

THE  REM

Introduzione alla giornata

Supported by:



EUIPO
EUROPEAN UNION
INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE



Fondazione
Politecnico
di Milano



POLITECNICO
MILANO 1863



POLIHUB
INNOVATION DISTRICT
& STARTUP ACCELERATOR

Cos'è un game storm?

Brainstorming basato sul gioco, ma in che modo?

Molto più di un workshop

Hackaton



Game Jam



Game Storm

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

Brainstorming



Cos'è un serious game?

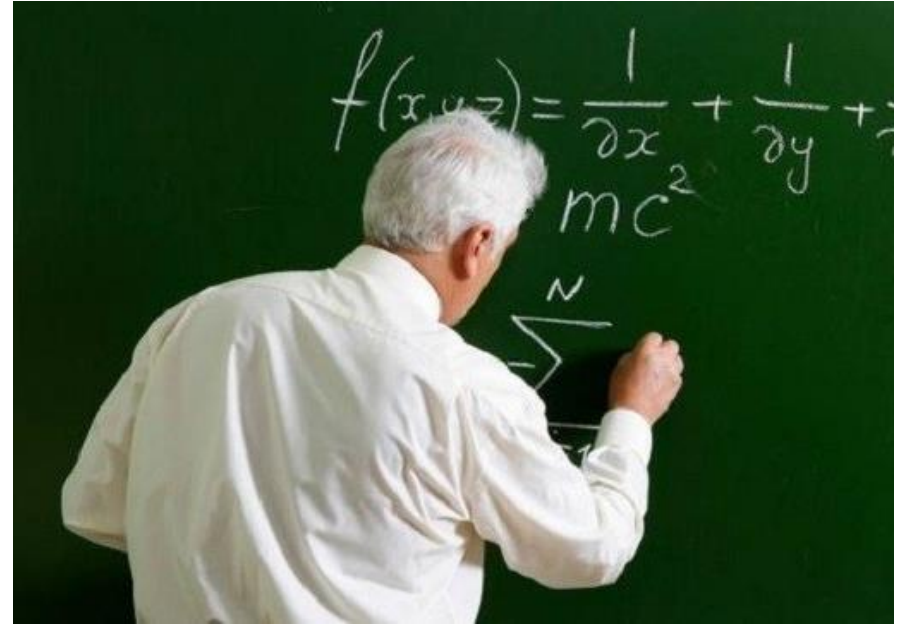
C'è chi lo chiama applied game, oppure learning game...

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

```
graph TD; Entertainment --> Transformation; Learning --> Transformation;
```

The diagram illustrates the process of creating a serious game. It starts with two parallel paths: 'Entertainment' and 'Learning'. Each path has a vertical line leading to a block of italicized text. From the bottom of each text block, a blue line descends and then turns right as an arrow pointing to a central orange box labeled 'Transformation through engagement'.

Serious game

Entertainment

Learning

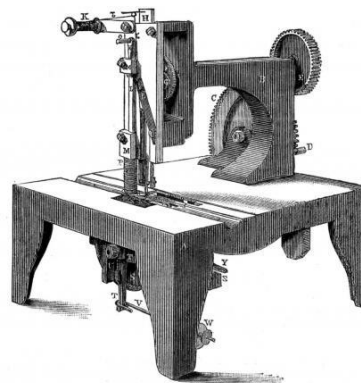
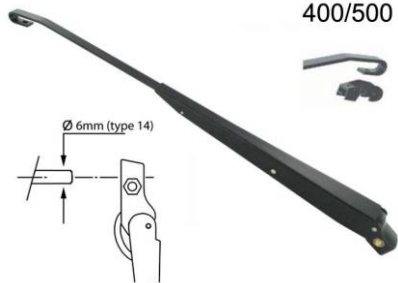


Quindi quale sarà il tema del nostro gioco?

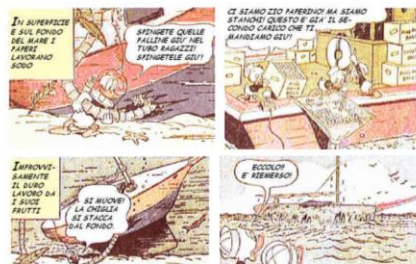
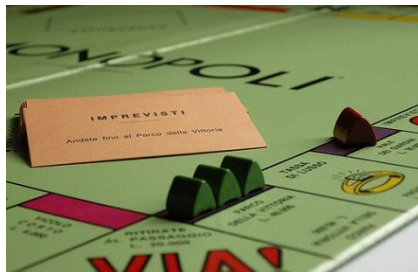
Intellectual Proprierty: casi credibili e incredibili dalla storia della IP

BREVETTI

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.



DIRITTO D'AUTORE

Da Obama a McDonald, passando per la sorella russa di Harry Potter



Chi ci aiuterà?

Ci siamo noi mentor a supportarvi





THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

Filippo Silipigni

MENTOR





THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

Matteo Uggeri

MENTOR





THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

Stefano Menon

MENTOR





THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

Annalisa Balloi

MENTOR





THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

Matteo Pozzi

MENTOR





THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

Antonella Mauri

MENTOR





THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

Luca Prati

MENTOR





THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

Giacinto Schiavulli

MENTOR





THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

Maria Voltolini

MENTOR

Chi lo farà?

Voi.

Fondazione
Politecnico
di Milano

POLITECNICO
MILANO 1863

POLIHUB
INNOVATION DISTRICT
& STARTUP ACCELERATOR
BY FONDAZIONE POLITECNICO DI MILANO

THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

PARTECIPANTE

Fondazione
Politecnico
di Milano

POLITECNICO
MILANO 1863

POLIHUB
INNOVATION DISTRICT
& STARTUP ACCELERATOR
BY FONDAZIONE POLITECNICO DI MILANO

THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

PARTECIPANTE

Fondazione
Politecnico
di Milano

POLITECNICO
MILANO 1863

POLIHUB
INNOVATION DISTRICT
& STARTUP ACCELERATOR
BY FONDAZIONE POLITECNICO DI MILANO

THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

PARTECIPANTE

Fondazione
Politecnico
di Milano

POLITECNICO
MILANO 1863

POLIHUB
INNOVATION DISTRICT
& STARTUP ACCELERATOR
BY FONDAZIONE POLITECNICO DI MILANO

THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

PARTECIPANTE

Fondazione
Politecnico
di Milano

POLITECNICO
MILANO 1863

POLIHUB
INNOVATION DISTRICT
& STARTUP ACCELERATOR
BY FONDAZIONE POLITECNICO DI MILANO

THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

PARTECIPANTE

Fondazione
Politecnico
di Milano

POLITECNICO
MILANO 1863

POLIHUB
INNOVATION DISTRICT
& STARTUP ACCELERATOR
BY FONDAZIONE POLITECNICO DI MILANO

THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

PARTECIPANTE

Fondazione
Politecnico
di Milano

POLITECNICO
MILANO 1863

POLIHUB
INNOVATION DISTRICT
& STARTUP ACCELERATOR
BY FONDAZIONE POLITECNICO DI MILANO

THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

PARTECIPANTE

Fondazione
Politecnico
di Milano

POLITECNICO
MILANO 1863

POLIHUB
INNOVATION DISTRICT
& STARTUP ACCELERATOR
BY FONDAZIONE POLITECNICO DI MILANO

THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

PARTECIPANTE

Fondazione
Politecnico
di Milano

POLITECNICO
MILANO 1863

POLIHUB
INNOVATION DISTRICT
& STARTUP ACCELERATOR
BY FONDAZIONE POLITECNICO DI MILANO

THE OREM

YOUTH INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION PROGRAM

PARTECIPANTE

Come?

In una giornata assieme di progettazione creativa.

The IP Rights Game Storm

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 diritto d'autore e 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 Theorem 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 - INTRO

9.30 Saluti di benvenuto e richiamo al contest del progetto THEOREM

Polihub, Fondazione Politecnico di Milano

9:40 Scopo e obiettivi della giornata

Matteo Uggeri – Fondazione Politecnico di Milano

10.00 Richiamo agli elementi di base della IP

Annalisa Balloi – Politecnico di Milano, Ufficio di Trasferimento Tecnologico

Filippo Silipigni – Fondazione Politecnico di Milano

10:30 Presentazione di episodi e vicende storiche sulla Proprietà Intellettuale: Brevetto e Diritto d'autore

Annalisa Balloi - Politecnico di Milano, Ufficio di Trasferimento Tecnologico

Filippo Silipigni- Fondazione Politecnico di Milano

11.00 Creazione gruppi di lavoro

11:10 COFFE BREAK

Supported by:



Agenda evento – INTRO

11.35 Ricerca critica delle informazioni (TASK1)

Stefano Menon - Fondazione Politecnico di Milano

Consegna e/o indicazione delle fonti ulteriori info da approfondire

12.05 Scomposizione della Storia e compilazione canvas (TASK2)

Attività di gruppo

13.00 PRANZO

14:00 Elementi di ideazione di un gioco di “unusual storytelling”

Matteo Pozzi – We are Muesli

14.30 Costruzione del gioco narrativo (TASK 3)

Attività di gruppo

16.00 COFFEE BREAK

16.15 Presentazione del gioco narrativo ideato e selezione (TASK 4)

Gruppi di lavoro

16.45 Sintesi e conclusioni (consegna gadget)

17.00 Chiusura lavori

Supported by:



Buon lavoro!