

Torino, 24/10/2013

**DOCUMENTO PRELIMINARE  
SULLO SVILUPPO DI UN'APPLICAZIONE  
LUDICA PER IL TERRITORIO  
DELLA VALLE DI SUSÀ**

**progetto n° 171/13\_MD**

all right reserved ©LIBRE® 2013

## 1 OBIETTIVI

- Realizzare un video game innovativo, uscendo dalla logica delle major e dei budget stellari, seguendo il solco degli **“independent games”**.
- Realizzare un prodotto in grado di coniugare l'utilizzo del **mobile cross platform** e della fruizione del territorio.
- Non realizzare un prodotto fine a se stesso, ma studiare un meccanismo per cui il **territorio stesso è parte dell'esperienza ludica**, in modo da portare un pubblico di gamers a scoprire luoghi della Valle di Susa poco conosciuti al grande pubblico.
- Mantenere nel videogame un'**elevata giocabilità**, integrando elementi storici e artistici del territorio senza per questo risultare noioso o didascalico.
- Coinvolgere in un processo creativo e fondativo le **scuole** e gli **insegnanti** del territorio della Valle, e allo stesso tempo dare degli input chiari e precisi sulla direzione del progetto, per evitare perdite di tempo, fraintendimenti, ecc..
- Insegnare ai ragazzi partecipanti un **metodo di lavoro online collaborativo**, che sarà loro utile in futuro nel caso di lavori creativi o inerenti al settore Ict.
- Pensare ad una parte di gioco più simile ad un **evento**. Si potrebbe trattare di un week end in cui i giocatori, singolarmente o riuniti in squadre, si danno appuntamento in Valle per giocare in contemporanea.
- Integrare, nella parte dedicata alla fruizione del territorio, una serie di **tecnologie di avanguardia e a basso costo**, rivolte al concetto di “internet of

things”: antenne bluetooth 4, Near Field Communication, Intelligent Headset, Leap motion, Arduino.

- Coinvolgere, nel processo creativo e produttivo, una serie di **attori torinesi** interessati e interessanti: Ict-its, Officine Arduino, Topix, Torino Wireless.

## 2 RISULTATI ATTESI

- Creare un'**esperienza pilota unica** nel suo genere **in Italia**, e con pochi precedenti anche a livello internazionale.
- In seguito del punto precedente, avere una **copertura stampa adeguata** per il lancio del videogame e per l'evento.
- Avere un numero quantificabile di **giocatori che visitano la Valle di Susa**.
- Aprire ad alcuni dei ragazzi delle scuole partecipanti una **prospettiva di lavoro innovativa** nel campo delle applicazioni mobile.
- Creare un ambiente di lavoro piacevole, dove si possa **imparare divertendosi**.
- Submission all'evento “**Indiecade**”, il più importante festival internazionale di videogame indipendenti. Il sogno sarebbe riuscire a essere selezionati tra i 150 finalisti mondiali, con partecipazione all'evento di ottobre 2014 a Los Angeles.

## 3 METODOLOGIA

- Gli incontri con gli studenti serviranno a impostare un tipo di lavoro improntato al “**blending learning**”, parte in aula e parte via web.
- Verrà proposto l'utilizzo di uno strumento di **lavoro collaborativo online**.
- Si punterà sulla responsabilizzazione dei singoli studenti: quello che si richiede loro è **serietà, creatività, partecipazione**.
- Alla fine del percorso tutti gli studenti che si saranno rivelati attivi nel processo di partecipazione (sia online che in aula), diventeranno a tutti gli effetti parte del **team di sviluppo del videogioco**.
- Ci si dividerà in **gruppi di lavoro tematici**, e questo porterà a “mischiare” gli studenti di scuole diverse.
- Verranno condivisi i materiali del corso Mooc di “**Videogames and Learning**” dell'Università del Wisconsin.

## 4 CRONOPROGRAMMA

- **Novembre / Dicembre 2013:** inizio incontri con gli studenti delle scuole e impostazione del metodo di lavoro.
- **Gennaio / Marzo 2014:** definizione dello schema di gioco in ogni dettaglio, ricerca e selezione materiali.
- **Aprile 2014:** inizio sviluppo tecnico della piattaforma di gioco.
- **30 Maggio 2014:** submission a Indiegade.
- **Giugno 2014:** in concomitanza con gli ultimi giorni di scuola, presentazione del prodotto in versione beta.
- **Estate 2014 (massimo settembre):** evento lancio del videogame.

Per maggiori informazioni o dettagli, non esitate a contattarmi alla mail:

[matteo.dispenza@libreidee.com](mailto:matteo.dispenza@libreidee.com)

o al telefono dell'ufficio di Libre:

011.197.032.97

Matteo Dispenza