

IP EXPERIENCE



IP GAME STORM - Introduzione al percorso

Matteo Uggeri - eLearning and Gamification expert
Fondazione Politecnico di Milano

Cos'è un game storm?

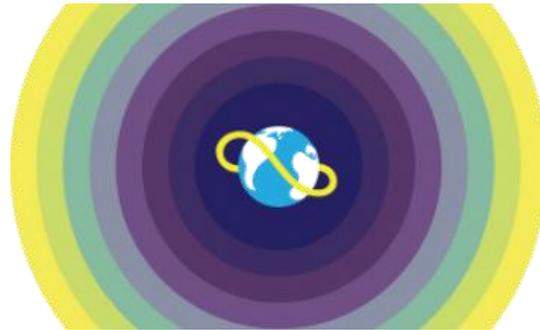
Brainstorming basato sul gioco, ma in che modo?

Molto più di un workshop

Hackaton



Game Jam



Progettare un gioco
(o una parte di esso)
che verrà poi
sviluppato in seguito.

Brainstorming



Game Storm



Cos'è un serious game?

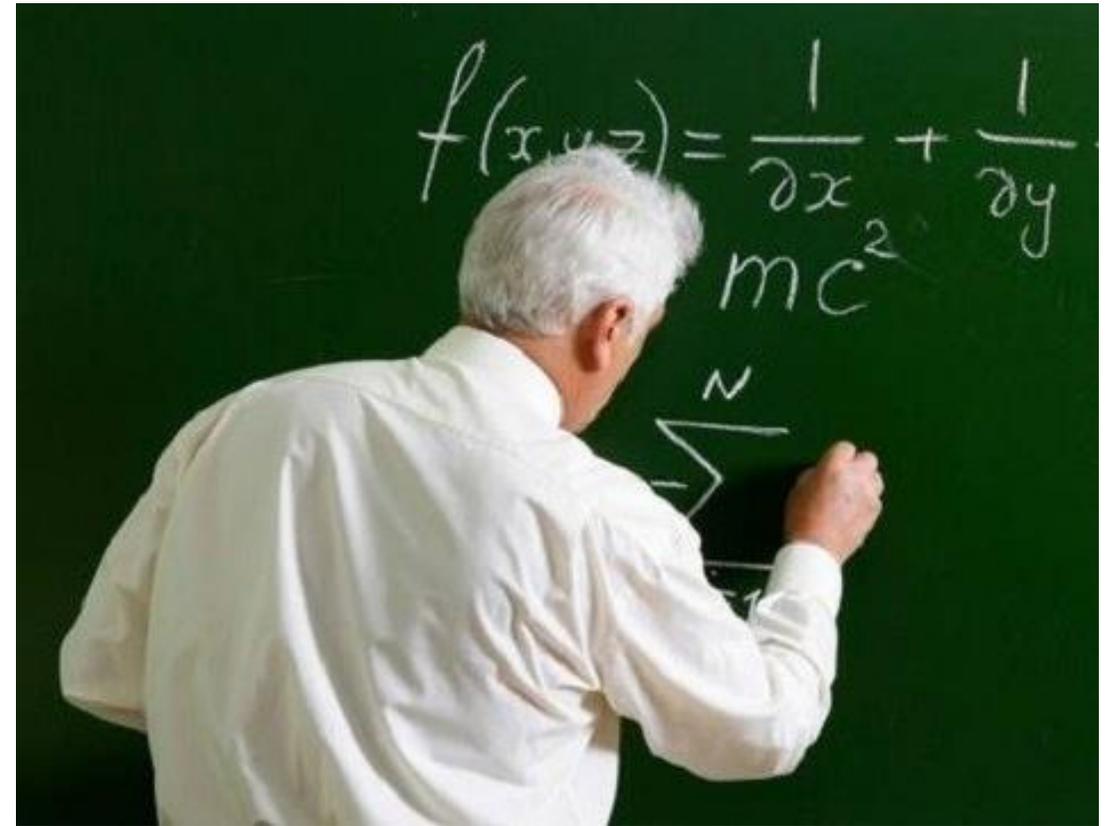
C'è chi lo chiama applied game, oppure learning game...

Serious game

Entertainment



Learning



Serious game

Entertainment

Conoscere gli elementi base dei giochi, avere chiara in mente una tipologia di gioco, pensare in un'ottica ludica...

Learning

Conoscere gli elementi base della materia che voglio trattare, cosa voglio insegnare, qual è il mio messaggio per target che ho in mente...

**Transformation
through
engagement**

Serious| game

Entertainment

Learning

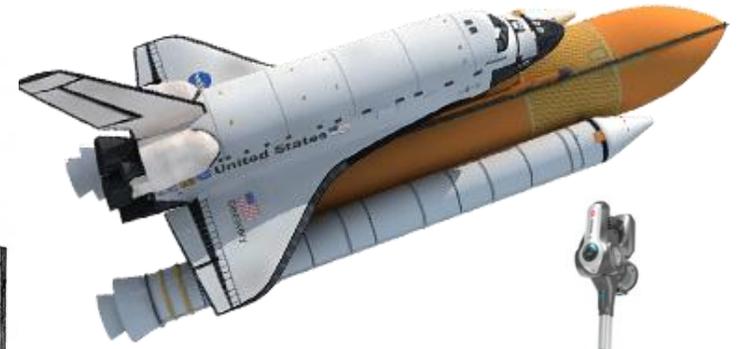
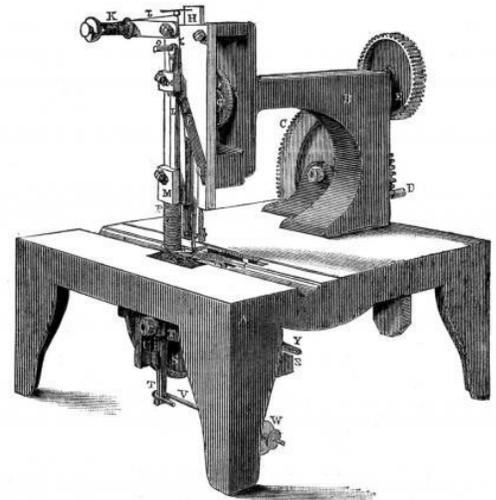
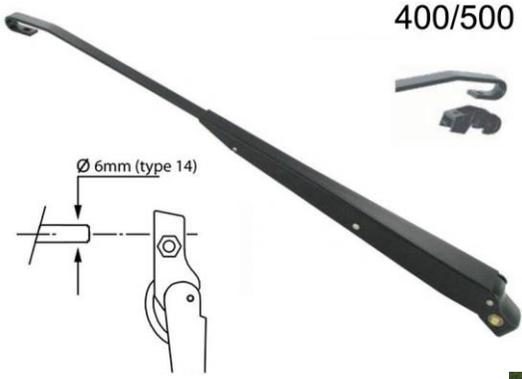


Quindi quale sarà il tema del nostro gioco?

Intellectual Proprierty: casi credibili e incredibili dalla storia della IP

BREVETTI e MODELLI D'UTILITA'

Dallo Space Shuttle al windsurf, passando per gli aspirapolvere



THE SINGER MACHINE, AUGUST 12, 1851.
 Earliest model filed in Patent Office. Reproduced from the SCIENTIFIC AMERICAN of November 1, 1851.



Chi ci aiuterà?

Ci siamo noi mentor a supportarvi



Annalisa Balloi



Matteo Pozzi



Beatrice Saglio



Filippo Silipigni



Matteo Uggeri

Chi lo farà?

Voi.

Come?

In un percorso assieme di progettazione creativa.

The IP Rights Game Storm

Molto più di un semplice workshop!

IP Rights Game Storm è uno stimolante evento dove lavoreremo ed impareremo assieme per progettare il **miglior storytelling game** per la promozione della **cultura della proprietà intellettuale**.

Divisi in gruppi, i partecipanti dovranno per prima cosa apprendere **rilevanti e divertenti aneddoti della storia del deposito dei brevetti**.

Dopodiché si impegneranno a costruire i prototipi di un **serious learning game** su tali argomenti.

Le migliori idee verranno poi sviluppate all'interno del progetto IP EXPERIENCE in una webapp pienamente funzionante e gratuitamente scaricabile.

*Non è necessario che tu sia un programmatore né un esperto di giochi o di proprietà intellettuale: **servono solo le tue idee, l'entusiasmo e la giusta attitudine per creare il gioco con noi.***

Esperti nel ramo del gioco, del patenting e dell'istruzione saranno i tuoi mentor per guidarti nella progettazione del gioco.

Agenda 1: oggi

- **Saluti, presentazione personali, richiamo al progetto IP-Experience**
(10min) Filippo
- **Obiettivi dell'iniziativa, modalità di interazione, strumenti**
(10 min) Matteo U.
- **Richiamo ai concetti di base di Proprietà Intellettuale, Brevetto e Modello di utilità** (10 min); Annalisa
- **Richiamo database brevettuali: espacenet (ricerche nominative)**
10 min Beatrice
- **Rassegna di episodi e vicende sulla IP e Presentazione Canvas e compito da svolgere**
(5min) Annalisa-Filippo
- **Elementi di ideazione di un gioco "unusual storytelling" (30 min)**
M. Pozzi

Agenda 2: ora

Tasks sul momento:

- **Scelta ed assegnazione di una storia per gruppo**
(differente rispetto a quella degli altri gruppi);

Tasks di primo livello assegnato:

- **Approfondimento storia**
(su internet/DB brevettuali, lasciamo libera iniziativa ai gruppi)

Agenda 3: consegne

- Consegna game canvas compilato
venerdì 29 maggio

- Consegna finale
 - 1 - Albero scelte
 - 2 - Lesson Learned
 - 3 - pitch di presentazione

mercoledì 3 giugno – ore 15:00 – 17:00

GAME STORY CANVANS



COSA: quali sono gli argomenti che trattiamo
→ ***cosa racconta la storia***
es. TIPO DI P.I.

CHI: identificare le persone chiave coinvolte
→ ***personaggi***

PUNTO DI VISTA

DOVE: trovare i luoghi chiave
→ ***ambientazione***

QUANDO: i momenti e le date significativi → ***i nodi della vicenda e del gioco***

NODI (MOMENTI CHIAVE)

SUPERAMENTO NODI NELLA VICENDA STORICA

PERCHÉ: quali sono le cose che apprenderà chi la legge/gioca → ***le nostre lessons learned***

Buon lavoro!

Project Partners

Supported by:



Project Website: www.ip-experience.eu
Event Registration: www.eventbrite.it

GR/001/19- Lot 2: Reaching consumers/citizens and especially young people;
Application reference N° 0185



Project Managers:

- Cristina Areste – Universitat Politècnica de Catalunya
- Annalisa Balloi – Politecnico di Milano, Ufficio di Trasferimento Tecnologico;
- Giacinto Schiavulli– PoliHub, Innovation District & Startup Accelerator
- Filippo Silipigni – Fondazione Politecnico di Milano



Contacts:

Filippo Silipigni - [filippo.silipigni\[AT\]fondazione.polimi.it](mailto:filippo.silipigni@fondazione.polimi.it)

Fondazione Politecnico di Milano
Piazza Leonardo da Vinci, 32
20133 Milano - Italy
Tel. +39 02 2399 9107
www.fondazionepolitecnico.it

IP EXPERIENCE



Supported by

