

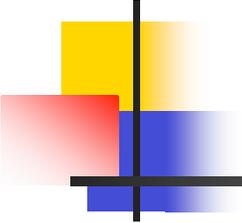
DigitalBio

presenta il progetto

App In Progress

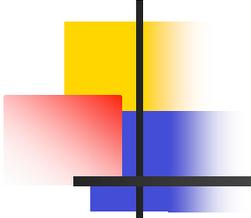
un'intervento Socio-Psico-Educativo

di **Domenica Chiara Cavarra**



Obiettivi del progetto

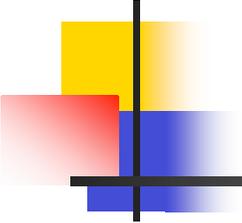
- **Sostituire le fantasticherie passive dell'uso della tecnologia con un processo di immaginazione attiva**
- **Favorire la socializzazione**
- **Promuovere la proattività**



Scenario

Indagine Istat (Nov. 2011)	Infanzia e Vita quotidiana
Campione	48.000 individui 5.500 famiglie 7.880 minori
Uso Internet	Dal 47% (2000) al 82% (2011)
Uso Cellulare	Dal 55% (2000) al 92% (2011)

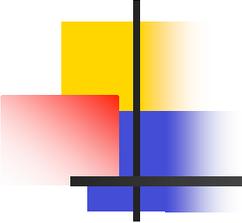
- ❑ **L'indagine "Infanzia e Vita quotidiana" evidenzia** la solitudine in casa dei bambini per lo più figli unici e l'incremento dell'uso delle tecnologie che aumenta l'isolamento, l'alienazione e la depressione infantile.



“Che Videogiochi?”

Questionario (IdO 2012/2013)	“Che Videogiochi?”
Campione	1414 studenti (12/17anni)
Hanno giocato almeno una volta	98%
Giocano soli	Maggioranza
Contenuti non adatti “sesso - violenza e droga”	35,7% vs 31,4%

□ Il Questionario “Che Videogiochi” rileva ancora la solitudine dei giovani, inoltre sottolinea il contenuto poco adatto delle trame narrate.



App In Progress

Concorso biennale diviso in due fasi

Dall'Ideazione alla Realizzazione di un'idea di gioco:

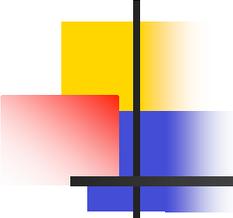
1-Fase Ideativa:

Studenti scuole superiori
in squadre (min. 4 partecipanti)
scrivono una trama.

La trama vincitrice sarà trasformata
in linguaggio digitale
nella fase realizzativa.

2-Fase Realizzativa:

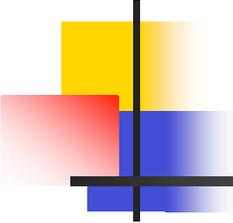
Gli studenti degli Istituti partner
(Accademie di grafica,
fumetto, videogiochi,
sound design e marketing)
realizzeranno l'opera digitale
(App e/o videogiochi)
e coinvolgeranno i ragazzi
vincitori della trama
in laboratori creati "ad hoc"
per illustrare i processi.



Fase Ideativa (Piattaforma minima)

- **Istituti coinvolti n. 30**
- **300 studenti x istituto (2° - 3°- 4° corso)**
- **Studenti da coinvolgere n. 9.000**
- **Squadre da formare n. 1.680**
- **Trame da realizzare n. 1.680**

**La trama vincitrice sarà scelta
attraverso il verdetto della giuria.**



Fase Realizzativa - Processo

- **Pre-produzione: partner potenziali IED - Scuola di Fumetto**

Scrittura Storia (Prima fase)

Concept design

- **Produzione: partner potenziali AIV
Accademia Nazionale del Videogioco**

Modellazione

Rigging

Animazione

Programmazione

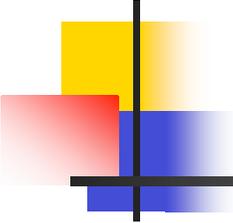
- **Post-Produzione: partner potenziali IED - Fonderia delle arti**

Renderizzare

Composizione musicale

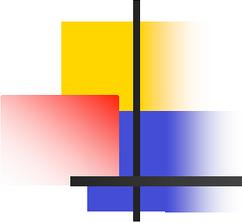
Finalizzazione e Test

Vendita e Marketing



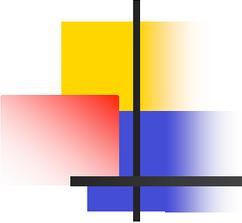
Professionalità coinvolte nel processo

- Art director
- Scrittore Creativo
- Concept artist (Disegnatore-Fumettista)
- Modellatore
- Rigger
- Animatore
- Renderizzatore
- Programmatore
- Compositore musicale
- Legale (diritti d'autore)
- Addetto marketing



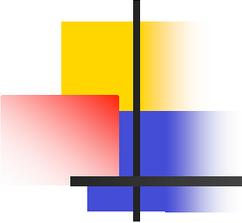
Ambiente del concorso: Sito web-interattivo creato “ad hoc”

- **Piazza virtuale dove creare punti d'incontro tra i partecipanti in gioco, squadre formate, gruppo di lavoro e partner**
- **Punto d'accesso per il corso di scrittura creativa on-line e bollettino news**
- **Piattaforma per intraprendere un percorso d'orientamento scolastico e professionale.**



Altre Best practice

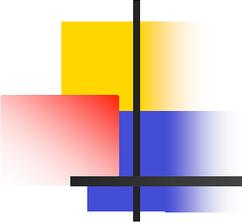
- **MicrosapienZ “La Sapienza” : proiettivo-orientativo**
- **Classi 2.0 : aggregativo-didattico**
- **Steamchallenge (U.S.A.) : didattico-interattivo**
- **Book in Progress : didattico-interattivo**



Punti di Forza

App In Progress propone un processo unico di consapevolezza, creatività ed innovazione che incontra:

- **La formazione**
- **I giovani e la tecnologia**
- **L'Orientamento**
- **La didattica**
- **Il mondo del lavoro.**



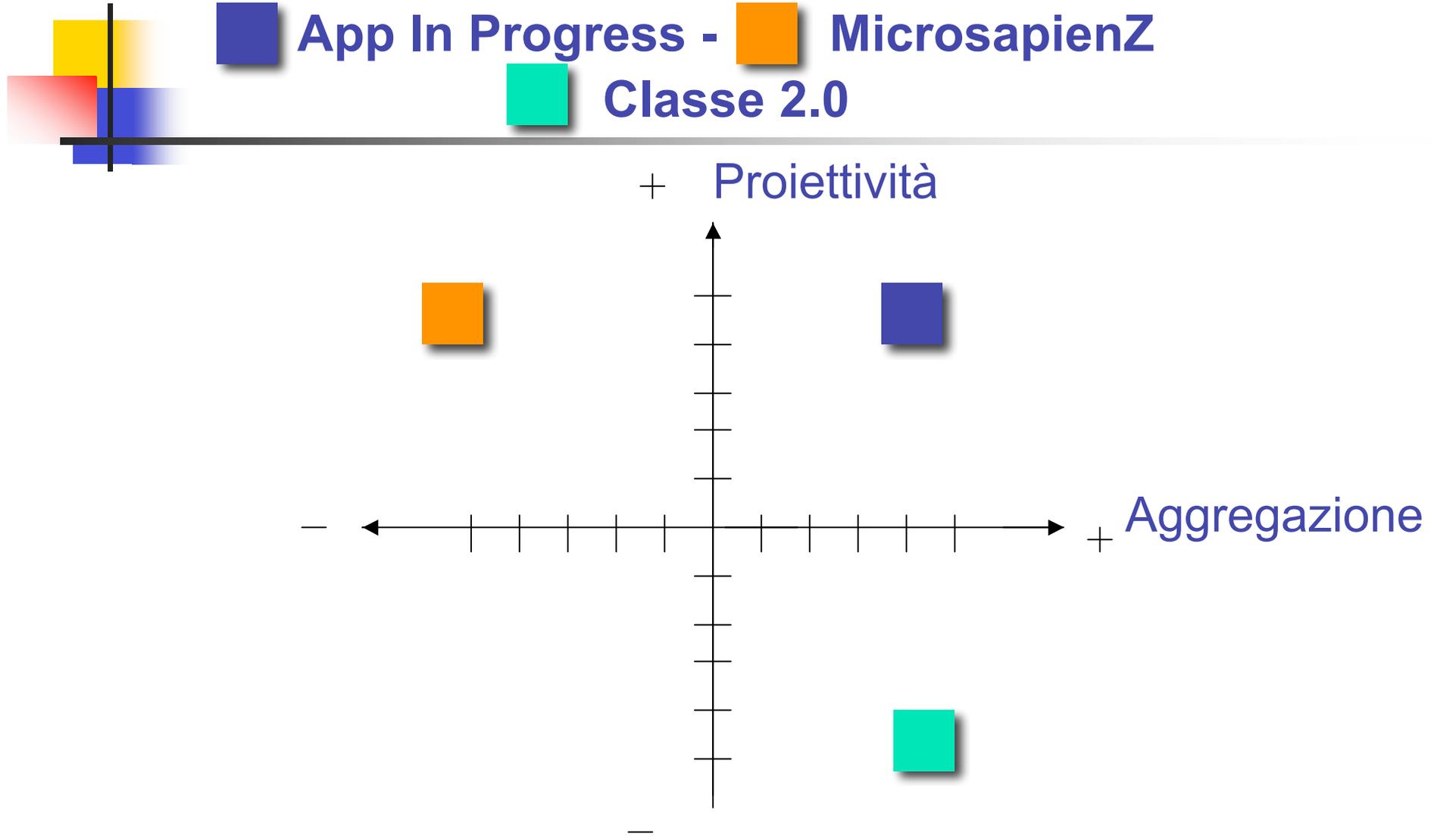
Elementi

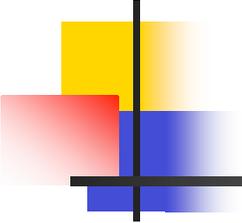


- **Aggregativo:** Favorisce la socialità tra pari
- **Proiettivo:** Stimola il contatto con i meccanismi introspettivi e di consapevolezza
- **Preventivo:** Consente un uso attivo del digitale attraverso l'immaginazione attiva ed i processi ideativi
- **Tecnologico/Digitale:** Considera l'hi-tech capace di generare valore e crescita economica
- **Didattico/Orientativo:** Incontra la scuola ed il mondo del lavoro
- **Partecipativo:** Accoglie istituzioni, enti pubblici e privati.

Posizionamento

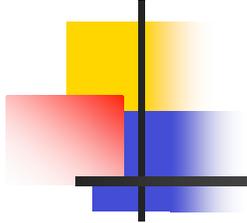
■ App In Progress - ■ MicrosapienZ
■ Classe 2.0





Prossimi Passi...

- **Ottenere patrocini**
- **Alleare partner ed istituti**
- **Individuare sponsor e finanziamenti**
- **Coinvolgere scuole**
- **Partire entro e non oltre gennaio 2014**



Grazie per l'attenzione



Domenica Chiara Cavarra

info@digitalbio.org

Cell: 339 5330328