

## Call

# “ZAGAROLO GAME HOUSE”

### 1. Premessa

Il videogioco e le imprese videoludiche rappresentano un settore rilevante per l'economia del Lazio al quale l'Amministrazione regionale ha dedicato specifiche iniziative di supporto come, ad esempio, il programma di accelerazione verticale “Cinecittà Game Hub” a sostegno delle startup innovative svolto in collaborazione con il Ministero per i Beni Culturali.

In tale contesto, lo Spazio Attivo LOIC di Zagarolo, dopo aver promosso il progetto Zagarolo Game City, ha deciso di dedicare al settore del videogame un'azione finalizzata a sostenere la progettazione di un prodotto videoludico, assicurando tanto competenze specialistiche di alto valore, quanto tecnologie accessibili, che accompagnino il design e la prototipazione di un prodotto in linea con i trend e la domanda del mercato.

Questo è Zagarolo Game House: un programma di pre-accelerazione che prevede aperture periodiche fino a un massimo di tre edizioni/annue. Ogni edizione sarà preceduta da un'azione propedeutica – Game Jam – al termine della quale saranno selezionati 4 team ammessi a partecipare al programma, che prevede servizi riconducibili alle tipologie di seguito indicate:

- supporto allo sviluppo di soluzioni tecnologiche e di progetto nel settore del videogame, attraverso una *game factory* con HW e SW all'avanguardia;
- trasferimento di competenze tecniche e verticali nel settore del *gaming*;
- supporto allo sviluppo di soluzioni tecnologiche e organizzative con la compiuta definizione di un progetto di prodotto e l'eventuale elaborazione di un prototipo;
- accompagnamento nella prima individuazione di potenziali utilizzatori, partner, investitori.

Lazio Innova curerà l'organizzazione dell'intervento anche avvalendosi della cooperazione e del supporto di una rete qualificata di partner – tanto portatori di competenze, quanto potenziali utilizzatori - che saranno accreditati tra coloro che avranno espresso specifica Manifestazione d'interesse.

### 2. Finalità della Call

Il programma di pre-accelerazione Zagarolo Game House si pone l'obiettivo, per ciascuna edizione, di:

- offrire a studenti, professionisti del settore videoludico -da soli o in team- e startup la possibilità di formarsi e sperimentare nuove soluzioni per il gaming, attraverso una palestra tecnologica dotata di strumenti e competenze difficilmente accessibili a chi si trova in una fase di avvio e lancio del proprio prodotto;
- promuovere opportunità di aggregazione e rete, in modo che possano crescere sul territorio regionale nuovi talenti del settore videoludico.

### 3. Soggetti ammissibili

Il programma è rivolto a persone fisiche (studenti, universitari, di scuole o di accademie specializzate, giovani professionisti) con competenze o esperienze nel settore videoludico - sia in forma singola, che in team - e a startup, neocostituite o costituende, che operano nel settore del videogame.

I proponenti devono avere le seguenti caratteristiche:

- Studenti, universitari, di scuole o accademie specializzate, e professionisti del settore videoludico con competenze quali:
  1. Programmatore;
  2. Game Designer;
  3. Sound Designer;
  4. 3D artist;
  5. 2D artist;
  6. Rigger;
  7. Esperto di animazione;
  8. UI Artist;
  9. Producer;
  10. Level Designer;
  11. Technical Game Designer;
  12. Narrative Designer.In fase di candidatura dovranno presentare:
  - Portfolio;
  - curriculum vitae e/o curriculum studiorum con evidenza delle discipline connesse al videogame;
  - lettera motivazionale.
- Startup costituita o costituenda (team) con almeno 2 delle seguenti competenze nel team<sup>1</sup>:
  1. Programmatore;
  2. Game Designer;
  3. Art Director/ 3D o 2D generalist;
  4. Producer.In fase di candidatura dovranno presentare:
  - curriculum vitae e/o studiorum dei componenti del team;
  - portfolio;
  - profilo aziendale ;
  - Technical Design Document (TDD);
  - Early Prototype con core meccaniche di gioco.

### 4. Cosa offriamo

Ciascuna delle edizioni sarà preceduta da un'azione propedeutica, Game Jam, finalizzata principalmente alla formazione/completamento dei team.

Alla Game Jam saranno ammessi fino ad un massimo di 60 candidati.

Al termine della Game Jam saranno selezionati fino a un massimo di 4 team che saranno successivamente ammessi al programma di pre-accelerazione:

---

<sup>1</sup> composizione del team: almeno 2 componenti con 2 competenze distinte.

- Fase I: percorso formativo con sessioni di gruppo, incontri individuali di mentoring e verifica, della durata di 1 mese;
- Fase II-III-IV: percorso di pre-accelerazione dal prodotto al posizionamento sul mercato, della durata di 3 mesi;
- Evento di presentazione dei progetti che terminano il percorso alla presenza di player e fondi di investimento.

#### 4.1 GAME JAM: fase propedeutica per l'accesso al programma

I candidati, in possesso dei requisiti di cui al precedente punto 3, saranno ammessi alla Game Jam sulla base dei seguenti criteri:

	Punteggio massimo
<b>Portfolio</b>	10
<b>Curriculum vitae</b> e/o <b>curriculum studiorum</b> con evidenza delle discipline connesse al videogame;	30
<b>Skills ed esperienze pregresse</b> nel settore del gaming o dell'interaction design;	20

I candidati saranno invitati a partecipare alla Game Jam, finalizzata ad aggregare in team quanti hanno presentato candidatura individualmente e, ovvero, ad integrare i team già presenti con nuove competenze. I team saranno supportati con brevi sessioni di coach e di lavoro per mettere a fuoco l'idea di prodotto che svilupperanno in caso di accesso al programma di pre-accelerazione.

Al termine di questa fase i team costituiti saranno chiamati a presentare con un Pitch il proprio progetto alla Commissione che, sulla base dei criteri descritti al successivo punto 5, procederà alla selezione dei 4 team e dei relativi progetti che accederanno al programma di pre-accelerazione.

#### 4.2 Programma di PRE-ACCELERAZIONE

##### 4.2.1 Selezione e criteri di valutazione per l'accesso alla fase di pre-accelerazione

Al termine della Game Jam, le start-up ed i team saranno chiamati a presentare con un pitch il proprio progetto, ad una Commissione di Valutazione, nominata dal Direttore Generale di Lazio Innova, come descritto al successivo Art. 6

I componenti della Commissione potranno avvalersi del contributo di uno o più partner per richiedere specifici pareri sulle caratteristiche delle singole proposte progettuali.

La Commissione, a proprio insindacabile giudizio, valuterà i progetti sulla base dei seguenti criteri:

	Punteggio massimo
<b>Competenze del team</b> Qualità del Team (e/o struttura aziendale) ben articolato e con competenze ed esperienze appropriate, eterogenee e complementari al progetto proposto.	20
<b>Game Design</b> Livello di definizione e completezza del game design, della sua fattibilità, originalità e coerenza con il mercato di riferimento.	30
<b>Business model</b> Idea progettuale, l'ampiezza del mercato, il potenziale economico e il modello di business, le tempistiche.	20
<b>Valore del TDD (Technical design document) e del prototype</b> Coerenza del documento tecnico rispetto alle competenze del team, l'idea progettuale, le tempistiche. Se presente, gestione del prototype e valutazione rispetto alle core mechanics.	20
<b>GENDER QUALITY</b>	10
<b>TOTALE</b>	<b>100</b>

I 4 team che avranno superato la soglia minima di 60 punti, ottenendo il punteggio maggiore, saranno ammessi al percorso di pre-accelerazione.

#### 4.2.2 FASE 1 - GAME DESIGN BIBLE

La prima fase sarà finalizzata a supportare i team nella fase di *pre-production*, elaborazione progettuale e *scope* raggiungibili.

*La prima fase avrà la durata di 4 settimane, articolata in 6 incontri "one2one" presso lo Spazio Attivo di Zagarolo o attraverso piattaforme digitali se necessario.*

#### 4.2.3 FASE 2 - PROTOTYPING

Obiettivo della fase 2 è avviare la prototipazione, grazie al supporto di competenze tecnico/specialistiche difficilmente reperibili dal mercato quali:

- lead 3D artist per controllare e migliorare la pipeline 3D all'interno dei videogame;

- lead gameplay programmer per controllare la pipeline di programmazione;
- product designer per rendere i progetti prototipabili e accessibili al mercato;
- game designer per monitorare e migliorare l'esperienza di gioco (game play);
- producer per migliorare la pipeline di programmazione e le possibili interazioni con i publisher;
- esperti di Marketing verticale per il gaming.

La Fase 2 avrà la durata di 8 settimane di lavoro, durante le quali tutti i team dovranno essere presenti presso lo Spazio Attivo LOIC di Zagarolo (Zagarolo Game House).

I team saranno invitati a partecipare ad incontri con professionisti, affiancati da tutor e mentor, secondo un piano di lavoro condiviso e un calendario definito sulla base delle reciproche disponibilità.

I team che avranno raggiunto gli obiettivi di lavoro pianificati procederanno alle fasi 3 e 4 del programma. In caso di obiettivi non raggiunti saranno chiamati ad approfondire le eventuali aree di debolezza.

#### 4.2.4 FASE 3 - EXTENDING PROTOTYPE

Obiettivo di questa fase è quella di guidare il passaggio da prototipo a prodotto.

L'*Extending Prototype* è caratterizzato da più passaggi:

- definizione delle *milestones*;
- agile development;
- *playtesting*;
- ampliamento del *prototype* fino alla *first playable*.

La fase 3 ha una durata di 3 settimane. I team saranno affiancati nei diversi incontri da esperti selezionati in base alle competenze richieste. Sono previsti incontri "*one2one*", durante i quali i team saranno sottoposti a verifiche e simulazioni, rispondenti alle diverse richieste dei potenziali clienti.

#### 4.2.5 FASE 4 - FUNDING E SOCIAL MEDIA PRESENCE

In questa fase saranno coinvolti attivamente i publisher con la finalità di:

- a) formare una community di professionisti e startup;
- b) condividere le regole di ingaggio del mercato;
- c) trasferire ai gamer le modalità corrette per interagire con gli investitori/player di mercato.

Sono previste, inoltre, azioni di promozione e lancio dei prodotti sulle diverse piattaforme o per i diversi clienti, con l'obiettivo di posizionare più velocemente il prodotto sul mercato, attraverso una rete di giornalisti, opinionisti, streamers del settore.

## 5. Premialità in denaro

Per ogni edizione i 4 team che avranno completato il percorso di cui al precedente paragrafo concorreranno all'assegnazione di un premio in denaro di 15.000,00 euro e in servizi specialistici (*marketing digitale specifico per il settore videoludico; tutela brevettuale; gestione d'impresa*) come descritto nell'art. 9 del Regolamento.

I team presenteranno i proprio prodotti alla Commissione che li valuterà, a proprio insindacabile giudizio, sulla base dei seguenti criteri:

	Punteggio massimo
<b>Competenze del team</b> Qualità del Team (e/o struttura aziendale) ben articolato e con competenze ed esperienze appropriate, eterogenee e complementari	20
<b>Prospettive di finanziamento da parte di possibili publisher e/o investors</b> Contenuti della proposta in cui si evidenzi il livello di definizione e completezza del game design, della sua fattibilità, originalità e coerenza con il mercato di riferimento	30
<b>Business model</b> Idea progettuale, l'ampiezza del mercato, il potenziale economico e il modello di business, le tempistiche	20
<b>Valore del TDD (Technical design document) e del prototype</b> Coerenza del documento tecnico rispetto alle competenze del team, l'idea progettuale, le tempistiche. Se presente, gestione del prototype e valutazione rispetto alle core mechanics	30
<b>TOTALE</b>	<b>100</b>

Il premio in denaro sarà erogato a condizione che l'assegnatario sia un soggetto giuridico iscritto al registro delle imprese con sede operativa nel Lazio.

In caso di team, tale requisito dovrà essere perfezionato entro 60 gg dalla determina di attribuzione del premio.

Il premio costituisce aiuto erogato in regime *de minimis*.

## 6. Commissione di Valutazione

La Commissione di Valutazione sarà nominata dal Direttore Generale e composta da:

- un Rappresentante di un Fondo di investimento;
- un *Player* di mercato;
- un Rappresentante di Lazio Innova;
- il Coordinatore del progetto;
- l' *Engagement Designer*.

## 7. Termini e modalità di presentazione delle Candidature

I soggetti interessati possono presentare la propria candidatura esclusivamente on-line, attraverso una piattaforma messa a disposizione da Lazio Innova entro le ore 17.00 del 5 luglio 2022.

Lazio Innova si riserva la facoltà di modificare o prorogare i termini per la presentazione delle candidature.

Con l'invio della candidatura, ciascun partecipante accetta, senza condizioni, le prescrizioni del presente documento e quanto stabilito nel Regolamento "Zagarolo Game House".

## 8. Informazioni

Informazioni possono essere richieste a [zagarolo@lazioinnova.it](mailto:zagarolo@lazioinnova.it)  
Numero verde 800.989.796

## Allegati

Regolamento Call

All.1a: Formulario candidatura

All.2a: Informativa trattamento dati