

“BANDO DI CO-PROGETTAZIONE SAFETY GAME APP”

SAFETY GAME APP

SICUREZZA, GIOCO, APPLICAZIONE WEB

Oggetto della co-progettazione

L'attività di co-progettazione dovrà fornire un documento finale che illustri il mobile game ideato (game app on-line principalmente fruibile con il telefono) da sottoporre alla selezione della giuria nel Pitch day locale.

Oggetto del mobile game dovrà essere un gioco che attraverso l'approccio della *gamification* coinvolga i fruitori nell'esplorare e approfondire i principi generali della salute e sicurezza sui luoghi di lavoro: rischio, danno, prevenzione, protezione, organizzazione della prevenzione aziendale, diritti, doveri e sanzioni per i vari soggetti aziendali, organi di vigilanza, controllo e assistenza.

Il prodotto potrà essere ideato pensando ad uno specifico target di destinatari/giocatori che attraverso dinamiche di *gamification* arrivi a coinvolgere altri destinatari/giocatori. Il mobile game dovrà contenere azioni che stimolino forme di diffusione, condivisione, viralità partendo dai giocatori.

I temi del gioco dovranno riguardare uno o più dei principi generali della salute e sicurezza del lavoratore in azienda.

Modalità di co-progettazione

La classe, con il sostegno del tutor, potrà scegliere l'organizzazione più idonea per ideare il mobile game da candidare al concorso d'istituto (Pitch day locale) finalizzato alla scelta dell'idea migliore da presentare al concorso finale con le altre scuole partner (Hackaton).

Il periodo di co-progettazione va da febbraio 2016 (data diffusione bando) a 12 aprile 2016. In questo lasso di tempo si potranno definire le fasi di lavoro collettive e individuali. In base ai compiti definiti dalla classe, tali momenti, andranno concordati con il tutor di classe al fine di coordinare l'esecuzione delle attività, sia in momenti curriculari sia extracurriculari. La co-progettazione potrà svolgersi anche forma integrata con le singole discipline a seconda dei fabbisogni specifici della fase di co-progettazione. A titolo di esempio, si potrebbe collaborare con i docenti di lettere per rivedere i messaggi testuali del game, le dinamiche di storytelling orientate al coinvolgimento dei giocatori, l'organizzazione della presentazione per il Pitch day, etc.

Le risorse contenutistiche più idonee per l'ideazione del mobile game saranno ricercate dagli studenti con l'aiuto del tutor e dei docenti dell'istituto. Ciascuna classe disporrà degli strumenti prodotti in esito alle precedenti attività di progetto:

- esiti del questionario sezione salute e sicurezza e game app on-line
- case *history* sulla salute e sicurezza in azienda
- mappa di concetti generali sulla salute e sicurezza
- linee guida per la progettazione delle APP e la *gamification*
- GANTT di massima dell'attività di co-progettazione

Le risorse strumentali saranno messe a disposizione dalla scuola. Il tutor di classe pianificherà con il Project management le esigenze specifiche di materiale didattico e/o progettuale in dotazione collettiva attingendo alle risorse di budget del progetto.

Nella fase di co-progettazione, la classe potrà avvalersi di risorse esperte in materia di comunicazione e game app per approfondire problematiche che possono emergere nel corso delle attività. L'intervento della figura esperta, facilitatore, sarà programmato in base alle esigenze specifiche della classe coordinandosi con tutor, responsabile di progetto e project management. Il facilitatore potrà fornire il suo apporto per un massimo di 10 ore nel corso delle attività di co-progettazione di ciascuna classe.

Dossier di presentazione del mobile game

Ogni classe per il Pitch day dovrà predisporre un dossier di presentazione del mobile game ideato. Lo strumento minimo, da candidare alla selezione di idee, è una presentazione in PowerPoint che illustri:

- il percorso di brainstorming svolto dalla classe
- il nome scelto della game app on-line
- il concept del mobile game: gli obiettivi, i contenuti, la tipologia degli utenti/giocatori, le motivazioni per creare engagement
- le meccaniche e dinamiche di gamification
- l'analisi SWOT (punti di forza e di debolezza, vincoli ed opportunità) dell'architettura e per la fase di sviluppo
- la fattibilità dell'idea progettuale rispetto ai vincoli di tempo (circa 3 mesi) e risorse finanziarie (max 6.500 euro) del progetto.

La classe potrà integrare il dossier minimo di presentazione in PowerPoint nelle forme e nelle modalità che riterrà opportuno, considerando la scopo finale del concorso di idee.

Criteri di selezione dell'idea progettuale

La selezione dell'idea di mobile game sarà fatta a seguito di una valutazione ponderata tra voti raccolti dagli studenti di tutte le classi dell'istituto e i voti di una giuria di esperti: il voto degli studenti avrà un peso del 40%, mentre i voti della giuria degli esperti avranno un peso del 60%.

Prima del Pitch day saranno resi pubblici i criteri di valutazione e le modalità di votazione. In ogni caso, l'oggetto della valutazione riguarderà la qualità del:

1. *concept* max 40 punti
 - 1.1 obiettivi max 10 punti
 - 1.2 contenuti max 10 punti
 - 1.3 tipologia di utenti/giocatori max 10 punti
 - 1.4 *engagement* max 10 punti
2. meccaniche e dinamiche di gamification max 20 punti
3. fattibilità dell'idea progettuale max 40 punti
 - 3.1 presenza di elementi utili nell'analisi SWOT max 10 punti
 - 3.2 coerenza tra tempi di sviluppo e risorse a disposizione max 30 punti

L'idea selezionata da ciascuna scuola partner sarà presentata dalla classe aggiudicataria all'hackton giornata interregionale tra le scuole del progetto.

