

IP EXPERIENCE



IP GAME STORM – Il progetto IP EXPERIENCE

Filippo Silipigni, Project Manager, Fondazione Politecnico di Milano

IP EXPERIENCE – Intellectual Property Experiential Program



- **Obiettivo:** sensibilizzare e responsabilizzare gli studenti universitari e di scuole superiori sul valore strategico che la Proprietà Intellettuale apporta in future attività imprenditoriali e di creazione d'impresa, tramite un programma di incontri ed eventi a Milano e Barcellona.

Il progetto realizzerà un programma di **workshop interattivi** per promuovere i fondamenti dei diritti di Proprietà Intellettuale tramite un **approccio formativo esperienziale e di simulazione**.

- **Principali destinatari:** studenti universitari e studenti delle scuole superiore (15-24 anni)
- **Inizio/Fine:** metà Novembre 2019- metà Novembre 2020; 12 mesi.

- **Partner di Progetto:**



**POLITECNICO
MILANO 1863**

TECHNOLOGY
TRANSFER OFFICE



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH**



EUIPO
UFFICIO DELL'UNIONE EUROPEA
PER LA PROPRIETÀ INTELLETTUALE

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

Cofinanziato da:

IP EXPERIENCE – Programma degli eventi



Principali caratteristiche

- Durata degli incontri circa 4h;
- Incontri gratuiti, registrazione obbligatoria;
- Sede (IT): Politecnico di Milano, Campus Bovisa, Edificio B1, Aula Fratelli Castiglioni;

Passaggi chiave dell'iniziativa

- ❖ *Serious Game: approccio ludico al tema della Proprietà Intellettuale;*
- ❖ Trasferire gli elementi essenziali della Proprietà Intellettuale e del Brevetto;
- ❖ Le vicende storiche condivise risultano essere emblematiche per trasmettere un messaggio formativo sulla PI;
- ❖ Risultato atteso a conclusione del percorso
- ❖ **Un gioco narrativo sottoforma di web-app liberamente accessibile sarà implementato a partire dall'idea vincitrice**

Sintesi agenda (27 Maggio)

- Presentazione attività e 'compiti' richiesti;
- Richiamo ai concetti di PI;
- Selezione vicende storiche;
- Elementi di ideazione di un gioco narrativo;

Punti chiave del Progetto

- ➔ Comprensione dei concetti di base della PI e cambiamento della percezione;
- ➔ Riconoscimento Autori e cessione dei diritti IP;

Facilitatori

- Esperti IP
- Esperti di Formazione
- Esperto di Giochi Narrativi

Contatto:

ipexperienceproject@gmail.com

IP EXPERIENCE – sito di progetto



IP EXPERIENCE

HOME THE PROJECT OUTPUTS NEWS EVENTS CONTACTS NEWSLETTER

Gianluca Dettori
President of Primomiglio SGR
A video message by Gianluca Dettori, expert on high-tech and digital innovation

Stimulating education that promotes creativity, innovation and entrepreneurship must not leave out protecting one's own work and respecting the work of others!

The IP EXPERIENCE Project aims to **sensitize and empower University and High School students on the strategic value that Intellectual Property Rights brings into their future business activities, through a program of workshops and live events in Milan and Barcelona.**

www.ip-experience.eu

Project Partners



Fondazione
Politecnico
di Milano



Project Website: www.ip-experience.eu

Event Registration: www.eventbrite.it

Supported by:



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

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

Contacts:

Gruppo di Esperti: [ipexperienceproject\[AT\]gmail.com](mailto:ipexperienceproject[AT]gmail.com)

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



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

Supported by:



IP EXPERIENCE

