



App In Progress

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

© **Domenica Chiara Cavarra**
Tutti i diritti riservati - Maggio 2013

Sommario

1.	IL CUORE DELL'IDEA	4
1.1.	L'IDEA PROGETTUALE	4
1.1.1.	Cosa	4
1.1.2.	Dove	6
1.1.3.	Perché	6
1.1.4.	A chi	8
1.1.5.	Come funziona	9
1.2.	IL PIANO DELLE ATTIVITÀ	11
1.2.1.	Elenco delle attività che si intendono realizzare... Error! Bookmark not defined.	
2.	LE PERSONE E LE ALLEANZE PER LO SVILUPPO DEL PROGETTO	13
2.1.	IL GRUPPO PROMOTORE	13
2.1.1.	Profilo dei promotori e presentazione del gruppo di lavoro.....	14
2.1.2.	Valutazione delle competenze	16
2.2.	LA REALTÀ LOCALE	17
2.2.1.	I soggetti principali operanti sul territorio maggiormente vicini al progetto Error! Bookmark not defined.	
2.3.	COLLABORAZIONI E ALLEANZE	21
2.3.1.	Chi c'è già.....	21
2.3.2.	Chi ci dovrebbe essere.....	21
2.4.	L'ASSETTO ORGANIZZATIVO..... Error! BOOKMARK NOT DEFINED.	
2.4.1.	Per ognuno dei promotori specificare il ruolo organizzativo Error! Bookmark not defined.	
3.	PROSPETTI ECONOMICO-FINANZIARI E TIMELINE	23

3.1.	LA SOSTENIBILITÀ ECONOMICA DEL PROGETTO	23
3.1.1.	Gli investimenti previsti.....	23
3.1.2.	Analisi dei rientri e dei costi previsti	Error! Bookmark not defined.
3.1.3.	Prospetto di riepilogo	Error! Bookmark not defined.
3.2.	LE RISORSE FINANZIARIE	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.2.1.	Le fonti finanziarie interne ed esterne, già acquisite o da richiedere, e capacità di accesso... Error!	Bookmark not defined.
3.2.2.	Piano finanziario	Error! Bookmark not defined.
3.3.	CRONOPROGRAMMA DI REALIZZAZIONE.....	26
3.3.1.	La tempistica di realizzazione	26

1. Il cuore dell'idea

1.1. L'idea progettuale

1.1.1 Cosa

App In Progress è un'intervento psico-socio-educativo. 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'epidemiologia¹ 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.² 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 dedicata alle scuole medie superiori che parte dall'interesse dei giovani per i videogame, per creare momenti di ideazione, pianificazione, programmazione e realizzazione di un'idea di gioco e che si struttura in un percorso d'orientamento scolastico e professionale.

Attraverso un concorso biennale a premi organizzato in due step ogni studente partecipante entra in relazione con un gruppo di pari e prende un ruolo attivo-creativo all'intero processo ideativo-realizzativo. L'ambiente del concorso è un sito web interattivo: una piazza virtuale dove creare punti d'incontro tra i partecipanti in gioco ed il gruppo di lavoro. Attraverso il sito web sia i vincitori che i non vincitori potranno seguire tutte le fasi progettuali e continuare a trovare informazioni, attività e percorsi di crescita e di formazione personale e

¹ 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.

² <http://stemchallenge.org/>

professionale. Nella fase beta del progetto, il coordinatore del progetto sarà coadiuvato da almeno due addetti specializzati nella formazione e gestione dei gruppi di ragazzi. Sarà inoltre presente un esperto in scrittura creativa on-line ed un esperto programmatore e gestore del sito web creato “ad hoc”. Gli studenti frequenteranno gli istituti prescelti, locati nel territorio della Regione Lazio. Attraverso un lavoro di concertazione con gli istituti saranno firmati dei protocolli d’intesa. Nella fase a regime del progetto, si intendono coinvolgere circa 9.000 studenti e, considerando la mortalità di un quarto di tutti i partecipanti, si attendono circa 1680 trame da correggere. Le squadre finaliste saranno 10 e una la squadra vincitrice premiata secondo i criteri di un disciplinare di gara appositamente creato. I partecipanti delle squadre finaliste vinceranno un tablet a testa per un totale di 40 tablet circa, considerando che ogni squadra sarà formata da almeno 4 concorrenti.

Le risorse finanziarie richieste per la realizzazione del concorso **App In Progress** ammontano a €200.000,00 circa. L’ammontare destinato alla realizzazione del secondo step del concorso potrà essere ammortizzato dalle sponsorizzazioni o dalle disponibilità liberali di Enti ed Associazioni. Il budget si sta costruendo.

1.1.1.1 Formula lancio del progetto **App In Progress**

La formula lancio del progetto **App In Progress** è rivolta agli studenti appartenenti alla Regione Sicilia o alla Regione Lazio. Tale formula si riferisce solo al primo anno di concorso. Il coordinatore del progetto sarà coadiuvato da due addetti specializzati nella formazione e gestione dei gruppi di ragazzi. Sarà presente un esperto in scrittura creativa on-line ed un esperto programmatore e gestore del sito web creato “ad hoc”. Gli studenti frequenteranno gli istituti prescelti. Attraverso un lavoro di concertazione con gli istituti saranno firmati dei protocolli d’intesa, tre dei quali sono già allegati alla presente domanda. Si intendono coinvolgere circa 500 studenti e si attendono circa 100 trame da correggere di cui una sarà premiata secondo i criteri di un disciplinare di gara appositamente creato. Le risorse finanziarie richieste per la realizzazione di “**App In Progress**” ammontano a €20.000,00.

1.1.2. Dove

L'ambiente del concorso è un sito web – interattivo: 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 partner 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.

Piattaforma di partenza per intraprendere un percorso d'orientamento scolastico e professionale.

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 hobby o passatempi, bensì uno spazio ricco di nuovi contenuti, interazioni ed aperture.

1.1.3 Perché

Considerando la popolazione in età scolare, la scolarizzazione nell'area nazionale in particolare e del centro meridione in particolare, presa in esame risulta bassa sebbene la quantità di giovani rappresenta un elemento strategico di notevole rilevanza poiché il territorio può guardare al futuro con prospettive di sviluppo, anche se la carenza di formazione e di qualificazione frena lo sviluppo dell'area. Il capitale umano, i giovani, rappresentano la maggiore risorsa su cui investire per risultare competitivi sullo scenario globale e la maggior parte delle occupazioni, in un'economia della conoscenza e dei servizi, richiede un alto livello di capacità cognitive e personali. È necessario allora qualificare le risorse umane al fine di creare le condizioni per un mercato del lavoro anch'esso qualificato.

Secondo gli ultimi dati rilevati da Eurostat, da qui a tre anni mancheranno in Europa 900mila professionisti informatici. Entro il 2015 il 90% di tutti i lavori richiederà competenze tecnologiche e il solo settore dell'IT crea oggi 120mila nuovi posti di lavoro l'anno. C'è quindi bisogno di chi progetta videogiochi, installa rilevatori intelligenti ed accompagna la

trasformazione digitale per il pubblico. A tal proposito si presenta **App In Progress** un processo che parte dalla passione dei videogiochi per creare un valido strumento di conoscenza e di sviluppo lavorativo.

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.

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)- 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
- 4)- didattico: gli studenti imparano a scrivere una storia attraverso un corso di scrittura creativa on-line
- 5)- immaginativo: il percorso stimola processi immaginativi ed ideativi
- 6)- tecnologico/digitale: considera l'hi-tech capace di generare valore e crescita economica
- 7)- orientativo: attraverso il web side creato "ad hoc" agli studenti verranno descritte le professioni implicate nella realizzazione del videogioco fase successiva alla costruzione della trama. Nella messa a regime del progetto quando verrà attivato il secondo anno del concorso, ovvero la fase realizzativa, gli studenti interagiranno direttamente con gli istituti di programmazione, grafica e scuola di musica entrando in contatto con il mondo del lavoro. Anche gli studenti, quindi, delle accademie sperimentano una potenziale committenza lavorativa sviluppando un'idea commissionata.

Diversità rispetto agli altri progetti

App In Progress parte dall'individuo e lo segue nella sua crescita personale e professionale. A differenza di altre progettualità e concorsi per App³ 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. L'aspetto concorsuale rappresenta solo l'inizio del percorso. Attraverso il sito web sia i vincitori che i non vincitori potranno seguire tutte le fasi progettuali e continuare a trovare informazioni, attività e percorsi di crescita e di formazione personale e professionale.

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
- il valore dell'orientamento scolastico e professionale.

1.1.4 A chi

L'iniziativa è destinata a studenti delle scuole medie superiori di età compresa tra i 15 e i 19 anni. Il numero previsto di giovani è di circa 9.000, frequentanti gli istituti superiori in partnership con il presente progetto. Le classi considerate saranno di secondo, terzo e quarto anno scolastico, scelte secondo le disponibilità concordate con gli insegnanti d'italiano e/o matematica di riferimento.

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

- http://iostudio.pubblica.istruzione.it/web/guest/concorsi_per_studenti

L'intero processo coinvolge anche le società che producono videogiochi che verranno coinvolte attraverso il sito web e link di riferimento. I professionisti e/o neo laureati che producono videogiochi si interfacciano con una committenza di giovani target. Le società che producono videogiochi si promuovono. Il sistema scolastico e professionale si incontra.

La fase lancio di **App In Progress** coinvolgerà 500 studenti, dai 15 ai 19 anni frequentanti istituti in partner con il presente progetto.

1.1.5 Come funziona

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

Un esperto in programmazione e gestione siti web predisporrà un sito creato "ad hoc" inserendo il corso di scrittura creativa creato da un esperto coadiuvato da un esperto in scrittura trame per videogiochi. Potrà essere previsto un Corso di Formazione per Formatori: ovvero realizzato un corso che coinvolga gli insegnanti interessati ad apprendere ed aggiornare nozioni di scrittura creativa, linguaggi tecnologici e digitali. Due addetti specializzati nella formazione e gestione dei gruppi incontreranno due volte le classi degli istituti prescelti: nel primo incontro per presentare le attività, il sito web ed il corso di scrittura creativa; nel secondo incontro per monitorare l'avanzamento dei lavori.

Le attività progettuali verranno svolte sia all'interno dell'orario scolastico in incontri creati "ad hoc" sia nell'orario extra curricolare. Per incentivare la partecipazione ai laboratori potranno essere fornite delle postazioni per giocare e guidare i ragazzi nell'uso consapevole dei meccanismi di gioco⁴. I ragazzi potranno incontrarsi anche in ambienti esterni alle aule scolastiche e saranno coinvolti all'interno di una piattaforma web. All'interno del sito web predisposto per il presente progetto troveranno tutte le informazioni disponibili: scheda di partecipazione al concorso, informazioni utili per la realizzazione dell'elaborato, corso di scrittura creativa on line. Saranno allegati i protocolli d'intesa con gli istituti prescelti.

⁴ Secondo circolare nazionale: i crediti riconosciuti agli studenti per la partecipazione a laboratori extra curricolari sono soggetti a ponderazioni della media dei voti. Le attività devono essere almeno di 30 ore continuative e possono essere anche attività di volontariato, sport praticato a livello agonistico, scoutismo etc.

1.1.6 Obiettivi

L'obiettivo principale del progetto è quello di integrare nuovi linguaggi comunicativi ai modelli educativi, didattici e formativi per esempio sostituendo le fantasticherie passive del videogame con un processo ludico espressivo d'immaginazione attiva. Ogni ragazzo, infatti, entra in relazione con un gruppo di pari e prende un ruolo attivo-creativo all'intero processo ideativo-realizzativo.

L'obiettivo trova applicazione nel costruire un percorso educativo e professionale che aiuti i giovani a scegliere dei percorsi di studi professionalizzanti presentando tutte le figure coinvolte nella realizzazione di un prodotto applicativo/digitale: per esempio grafico, programmatore, musicista, scrittore, esperto marketing, sceneggiatore, modellatore, comunicatore, legale esperto in diritti d'autore, etc.

Alcuni degli obiettivi di **App In Progress** si allineano con delle priorità contenute negli obiettivi del FSE relativi alla programmazione dei fondi strutturali 2014-2020 in materia di occupazione, istruzione e formazione (rispettivamente obiettivi tematici n.8 e n.10).

Di seguito verranno elencati le priorità contenute negli obiettivi del FSE in linea con gli obiettivi di **App In Progress**.

Della priorità 1-2-4, Orientamento, Favorire l'accesso al mondo del lavoro ed Istruzione all'interno dell'obiettivo tematico n.8 "Promozione dell'occupazione" gli obiettivi specifici affini sono:

- Sviluppare adeguati servizi di orientamento al lavoro e alla formazione
- Promuovere l'attivazione e la partecipazione dei giovani attraverso strumenti di cooperazione e collaborazione per stimolare la creatività e l'elaborazione di nuove idee.
- Sviluppare politiche per migliorare la preparazioni dei giovani al mondo del lavoro
- Anticipare le opportunità di occupazione
- Favorire la collaborazione tra servizi per l'impiego, datori di lavoro ed istituti di istruzione.

Della priorità 2 e 3 Accrescere la partecipazione e Apprendimento permanente all'interno dell'obiettivo tematico n.10 "Investimento nell'istruzione, nelle competenze e nella formazione" gli obiettivi specifici affini sono:

- Sviluppare misure di sostegno al reddito e altre forme di diritto allo studio per facilitare l'accesso all'istruzione di livello superiore
- Ridurre l'abbandono precoce agli studi, migliorando i servizi di orientamento per gli studenti e sostenendoli nella scelta della propria carriera
- Migliorare la qualità e l'efficienza dell'istruzione superiore, promuovendo l'innovazione nei corsi di studi e l'apprendimento interattivo
- Favorire il collegamento tra i programmi di istruzione superiore e il mercato del lavoro sostenendo la cooperazione tra formazione ed impresa
- Fornire ai giovani istruzione e formazione professionale che ben rispondono al mercato del lavoro
- Promuovere l'apprendimento on-line, formazione on-line e uso di reti aperte.

1.2 Il piano delle attività

Il concorso biennale **App In Progress** è organizzato in due step.

Primo STEP - Fase Ideativa	Secondo STEP - Fase Realizzativa
Squadre di studenti delle scuole superiori del territorio regionale (Lazio e/o Sicilia).	Studenti di una scuola di grafica: per esempio lo IED ⁵ Studenti di una scuola di fumetto: per esempio la Scuola Internazionale di Comics Studenti di un'accademia di videogame: per esempio l'AIV ⁶ Studenti di una scuola di musica: per esempio Fonderia delle arti

⁵ IED: Istituto Europeo di Design
<http://www.ied.it/>

Nel primo step, gli studenti delle scuole medie 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.

Per favorire la formazione delle squadre e coordinare il lavoro delle stesse, è prevista la collaborazione delle cattedre di italiano/filosofia ed informatica di ogni singolo istituto scolastico scelto. Inoltre, se gli istituti sono provvisti di adeguate attrezzature ITC parte del lavoro di scrittura potrebbe essere svolto durante l'orario curricolare e possibilmente organizzato in laboratori didattici.

La giuria⁷ esaminerà gli elaborati e sceglierà, sulla base di un disciplinare di gara⁸, quello che risponderà ai criteri in esso indicati. Saranno premiate 10 squadre finaliste con 40 palmari da consegnare ai singoli partecipanti.

⁶ AIV: Accademia Italiana Videogiochi
<http://www.aiv01.it/Contatti-19.html>

⁷ 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.

⁸ 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.

Nel secondo step un gruppo di videomaker, grafici e musicisti, trasformeranno il plot premiato dalla giuria in formato digitale, in App 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_ Una scuola di musica (es: Fonderia delle arti).

Gli studenti delle accademie, divisi in gruppi di lavoro, 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 della squadra vincitrice 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: **Domenica Chiara Cavarra** Ideatrice e Project Supervisor

Residenza: Vicolo del Cedro n.3, 00153 Roma

Telefono: 339 5330328

E-mail: 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 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 lavorare con e per minori. Il progetto **App In Progress** rappresenta un servizio pilota da erogare.

Perché proprio io a 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 come psicologa, psicoterapeuta e psicodrammatista, 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.

Il gruppo di lavoro

Jonathan Turner: Project Manager e Comunicazione

E-mail: jetfoundation@gmail.com

Cell: 333 2217269

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

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

Sandro Teti

Cell: 06 58179058

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

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

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

Andrea Conselmo	Avv. Cristina Elia
Cell: 3283325880	Cell: 3493771647
andrea@conselmo.it	cristina.elia@pecstudio.it
Consulente economico-finanziario.	Consulente legale.

1.3.3 Valutazione delle competenze

Ci sono tutte le competenze necessarie?

Il gruppo di lavoro iniziale è aperto ai contributi dei partner 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?

Si è individuato Lucia Galli⁹ come esperto in scrittura creativa per il disegno del modulo da inserire on-line.

⁹ www.toccodegliangeli.it

1.4 La realtà virtuale, locale, regionale, nazionale, straniera e comunitaria

La realtà virtuale riguarda:

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.

La realtà locale:

Microsapienz: Università "La Sapienza" di Roma

Progetto Demo. Rivolto a bambini target 6/10 anni. Ha l'obiettivo di personalizzare il giocattolo e rendere il bambino consapevole dell'oggetto. Attraverso un software creato "ad hoc" i bambini scelgono alcuni simboli legati alle tre macro dimensioni lavorative: la scienza, la letteratura e la pratica.

Istituti e cooperative di servizi dedicati al target di ragazzi dai 12 ai 17 anni, tra i quali: l'IdO, Istituto di Ortofonia 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.

Fonderia delle Arti: associazione culturale che ha istituito una scuola di teatro, musica, fotografia e servizio audio-video.

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 (Roma). 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.itisgiovannixxiii.it/index.php/offerta-formativa>

La realtà regionale:

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>

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.

Book in Progress: attività promossa dalla scuola superiore di Brindisi. Ha l'obiettivo di stimolare l'apprendimento delle varie discipline lasciando lo spazio di inserire i moduli da apprendere all'interno di e-book.

La realtà nazionale:

Classi 2.0, progetto promosso dal MIUR. Propone un metodo basato sull'apprendimento invece che sull'insegnamento. Crea le basi per condurre una ricerca consapevole all'interno delle informazioni contenute sul web. Attualmente solo il 7% delle scuole possiede la banda larga rispetto al 100% delle scuole inglesi.

Start App, di Rai Scuola digitale terrestre 146, è un programma che racconta le novità 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.

App4school, concorso patrocinato dal MIUR e sviluppato dall'Associazione Vedrò, aperto agli studenti delle scuole superiori ha l'obiettivo di selezionare le 10 migliori app e fornire agli studenti gli strumenti tecnici e culturali per un uso più intelligente del device mobile. Gli

studenti, nel corso dei tre mesi, sviluppano un'applicazione inerente ad una categoria di interesse socialmente rilevante. Ad esempio: temi legati alla città di origine, al turismo, ai luoghi ambientali/paesaggistici, a temi di utilità sociale, a iniziative culturali, a tematiche relative alla scuola, alla smart city e all'educazione (Aprile 2013).

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.

Mumu Museo Multiverso: consente di creare un'applicazione mobile con la stessa facilità con cui si aprono un blog o un profilo su facebook. Dedicata a gestori di musei, di beni culturali, di dimore storiche e promotori di iniziative legate al mondo della cultura, è una piattaforma che consentirà di trasformare in pochi semplici passaggi i propri contenuti multimediali, senza necessariamente avere le competenze tecniche per creare un App. Realizzato dall'Università di Bologna (Alma Mater) e l'Istituto per i beni artistici, culturali e naturali della Regione Emilia Romagna (Ibc). (Sole 24 ore – 4 agosto 2013)

Progetto Nuvole Rosa, ideato da Roberta Rocco direttore Responsabilità sociale di Microsoft Italia, promuove incontri dedicati alle studentesse dell'ultimo anno di liceo ed universitarie. "Le ragazze rifuggono da corsi di studio tecnologici limitando potenziali assunzioni di lavoro e destinate quindi ad essere escluse dal mercato. Si stima che entro il 2015, il 90% di tutti i lavori richiederà competenze tecnologiche e il solo settore dell'ITC crea oggi 120mila nuovi posti l'anno. Il progetto Nuvole Rosa incentiva nelle ragazze lo studio della tecnologia e l'uso del digitale." (D-Donna Repubblica 8 giugno 2013).

La realtà comunitaria:

Future Camp Europe, progetto ideato dall'associazione Italiana Donne e Tecnologie e presentato a Bruxelles davanti al commissario per l'Agenda Digitale Neelie Kroes, promuove attraverso incontri e dibattiti il ruolo interattivo delle professionalità emergenti nei settori della sostenibilità ambientale, nella nutrizione e nell'ITC www.womentech.eu (D-Donna Repubblica 8 giugno 2013).

La realtà straniera:

GamesBritannia: Videogames Education Festival organizzato dalla Sheffield Hallam University, UK. Festival di tre giorni per studenti universitari: consta di workshops, lezioni frontali con gli esperti del campo e concorsi per i partecipanti (Giugno 2013).

Giovani e Media: Programma nazionale per la promozione delle competenze medialità (Svizzera). La protezione della gioventù dai rischi dei media è volta a consentire ai minorenni di utilizzare i media digitali in modo competente.

National STEM Videogame Challenge: un'iniziativa del presidente Obama! Concorso americano che ha l'obiettivo di motivare l'interesse dei giovani per le Scienze, la Tecnologia, l'Ingegneria e la Matematica (STEM Scienze –Technology - Engineering and Math), partendo dalla passione per il videogames e per la creazione degli stessi (2013).

E3 Los Angeles – La più importante fiera ludica al mondo.

Fiera del videogame a Tokyo.

1.5 Collaborazioni e alleanze

1.5.3 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

www.plays.it

2_ IdO istituto di Ortofonologia

3_ Fonderia delle Arti

www.fonderiadellearti.it

4_ Sandro Teti Editore

5_ AIV Accademia Nazionale del Videogioco

6_ Porta Futuro (Provincia di Roma)

1.5.4 Chi ci dovrebbe essere

MIUR

Regione Lazio

Ufficio scolastico regionale

ISFOL

CNA Nazionale

Roma Capitale

Ordine Psicologi del Lazio

IED

Scuola di fumetto (Comics)

Sponsor Potenziali

1)- BCC Banca di Credito cooperativo e casse rurali

2)- Microsoft Italia

3)- Confindustria

4) Federazione Nazionale dei Cavalieri del Lavoro

5)- Wind Telefonia Sponsor

6)- Riviste di APP e videogiochi

-Mondo Android (Referente) Sponsor

-Play Generation playgeneration@edmaster.it

-The Games Machine

amministrazione@sprea.it

direttore@tgmonline.it

Luca Sprea Direttore

-XBOX 360 Magazine Ufficiale

- Smartphone

smartphone@toppress.it

-Android magazine

direttore Alessandro ferri 0245472867

-2013 Play Life style Media srl

concessione pubblicitaria

fronitelli@playstylelifedia.it

-Journal App

direttore@appjournal.it

Conferenze, convegni e fiere a cui presentare il progetto:

1)- International conferente on Multimedia and Expo

Congresso mondiale, a San José in California, centro nevralgico della Silicon Valley e capitale mondiale dell'Information Technology.

2)- E3 a Los Angeles.

3)- Forum.multiplayer.it (Forum ufficiale di fiere in Italia)

2 Prospetti economico-finanziari e timeline

2.1 La sostenibilità economica del progetto

2.1.3 Gli investimenti previsti e le risorse finanziarie

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 partner contribuiscono alle fasi di ideazione e realizzazione mettendo a disposizione risorse umane e strumentali.

Le spese per la retribuzione delle ore di lavoro prestate dalle risorse umane sono date dalle ore lavorate moltiplicate per il costo orario. Il costo orario adottato per calcolare il contributo richiesto si attiene alle direttive stabilite dal FSE (Programmazione 2007-2013).

Coordinatore 80,00€ per ora

Personale amministrativo e di segreteria 50,00€ per ore

Tutte le altre spese, come da scheda allegata, devono intendersi ammortizzate dalle sponsorizzazioni o dalle disponibilità liberali di Enti ed Associazioni. Dopo il secondo anno, allorquando verrà intrapresa la fase espansiva ed il progetto assumerà valore imprenditoriale, potrà essere richiesto un finanziamento a tasso agevolato al fine di creare una vera e propria impresa con risorse economiche e valore umane.

Budget per 9.000 studenti, 30 istituti coinvolti, 1680 trame da realizzare.

Previsioni economiche	Anno 1
TOTALE COSTI	221.000€
1) Risorse umane (Coordinatore, 3 collaboratori)	50.000€ +20.000€+20.000€+20.000€
2) 3 postazioni complete	9.000€ Coworking COWO
3) 8 correttori trame	24.000€
3) Personale tecnico (Giuria ed esperti)	1.000€+ 6.000€ +1000€ +1000€
4) Promozione e pubblicità	10.000€
5) Servizi (Sito Web)	30.000€ Agenzia di comunicazione ¹⁰
6) Premi finalisti (40 palmari)	8.000 € Google o Microsoft
7) Premi vincitori (4 borse di studio)	4.000€ Accademie e scuole
8) Pubblicazione e divulgazione risultati	Agenzia Comunicazione/Casa Editrice ¹¹
9) Festa di premiazione (Locale, gadget invitati, banchetto etc)	2.000€
10) Cancelleria e spese postali	5.000€
11) Altre spese (Eventuali spese fidejussorie)	10.000€

Organigramma

- un web master per creare, disegnare, mantenere ed aggiornare una piattaforma che possa contenere un picco di 1680 accessi. Intervento previsto 30.000€ lordi

- 8 psicologi dell'orientamento
 per 30 istituti coinvolti saranno necessari in totale 60 interventi 2 interventi per ciascun istituto
 Ogni intervento sarà valutato 100€ lordi per 60 interventi= 6000€ lordi

- 8 correttori trame (stagisti) per scremare gli elaborati da inviare alla giuria
 1680 trame da suddividere per 8 stagisti= 210 trame da correggere per stagista
 Ogni trama consta di circa 5/6 pagine
 Considerato il prezzo di mercato di 8€ a cartella, è stato considerato un prezzo forfetario a stagista di circa 15€ a trama per un totale di circa 3.000€ lordi a stagista

- 1 esperto in scrittura creativa= €1000 lordi
- 1 esperto creazione trame videogiochi= €1000 lordi
- 5 membri della giuria= 200€ per giurato=1.000€ lordi
- 3 assistenti (organizzativo, amministrativo e tecnico)
- 1 coordinatore

¹⁰ Agenzia di comunicazione (es. Dire Giovani) o Web master indipendente

¹¹ Casa Editrice (es. Edizione Magi. Sandro Teti Editore)

Piano Finanziario Fase Lancio (Primo Step):

Per 5 scuole, 500 studenti, 100 trame realizzate

Spese costituzione e fideiussione	€ 1.000,00	5%
Spese per risorse umane	€ 9.400,00	47%
Spese per acquisto beni durevoli	€ 1.600,00	8%
Spese per consulenza e prestazioni di servizi	€ 7.000,00	35%
Spese generali	€1.000,00	5%
	€ 20.000,00	100%

Descrizione	Importo
Spese di costituzione e fideiussione	
Spese di registrazione e costituzione Associazione	€ 500,00
Spese di fideiussione	€ 500,00
Spese per risorse umane (specificare mansioni)	
1 Coordinatore e gestione progettazione	€4.900,00
2 Addetti specializzati in formazione e gestione gruppi	€2.000,00
2 Addetti specializzati in correzione bozze	€1.500,00
1 Esperto in scrittura creativa on-line	€ 1.000,00
Spese per acquisto beni durevoli (attrezzature, macchinari, ecc)	
2 computer- 1 iPad	€ 1.600,00
Spese per consulenza e prestazioni di servizi	
1 Informatico web progettazione e gestione sito	€3.000,00
1 avvocato per copywrite divulgazione trama per app	€ 500,00
Diffusione informazione	€ 1.500,00
Premi per i vincitori	€ 2.000,00
Spese generali	
Cancelleria e materiale di consumo generico	€ 1.000,00
TOTALE	€ 20.000,00

Tra le scuole prescelte e selezionate ne parteciperanno un numero non inferiore a cinque unità. Gli studenti coinvolti saranno circa 500, frequentanti gli istituti partecipanti. Il numero di squadre formate tra i 500 studenti concorrenti è di circa 125. Le trame elaborate previste sono 125 unità. Considerando un tasso di mortalità previsto di 1/5 dell'intero numero di elaborati previsti, le trame elaborate sperate sono circa 100 unità. Gli elaborati verranno inviati entro la data di scadenza indicata nell'apposita sezione del sito web. I due addetti in gestione e formazione gruppi coadiuvati dal collaboratore del progetto **App In Progress** valuteranno gli elaborati e ne sceglieranno 10 seguendo i criteri del disciplinare di gara. Le 10 trame finaliste saranno, infine, esaminate dalla giuria per la scelta dell'elaborato vincitore. La diffusione dei risultati sarà mediata dai social network, articoli su testate locali. L'evento celebrativo sarà svolto attraverso una festa di premiazione in uno dei locali concessi dai partner promotori dell'evento. Sarà predisposta una pubblicazione con le trame di tutte le squadre partecipanti, saranno preparati inoltre depliant riassuntivi.

2.2 Cronoprogramma di realizzazione

2.2.3 La tempistica di realizzazione

La durata del concorso è biennale, in concomitanza dell'anno scolastico 2013-1014 si svolgerà la prima fase ideativa e premiazione del plot vincitore da essere trasformato in versione digitale nella fase realizzativa che si svolgerà durante l'anno scolastico 2014- 2015.

L'intervento del primo step sarà svolto in otto mesi (Sia per la fase lancio che per la messa a regime) come da schema:

Fase/attività	1	2	3	4	5	6	7	8
Creazione Sito WEB	X							
Formazione Squadre		X						
Scrittura Plot/TRAMA			X	X	X	X		
Corso di scrittura creativa on-line			X	X	X	X		
Percorso Orientamento Scolastico/Professionale			X	X	X	X		
Correzione Plot/TRAMA							X	
Premiazione + Diffusione Risultati primo step								X

L'intervento del secondo step sarà svolto in otto mesi:

Fase/attività	1	2	3	4	5	6	7	8
Fase Lancio e Marketing								

Si prevedono successive edizioni.

Anno 2013/2014	Fase ideativa Il progetto pilota può coinvolgere 5 scuole superiori della Regione
Anno 2014/2015	Fase realizzativa Work in progress
Anno 2015/2016	Seconda Edizione del concorso Scuole del territorio Regionale/Nazionale.