



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	3
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	7
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.....	10
2.1. IL GRUPPO PROMOTORE	10
2.1.1. Profilo dei promotori e presentazione del gruppo di lavoro.....	10
2.1.2. Valutazione delle competenze.....	12
2.2. LA REALTÀ LOCALE	12
2.2.1. I soggetti principali operanti sul territorio maggiormente vicini al progetto.....	Error! Bookmark not defined.
2.3. COLLABORAZIONI E ALLEANZE.....	14
2.3.1. Chi c'è già.....	14
2.3.2. Chi ci dovrebbe essere.....	14
2.4. L'ASSETTO ORGANIZZATIVO.....	16
2.4.1. Per ognuno dei promotori specificare il ruolo organizzativo	16
3. PROSPETTI ECONOMICO-FINANZIARI E TIMELINE	16
3.1. LA SOSTENIBILITÀ ECONOMICA DEL PROGETTO	16
3.1.1. Gli investimenti previsti.....	16
3.1.2. Analisi dei rientri e dei costi previsti.....	16
3.1.3. Prospetto di riepilogo.....	16
3.2. LE RISORSE FINANZIARIE.....	17
3.2.1. Le fonti finanziarie interne ed esterne, già acquisite o da richiedere, e capacità di accesso.....	17
3.2.2. Piano finanziario.....	17
3.3. CRONOPROGRAMMA DI REALIZZAZIONE	17
3.3.1. La tempistica di realizzazione.....	17

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'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 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 e che si struttura in un percorso d'orientamento scolastico e professionale.

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.

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 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.

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

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/>

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.

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
- 7)- tecnologico/digitale: considera l'hi-tech capace di generare valore e crescita economica

Sottolineare la 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

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

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.

1.1.2. A chi

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

L'intero processo coinvolge anche gli studenti ed i professionisti delle accademie e scuole professionalizzanti.

Gli studenti delle scuole medie superiori ed inferiori apprendono.

Gli studenti delle scuole professionalizzanti e/o neo laureati si interfacciano con la committenza.

Le scuole e le accademie professionalizzanti si promuovono.

Il sistema scolastico e professionale si incontra.

1.1.3. Come funziona

"App in Progress" propone un'attività dedicata 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.

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.

L'obiettivo principale trova applicazione nel costruire un percorso educativo e professionale che aiuti i giovani a scegliere dei percorsi di studi professionalizzanti affini alle proprie

passioni: per esempio grafica, programmazione virtuale, musica, pubblicità, scrittura, marketing, sceneggiatura, modellazione, 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**.

Obiettivo tematico n.8: Promozione dell'occupazione

Priorità 1: Orientamento

Obiettivi specifici:

- 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.

Priorità 2: Favorire l'accesso al mondo del lavoro

Obiettivo specifico:

- Sviluppare politiche per migliorare la preparazione dei giovani al mondo del lavoro

Priorità 4: Istruzione

Obiettivi specifici:

- Anticipare le opportunità di occupazione
- Favorire la collaborazione tra servizi per l'impiego, datori di lavoro ed istituti di istruzione

Obiettivo tematico n.10: Investimento nell'istruzione, nelle competenze e nella formazione

Priorità 2: Accrescere la partecipazione

Obiettivi specifici:

- 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

Priorità 3: Apprendimento permanente

Obiettivi specifici:

- 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.

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 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.

1.2. Il piano delle attività

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

Primo STEP - Fase Ideativa	Secondo STEP - Fase Realizzativa
Squadre di studenti delle scuole medie inferiori e superiori del territorio nazionale.	Studenti di una scuola di grafica: per esempio lo IED ⁴ Studenti di una scuola di fumetto: per esempio la Scuola Internazionale di Comics Studenti di un'accademia di videogame: per esempio l'AIV ⁵ Studenti di una scuola di musica: per esempio Fonderia delle arti

⁴ IED: Istituto Europeo di Design
<http://www.ied.it/>

⁵ AIV: Accademia Italiana Videogiochi
<http://www.aiv01.it/Contatti-19.html>

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.

La giuria⁶ esaminerà gli elaborati e sceglierà, sulla base di un disciplinare di gara⁷, quello che risponderà ai criteri in esso indicati.

⁶ 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.

⁷ 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 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_ Una scuola di musica (es: Fonderia delle arti).

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

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.

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.

Gianni Di Gregorio

Cell: 388 1668072

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

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

Cristina Elia

Cell: 3493771647

cristina.elia@pecstudio.it

Avvocato civilista e penalista, consulente legale.

Andrea Conselmo

Cell: 3283325880

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 virtuale, locale, regionale, nazionale, straniera e comunitaria

La realtà virtuale riguarda:

1)- 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:

2)- 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.

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

4)- 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.itisgiovannixiii.it/index.php/offerta-formativa>

La realtà regionale:

5) 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>

6)- 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.

La realtà nazionale:

7)- 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.

8)- 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).

9)- 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.

La realtà straniera:

10)- 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).

11)- 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.

12)- 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)

La realtà comunitaria:

La Commissione Europea stima che entro il 2020 ci sarà un aumento di 16 milioni di posti per personale altamente qualificato e una riduzione di 12 milioni per il personale poco qualificato: ciò significa che l'Unione Europea ha solo poco tempo, molto meno di un decennio, per rafforzare le competenze IT e digitali dei propri giovani. **I giovani europei sono in ritardo nelle competenze informatiche**: la situazione è così critica da mettere a rischio la capacità dell'Europa di competere a livello mondiale e il livello occupazionale giovanile nel prossimo decennio. L'allarme è stato lanciato dall'Unione Europea, secondo cui i giovani cittadini del vecchio continente sebbene armeggino tanto con smartphone e videogiochi, non hanno le fondamentali competenze digitali che potrebbero favorirli nel trovare lavoro in un'economia sempre più digitalizzata⁸ (Marzo 2012)

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

www.plays.it

2_ IdO Istituto di Ortofonia

3_ Fonderia delle Arti

www.fonderiadellearti.it

4_ Sandro Teti Editore

1.5.2. Chi ci dovrebbe essere

MIUR

Regione Lazio/ Regione Sicilia

Ufficio scolastico regionale

ISFOL

Roma Capitale Dipartimento di Sviluppo Economico e Lavoro

Ordine Psicologi del Lazio

⁸ http://www.hostingtalk.it/it/c_000001hI/i-giovani-europei-bocciati-in-competenze-it-e-digitali

Scuola d'Arte cinematografica "Gian maria Volontè"

IED

Mosaicoon

Scuola di Musica di testaccio

Scuola di fumetto

Sponsor Potenziali

1)- BCC Banca di Credito cooperativo e casse rurali

2)- Microsoft Italia

3)- Confindustria

4)- Wind Telefonia Sponsor

5)- Riviste di APP e videogioco

-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@playstylelifemedia.it

-Journal App

direttore@appjournal.it

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

In vendita i banners del sito web.

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			
A. TOTALE RICAVI	0,0	0,0	0,0
B1) Materie prime, materiale di consumo, etc ...			
B2) Utenze (Energia, gas, acqua, telefono, etc..)			
B3) Personale	51,500€	75,000€	405,000€
B4) Servizi			
B5) Ammortamento	3,500€		
B6) Canoni di locazione per immobili	12,000€	12,000€	12,000€
B7) Oneri finanziari			
B8) Altri costi			

B. TOTALE COSTI	€	€	€
RISULTATO DELLA GESTIONE CARATTERISTICA (A-B)	0,0	0,0	0,0

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	
Totale fabbisogni		Totale fonti di copertura	

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 20 scuole medie e 20 scuole superiori di Roma Capitale e provincia.
Anno 2014/2015	Scuole della Regione Lazio/altre Regioni

Anno 2015/2016	Scuole del territorio Nazionale Italiano.