

**COESIONE
ITALIA 21-27**

LAZIO



**CALL
GAMIFICATION INNOVATION LAB
(GIL)**

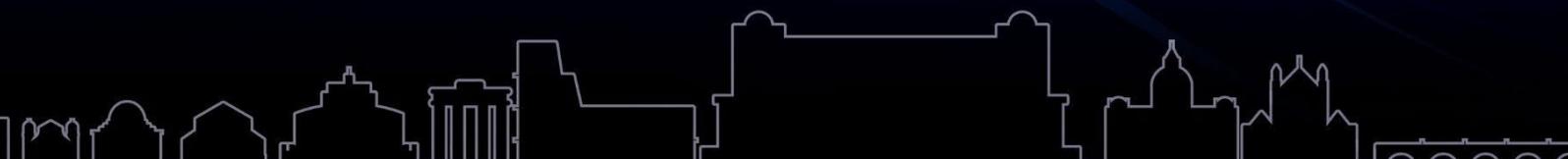
Programma Regionale Lazio FESR 2021-2027

Obiettivo Specifico 1.3

Rafforzare la crescita sostenibile e la competitività delle PMI e la creazione di posti di lavoro nelle PMI, anche grazie agli investimenti produttivi



**REGIONE
LAZIO**



Premessa

In attuazione del Progetto della Regione Lazio “Potenziamento Rete Spazio Attivo”, PR Lazio FESR 2021/2027 - Obiettivo Specifico 1.3 *Rafforzare la crescita sostenibile e la competitività delle PMI e la creazione di posti di lavoro nelle PMI, anche grazie agli investimenti produttivi*, Lazio Innova, attraverso lo Spazio Attivo LOIC di Zagarolo, lancia il Gamification Innovation Lab (“GIL”), un nuovo laboratorio di innovazione per startup, innovatori e Piccole e Medie Imprese (PMI).

Il Laboratorio punta a sostenere l’incontro tra innovatori - startup, team informali o anche singoli portatori di soluzioni – e Imprese consolidate affinché si crei un concreto gruppo di co-progettazione che possa individuare **soluzioni metodologiche** offerte dagli innovatori per soddisfare il fabbisogno di innovazione espresso dalle Imprese.

Gli obiettivi del Laboratorio saranno:

- mettere in contatto domanda e offerta, avviando un percorso di co-design per realizzare Game Design Document di un serious game, con il supporto di mentor-facilitatori, applicando tali soluzioni all’interno di una delle imprese partecipanti;
- sostenere e disegnare partnership, tra startup e imprese a diversi stadi di sviluppo, per potenziare la capacità di competere grazie all’integrazione di competenze;
- attivare percorsi di progettazione condivisa, customer-supplier, su fabbisogni mirati di impresa, potenzialmente utili a costruire relazioni di fornitura durature, basate sul costante sviluppo di (micro)innovazione;
- migliorare nel complesso l’attrattività dell’offerta di innovazione regionale detenuta dalle startup locali grazie all’incontro con imprese consolidate in grado di migliorare prodotti/soluzioni e di aprire nuovi mercati.

I. Contenuti

Coerentemente con il duplice obiettivo di individuare la domanda di soluzioni di gamification e di accompagnare la progettazione da tali soluzioni da parte degli sviluppatori, lo Spazio Attivo LOIC Zagarolo propone un Innovation Lab dedicato alla Gamification (GIL) e alla tecnica del Game Design, il cui percorso si articola nei due seguenti passaggi preliminari:

- a) **manifestazione di interesse** (“domanda”) di Imprese (MPMI) che intendono introdurre nel loro processo produttivo o di gestione di servizio un prodotto di gamification;
- b) **selezione dell’offerta**, ovvero del sistema di competenze (individuali o in team) disposte a co-progettare soluzioni di gamification per rispondere alla domanda delle imprese.

Successivamente, le soluzioni individuate saranno ammesse al percorso di co-progettazione strutturato come segue:

- a) **Fase teorica**: 4 incontri teorici (in presenza e in modalità ibrida) di 4 ore ciascuno. Nel corso di questa fase verrà presentato e applicato un modello concettuale innovativo, il “Game Design Canvas”;

- b) **Fase pratica:** laboratorio di prototipazione organizzato in 4 incontri (in presenza) di circa 4 ore ciascuno. Obiettivo del laboratorio è realizzare un Game Design Document (GDD) e, ove possibile, produrre e testare un prototipo/mockup di un *serious game* (fisico o digitale).

2. Soggetti candidabili

Il laboratorio si rivolge a due diverse tipologie di soggetti:

1. **Target 1: imprese (MPMI)**, che esprimono una concreta esigenza di utilizzo della gamification come soluzione innovativa da applicare alla propria realtà;
2. **Target 2: startup, team informali e singoli innovatori**, anche **professionisti**, con soluzioni innovative di gamification che non sono ancora state lanciate sul mercato e che possono rispondere ai fabbisogni espressi da Imprese del Target 1.

2.1 Target 1: Imprese

Devono possedere le seguenti caratteristiche:

1. avere almeno una sede operativa nel Lazio;
2. esprimere un fabbisogno di innovazione e lo sviluppo di nuovi prodotti/soluzioni, che devono rendere l'impresa più competitiva sui mercati attuali o su nuovi mercati. Questi elementi devono prevedere l'introduzione di prodotti/servizi di gamification e/o l'utilizzo di dinamiche tipiche del gioco (a titolo di esempio punti, livelli, sfide, premi, feedback immediato) applicati ai seguenti ambiti di intervento:
 - **marketing e finalità commerciali** (brand awareness, engagement, lancio prodotto, fidelizzazione, lead generation);
 - **gestione delle risorse umane** (selezione, onboarding, sviluppo competenze, benessere organizzativo, retention);
 - **public engagement e partecipazione civica** (coinvolgimento attivo di cittadini, stakeholder e comunità locali);
 - **formazione e addestramento** (sviluppo di soft e hard skill, sicurezza, compliance, apprendimento continuo);
 - **innovazione organizzativa** (change management, cultura aziendale, digitalizzazione dei processi interni);
 - **customer e user experience** (coinvolgimento attivo degli utenti, raccolta feedback, loyalty);
 - **intelligenza collettiva e partecipazione interna** (co-design, crowdsourcing, generazione bottom-up di idee);
 - **comunicazione, divulgazione e sensibilizzazione** (campagne su temi sociali, ambientali o sanitari);
 - **promozione culturale e museale** (valorizzazione del patrimonio, narrazione immersiva, edutainment, audience development);
 - **sviluppo sostenibile e responsabilità sociale awareness su obiettivi ESG** (Environmental, Social, and Governance), comportamenti virtuosi, educazione ambientale.

2.2 Target 2 – PROFESSIONISTI, TEAM INFORMALI, STARTUP

Professionisti, team informali e startup in grado di offrire prodotti/soluzioni innovativi/e, in fase di go-to-market, non ancora lanciati sul mercato e rientranti in uno o più ambiti di intervento come indicati al precedente punto 2.1.

3. Modalità di presentazione delle candidature

Sono previste due scadenze per candidarsi a partecipare al laboratorio:

1. A partire dal **24 settembre** ed **entro il 31 ottobre ore 17.00.**

Le imprese, portatrici di fabbisogni, dovranno esprimere una concreta esigenza di utilizzo della gamification come soluzione innovativa da applicare alla propria realtà rispondendo ad una **Manifestazione di interesse.**

Saranno ammesse al laboratorio fino ad un massimo di 5 imprese.

2. A partire dal **10 novembre** ed **entro il 12 dicembre 2025 ore 17.00**

Startup, team informali e singoli innovatori, anche professionisti, che intendono proporre una loro soluzione e sviluppare un primo prototipo/concept all'interno del laboratorio dovranno inserire la loro candidatura in un modulo dell'**Avviso di selezione.**

Saranno selezionati al laboratorio fino ad un massimo di 20 proposte.

Sia la Manifestazione sia l'Avviso di selezione saranno accessibili sul sistema di gestione della presente Call, pubblicato sulla pagina dedicata del sito **www.lazioinnova.it**, dopo aver debitamente compilato le sezioni previste ed allegato la documentazione richiesta.

Lazio Innova si riserva la facoltà di modificare o prorogare i termini per la presentazione delle candidature, dandone comunicazione sul proprio sito.

4. Informazioni

Informazioni possono essere richieste a: **zagarolo@lazioinnova.it.**

Numero verde **800.989.796**

Allegati

Allegato I: Regolamento “*Gamification Innovation Lab*”