



Ministero delle Imprese e del Made in Italy

AVVISO PUBBLICO

del contest nazionale per lo sviluppo di videogiochi “Italian Game 2025”, per la tutela e la valorizzazione del Made in Italy.

1. PREMESSA

Il Ministero delle Imprese e del Made in Italy - MIMIT promuove il processo di digitalizzazione e supporta la formazione delle competenze digitali attraverso progetti di finanziamento aventi ad oggetto le “tecnologie emergenti” e le reti di nuova generazione (5G e 6G), sostenendo **programmi di finanziamento al fine di accrescere le competenze digitali e le potenzialità d’innovazione del mercato.**

In questo contesto, il MIMIT istituisce la seconda edizione del **contest nazionale dedicato allo sviluppo di videogiochi, incentrato per il 2025 sul tema del “Made in Italy”,** rivolto a squadre di ragazze e ragazzi delle **Università, degli ITS Academy** italiani e delle **Scuole di Formazione specializzata nel settore dei videogiochi.**

Il tema scelto per il concorso, che rappresenta l’aspetto fondante dell’azione di governo del MIMIT, dovrà essere al centro dello sviluppo del videogioco da parte dei Team partecipanti, con un approccio e valenza significativa a fini didattici, formativi, di impatto sociale, per la sensibilizzazione verso comportamenti corretti o verso un eventuale problema attenzionato, o per la promozione delle competenze in un determinato ambito di eccellenza del saper fare italiano.

In continuità con le iniziative precedenti e nel quadro delle attività di affiancamento alla Direzione Generale per il digitale e le telecomunicazioni del MIMIT, **Invitalia** assisterà l’Amministrazione in tutte le fasi del progetto.

2. FINALITÀ

Il concorso – promosso dal Ministero delle Imprese e del Made in Italy – prevede l’ideazione e lo sviluppo di un videogioco per la promozione, la tutela e la valorizzazione delle eccellenze del Made in Italy, perseguendo diverse finalità tra cui:

- promuovere, tutelare e **valorizzare le eccellenze dell’industria** italiana, presentando al giocatore un’esperienza immersiva che rifletta l’essenza del **Made in Italy**;
- **rafforzare la consapevolezza** su temi quali la tutela delle eccellenze dell’industria e dell’artigianato, la trasformazione dei prodotti, la valorizzazione di distretti specifici (es. falegnameria, nautica), la lotta alla contraffazione, la tutela di marchi e brevetti, la difesa della proprietà industriale, etc.;
- promuovere la **cultura dell’innovazione tecnico-scientifica** attraverso la formazione delle competenze digitali, con particolare riferimento alle tecnologie emergenti;
- sfruttare le potenzialità d’innovazione del mercato per stimolare **l’auto-imprenditorialità giovanile**;



Ministero delle Imprese e del Made in Italy

- rilanciare, con l'apporto dei giovani destinatari del contest, lo **sviluppo di idee innovative**, in linea alle attuali dinamiche correlate ai temi generali **dell'Industria 4.0, dell'inclusione sociale, della transizione digitale**;
- integrare alcune esperienze teoriche legate allo sviluppo di un videogame sul tema del Made in Italy in un **referimento metodologico più ampio che ne permetta la piena valorizzazione educativa**, in linea con lo spirito di *"learning by doing"*.

3. DESTINATARI

Il progetto è rivolto a Team formati da studentesse e studenti maggiorenni regolarmente iscritti – al momento della candidatura – ad un Istituto Tecnologico Superiore (ITS Academy) o a qualsiasi corso di laurea triennale e/o magistrale di qualsiasi ateneo italiano, oppure ad una Scuola di Formazione specializzata nel settore dei videogiochi fino ai 25 anni di età. Ciascun Team potrà essere composto al massimo da 5 studenti ciascuno.

Tali Team dovranno avere competenze multidisciplinari legate non solo alla componente tecnologica ma anche a quella artistica, del design e della gestione/coordinamento del progetto. Particolare attenzione sarà posta al bilanciamento di genere.

4. MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Ai fini della partecipazione all'iniziativa, ciascun Team dovrà compilare il form per la candidatura reso disponibile sul sito del MIMIT al seguente link: <https://www.mimit.gov.it/it/incentivi/italiangame2025>.

Per ciascun gruppo dovrà essere indicato un Team Leader, referente delegato a sottoscrivere il form e a rappresentare il Team e i suoi componenti. Circa le tempistiche si rimanda al punto 11 del presente Avviso.

In fase di compilazione del *form* dovranno essere indicati:

- il nome del Team partecipante;
- una descrizione sintetica dell'idea progettuale del Team mettendone in risalto le caratteristiche principali in relazione alla tematica del Made in Italy, all'originalità dell'idea e alla tecnologia scelta per la sua realizzazione;
- il nominativo del Team Leader che avrà l'onere di agire in nome e per conto dell'intero Team in tutte le fasi del concorso, un indirizzo e-mail e un contatto telefonico;
- i nominativi dei componenti del Team;
- ITS, o Università di appartenenza, o Scuola di Formazione specializzata nel settore dei videogiochi, o più di una di queste realtà nel caso di Team misti.

La partecipazione di un candidato come membro di un Team prevede l'esclusione dello stesso come membro partecipante di altro Team e che la partecipazione con un'idea progettuale già presentata in altri contest o che abbia ottenuto un finanziamento in altre competizioni, costituisce un impedimento alla partecipazione al presente concorso.

Qualora si rilevino problemi durante l'iscrizione al concorso, è possibile segnalarli all'indirizzo e-mail: contest2025@mise.gov.it.



Ministero delle Imprese e del Made in Italy

Una volta ricevuta la conferma d'iscrizione all'indirizzo e-mail segnalato in fase di iscrizione, è necessario che ciascuno dei componenti dei Team compili e sottoscriva il modulo privacy entro e non oltre 5 giorni dalla comunicazione di conferma iscrizione. Solo successivamente sarà possibile implementare il proprio progetto.

Qualora uno o più componenti del Team non completino o non sottoscrivano il modulo privacy, questi ultimi verranno ritenuti esclusi dalla competizione e non potranno quindi accedere ai premi.

A conclusione della fase di presentazione delle iscrizioni, sarà convocata una **sessione di approfondimento dedicata a tutti gli iscritti e gratuita**, erogata in remoto, volta a indirizzare possibili scenari di lavoro per i Team. In tale sessione verranno anche condivise le indicazioni tecniche per la successiva trasmissione della documentazione prodotta, propedeutica alla prosecuzione del percorso di selezione.

Nella fase di sviluppo che seguirà, ciascun Team concorderà un cronoprogramma di aggiornamenti progressivi e confronti periodici sull'avanzamento del lavoro.

5. PROCESSO DI SELEZIONE

Il processo di selezione dei progetti si svilupperà in **due** fasi. Una prima **fase di preselezione**, che a partire dalla valutazione delle idee progettuali si **concluderà nel mese di dicembre 2024** (descritta al punto 6) ed una successiva **fase finale che si concluderà entro giugno 2025**, in cui saranno valutati i videogiochi prodotti e che vedrà la presentazione dei progetti vincitori (descritta al punto 7).

6. FASE DI PRESELEZIONE

Per partecipare alla fase di preselezione, i Team dovranno inviare **un breve filmato** (in formato mp4) di non più di due minuti che illustri una demo del videogioco ideato e del Team che lo realizza, accompagnato da un **documento descrittivo** in formato PDF, che illustri da un punto di vista funzionale l'applicazione progettata con eventuali commenti esplicativi e che ne metta in luce gli elementi innovativi e la spendibilità ai fini didattici.

Le istruzioni operative saranno illustrate durante **2 giornate di formazione online** dedicate a tutti gli iscritti, nel corso delle quali sarà condiviso un template contenente le linee guida. Per tali sessioni è prevista la partecipazione di esperti del settore videogiochi e della cybersicurezza, che entreranno nel vivo dei diversi aspetti dello sviluppo di un videogioco e del fare impresa nel mercato di riferimento.

La documentazione, per essere accettata, dovrà essere inviata entro e non oltre il giorno **15 dicembre 2024** secondo le modalità che saranno rese note durante la sessione formativa. Non saranno ammesse deroghe alla data fissata.

I **15 progetti finalisti** saranno comunicati nel corso di un evento dedicato all'iniziativa del contest organizzato nell'ambito di **Rome Videogame Lab25**, manifestazione che si svolgerà dal **23 al 25 gennaio 2025** presso l'Auditorium Parco della Musica di Roma.



Ministero delle Imprese e del Made in Italy

7. FASE FINALE

I progetti ammessi a questa fase dovranno – entro le tempistiche indicate al punto n.11 – inviare l'intero videogioco prodotto nel formato e con le modalità che verranno indicate in occasione della comunicazione di accesso alla suddetta fase entro e non oltre il giorno **17 maggio 2025**, come meglio rappresentato al punto n. 11.

I Team che avranno presentato i 15 migliori progetti saranno informati via e-mail in merito al passaggio alla fase finale. **Entro sette giorni dalla comunicazione** del superamento della prima fase dovrà essere comunicata l'intenzione di partecipare alla fase finale. Un'eventuale indicazione negativa prevede l'automatica rinuncia al premio.

La fase finale prevederà almeno 3 sessioni di *mentorship* online 1:1 per i 15 Team selezionati da parte di esperti del settore videogiochi, a seconda delle necessità.

Ai componenti dei Team che parteciperanno alla fase finale, sarà rilasciato un attestato di Finalisti del contest **Italian Game 2025**. Su richiesta e previo invio dei nominativi, sarà rilasciato lo stesso attestato di Finalisti anche a tutti i componenti dei Team che hanno partecipato al progetto senza superare la fase di preselezione.

8. CRITERI DI VALUTAZIONE

I termini di valutazione dei videogiochi presentati puntano a valorizzare i Team più meritevoli e di conseguenza le Università, gli ITS, le Scuole di Formazione specializzata nel settore dei videogiochi a cui appartengono tali studenti.

Le candidature presentate nei termini e secondo le modalità previste dal presente bando ai fini della selezione saranno valutate dalla commissione tecnica, che provvederà ad assegnare un punteggio a ciascuno dei parametri di seguito indicati:

- Spendibilità del progetto realizzato a fini didattici (chiarezza della descrizione, contenuti e obiettivi);
- Qualità tecnica e grado di avanzamento, complessità e completezza della build;
- Livello di creatività e originalità del videogioco;
- Grado di aderenza al tema;
- Qualità del gameplay e delle meccaniche;
- Appetibilità per il mercato;
- Livello di cybersicurezza implementato.

Nello specifico, i videogiochi prodotti nel loro contenuto dovranno perseguire:

- la promozione della creatività e dell'eccellenza italiana rendendo evidente il contributo allo sviluppo economico e culturale del Paese del Made in Italy;
- la tutela del valore e delle qualità peculiari delle opere e dei prodotti italiani;
- la sensibilizzazione dei giovani a scegliere le professioni artigianali e creative legate alle eccellenze delle nostre manifatture.

Ogni parametro concorrerà alla valutazione sia della fase di preselezione che di quella finale.



Ministero delle Imprese e del Made in Italy

9. PREMIAZIONE

La cerimonia di premiazione avverrà durante un **evento conclusivo del contest nazionale** che **sarà organizzato a Firenze nel mese di giugno 2025 nell'ambito della manifestazione First Playable**, evento B2B di riferimento per l'industria dei videogiochi in Italia.

All'appuntamento saranno invitati i Team finalisti per presentare il videogioco prodotto, illustrandone le modalità di realizzazione e le funzionalità e dando dimostrazione dal vivo della sua giocabilità.

Nel corso della manifestazione i Team finalisti potranno disporre di postazioni dimostrative dei giochi prodotti, potranno partecipare a conference con ospiti internazionali e nazionali di rilievo per il settore, e – in base alle caratteristiche del progetto – avranno eventuale accesso a piattaforme di matchmaking e pitching con investitori internazionali, potranno partecipare alla cerimonia di premiazione Italian Video Game Awards e agli eventi collaterali di networking.

Al termine delle sessioni di presentazione dei progetti finalisti, verrà annunciata la **classifica dei primi tre migliori progetti e si procederà alla proclamazione ed alla consegna dei premi.**

- **Primo Team classificato:** buono acquisto in materiali tech/visita studio del valore complessivo di **€ 15.000,00**;
- **Secondo Team classificato:** buono acquisto in materiali tech/visita studio, del valore complessivo di **€ 10.000,00**;
- **Terzo Team classificato:** buono acquisto in materiali tech/borsa di studio, del valore complessivo di **€ 5.000,00**.

Le spese di viaggio per raggiungere la sede dell'evento saranno a carico dei singoli Istituti/Università/Scuole partecipanti.

Al termine del Contest i progetti finalisti e le classifiche verranno pubblicati sul sito del Ministero delle imprese e del Made in Italy.

10. COMMISSIONE GIUDICATRICE

I riconoscimenti saranno assegnati da una Commissione individuata con decreto del Direttore della Direzione generale per il Digitale e le Telecomunicazioni – Istituto Superiore delle Comunicazioni e delle Tecnologie dell'Informazione (DGTEL).

La Commissione avrà il compito di esaminare le proposte ricevute, analizzandone i contenuti, valutando la presentazione, la creatività, l'unicità e la correttezza del progetto. Il giudizio della Commissione è libero, indipendente e inappellabile. Le motivazioni espresse dalla Commissione per la selezione dei migliori progetti e le procedure autonomamente adottate all'interno della stessa sono insindacabili e non pubblicabili.

La partecipazione ai lavori della Commissione è a titolo gratuito. Ai rappresentanti non spetta alcun compenso, gettone, indennità, emolumento o rimborso comunque denominato. Nessun onere aggiuntivo a carico della finanza pubblica può derivare dal funzionamento di detta Commissione.



Ministero delle Imprese e del Made in Italy

Mancata assegnazione del Premio

La Commissione si riserva, a suo insindacabile giudizio, il diritto di non assegnare tutti o parte dei riconoscimenti, nel caso in cui ritenga che gli elaborati presentati non abbiano raggiunto il livello minimo qualitativo necessario.

11. TEMPISTICHE

In seguito alla pubblicazione del presente Avviso, che ha valore di pubblicità, i Team interessati a partecipare dovranno compilare e trasmettere il form di iscrizione disponibile sul sito MIMIT al seguente link <https://www.mimit.gov.it/it/incentivi/italiangame2025>.

La registrazione alla competizione dovrà essere eseguita dal Team Leader, referente di ciascun Team, **entro e non oltre le ore 23.59 del 30 ottobre 2024**.

La mancata iscrizione, così come la registrazione incompleta e/o effettuata successivamente alla scadenza sopra indicata, così come la comunicazione di informazioni e dati falsi, determineranno l'esclusione automatica dal concorso.

Tutte le comunicazioni ufficiali relative al concorso **Italian Game 2025** verranno inoltrate, all'indirizzo e-mail indicato da ciascun Team Leader regolarmente iscritto entro tale data.

La fase di preselezione prevista dal concorso si concluderà con l'invio di quanto descritto nel punto 4 del presente Avviso, entro e non oltre le ore 23.59 del giorno **15 dicembre 2024**.

La commissione giudicatrice valuterà gli elaborati ricevuti nei successivi 30 (trenta) giorni. Successivamente, il dirigente responsabile, acquisita la documentazione e le finali valutazioni della Commissione, approva con determina i progetti ammessi alla fase successiva, che saranno pubblicati sul sito MIMIT e presentati nell'ambito di Rome Videogame Lab 2025. I Team finalisti riceveranno apposita comunicazione di ammissione alla fase successiva all'indirizzo e-mail del Team Leader.

La scadenza del termine ultimo per l'invio dei progetti ammessi alla fase finale è il giorno **17 maggio 2025** entro e non oltre le ore 23.59.

I vincitori, individuati con determina dirigenziale, saranno resi noti nel corso dell'evento finale che sarà organizzato nell'ambito di First Playble 2025, che si svolgerà a giugno 2025 a Firenze.

12. PROPRIETÀ INTELLETTUALE DEGLI ELABORATI

I progetti selezionati come vincitori garantiranno al Ministero delle imprese e del Made in Italy il diritto di sfruttamento senza vincoli di quanto realizzato, per eventuali attività dimostrative e/o di formazione e *awareness*, citando - in tutti i casi - il Team che ha realizzato il prodotto specifico.

13. TRATTAMENTO DATI PERSONALI

In attuazione del Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016 recante la disciplina europea per la protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati (General Data Protection Regulation - GDPR) e del



Ministero delle Imprese e del Made in Italy

decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196 s.m.i. (Codice privacy), i dati personali trasmessi nell'ambito del contesto in oggetto sono trattati secondo quanto definito nell'Informativa sul trattamento dei dati personali ex artt. 13 e 14 del Regolamento (UE) 2016/679 di cui all'allegato n. 1.

Allegato n. 1: Informativa sul trattamento dei dati personali ex artt. 13 e 14 del Regolamento (UE) 2016/679.