

Cagliari, 08.11.2022

AVVISO PUBBLICO

PER LA PARTECIPAZIONE AL WORKSHOP IN “GAME PRODUCTION”

Anno 2022

Art. 1) Premessa

Il progetto NAS - Nuova Animazione in Sardegna nasce dall'esigenza di sviluppare il comparto Animation e Gaming, individuati dalla Fondazione Sardegna Film Commission come trend trainante dei prossimi anni per lo sviluppo esponenziale della filiera audiovisiva in Sardegna. Obiettivo primario del progetto è il consolidamento di un laboratorio di formazione permanente e produzione, dedicato al cinema e all'audiovisivo con focalizzazione sui prodotti di animazione e videogame.

NAS - Nuova Animazione in Sardegna è definito dall'art. 11, comma 24 della Legge Regionale di stabilità 2019, num. 48, approvato dalla Delibera di Giunta del 22 febbraio 2019, n. 9/57, attuato con Convenzione num. 6355/44 del 11 settembre 2019 tra la Regione Autonoma della Sardegna - Centro Regionale di Programmazione e Fondazione Sardegna Film Commission e confermato con successivo impegno Protocollo 2376/2020 (prot. n. 9164/Conv/29 del 22/11/2020 e Determinazione n.1171 protocollo n. 9203 del 22/12/2020).

Il presente Avviso e la relativa modulistica sono stati approvati con Determinazione del Direttore della Fondazione Sardegna Film Commission n. 795 del 09/11/2022.

Art. 2) Finalità del corso

Il presente workshop nasce dalla rilevazione, da parte della Fondazione Sardegna Film Commission, della necessità di approfondire i vari aspetti e le fasi che caratterizzano la produzione di un videogioco, dalle basi di pianificazione e progettazione per lo sviluppo del gioco attraverso una serie di lezioni approfondite sulle sfide incontrate da autori e piccoli studi, e sulle tecniche utilizzate per superarle. Ogni lezione consisterà in un approfondimento di due temi fondamentali della produzione e pubblicazione di un videogioco che saranno affrontati attraverso esempi ed esercizi.

Saranno introdotte soluzioni pratiche e gli strumenti corrispondenti per applicare quanto appreso nei progetti dei partecipanti.

Il workshop si svolgerà in presenza per cinque giornate. Nelle settimane successive, da remoto, sono previste una serie di revisioni sui progetti individuali per verificare i progressi dei progetti e fornire ulteriore feedback.

Il corso si svolgerà in lingua italiana ed è destinato ad una classe di massimo 10 partecipanti e si svolgerà a Cagliari.

Art. 3) Requisiti per la partecipazione al concorso

Possono partecipare al concorso coloro che alla data di scadenza del bando indicata all'art. 4:

1. siano in possesso di un titolo di studio non inferiore al diploma di scuola media superiore;
2. presentino una idea progettuale per lo sviluppo di un videogioco.

Art. 4) Dettagli sul corso

Posti disponibili: 10

Lingua di insegnamento: italiano

Sede del corso: Cagliari

Durata: 5 giorni in presenza.

Date e orari: **13-17 dicembre 2022**

l'orario del corso prevederà delle lezioni frontali dalle ore dalle 10:00 alle 13:30 dalle 15:00 alle 18:30, dal lunedì al venerdì, non sono consentite assenze.

Sono inoltre incluse due revisioni individuali da 45 minuti a progetto, da svolgersi in remoto (una ogni due settimane, orari da concordare con i partecipanti nei tre mesi successivi al corso).

Programma:

Giorno 1

Valutazione Concept

Paradigma di Interazione

Giorno 2

Struttura del Progetto

Team e Collaboratori

Giorno 3

Pianificazione del Calendario

Calcolo del Budget

Giorno 4

Presenza Online, Marketing Assets

Publisher, Platform Holders, Investitori

Giorno 5

Press e Content Creators, Festival, Fiere, PR

Il workshop sarà condotto da Pietro Righi Riva, co-fondatore e direttore creativo dello studio indipendente Santa Ragione che ha prodotto videogiochi pluripremiati come MirrorMoon EP, FOTONICA e Wheels of Aurelia e Saturnalia. Righi riva ha conseguito un Dottorato di ricerca in Interaction Design presso il Politecnico di Milano e ha svolto attività di insegnamento presso IULM, NABA, Politecnico di Milano, California College of Arts di San Francisco, Shanghai Theater Academy, e Tsinghua University a Pechino. Ha tenuto conferenze e ha partecipato a festival internazionali come la Game Developers Conference, Fantastic Arcade, A Maze. Le sue opere sono state esposte alla Triennale di Milano, alla Biennale di Venezia e all'MCA di Chicago. Nel 2016, ha pubblicato un manifesto per i media non tradizionali intitolato "Rejecta", nel 2017 è uno dei quattro autori selezionati per No Quarter, la mostra annuale di game design sperimentale organizzata dall'NYU Game Center. Nel 2018 è vincitore del Innovation in Experience Design Award a IndieCade e, con Santa Ragione, vince il premio "Outstanding Italian Company" agli Italian Game Awards del 2021.

Art. 5) Modalità di partecipazione al concorso

La domanda di partecipazione, pena la non ammissibilità, dovrà essere redatta in carta semplice utilizzando il modulo di cui all'Allegato A - Domanda sottoscritta in originale o provvista di firma digitale, corredata da un documento di identità in corso di validità.

La domanda dovrà pervenire, improrogabilmente, **entro e non oltre le ore 23.00 del giorno 20/11/2022** all'indirizzo: videogame@sardegnafilmcommission.it

Oggetto: – "PARTECIPAZIONE WORKSHOP IN "GAME PRODUCTION" - Candidatura "nome e cognome". Saranno ritenute ammissibili esclusivamente le domande (con i relativi allegati) inviate in formato "pdf" non modificabile.

Si ricorda che non sono ammissibili le domande pervenute oltre i termini stabiliti.

Art. 6) Istruttoria

L'istruttoria delle domande, la verifica sulla rispondenza dei requisiti e dei titoli e l'assegnazione del punteggio in base agli elementi e parametri di valutazione stabiliti nell'Art. 7, verrà curata da una commissione interna

di esperti nominata dalla Fondazione Sardegna Film Commission e composta anche da professionisti del settore videogame. L'ammissibilità delle istanze e l'assegnazione del punteggio saranno valutati sulla base dei dati autocertificati nell'apposita modulistica.

Sarà cura del soggetto istante fornire in maniera esaustiva nella domanda tutte le informazioni utili all'attribuzione del punteggio. Qualora tali informazioni non siano rese disponibili o siano parziali, la Fondazione non procederà all'attribuzione del punteggio, riservandosi la possibilità di richiedere eventuale documentazione integrativa.

Art. 7) Formulazione delle graduatorie

A conclusione dell'istruttoria verrà stilata una graduatoria. Il punteggio massimo è pari a punti 60. Saranno ammessi alla selezione coloro che raggiungeranno un punteggio minimo di 30 punti.

Costituiranno elementi validi per l'attribuzione di punteggio i seguenti parametri di base:

1. corsi di formazione, titoli di studio specifici, esperienza lavorative e partecipazione a tirocini riguardanti il videogame, fino ad un massimo di 10 punti;
2. Valore artistico del portfolio e/o showreel presentato dal candidato, fino a un massimo di 20 punti;
3. Proposta progettuale del candidato, fino ad un massimo di 30 punti.

I criteri di valutazione a base dei punteggi di merito sono insindacabili.

In riferimento al parametro "esperienze lavorative, partecipazione a stages e/o a corsi di specializzazione o perfezionamento", saranno valutati solamente i corsi di specializzazione o perfezionamento, frequentati anche a distanza, attinenti agli argomenti del workshop.

Art. 8) Documentazione da allegare

1. **Allegato A – Domanda** redatta ai sensi del D.P.R. n. 445/2000 e completa in ogni sua parte, pena l'esclusione;
2. **Allegato B – Documento di identità** in corso di validità;
3. **Allegato C - Cv** in formato Europeo;
4. **Allegato D – Portfolio artistico** dei lavori del candidato;

Il Portfolio degli elaborati deve essere in formato .pdf. Può essere allegato alla mail o condiviso tramite un link permanente e senza password (ad esempio dropbox o google drive, non sono ammessi wetransfer o simili). Lo showreel video dei lavori del/lla candidato/ a deve essere invece fornito come link web;

5. **Allegato E – Game Proposal** deve essere tra i 3000 e i 6000 caratteri spazi esclusi, redatta in italiano

o inglese. Ecco un esempio di come strutturare il documento:

- Overview (campo obbligatorio)
- Gameplay (campo obbligatorio)
- Basic Features (opzionale)
- Advanced Features (opzionale)

Gli allegati devono essere rinominati come da elenco fornito.

Art. 9) Modalità di assegnazione

A seguito della costituzione della graduatoria di punteggio, i 10 candidati verranno determinati con la seguente modalità:

- a) nel caso di rinuncia si scorrerà la graduatoria;
- b) a parità di punteggio, precedono in graduatoria i candidati più giovani di età.

La Fondazione approverà la graduatoria con provvedimento amministrativo che verrà pubblicato sul sito internet www.sardegnafilmcommission.it e sul sito internet della Regione.

Ai soli vincitori verrà notificata l'ammissione alla frequenza del corso mediante mail. Nel testo di notifica saranno precisati i termini entro i quali gli stessi vincitori dovranno inviare la seguente documentazione:

- dichiarazione di accettazione o eventualmente di rinuncia.

Art. 10) Disposizioni in caso di rinuncia agli studi e/o sospensione del corso

I beneficiari si impegnano a:

- comunicare tempestivamente alla Fondazione eventuali interruzioni e/o sospensioni della frequenza ai corsi con le relative motivazioni;
- comunicare tempestivamente la rinuncia per gravi motivi comunque imputabili a cause non dipendenti dalla volontà del beneficiario.

Art. 11) Costi

Le tasse di iscrizione al corso sono gratuite per i tutti i candidati selezionati, sono a carico del candidato le spese relative ad alloggio, viaggi e vitto e a quanto non menzionato all'art. 11.

Art.12) Trattamento dei dati personali

Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 196/2003, in materia di protezione dei dati personali, i dati forniti dai candidati sono raccolti presso la Fondazione Sardegna Film Commission, per le finalità di gestione del concorso di cui alla Legge Regionale 20 settembre 2006, n. 15, art. 16, comma 2 e saranno trattati anche in forma automatizzata. Per gli assegnatari delle borse di studio il trattamento di tali dati proseguirà per le finalità di gestione delle stesse.

Il conferimento di tali dati è obbligatorio ai fini della valutazione dei requisiti di partecipazione. In caso di rifiuto a fornire i dati richiesti, il candidato verrà escluso dal concorso.

Le informazioni fornite possono essere comunicate unicamente ad altre amministrazioni pubbliche ai fini di verifica di quanto dichiarato dai candidati, ovvero negli altri casi previsti da leggi e regolamenti. Agli interessati competono i diritti di cui all'art. 7 del D. Lgs 196/2003. Titolare del trattamento è la Fondazione Sardegna Film Commission, con sede in Cagliari, viale Trieste n. 186.

Informativa sul trattamento dei dati personali

I dati personali di cui la Fondazione venga in possesso in occasione dell'espletamento del presente procedimento verranno trattati nel rispetto del Regolamento UE 2016/679 ("GDPR") e della vigente normativa nazionale in materia di protezione dei dati personali.

Il Responsabile del procedimento è la dott.ssa Maria Nevina Satta (tel. 070.2041961, email direzione@sardegnafilmcommission.it).

Il Direttore generale

Dr.ssa Maria Nevina Satta