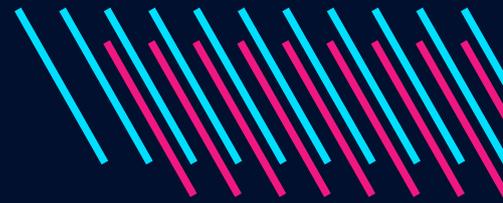




Cofinanziato
dall'Unione europea



VIDEO GAMES FOR GOOD

**Gioco di ruolo e impresa sociale
nello sviluppo dei videogiochi**

<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

Durata:	4 settimane (3 ore a settimana)
Età:	18-26.
Numero partecipanti:	5-7 partecipanti per squadra
Scopo:	Sviluppare capacità di leadership, collaborazione e strategia simulando una start-up che crea giochi di impatto sociale.
Obiettivi:	<ul style="list-style-type: none"> • Simulare il processo decisionale all'interno di un'impresa sociale. • Bilanciare gli obiettivi creativi, finanziari e sociali. • Risolvere le sfide in modo collaborativo in un ambiente di squadra.
Materiale richiesto:	<ul style="list-style-type: none"> • Scenari di sfide del mondo reale. • Software per le presentazioni

Questa attività fa immergere gli studenti nella simulazione di un ambiente di impresa sociale, aiutandoli a sviluppare capacità di leadership e di risoluzione collaborativa di problemi nel quadro dello sviluppo di videogiochi. Ai partecipanti vengono assegnati ruoli specifici in uno studio di start-up incaricato di creare un gioco di impatto sociale. Attraverso scenari strutturati che coinvolgono sfide del mondo reale, come vincoli del budget e le tendenze del mercato, i teams affrontano processi decisionali per bilanciare la libertà creativa con gli obiettivi sociali. L'attività si conclude con una presentazione di gruppo dello studio e del concept del gioco a una giuria di professionisti, che fornisce esperienza nella pianificazione strategica e nel lavoro di squadra.



Struttura del Workshop



Settimana 1:

Nella prima settimana, ai partecipanti vengono assegnati diversi ruoli all'interno del loro studio di gioco fittizio. Ogni ruolo riflette una posizione reale in una società di sviluppo di giochi. Questi ruoli possono includere:

- Direttore artistico → Responsabile dello stile visivo e della visione creativa del gioco.
- Sviluppatore capo → Responsabile degli aspetti digitali o tecnici del gioco, inclusi meccanica e interattività.
- Designer narrativo → Responsabile della creazione della storia del gioco, dei personaggi e degli elementi di costruzione del mondo.
- Direttore → Responsabile della gestione delle scadenze, dell'efficienza e del bilanciamento degli aspetti creativi e commerciali del progetto.
- Responsabile marketing → Responsabile dello sviluppo delle strategie promozionali del gioco.
- Analista dell'impatto sociale → Responsabile di garantire che il gioco affronti in modo significativo la questione sociale scelta.

Una volta assegnati i ruoli, i partecipanti ricevono delle schede dei personaggi che descrivono le loro responsabilità, motivazioni e sfide. Un esempio di sfida potrebbe essere che l'analista dell'impatto sociale è incaricato di ridurre l'impronta di carbonio dell'azienda, ma il regista non vuole dare priorità a questo aspetto durante il progetto.

Dopo aver distribuito la scheda, si tiene una riunione iniziale e poi viene presentata la missione dello studio:

- Il vostro team ha a disposizione alcune settimane per sviluppare un prototipo di gioco che affronti un problema del mondo reale. L'obiettivo è creare un gioco socialmente impattante, creativo, coinvolgente e finanziariamente sostenibile.

È giunto il momento per i gruppi di scegliere una questione sociale e iniziare la prima sessione di brainstorming.

Settimana 2 & 3:

Nelle due settimane successive, ogni gruppo dovrà affrontare delle sfide che simulano quelle che potrebbero incontrare nel settore dei videogiochi. Il facilitatore presenterà queste sfide sotto forma di e-mail, promemoria o eventi imprevisti. Alcuni esempi includono:

- Tagli di bilancio → Il vostro finanziamento è stato ridotto del 20%. Dovete decidere quali caratteristiche ridurre mantenendo l'impatto principale del vostro gioco.
- Cambiamenti nelle tendenze di mercato → È stato pubblicato un nuovo rapporto che suggerisce che i giocatori sono più interessati a giochi cooperativi che richiedono funzionalità multiplayer. Come ci si adatta?
- Feedback delle parti interessate → Le parti interessate hanno espresso preoccupazioni sul fatto che il gioco non rifletta accuratamente la questione. Come si risponde?

I team dovranno affrontare queste sfide e documentare le loro decisioni dal punto di vista di ogni ruolo.

Settimana 4:

Nell'ultima settimana, i team preparano una presentazione per una giuria esterna. Questa giuria potrebbe includere membri della facoltà, professionisti del settore o imprenditori sociali. La presentazione dovrebbe includere:

- Una panoramica del gioco → Qual è il genere, la meccanica e la narrazione?
- Qual è la questione sociale che hanno scelto? → Spiegare i dettagli della questione e come viene affrontata in questo gioco.
- Quali sono state le sfide? → Spiegare cosa è successo durante il processo. Come sono state risolte le questioni?
- In che modo questa idea riuscirebbe a bilanciare creatività, sostenibilità finanziaria e responsabilità sociale? → Durante la riunione, spiegare come questo gioco potrebbe essere vantaggioso per tutti i soggetti coinvolti, raggiungendo al contempo l'obiettivo prefissato.

Dopo la presentazione, la giuria valuta l'idea e fornisce un feedback su fattibilità, innovazione e impatto. Questo aiuta i partecipanti a perfezionare le loro idee e a sviluppare maggiori capacità di risoluzione dei problemi.



Riferimenti



- World Economic Forum. (2018). Six challenges social entrepreneurs need to overcome. <https://www.weforum.org/stories/2018/08/six-challenges-social-entrepreneurs-need-to-overcome/>
- El Khoury, V. S. (n.d.). The role of entrepreneurship in solving societal issues. <https://www.linkedin.com/pulse/role-entrepreneurship-solving-societal-issues-vs-el-khoury-ca/>
- University Annals. (2020). Social entrepreneurship as a driver of community change. Ovidius University Annals. <https://stec.univ-ovidius.ro/html/anale/RO/2020/Section%203/6.pdf>