



Titolo SCHOOLKIT

“Come aprire una software house per videogiochi”

Indicazione del soggetto autore: AIV – Accademia Italiana Videogiochi email: info@aiv01.it

IMPORTANTE

- La menzione espressa di marchi o soggetti privati commerciali sono da evitare, utilizzando al loro posto dei riferimenti astratti e generici. Se è inevitabile menzionare la soluzione specifica, fornite almeno altre due soluzioni di prodotto o di soggetto alternative.
- Inserite diversi esempi, riferimenti e link per documentare la validità dell'attività e del processo che proponete.
- Descrivete attività di cui avete avuto conoscenza diretta e, se possibile, fornite la documentazione della vostra esperienza.
- Scrivete con uno stile semplice e diretto, usando il tempo presente e la seconda persona.
- **Diritto d'autore e responsabilità:** Gli Schoolkit sono rilasciati secondo i termini della licenza [CC-BY 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/). Il MIUR pubblica gli Schoolkit a seguito di adeguate valutazioni di opportunità e accuratezza dei contenuti. Agli autori degli Schoolkit è riconosciuto il diritto di paternità, ed è attribuita la responsabilità relativa alla correttezza, completezza e qualità delle informazioni che sono state inviate.

SEZIONE 1: INTRODUZIONE

Titolo dello Schoolkit. *Date un nome chiaro e breve al vostro Schoolkit, allineato ai temi del curriculum di Educazione Civica digitale. (massimo 140 caratteri)*

Come aprire una software house per videogiochi

Destinatari. *A chi può essere diretto lo Schoolkit? Specificate i soggetti che possono essere maggiormente interessati ai vostri Schoolkit. Es: Docenti, DS, personale amministrativo (DSGA, Personale ATA, etc), Studenti, Genitori, etc.*

Docenti curricolari, docenti specializzati, studenti delle scuole secondarie di secondo grado e di istituti tecnico-commerciali

Ordine e grado di scuola in cui è applicabile.

Es: scuola primaria, scuola secondaria di primo, di secondo grado, tipologia di istituto.

Tutte le scuole secondarie di secondo grado e gli istituti tecnico-commerciali (in particolare quarti e quinti anni)

Contenuto e descrizione (massimo 150 parole)

Fornite una definizione chiara e diretta dell'attività che condividete, il risultato finale delle istruzioni, eventuali riferimenti pedagogici o scientifici.

Aprire una software house o studio di sviluppo per videogiochi è come aprire un'azienda e necessita pertanto di nozioni di tipo giuridico e commerciale, oltre a basi di economia e marketing. Tale attività permette lo sviluppo e l'acquisizione di competenze in campo economico, capacità di team management, team building e problem solving, favorendo un approccio collaborativo fra studenti. Costituisce inoltre un primo approccio al mondo del lavoro.

Nello schoolkit troverete descritte le fasi di pianificazione e gestione di una software house. Il metodo prevede una parte teorica in cui il docente fornisce un'introduzione attraverso slides e testi, a cui seguirà una parte pratica di pianificazione e messa in atto di azioni volte all'apertura e alla successiva gestione di uno studio di sviluppo. Il docente fornirà agli alunni materiale relativo al project management, budget planning, team management e marketing, sia sotto forma di slides esplicative, sia materiale cartaceo e digitale.

Reti e relazioni (max 30 parole).

Descrizione di collaborazioni con soggetti esterni che possono essere coinvolti nello svolgimento di questa attività, in quali modo e per quali scopi.

Tutti i docenti curricolari possono organizzare quest'attività, anche lavorando con altri colleghi o con gruppi eterogenei di alunni (non provenienti dalla stessa classe).

SEZIONE 2 - COME PROCEDERE

Descrizione operativa, per passi e tappe, dell'attività proposta, con istruzioni progressive, chiare e realizzabili facilmente.

1. Da dove partire (massimo 50 parole).

Descrizione dei materiali, attività e configurazione degli spazi propedeutici alla realizzazione dell'esperienza didattica. Es: fogli adesivi stampabili, predisposizione per una connessione wireless, 1 dispositivo ogni tre studenti, predisposizione dei tavoli per gruppi da 4, etc.

Il docente stabilisce un determinato numero di ore da dedicare all'attività ed in base ad esso, sceglie testi e slides da mostrare ai ragazzi. Successivamente, gli studenti vengono divisi in gruppi di tre o quattro persone, le quali dovranno stabilire i vari ruoli in base alle proprie attitudini e inclinazioni.

2. Svolgimento dell'attività: una istruzione per ogni passo (massimo 50 parole per ogni passo).

Descrivi in passaggi separati le attività da svolgere per realizzare l'esperienza. Fornisci degli obiettivi autonomi per ogni passaggio intermedio, con punti di arrivo, tempi previsti e, possibilmente, risultati che aiutino a comprendere lo stato di avanzamento.

1. Il docente introduce l'argomento attraverso delle slides o dei libri specializzati (una lezione di due ore).

2. Una volta terminata la fase teorico introduttiva, il docente divide gli studenti in gruppi di tre o quattro persone (un'ora di lezione).

3. I gruppi formati devono riunirsi per decidere i ruoli (manager, commercialista, marketing). L'attività può durare due ore e svolgersi in aula.

4. I gruppi iniziano a lavorare sui template forniti dal docente, che dovranno poi compilare (da due a quattro ore di lezione).

5. L'attività pratica di progettazione, pianificazione e gestione dei vari task deve durare da due settimane ad un mese, per permettere anche un confronto fra i vari membri relativamente a come procedere.

6. Una volta terminata la fase di pianificazione e progettazione, i vari gruppi dovranno presentare attraverso un PowerPoint il lavoro svolto, che sarà oggetto di valutazione da parte del docente e degli altri studenti (le ore sono in base al numero di gruppi).

7. Una parte di valutazione spetta anche a ciascun gruppo, che dovrà redigere una relazione dello svolgimento dei lavori da parte di ogni membro del team.

3. Risultato finale (massimo 50 parole).

Descrivi con accuratezza i risultati da raggiungere e, possibilmente, gli obiettivi di competenze

Tale attività permette lo sviluppo e l'acquisizione di competenze in campo economico, capacità di team management, team building e problem solving, favorendo un approccio collaborativo fra studenti. Costituisce inoltre un primo approccio al mondo del lavoro.

SEZIONE 3. MATERIALI UTILI

Proiettore o lavagna LIM

<https://www.spreadsheet123.com/ExcelTemplates/budgets.html> - (Template da stampare per il budget plan)

Bibliografia:

L. Caporello, M. Magni, *Team Management, come gestire e migliorare il lavoro di squadra*, 2011

Project Management Institute, *Guida al Project Management Body of Knowledge*, 2014

SEZIONE 4. RISORSE NECESSARIE

I materiali forniti sono di origine sia cartacea (libri) sia multimediale (slides, fogli Excel, GoogleDrive, Dropbox) e la durata dell'attività è determinata dal docente stesso. La parte pratica può essere svolta grazie all'utilizzo di documenti in formato Excel, Word, e condivisi con GoogleDrive, WeTransfer o Dropbox.

Le slides verranno fornite entro il 19 Gennaio 2018.

SEZIONE 5. MEDIA GALLERY



Key Activities in Project Team Management Planning
management

Fig. 1 Attività chiave di Project Team

SEZIONE 6. LINK UTILI

<http://www.pmi.it/tag/project-management>

<https://www.isipm.org/>

<http://www.economywatch.com/budget/budget-planning-planner.html>

SEZIONE 7. VALUTAZIONE

Il docente formulerà una valutazione al termine delle attività di presentazione, utilizzando anche le relazioni fornite da ciascun gruppo di lavoro, contenti a loro volta le valutazioni dei singoli membri.