

# IP EXPERIENCE



## IP GAME STORM - Introduzione al percorso

**Matteo Uggeri** - eLearning and Gamification expert  
Fondazione Politecnico di Milano

# Cos'è un game storm?

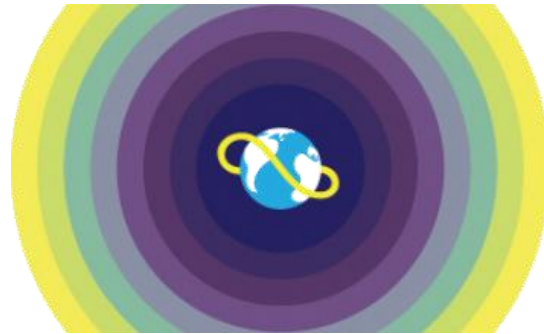
Brainstorming basato sul gioco, ma in che modo?

# 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?

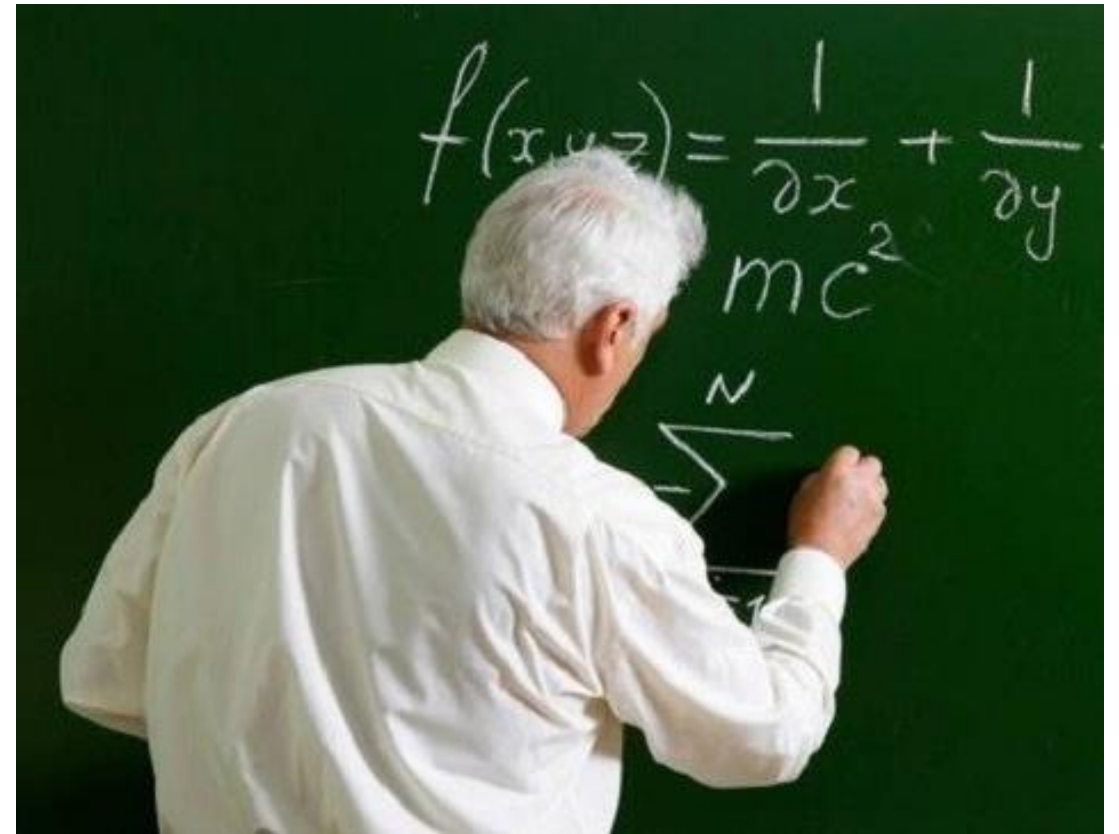
C'è chi lo chiama applied game, oppure learning game...

# 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



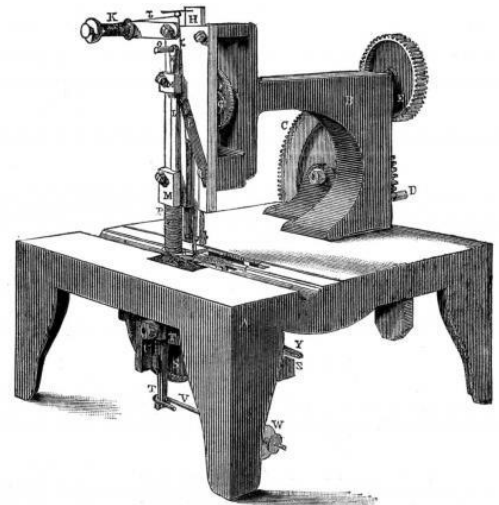
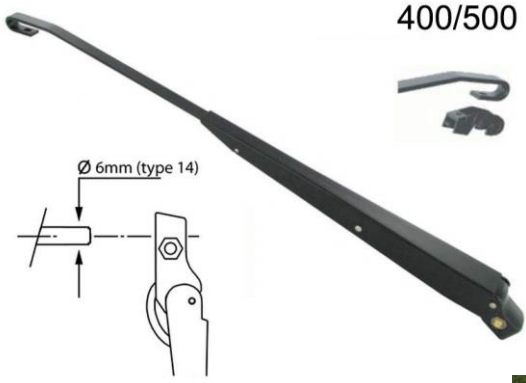
# Quindi quale sarà il tema del nostro gioco?

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?

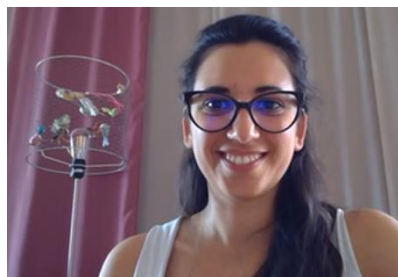
Ci siamo noi mentor a supportarvi



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](http://www.ip-experience.eu)

Event Registration: [www.eventbrite.it](http://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](http://www.fondazionepolitecnico.it)

Supported by:



Maggio 2020, Milano

# IP EXPERIENCE



Supported by

