

PRENDE VITA A RAVENNA

“Ravenna-*HACK THE CITY*”

Il primo Hackathon digitale per tutti i giocatori e tutte le giocatrici.

Stiamo cercando cittadine e cittadini appassionati di giochi, di storie, di racconti e narrazioni che vogliano mettersi in gioco per partecipare al Concorso di Idee “*HACK THE CITY*”

Stiamo cercando te!

Regolamento:

Il Contesto

In Italia il Game Designer è un lavoro poco conosciuto: pochi sanno in cosa consista e cosa implichi concretamente essere un ideatore di giochi. Sappiamo però che in Italia si gioca, e molto. Il mercato del gioco e del videogioco è in costante crescita: se una volta giocavano solo nelle età più giovani oggi il gioco è diventato infra-generazionale, di fatto intrattenimento culturale, sociale e diversificato.

Esistono decine e decine di tipologie di videogiochi diversi, ed ogni videogioco all'interno della stessa categoria ha le sue dinamiche, sia matematiche, sia narrative.

Creare un gioco è una cosa seria, complessa: i costi produttivi sono diventati enormi e sono richieste vere e proprie aziende strutturate, con competenze diverse ed estremamente qualificate. I costi, ma anche i ricavi, spesso sono superiori a quelli del cinema e come nel cinema esistono figure diverse: registi, attori, tecnici. Così, nell'universo del videogioco, esistono molte figure professionali differenti che fanno cose molto diverse per tendere alla creazione di un unico prodotto, scaturito da un'unica prima idea.

Ci sono tuttavia anche livelli di sviluppo ludico più contenuti, solitamente definiti “**indie**”, dove pochi professionisti si uniscono per creare prodotti più di nicchia ma comunque in grado di suscitare un buon interesse da parte del mercato: prodotti dove il design, l'idea, riesce a

superare le difficoltà tecniche ed a fornire comunque un'esperienza per i giocatori con costi di sviluppo sostanzialmente limitati.

Tema del concorso:

Il concorso vuole selezionare le tre migliori idee narrative di gioco: che tipo di gioco vi immaginate? Ci sarà una trama al centro? Sarà una trama dinamica, variabile? È un progetto i cui costi possono essere limitati?

Immaginatelo e raccontateci come costruireste una narrazione che racconti la storia e i tesori di Ravenna

L'idea deve essere concretamente sviluppabile come progetto "indie", dai costi presenti e concreti, ma contenuti, realizzabili con un investimento sostanzialmente limitato e deve essere ambientato a Ravenna.

Nessun altro vincolo è imposto, né legato all'epoca, né legato alla tipologia di gioco.

Come partecipare:

Partecipare è molto semplice: mettere su carta la vostra idea, in un formato di testo. Potete citare esempi espliciti di giochi o altri "media" presenti sul mercato come spunto o per illustrare al meglio le dinamiche o i passaggi narrativi che immaginate.

L'obiettivo è semplice: convincerci che l'idea è valida e originale!

Potete inviare: **testo**, un piccolo **video**, un **audio**, disegni per valorizzare la vostra idea. Non vogliamo un gioco completo, vogliamo capire in modo chiaro che cosa state immaginando.

Il form per la candidatura è raggiungibile a questo link:
<https://forms.gle/G8TqfoQGxnixozKN9>

Oppure dal sito: www.laboratorioapertoravenna.it

Chi stiamo cercando:

Chiunque ami i videogiochi e desideri creare e raccontare mondi in modo non consueto.

Nessun vincolo di età, nessun vincolo di professione o esperienza.

Cerchiamo chi pensa di avere una **grande idea** e non ha paura di metterla in gioco.

Le Fasi:

1. Il concorso:

I tre progetti narrativi selezionati da una giuria di **esperti del gioco locali e nazionali** prenderanno parte a due workshop professionalizzanti sullo storytelling e game design a cura di **Fabio Viola**.

2. Hack the City: Hackathon

Sulle tre idee narrative selezionate si creeranno i team che si sfideranno nell'Hack the City: l'Hackathon virtuale dedicato al design del primo videogioco ambientato a Ravenna, che si terrà in autunno 2021.

I Premi in palio

I partecipanti al concorso Ravenna Hack the City: saranno selezionate tre idee narrative che accederanno alla fase di hackathon. I singoli o i team selezionati accederanno ad una formazione di 4 ore con Fabio Viola. La formazione potrà essere erogata sia in presenza che da remoto, sarà valutato in base alla disponibilità dei partecipanti e del docente.

Partecipanti all'Hackathon

Una giuria composta da esperti del settore (game-turismo- smart-city) premierà i tre progetti con un montepremi totale di: **2400 euro** distribuiti secondo il seguente ordine:

1° premio: 1200 euro (lordi)

2° premio: 800 euro (lordi)

3° premio: 400 euro (lordi)

Formazione:

Ai componenti dei tre team sarà offerto un pacchetto di formazione trasversale di 10 ore sulle tematiche della comunicazione, strategia progettuale, marketing.

Al team vincitore sarà dedicato un percorso di formazione di ulteriori 10 ore dedicate al perfezionamento del progetto.

Chi è Fabio Viola?

Fabio Viola è un *game designer*. Durante gli studi universitari fonda la sua prima *start up* con alcuni coetanei conosciuti nei forum di videogiochi e, ben presto, inizia a lavorare per

alcune multinazionali dell'intrattenimento come: *Electronic Arts Mobile*, *Vivendi Games*, *Namco Digital*, ecc. Ha lavorato anche per le versioni digitali di produzione iconiche come: *SimCity*, *The Sims* e *Pac-Man*. Nel 2011, pubblica il suo primo libro *Gamification – I videogiochi nella Vita Quotidiana* e, nel 2017, il suo secondo saggio: *L'arte del coinvolgimento*. Docente di *game design* in diverse università italiane, è conosciuto nell'ambito museale per il videogioco *Father and Son*, primo *videogame* prodotto dalla sua associazione *TuoMuseo* per il *MANN – Museo Archeologico* di Napoli.

Impegno richiesto e modalità di lavoro

Per la **prima fase** la partecipazione è libera. Chiunque voglia partecipare può candidare qui la sua idea. Il tempo necessario dipende da voi, dall'idea che avete e da quanto desiderate perfezionarla e svilupparla nei dettagli. Non ci sono vincoli specifici, ma sottolineiamo come non sia importante nella prima fase sviluppare interamente tutta la linea narrativa, le opzioni, le variabili.

È fondamentale che si comprenda la visione che avete e come immaginate le dinamiche ludiche.

La **fase successiva** invece vi vede protagonisti in un Hackaton di 36 ORE, dove sarete affiancati da persone di supporto – volontari e professionisti – che vi aiuteranno a migliorare l'idea originale per giungere alla presentazione.

Tempi

Per partecipare al concorso di idee c'è tempo fino al **31 luglio 2021** ore 23.59. L'hackathon si svolgerà nell'autunno 2021, tutti gli aggiornamenti saranno pubblicati sulla pagina web del laboratorio aperto di Ravenna e canali social.

I Criteri di valutazione (0-25 per ogni sezione)

Originalità

Con questa voce vogliamo premiare l'idea e/o la capacità di rielaborare concetti già visti.

Narrazione

Quanto la storia è coinvolgente, originale, intrigante, stimolante. Vengono valutati i vari elementi di una narrazione di successo.

Tecnica

Le dinamiche ludiche vere e proprie: che tipo di gioco sarà. Quanto le caratteristiche del gioco sono pensate, studiate e divertenti.

Pratica

Vincolo pratico di realizzazione legato ad una ipotesi di budget, ad eventuali necessità specifiche operative, al target di riferimento del gioco. Il giudizio del nucleo di valutazione è insindacabile, I risultati della selezione saranno comunicati tramite mail a tutti i progetti presentati.

Saranno accettate esclusivamente domande pervenute tramite l'apposito form ed entro i termini previsti dal presente regolamento.

Domande:

per quesiti e richieste scrivere a ravenna@labaperti.it .

Autorizzazione ed utilizzo dell'immagine

Ciascun Partecipante acconsente ed autorizza il Comune di Ravenna e il Soggetto Gestore del Laboratorio Aperto di Ravenna, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome e qualsiasi descrizione del proprio Progetto per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa al concorso di idee e all'Hackathon con ogni mezzo, incluso ma non limitato al sito dell'Evento o a qualsivoglia sito internet dell'Amministrazione e del Laboratorio Aperto di Ravenna, mediante comunicati stampa ed ogni altro mezzo di comunicazione al pubblico, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo, entro il limite massimo di 5 anni dalla data di chiusura dell'Hackathon.

Proprietà Intellettuale, Manleve e Garanzie

Con la partecipazione a Ravenna Hack the City e con l'accettazione del presente Regolamento, ciascun partecipante:

1. dichiara che il lavoro presentato è un'opera originale del partecipante e/o del team

2. dichiara espressamente che il lavoro presentato è originale e non viola in alcun modo, né in tutto né in parte, i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi, manlevando sin d'ora il Comune di Ravenna e i Suoi Partner da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo.

3. dichiara che ogni progetto presentato non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà intellettuale o diritto d'autore di proprietà di terzi, o che, ove esistano diritti di terzi, il partecipante si sia precedentemente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare.

4. dichiara che il lavoro presentato non viola altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela.

5. dichiara che il lavoro presentato non costituisce l'oggetto di contratto con terzi, inoltre che l'organizzatore non dovrà sostenere alcuna spesa nei confronti di persone o altre entità in ragione dell'utilizzo o dello sfruttamento del progetto o di qualunque altro diritto legato all'applicazione dello stesso.

6. dichiara che il lavoro presentato non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dell'organizzatore e/o dei suoi partner o di qualunque altra persona o società.

7. dichiara che il lavoro presentato non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggino comportamenti illeciti.

8. dichiara che il lavoro presentato è di proprietà del team partecipante, che si assume l'onere e la piena responsabilità della tutela dello stesso e degli aspetti inventivi e/o originali attraverso i mezzi a tal fine apprestati dall'ordinamento (registrazione, brevetto o simili, a seconda dei casi).

9. prende atto che l'eventuale pubblicazione da parte dell'organizzatore e/o dei suoi partner del lavoro presentato su siti internet e social network comporterà la visibilità a tutta la community e che l'organizzatore e/o i partner non assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza attraverso

l'accesso a siti internet e social network, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti dell'organizzatore e/o dei partner per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

Note Legali

Partecipando all'iniziativa il concorrente accetta che il Comune di Ravenna e il Soggetto Gestore del Laboratorio Aperto di Ravenna non sia considerato responsabile per qualunque perdita, danneggiamento o costo di qualunque natura sostenuto dal concorrente. Saranno escluse le proposte il cui contenuto violi diritti di proprietà intellettuale di terzi, sia contrario a norme di legge, ordine pubblico o buon costume, sia veicolo di propaganda di natura politica, sindacale e/o religiosa e di dubbia moralità e sia veicolo di messaggi offensivi, incluse le espressioni di fanatismo, razzismo, odio o minaccia o comunque lesive della dignità umana. I vincitori si impegnano a garantire e manlevare il Comune di Ravenna da ogni molestia, impedimento, pretesa o contestazione a qualunque titolo da parte di terzi che possano sorgere in merito all'utilizzo e allo sfruttamento dei progetti ed a tenere indenne lo stesso Ente da tutti i costi e/o danni diretti o indiretti che possano derivare da eventuali turbative e/o pretese da parte di terzi. La partecipazione all'iniziativa e l'invio delle proposte implicano l'accettazione integrale del presente regolamento.

Tutela Dei Dati Personali

I dati personali conferiti a questa Amministrazione e dal Soggetto Gestore del Laboratorio aperto di Ravenna saranno trattati nel rispetto dei principi di liceità, correttezza, trasparenza, limitazione della finalità, minimizzazione dei dati, esattezza, limitazione della conservazione, integrità e riservatezza, nonché delle libertà fondamentali e, in ogni caso, in conformità alla normativa di settore vigente in particolare alle prescrizioni contenute nel Regolamento U.E. 2016/679 "Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati".