbero essere gli effetti positivi di un uso intelligente del videogioco applicato in ambito educativo.<sup>2</sup> Il progetto tende quindi a prevenire possibili aspetti collaterali creati da un uso improprio della tecnologia e si concentra invece sugli effetti positivi di un percorso educativo supportato da ausili digitali.

**"App in Progress"** propone un'attività dedicate alle scuole medie inferiori e superiori che parte dall'interesse dei giovani per i videogames, per creare momenti di ideazione, pianificazione, programmazione e realizzazione di un'idea di gioco.

Attraverso il concorso a premi organizzato in due steps ogni studente partecipante entra in relazione con un gruppo di pari e prende un ruolo attivo-creativo all'intero processo ideativo-realizzativo.

#### **1.1.2. Dove**

L'ambiente del concorso è un sito web: una piazza virtuale dove creare punti d'incontro tra i partecipanti in gioco, tra le squadre formate ed il gruppo di lavoro.

Luogo di riferimento dove trovare tutte le informazioni in merito al concorso, ai partners e agli istituti impegnati.

Ambito dove seguire le varie fasi del progetto e soddisfare curiosità.

Punto d'accesso per il corso di scrittura creativa e bollettino news per tutte le esperienze affini e collaterali di potenziale interesse per la riuscita dell'intervento.

Il progetto entra in rapporto con lo spazio virtuale già esistente e lo rinnova permettendo al giovane adolescente di portare in tasca con il proprio smartphone o con le varie console di gioco, non solo hobbies o passatempi, bensì uno spazio ricco di nuovi contenuti, interazioni ed aperture.

---

<sup>1</sup> Per le conseguenze dell'uso/abuso da video gioco si rimanda il lettore a ricerche sostenute dai Ministeri della Salute, Istruzione e Gioventù, da enti pubblici e privati sia nazionali che internazionali.

<sup>2</sup> <http://stemchallenge.org/>

### 1.1.1. Perché

L'originalità e rilevanza dell'idea rispetto al contesto consiste nel mettere in relazione: i ragazzi con se stessi, con i propri pari, con le istituzioni educative e con gli ambienti professionali partendo dalla loro passione per i videogames.

L'intervento proposto è uno strumento:

- 1)- proiettivo: gli studenti entrano a contatto con se stessi costruendo il proprio personaggio
- 2)- aggregativo: ogni personaggio creato incontrerà gli altri personaggi della storia, ovvero compagni di squadra
- 3)- didattico: gli studenti imparano a scrivere una storia attraverso un corso di scrittura creativa on-line
- 4)- immaginativo: il percorso stimola processi immaginativi ed ideativi
- 5)- orientativo: gli studenti attraverso l'interazione con gli istituti di programmazione, grafica e scuola di musica entrano in contatto con il mondo del lavoro. Anche gli studenti delle accademie sperimentano una potenziale committenza lavorativa sviluppando un'idea commissionata.
- 6)- preventivo: permette di sviluppare la consapevolezza e l'uso attivo della tecnologia puntando sui benefici ed aspetti positivi dell'uso intelligente della stessa e del mondo digitale.

### Sottolineare la diversità rispetto agli altri progetti

**“App in Progress”** parte dall'individuo e lo segue nella sua crescita. A differenza di altre progettualità e concorsi per App<sup>3</sup> che puntano primariamente alla realizzazione di servizi e beni di consumo, allo sviluppo e alla promozione del territorio e fruibilità dei servizi, **“App in Progress”** risponde a varie esigenze proprie del giovane e del suo sviluppo. Lo aiuta a diventare un adulto consapevole e crea una sorta di cittadinanza attiva e di governance partecipata. L'innovazione proposta parte dall'individuo, coinvolge il gruppo e si amplia alla società ed al territorio.

Questo progetto vuole sottolineare

- l'importanza dell'uso attivo dell'ambiente virtuale e della sua valenza educativa,
- la consapevolezza del processo: dall'idea alla realizzazione
- la forza della coesione e del lavoro di squadra

---

<sup>3</sup> - 20 febbraio 2013: Alunni di Bari inventano App per il turismo nel borgo antico.

- [http://iostudio.pubblica.istruzione.it/web/guest/concorsi\\_per\\_studenti](http://iostudio.pubblica.istruzione.it/web/guest/concorsi_per_studenti)

### **1.1.2. A chi**

L'iniziativa è destinata a studenti delle scuole medie superiori ed inferiori.

Il settore è psico-socio-educativo.

### **1.1.3. Come funziona**

**“App in Progress”** propone un'attività dedicate alle scuole medie inferiori e superiori che parte dall'interesse dei giovani per i videogames, per creare momenti di ideazione, pianificazione, programmazione e realizzazione di un'idea di gioco.

Attraverso un concorso a premi organizzato in due steps ogni studente partecipante entra in relazione con un gruppo di pari e prende un ruolo attivo-creativo all'intero processo ideativo-realizzativo.

L'obiettivo principale del progetto è di sostituire le fantasticherie passive del videogame ad un processo ludico-espressivo d'immaginazione attiva. Ogni ragazzo entra in relazione con un gruppo di pari e prende un ruolo attivo-creativo all'intero processo ideativo-realizzativo.

Il sotto obiettivo è costruire un percorso educativo e professionale che aiuti i giovani a scegliere dei percorsi di studi professionalizzanti affini alle proprie passioni: per esempio la grafica, la programmazione virtuale, la musica, la pubblicità, la scrittura, il marketing etc ..

Perché proprio voi volete potete realizzarlo?

Posso realizzare questo progetto perchè l'ho immaginato, ideato e l'ho sperimentato in piccola scala su un campione di ragazzini riscontrando un forte impatto psico-socio-educativo. Inoltre perchè credo profondamente nel lavoro di squadra, nella multidisciplinarietà e nella prevenzione. Ho le competenze per realizzarlo in quanto lavoro con i ragazzi, ho lavorato in ISFOL nel dipartimento di orientamento scolastico e professionale, conosco realtà straniere dove ho appreso lingue e culture diverse, ed ho capacità artistiche e gestionali.

## 1.2. Il piano delle attività

Il concorso “App in Progress” a premi è organizzato in due steps.

<b>Primo STEP -Fase Ideativa</b>	<b>Secondo STEP -Fase Realizzativa</b>
Squadre di studenti delle scuole medie inferiori e superiori del territorio nazionale.	<p>Studenti di una scuola di grafica: per esempio lo IED<sup>4</sup></p> <p>Studenti di una scuola di fumetto: per esempio la Scuola Internazionale di Comics</p> <p>Studenti di un'accademia di videogame: per esempio l'AIV<sup>5</sup></p> <p>Studenti di un conservatorio musicale: per esempio il Santa Cecilia di Roma.</p>

Nel primo step, gli studenti delle scuole medie inferiori e superiori scriveranno un plot narrativo, la trama di una Application (App), potenziale sviluppo per un videogame.

I partecipanti al primo step rispetteranno le seguenti indicazioni:

1\_ Ogni squadra dovrà essere composta da un minimo di quattro partecipanti.

2\_ Ogni singolo partecipante della squadra dovrà inventare il suo personaggio del videogame con almeno tre pregi e tre difetti (punti di forza e punti di debolezza).

3\_ La storia inventata avrà, quindi, un minimo di quattro protagonisti e dovrà rispondere a cinque quesiti: occorre individuare il chi, il dove, il cosa, il perché e il quando.

Ogni squadra invierà l'elaborato in formato doc e pdf in un sito web creato “ad hoc” che fornirà tutte le informazioni per la partecipazione e l'elaborazione dei plot, ad esempio: scheda di partecipazione, regole del concorso, laboratorio di scrittura creativa on-line etc.

Tra gli studenti delle scuole medie inferiori e superiori, si potrà scegliere la versione rivolta a tutte le annualità, oppure quella rivolta ad una sola annualità.

<sup>4</sup> IED: Istituto Europeo di Design

<http://www.ied.it/>

<sup>5</sup> AIV: Accademia Italiana Videogiochi

<http://www.aiv01.it/Contatti-19.html>

La giuria<sup>6</sup> esaminerà gli elaborati e sceglierà, sulla base di un disciplinare di gara<sup>7</sup>, quello che risponderà ai criteri in esso indicati.

Nel secondo step un gruppo di videomaker, grafici e musicisti, trasformeranno i plot premiati dalla giuria in formato digitale, in APPs prototipo (2D o 3D).

Il progetto vedrà la partecipazione degli studenti preferibilmente dell'ultimo anno di corso delle seguenti scuole scelte, come da esempio:

- 1\_ Una scuola di grafica (es: IED)
- 2\_ Una scuola di fumetto (Scuola Internazionale di Fumetto)
- 3\_ Un'accademia di programmazione e realizzazione videogame (es: AIV)
- 4\_ Un conservatorio musicale (es: Conservatorio Santa Cecilia di Roma).

Gli studenti si occuperanno rispettivamente della parte grafica, del concept design, della programmazione e delle musiche organizzando gruppi di lavoro.

I gruppi di lavoro organizzeranno anche laboratori e momenti di condivisione per permettere agli studenti del primo step, ideatori dell'elaborato scelto, di partecipare ai passi salienti del processo di realizzazione della APP e per testare i lavori in progress.

La giuria premierà i partecipanti delle scuole medie inferiori e superiori delle due APPs vincitrici durante una cerimonia di festeggiamento.

Tutti i plot realizzati, invece, saranno pubblicati da una casa editrice (es. Ed Magi Roma).

## Le persone e le alleanze per lo sviluppo del progetto

### 1.3. Il promotore: Mimma Chiara Cavarra Ideatrice e Project Supervisor

Residenza: Vicolo del Cedro n.3, 00186 Roma

Telefono: 339 5330328

E-mail: [chiaracavarra@hotmail.com](mailto:chiaracavarra@hotmail.com)

Skype: mimmachiara

Facebook: mimma chiara

Sono una psicologa-psicodrammatista, specializzanda in psicoterapia. Durante la mia formazione universitaria ho vissuto a Valencia e a Londra dove ho collaborato ad una ricerca

---

<sup>6</sup> La giuria sarà formata da rappresentanti dei partners che hanno permesso con il loro contributo la realizzazione del concorso: presidi, professori, sponsor, psicologi, musicisti, registi, produttori e videogame maker.

<sup>7</sup> Il disciplinare di gara indicherà: i requisiti tecnici richiesti per l'elaborato (es. numero minimo o massimo di parole dell'elaborato, etc), i criteri adottati dalla giuria per la scelta dell'elaborato (es. maggiore votazione agli elaborati delle squadre miste, originalità, etc) e le classi di corso destinatarie del concorso.

europea sulla comunicazione verbale e non verbale. A Roma ho lavorato presso i servizi sociali. Mi sono interfacciata con politici, funzionari, assistenti sociali e associazioni del terzo settore. Attualmente lavoro presso l'Istituto di Ortofonia (IdO) centro per minori. Con i singoli pazienti ho imparato ad osservare, mettermi in relazione con il disagio e con la speranza della guarigione, ho imparato a tollerare la frustrazione dell'attesa e rispettare i tempi dell'altro. In concomitanza, conduco gruppi di giovani lavoratori e di studenti delle scuole superiori. Collaboro, inoltre, per due rubriche poichè amo sia scrivere che l'ambiente della redazione. Sono curiosa e mi piace mettere in pratica nuove idee, lavoro in autonomia anche se reputo fondamentale confrontarmi con colleghi e capi per curare aspetti e dettagli di un lavoro. Il mio progetto professionale è quello di creare una struttura per minori. Ad oggi, la sto pianificando e sto contattando strutture e fondazioni per la sua realizzazione. Il progetto **"App in Progress"** rappresenta il servizio pilota erogato dalla struttura per minori che sto pianificando.

### **Il gruppo di lavoro**

#### ***Jonathan Turner: Project Manager e Comunicazione***

E-mail: [jetfoundation@gmail.com](mailto:jetfoundation@gmail.com)

Cell: 3332217269

Curatore e critico d'arte. Ha organizzato più di 150 mostre tra l'Australia, l'Europa, la Thailandia, Macao e la Nuova Zelanda. Attualmente è co-curatore dell'International Promoter Meeting IPM. [www.ipmrome.com](http://www.ipmrome.com)

Jonathan vuole realizzare **"App in progress"** perché crede nella multidisciplinarietà, replicabilità e spendibilità del progetto.

#### ***Gianni Di Gregorio***

Cell: 3881668072

Regista, sceneggiatore ed attore. Gianni Di Gregorio ama il contatto con i giovani. Disponibile ed attento mentore parteciperà al gruppo di lavoro, correzione trame, perché trova formativo e didattico che i giovani immaginino e siano autori della propria storia.

#### ***Sandro Teti***

Cell: 06 58179058

[www.sandrotetieditore.it](http://www.sandrotetieditore.it)

Scrittore, editore e presidente della Fondazione Alferov Italia. Sandro Teti ha fondato la Sandro Teti Editore, casa editrice dal 2003. Interessato alla trasmissione del sapere, Sandro parteciperà quale membro della giuria alla scelta del plot vincitore.



***Daniele Foresi***

Cell: 329 8018995

[daniele.foresi@gmail.com](mailto:daniele.foresi@gmail.com)

Modellatore 3d presso lo IED e la 3d Sense Media School di Singapore. Videogiocatore da 20 anni, dall' età di circa 13 anni il suo sogno è stato quello di diventare un creatore di videogiochi, ed ha quindi iniziato ad informarsi su come i videogiochi venissero creati e che figure professionali servissero allo scopo. Daniele sostiene “**App in Progress**” perchè lavora nell'ambiente che ama e nello stesso tempo può far conoscere il lato nascosto e le potenzialità dei videogiochi.

***Rino Mancini***

Cell: 349 5950555

[www.3tco.it](http://www.3tco.it)

Web master director per la 3 TCO, realizza soluzioni web-based e servizi di consulenza in ambito informatico per la creazione e gestione dell'informazione. Rino ha visto grandi potenzialità e possibilità di sviluppo per “**App in Progress**”.

**Servizi esterni**

***Cristina Elia***

Cell: 3493771647

[cristina.elia@pecstudio.it](mailto:cristina.elia@pecstudio.it)

Avvocato civilista e penalista, consulente legale.

***Andrea Conselmo***

Cell: 3283325880

[andrea@conselmo.it](mailto:andrea@conselmo.it)

Consulente economico-finanziario.

### **1.3.1. Valutazione delle competenze**

Ci sono tutte le competenze necessarie?

Il gruppo di lavoro iniziale è aperto ai contributi dei partners per abbattere i costi di gestione e per trovare eccellenze nei campi di competenza.

C'è la necessità di competenze di altri per realizzare il progetto?

Esperto in scrittura creativa on line

### **1.4. La realtà locale**

La realtà locale riguarda:

1)- Istituti e cooperative di servizi dedicati al target di ragazzi dai 12 ai 17 anni, tra i quali: l'IdO, Istituto di Ortofonologia un centro psico-pedagogico per l'età evolutiva e di formazione, aggiornamento per medici, psicologici, operatori sanitari ed insegnanti che ha sede a Roma ed opera su tutto il territorio nazionale. Lavora nelle scuole del territorio, offre servizio psicologico e rete di contatto tra scuola, genitori e ragazzi.

2)- Nuove realtà scolastiche rispetto al piano dell'offerta formativa e gli istituti scolastici che usano nuovi ausili tecnologici per esempio l'Istituto Tecnico Industriale Statale Giovanni XXIII. L'Istituto offre la possibilità di usufruire di aule per la didattica tradizionale (con schermi elettrici e proiettori) e di numerose aule speciali dotati di LIM (lavagne interattive multimediali), laboratorio tecnico professionali e attrezzature didattiche. Tutti gli impianti sono collegati alla rete con linee dati speciali molto veloci via cavo e su tre piani dell'istituto con cablaggio wireless.

<http://www.itisgiovannixiii.it/index.php/offerta-formativa>

Un altro Istituto Superiore d'Istruzione "Telese Terme" è un centro d'eccellenza per l'utilizzo di ausili tecnologici di supporto alla didattica per esempio il Museo Virtuale dedicato ad Archimede in cui gli studenti possono imparare la didattica in modo semplice, giocoso ed interattivo. <http://www.iistelese.it/old/00-news2013/04-apr/141-Archimede.htm>

3)- Start App, un programma di Rai Scuola digitale terrestre 146, un programma che racconta le eccellenze nel campo della formazione. Una rassegna di realtà d'eccellenza nella formazione e nella ricerca. Progetto nato per individuare e valorizzare nuove pratiche riproducibili, nel mondo della scuola, dell'università, della ricerca attraverso il racconto nella piattaforma web.

4)- L'Accademia Nazionale dei Videogiochi, cuore dello sviluppo pratico-didattico della realizzazione dei video giochi e del nuovo indirizzo di produzione legato all'uso della tecnologia in ambito educativo.

5)- Giochi di ruolo (Role Playing Game) e la versione virtuale Videogioco di ruolo (Computer Role Playing Game) di solito limitata ad una prospettiva dall'alto ed in alcuni casi in terza persona.

5)- La piattaforma servizio della Regione Puglia "Bollenti spiriti" organizza concorsi, attività, da informazioni su sviluppo, lavoro, arte, per adulti e giovani parlando il loro linguaggio multimediale.

## **1.5. Collaborazioni e alleanze**

### **1.5.1. Chi c'è già**

Elenco delle persone/istituzioni/associazioni che già sostengono o sono intenzionati a sostenere il progetto e le modalità con le quali partecipano al progetto.

1\_ L'IPOD Scuola di specializzazione in psicodramma ad indirizzo dinamico con a capo il direttore Ottavio Rosati.

[www.plays.it](http://www.plays.it)

IPOD via della Lungara, 3

00186 Roma.

2\_ Sandro Teti Editore

3\_ IdO istituto di Ortofonologia

### **1.5.2. Chi ci dovrebbe essere**

MIUR

Regione Lazio

Ufficio scolastico regionale

ISFOL

Roma capitale dipartimento di sviluppo economico e lavoro

Scuola d'Arte cinematografica "Gian maria Volontà"

IdO Ed. Magi

IED

Mosaicoon

Santa Cecilia Conservatorio  
S Luiss Scuola di Musica di testaccio  
Fonderia delle Arti  
Scuola di fumetto

### **Sponsor Potenziali**

Microsoft Italia (Referente)  
Riviste di APP e videogioco  
-Mondo Android (Referente) Sponsor  
-Play Generation [playgeneration@edmaster.it](mailto:playgeneration@edmaster.it)  
-The Games Machine  
[amministrazione@sprea.it](mailto:amministrazione@sprea.it)  
[direttore@tgmonline.it](mailto:direttore@tgmonline.it)  
Luca Sprea Direttore  
-XBOX 360 Magazine Ufficiale  
- Smartphone  
[smartphone@toppress.it](mailto:smartphone@toppress.it)  
-Android magazine  
direttore Alessandro ferri 0245472867  
-2013 Play Life style Media srl  
concessione pubblicitaria  
[fronitelli@playstylelifemedia.it](mailto:fronitelli@playstylelifemedia.it)  
-Journal App  
[direttore@appjournal.it](mailto:direttore@appjournal.it)

Confindustria

Wind Telefonia Sponsor

Elenco delle persone/istituzioni/associazioni (ad esempio: membri di altre organizzazioni/società e progetti, rappresentanti delle istituzioni locali – sarebbe importante avere almeno un referente – , consulenti e liberi professionisti, comunicatori, portatori di competenze specifiche, etc) più importanti, estranei al gruppo di lavoro, che sostengono o potrebbero o dovrebbero sostenere il vostro progetto per realizzarlo e perché dovrebbero farlo.

## 1.6. L'assetto organizzativo

### 1.6.1. Per ognuno dei promotori specificare il ruolo organizzativo

## 2. Prospetti economico-finanziari e timeline

### 2.1. La sostenibilità economica del progetto

#### 2.1.1. Gli investimenti previsti

Concepito come progetto cittadino, questo intervento per la sua semplicità strutturale, multidisciplinarietà, replicabilità e capacità di sviluppo può essere realizzato sia a livello regionale, nazionale che comunitario.

Il progetto illustrato si autoalimenta nella misura in cui tutti i partners contribuiscono alla fase di realizzazione mettendo a disposizione risorse umane e strumentali.

#### 2.1.2. Analisi dei rientri e dei costi previsti

Vedi schede allegate

Scheda finanziaria "App in Progress" COSTI

Scheda finanziaria "App in Progress" RICAVI

#### 2.1.3. Prospetto di riepilogo (Da compilare)

Elaborare le previsioni economiche dell'iniziativa per i primi tre anni di attività.

Previsioni economiche	Anno 1	Anno 2	Anno 3
A1) Ricavi di vendite e prestazioni			
<b>A. TOTALE RICAVI</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>
B1) Materie prime, materiale di consumo, etc ...			
B2) Utenze ( Energia, gas, acqua, telefono, etc..)			
B3) Personale			
B4) Servizi			
B5) Ammortamento			
B6) Canoni di locazione per immobili			
B7) Oneri finanziari			
B8) Altri costi			
<b>B. TOTALE COSTI</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>
<b>RISULTATO DELLA GESTIONE CARATTERISTICA (A-B)</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>

## 2.2. Le risorse finanziarie

### 2.2.1. Le fonti finanziarie interne ed esterne, già acquisite o da richiedere, e capacità di accesso

### 2.2.2. Piano finanziario

PIANO FINANZIARIO			
Fabbisogni	Euro	Fonti di copertura	Euro
Beni di investimento da acquisire		Risorse finanziarie proprie	
IVA sugli investimenti		Contributi pubblici	
Capitale di esercizio (anno avvio attività)		Finanziamenti da terzi (banche, investitori privati, ...)	
Altre spese da sostenere		Altre disponibilità (specificare)Donazioni	
<b>Totale fabbisogni</b>		<b>Totale fonti di copertura</b>	

## 2.3. Cronoprogramma di realizzazione

### 2.3.1. La tempistica di realizzazione

L'edizione del concorso avviene in concomitanza dell'anno scolastico da ottobre/novembre a luglio e la premiazione dei vincitori a settembre.

Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno	Luglio	Settembre
Formazione squadre	Ideazione			GIURIA	Realizzazione					Vittoria

Si prevedono successive edizioni.

Anno 2013/2014	Il progetto pilota può coinvolgere le scuole di Roma Capitale e provincia.
Anno 2014/2015	Scuole della Regione Lazio/altre Regioni
Anno 2015/2016	Scuole del territorio Nazionale Italiano.

