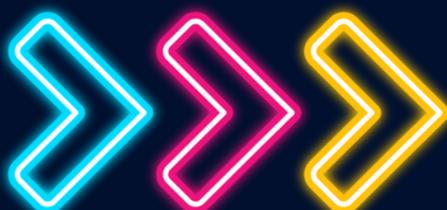




Cofinanziato  
dall'Unione europea



# VIDEO GAMES FOR GOOD

**Sviluppo dei videogiochi:  
fase ideativa**

<https://www.videogames4good.eu>

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea nell'ambito del programma Erasmus+. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute. Numero del progetto: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS  
IESPĒJAS



Eppas

<b>Durata:</b>	3 settimane (2h per settimana ma si può prolungare)
<b>Età:</b>	20 - 30
<b>Numero partecipanti:</b>	Da 4 a 6 membri per gruppo
<b>Scopo:</b>	Fornire agli studenti le competenze per sviluppare concetti di gioco che ispirino il cambiamento sociale, promuovendo la creatività, la collaborazione e il pensiero critico.
<b>Obiettivi:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificare un obiettivo di trasformazione e integrarlo in un concetto di gioco.</li> <li>• Definire il pubblico e affrontare le potenziali barriere.</li> <li>• Sviluppare un prototipo di gioco e raccogliere feedback costruttivi.</li> </ul>
<b>Materiale richiesto:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fogli di lavoro per la progettazione del gioco</li> <li>• Documenti per la progettazione del gioco</li> <li>• Carta e materiali per le bozze</li> <li>• Strumenti di presentazione (opzionale)</li> <li>• Strumenti di intelligenza artificiale per segnaposto visivi, suoni, codici</li> </ul>

Questa attività ha lo scopo di guidare gli studenti attraverso il processo di brainstorming e di sviluppo di un concept di gioco con obiettivi di trasformazione. I partecipanti lavoreranno in gruppi per simulare un team di sviluppatori, definire il loro pubblico e creare un concept di gioco che affronti una specifica questione sociale. Successivamente presenteranno le loro idee, raccoglieranno feedback e miglioreranno la loro idea.



## Struttura del workshop



### **Settimana 1: Ideazione e presentazione**

I partecipanti faranno un brainstorming e svilupperanno un concept di gioco con obiettivi di trasformazione, simulando un team di studio di gioco con ruoli come designer, artista, scrittore, marketer e produttore. Utilizzando un foglio di lavoro per la progettazione di giochi e un documento di progettazione di giochi, i team inizieranno definendo le loro intenzioni e identificando la trasformazione che desiderano ispirare nei giocatori, come promuovere l'empatia per i rifugiati o educarli sulle conseguenze dell'uso eccessivo di energia. Definiranno quindi il loro pubblico di riferimento, considerando potenziali ostacoli come idee sbagliate. L'esperienza principale del gioco sarà oggetto di brainstorming, integrando meccaniche di gioco che si allineano agli obiettivi di apprendimento, come la costruzione di una rete di energia rinnovabile per insegnare il pensiero sistemico all'interno di una narrazione di una società futura che affronta crisi energetiche. I partecipanti abbozzeranno le loro idee di gioco su carta, includendo immagini di personaggi, ambienti e interfacce, e potranno utilizzare strumenti di intelligenza artificiale per generare immagini, suoni o musica segnaposto.

Dopo la sessione di brainstorming, ogni squadra presenterà il proprio concept di gioco agli altri gruppi in un elevator pitch di 2 minuti, mostrando immagini o bozze. Il pubblico e il facilitatore forniranno un feedback costruttivo per capire se l'intento del gioco è in linea con le sue meccaniche e se l'obiettivo di trasformazione è chiaro e raggiungibile. Questo processo incoraggia il pensiero critico e aiuta a perfezionare i concept di gioco attraverso un feedback collaborativo.

I partecipanti dovrebbero concordare i pilastri del design del gioco. I pilastri del design del gioco sono i principi fondamentali che guidano lo sviluppo e la progettazione di un gioco, garantendo coerenza e concentrazione durante tutto il progetto. Rappresentano i valori fondamentali e le esperienze che un gioco mira a fornire, aiutando i team a prendere decisioni coerenti e a mantenere una visione unitaria.

<https://orioldedios.github.io/Game-Design-Pillars/>

## **Settimana 2: Sviluppare i prototipi**

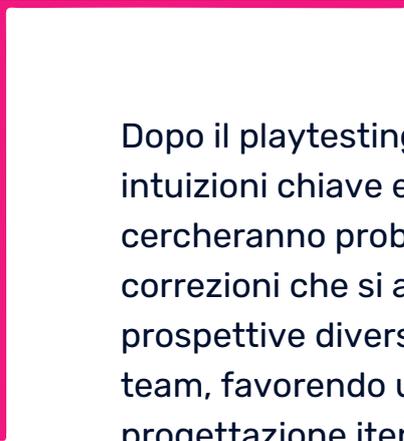
Le squadre trascorreranno due ore a creare un prototipo digitale o cartaceo del loro gioco, concentrandosi su un'unica meccanica di base. Questa sessione permette ai partecipanti di approfondire il processo pratico di sviluppo dei loro concetti di gioco. Ad esempio, una squadra potrebbe sviluppare un gioco da tavolo che simula la gestione dell'approvvigionamento idrico di una città, richiedendo ai giocatori di prendere decisioni strategiche sull'allocazione delle risorse e sullo sviluppo delle infrastrutture. In alternativa, un altro gruppo potrebbe progettare un gioco di carte che rappresenti il delicato equilibrio degli ecosistemi, in cui i giocatori devono gestire vari fattori ambientali per mantenere l'armonia ecologica. Dedicando più tempo a questa fase, i team possono iterare in modo più efficace, perfezionando i loro progetti sulla base del feedback iniziale ed esplorando diverse soluzioni creative. Questa sessione enfatizza la collaborazione e la risoluzione dei problemi, essenziali per creare giochi di impatto con obiettivi di trasformazione sociale.

## **Settimana 3: Test del gioco**

I partecipanti preparano questionari utilizzando scale di Likert per raccogliere feedback strutturati. Prima del test del gioco, i team stabiliranno obiettivi chiari, definendo ciò che vogliono testare, come meccaniche specifiche, risposte emotive o ritmo. Si assicureranno che il loro prototipo sia pronto, anche se in forma grezza, utilizzando modelli cartacei o digitali. Durante il test del gioco, i partecipanti interverranno il meno possibile, permettendo ai giocatori di impegnarsi nel gioco in modo naturale. Incoraggeranno un feedback onesto e porranno domande aperte per raccogliere informazioni dettagliate. Le domande possono concentrarsi sull'apprezzamento, come il divertimento delle caratteristiche del gioco, o sull'usabilità, come la funzionalità degli elementi del gioco.

Prima del test del gioco, i partecipanti possono compilare il questionario del modello di motivazione del giocatore di Quantic Foundry: in questo modo, i creatori sapranno se il feedback è rilevante a seconda del tipo di giocatore dei tester.

<https://apps.quantificfoundry.com/surveys/answer/gamerprofile/>



Dopo il playtesting, i team documenteranno il feedback, registrando le intuizioni chiave e i suggerimenti specifici. Identificheranno i modelli, cercheranno problemi o temi ricorrenti tra più tester e daranno priorità alle correzioni che si allineano con gli obiettivi principali del gioco. Per ottenere prospettive diverse, i gruppi testeranno i loro prototipi con partecipanti di altri team, favorendo un ambiente collaborativo che migliora il processo di progettazione iterativo. Questa sessione estesa consente un'analisi più approfondita e il perfezionamento dei prototipi di gioco, garantendo che gli obiettivi di trasformazione siano effettivamente integrati nei progetti finali.

### **Settimana 4 e 5:** replica e perfezionamento

**NB.** La settimana 2 e la settimana 3 possono essere ripetute tutte le volte che si desidera e/o è necessario per migliorare il gioco.



# ALLEGATO



## **Cosa sono i modelli di progettazione?**

I modelli di progettazione sono come una ricetta o un foglio di lavoro che ti aiuta a creare la tua idea di videogioco. Ti guidano passo dopo passo per assicurarti che tutte le tue idee si combinino perfettamente.

Ecco come funzionano:

### **Nome del gioco:**

### **Storia del gioco:**

- Chi sono i personaggi?
- Dove si svolge il gioco?
- Qual è l'obiettivo? (ad esempio: salvare qualcuno, vincere una gara, trovare un tesoro nascosto).
- Chi può giocarci?

Pensa alle persone che giocheranno al tuo gioco.

### **Di quali caratteristiche speciali potrebbero aver bisogno?**

Ad esempio:

- Sottotitoli per i giocatori non udenti.
- Opzioni per i giocatori daltonici.



## ALLEGATO



### **Cosa lo rende divertente?**

- Risolvere enigmi?
- Costruire cose?
- Esplorare nuovi mondi?

Scrivi qui tutte le **parti emozionanti** del tuo gioco:

### **Caratteristiche inclusive.**

Ad esempio:

- Istruzioni di facile lettura.
- Personaggi di culture e origini diverse.

Disegna la tua idea:

Disegna un livello, un personaggio o anche il logo del gioco.

### **Sezione feedback:**

Il feedback ti aiuta a migliorare la tua idea!



# Riferimenti



- GAME PILLARS. (n.d.). Game-Design-Pillars. Retrieved 20 February 2025, from <https://orioldedios.github.io/Game-Design-Pillars/>
- RocketBrush. (n.d.). The game development process: A comprehensive guide. Retrieved from [Erinmwingbovo, O. \(2024\). Finding Identities: Identities in Video Games from a Gender, Race, and Identity Representation. Introduction to games studies. Retrieved from references](#)
- Transformational Framework. (n.d.). The transformational framework. Retrieved from [Lendzhova, V. \(2024\). Inclusive education and game-based learning for learners with disabilities: Perspectives from teachers in Bulgaria. Environment and social psychology, 9 \(10\). doi: 10.59429/esp.v9i10.3073](#)
- Schell, J. (2008). The art of game design: A book of lenses. Morgan Kaufmann.
- Quantic Foundry Apps. (n.d.). Quantic Foundry. Retrieved 20 February 2025, from <https://apps.quantificfoundry.com/>