

# FELLINICRAFT

Il concorso indetto dall'Istituto Luce Cinecittà S.r.l. ("**ILC**") in collaborazione con QAcademy e con il supporto organizzativo di Maker Camp S.r.l.s ("**MakerCamp**") (di seguito, congiuntamente anche gli "**Organizzatori**") invita le scuole del secondo ciclo della scuola primaria, limitatamente alle classi terza, quarta e quinta, nonché le scuole secondarie di primo e secondo grado degli istituti pubblici e paritari italiani (congiuntamente, anche le "**Scuole**") a celebrare il centenario della nascita del Maestro Federico Fellini (il "**Maestro**").

## BANDO E REGOLAMENTO

ILC promuove ed organizza il Concorso denominato "FelliniCraft" per celebrare il Maestro e per diffondere la conoscenza e la cultura del cinema italiano nelle Scuole (il "**Concorso**").

Il Concorso vuole coniugare la cultura cinematografica e videoludica attraverso la suggestione delle opere del Maestro con il videogioco Minecraft, versione "Education Edition" ("**Minecraft**"). Minecraft, infatti, si presta ad essere uno strumento attivo per lo sviluppo di capacità logiche e creative degli studenti e non soltanto un mero strumento di intrattenimento.

### 1. Finalità del Concorso

Le finalità del Concorso sono:

- Stimolare nei partecipanti la consapevolezza e la conoscenza del cinema come arte creativa
- Promuovere la diffusione dell'aspetto culturale del cinema superando l'idea di strumento di puro intrattenimento;
- Promuovere l'utilizzo del videogioco come strumento di didattica creativa;
- Valorizzare l'esperienza educativa invitando i partecipanti a realizzare elaborati nei quali siano predominanti la fantasia, la creatività, il ruolo dei personaggi, l'importanza delle ambientazioni, l'utilizzo nel cinema degli strumenti multimediali;
- Permettere ai partecipanti di immaginarsi seduti sulla sedia da regista e avviare il proprio primo ciak;
- Stimolare il lavoro di gruppo con la conoscenza e l'interpretazione dei ruoli tipici del set cinematografico.

### 2. Destinatari del Concorso

Possono partecipare al Concorso le classi del secondo ciclo della scuola primaria, limitatamente alle classi terza, quarta e quinta nonché le classi delle scuole secondarie di primo e secondo grado, degli istituti pubblici e paritari italiani.

Dopo essersi iscritti al Concorso, le classi e gli studenti saranno messi nelle condizioni di partecipare con la ricezione - all'indirizzo e-mail comunicato all'atto della iscrizione - di una email nella quale saranno indicate le istruzioni, il supporto e il software necessario per la partecipazione al Concorso.

### 3. Tematica del Concorso

Il Concorso trae ispirazione dal centenario della nascita del Maestro, quale genio creativo della cinematografia del '900 e invita le Scuole a realizzare elaborati digitali che abbiano per oggetto storytelling ispirati al mondo del cinema, realizzati con il videogioco Minecraft (gli "Elaborati", ciascuno, singolarmente, l'"Elaborato").

In ogni Elaborato, partendo dalla riproduzione di un set cinematografico all'interno degli Studios Cinecittà, le classi dovranno immaginare di essere i protagonisti della realizzazione di un film, creando liberamente il proprio racconto, attraverso uno *storytelling* originale e "gamificato". Nell'Elaborato gli studenti dovranno definire i ruoli necessari di tutta la macchina organizzativa cinematografica, curando ogni aspetto della realizzazione, partendo dall'interno del videogioco Minecraft per arrivare fino a dove arriva la loro immaginazione.

### 4. Elaborati ammessi

Gli Elaborati possono essere costituiti dal mondo Minecraft stesso, oppure da immagini e/o da video tratti dall'utilizzo del videogioco Minecraft e dalle scenografie e opere ivi realizzate. I formati ammessi per gli Elaborati sono:

- Il mondo Minecraft di partenza opportunamente modificato in base alla propria narrazione (dimensione massima 100MB);
- Video ripresi dall'interno dell'ambiente Minecraft tramite screen recording effettuati da tool esterni (dimensione massima del file: 500MB);
- Raccolte di immagini sotto forma di presentazioni o storyboard. Le immagini possono essere realizzate dall'interno dell'ambiente Minecraft tramite entità Fotocamera oppure tramite screenshot effettuati da tool esterni (dimensione massima del file: 100MB).

La classe partecipante dovrà allegare all'Elaborato una relazione che illustri e descriva il percorso seguito, il messaggio che s'intende trasmettere nonché ogni altro elemento che si ritenga necessario all'illustrazione e alla valorizzazione del lavoro svolto.

### 5. Quantità degli elaborati di restituzione presentabili

È ammessa la consegna di un singolo Elaborato per classe. Nel caso in cui una classe presentasse più di un Elaborato, sarà valutato esclusivamente quello inviato per ultimo.

### 6. Invio della richiesta di partecipazione

L'iscrizione al Concorso avviene mediante registrazione sul sito internet:

[www.makercamp.it/fellinminecraft](http://www.makercamp.it/fellinminecraft)

La domanda di iscrizione deve essere presentata per ciascuna classe partecipante.

A partire dal 1° novembre 2019 sarà cura degli Organizzatori comunicare agli iscritti i dettagli tecnici per la consegna di sufficienti licenze non esclusive Minecraft ed il download del mondo di partenza. Tali licenze potranno essere utilizzate anche al di fuori del Concorso per l'intero anno scolastico 2019/2020.

## 7. Scadenza del Concorso

La richiesta di partecipazione al Concorso deve pervenire entro e non oltre il 31 Ottobre 2019.

## 8. Consegna degli Elaborati

Tutti gli Elaborati, con le relative relazioni, devono essere consegnati, entro e non oltre il 15 Febbraio 2020 (la “**Data di consegna**”), tramite upload dei file dall’apposita pagina del sito internet e non saranno accettati Elaborati consegnati oltre il suindicato termine. L’indirizzo della pagina su cui caricare l’Elaborato e la relazione verrà comunicato via e-mail a tutti le Classi partecipanti al Concorso.

## 9. Individuazione dei vincitori

Un’apposita giuria, nominata dagli Organizzatori e composta dai rappresentanti di questi ultimi e/o da esperti del settore del gaming (la “**Giuria**”), valuterà gli Elaborati sulla base di criteri che si rifanno all’attendibilità dello storytelling realizzato con il tema del contest, all’utilizzo creativo e didattico delle potenzialità del videogioco Minecraft.

La Giuria selezionerà 3 (tre) vincitori (primo, secondo e terzo classificato) del Concorso (i “**Vincitori**”), per ciascun ordine e grado di istruzione - i.e. (i) scuola primaria secondo ciclo (classi terza, quarta e quinta); (ii) scuola secondaria di primo grado; e (iii) scuola secondaria di secondo grado – per un totale di 9 (nove) Vincitori. In aggiunta ai 9 (nove) Vincitori, la Giuria potrà anche selezionare e premiare Elaborati particolarmente meritevoli.

Il giudizio della Giuria è insindacabile.

Ai Vincitori, entro il 5 marzo 2020, verranno comunicate tramite e-mail le modalità con cui si svolgerà la premiazione che si svolgerà a Roma il 17 aprile 2020 durante la manifestazione “*Rome Videogame Lab 2020*” (la “**Manifestazione**”).

Ai partecipanti al Concorso non vincitori non verrà inviata alcuna comunicazione da parte degli Organizzatori.

## 10. Premio per i Vincitori

I Vincitori saranno premiati con un buono per l’acquisto di materiale didattico e/o informatico del valore di:

- (i) Euro 500,00 (cinquecento/00) ai primi classificati;
- (ii) Euro 300,00 (trecento/00) ai secondi classificati;
- (iii) Euro 200,00 (duecento/00) ai terzi classificati.

I Vincitori potranno partecipare a tutte le iniziative loro riservate durante la Manifestazione.

Durante la Manifestazione saranno proiettati gli Elaborati dei Vincitori.

In occasione della Manifestazione, i Vincitori potranno accedere gratuitamente alla mostra “Cinecittà si mostra”.

Per il ritiro del premio è richiesta la presenza dei Vincitori alla Manifestazione, anche attraverso una delegazione formata da almeno un insegnante e/o dirigente scolastico e da un minimo di 2 (due) studenti appartenenti alla classe vincitrice del Concorso.

La partecipazione della delegazione della classe vincitrice è condizione essenziale per l’attribuzione del premio. Nel caso in cui la classe vincitrice non partecipi alla Manifestazione e/o non provveda al ritiro del premio, quest’ultimo si intenderà rinunciato e verrà assegnato alla classe qualificatasi nella

posizione successiva e così man mano, secondo lo scorrimento della graduatoria dei Vincitori predisposta internamente dagli Organizzatori.

Le spese di viaggio e di soggiorno per il ritiro del premio saranno a carico esclusivo della scuola.

La Scuola che prenderà parte alla Manifestazione dovrà inviare agli Organizzatori, a pena di esclusione, la liberatoria con la quale ciascuno studente, insegnante e/o dirigente scolastico autorizza gli Organizzatori e/o le società incaricate da questi ultimi, a: (i) effettuare fotografie e riprese audio-video contenenti la propria immagine e la propria voce durante la Manifestazione (congiuntamente, i **“Materiali”**); e (ii) utilizzare i Materiali, anche singolarmente, sia in Italia che all'estero, per scopi promo pubblicitari degli Organizzatori e delle attività da questi svolte.

## 11. Supporto tecnico

Saranno messi a disposizione sulla pagina [www.makercamp.it/videofellinircraft](http://www.makercamp.it/videofellinircraft) dei video a supporto delle Classi dove verrà spiegato come installare il software Minecraft, come importare il mondo iniziale, come inserire i Personaggi Non Giocanti etc. Per altre informazioni e chiarimenti, durante l'intero periodo di svolgimento del Concorso, sarà possibile contattare la dott.ssa Michela Deriu all'indirizzo e-mail [michela.deriu@makercamp.it](mailto:michela.deriu@makercamp.it) o al numero telefonico 339 32 63 924 (dalle ore 9 alle ore 18)

## 12. Informativa sulla privacy

MakerCamp in qualità di Titolare del trattamento si impegna a raccogliere i dati personali forniti dai partecipanti al Concorso e ad operare in conformità con quanto disposto dal D.Lgs. 30 giugno 2003 n. 196 ss.mm.ii. (c.d. *“Codice della Privacy”*) e dal Regolamento UE 2016/679 ed in generale dalle prescrizioni in materia di tutela dei dati personali.

I dati saranno trattati mediante supporto informatico e con mezzi strettamente correlati alle finalità sopra descritte e con l'impiego di misure di sicurezza idonee a garantire la riservatezza dei dati personali nonché ad evitare l'indebito accesso ai dati stessi da parte di soggetti terzi o di personale non autorizzato.

I dati personali raccolti saranno conservati per il tempo strettamente necessario allo scopo per il quale le informazioni sono state raccolte. Dei dati potranno venire a conoscenza dipendenti e collaboratori autorizzati al trattamento ai soli fini dello svolgimento del Concorso.

I partecipanti autorizzano la pubblicazione del nome dell'Istituto e delle classi partecipanti sul sito di MakerCamp e/o il loro annuncio nel corso di manifestazioni pubbliche. Fotografie, filmati e ogni altra immagine raffigurante le classi partecipanti al Concorso nonché di quelle vincitrici, potranno essere pubblicati da MakerCamp.

I soggetti interessati potranno esercitare nei confronti del Titolare del trattamento - MakerCamp - via Clementi 33, 04011 Aprilia (LT), e-mail [makercamp@makercamp.it](mailto:makercamp@makercamp.it) – il diritto di accesso ai dati personali, nonché gli altri diritti riconosciuti dalla legge, tra i quali sono compresi il diritto di ottenere la rettifica o l'integrazione dei dati, nonché la cancellazione, la trasformazione in forma anonima o il blocco di quelli trattati in violazione di legge e il diritto di opporsi in tutto o in parte, per motivi legittimi, al trattamento.

L'interessato, qualora ritenga che il trattamento che lo riguarda sia effettuato in violazione di legge, può proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali.

### 13. Dichiarazioni e garanzie dei partecipanti

Ciascuna Scuola partecipante al Concorso con l'iscrizione dichiara di accettare il Regolamento e dichiara e garantisce altresì agli Organizzatori che:

- (1) l'Elaborato è originale;
- (2) l'Elaborato non contiene immagini, opere, materiali e/o elementi di qualsiasi genere di titolarità di soggetti terzi e che niente di quanto in esso contenuto ha carattere osceno, violento, diffamatorio, blasfemo, o idoneo a turbare i minori o viola i diritti, patrimoniali o personali, di terzi ovvero disposizioni di legge;
- (3) di aver acquisito ampio consenso da parte dei soggetti ritratti nell'Elaborato al fine di realizzare e pubblicare/diffondere quest'ultimo;
- (4) di aver acquisito ampio consenso da parte dei soggetti che hanno prestato la propria voce nell'Elaborato al fine di realizzare e pubblicare/diffondere quest'ultimo;
- (5) di aver ottenuto da parte dei genitori degli studenti minorenni tutte le autorizzazioni necessarie per la partecipazione al Concorso;
- (6) l'utilizzo e la diffusione, con qualsiasi mezzo e in qualsiasi modo, dell'Elaborato non violano diritti di terzi.

La Scuola si impegna a tenere indenni e manlevati gli Organizzatori da ogni pretesa e/o azione fatta valere a qualsiasi titolo, ragione e/o causa, da terzi, per danni o altro che sia riconducibile alla non conformità al vero o alla incompletezza delle suindicate dichiarazioni e garanzie.

### 14. Requisiti tecnici

I requisiti tecnici minimi necessari all'installazione del software di Minecraft sono i seguenti:

<https://minecrafteducation.zendesk.com/hc/en-us/articles/360025605672-Supported-platforms-for-Minecraft-Education-Edition>

<b>Sistema Operativo</b>	<b>Requisiti Software</b>	<b>Requisiti Hardware</b>
Windows	Windows 10 Windows 8 Windows 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CPU: Intel Core i3-3210 3.2 GHz / AMD A8-7600 APU 3.1 GHz o equivalente</li> <li>- RAM: 2GB</li> <li>- GPU (Integrated) Intel HD Graphics 4000 (Ivy Bridge) o AMD Radeon R5 series (Kaveri line) con OpenGL 4.4</li> </ul>
Mac	macOS Sierra 10.12 e superiori	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GPU (Discrete): Nvidia GeForce 400 Series o AMD Radeon HD 7000 series con OpenGL 4.4</li> <li>- HDD: Almeno 1GB per il gioco, le mappe ed altri file</li> </ul>
iOS	iOS 9 e superiori	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1GB di memoria (raccomandato)</li> <li>- Non disponibile su iPhone</li> </ul>

## 15. Accettazione del regolamento e disposizioni finali

La partecipazione al Concorso implica l'accettazione da parte dei partecipanti di tutte le previsioni indicate nel presente regolamento, senza possibilità di successive contestazioni.

Con l'invio degli Elaborati, nei termini e nei modi di cui al presente regolamento, i Partecipanti:

- concedono a ciascun Organizzatore, in perpetuo, il diritto di utilizzare economicamente - anche in contemporanea - gli Elaborati, sia in Italia che all'estero (di seguito, il "**Diritto**"). Il Diritto comprende tra l'altro, anche la facoltà di: *(i)* riprodurre e/o trasferire su altri formati gli Elaborati e/o effettuare la duplicazione in copie, in tutto o in parte, in qualunque modo e/o forma, con qualsiasi procedimento di riproduzione; *(ii)* elaborare o editare, in tutto o in parte, gli Elaborati con ogni mezzo e su qualsiasi supporto; *(iii)* comunicare, trasmettere e/o diffondere al pubblico, in tutto o in parte, gli Elaborati con qualsiasi mezzo, ivi comprese le piattaforme digitali e i social network; e
- accettano che la cessione del Diritto è a titolo gratuito e dichiarano di non avere a pretendere alcun compenso dagli Organizzatori e/o da terzi a fronte della cessione del Diritto e prendono atto e accettano che l'effettivo sfruttamento e l'utilizzazione degli Elaborati da parte degli Organizzatori potrà avvenire anche singolarmente e/o attraverso terzi.