



**PUBLIC PLAY SPACE**

**Fate il Vostro gioco  
Do your game  
Capacity Building  
workshop in PALERMO  
16-18/07/2020**

## Day 1

10 - 11 Welcome on board - registration and welcoming - what's in the box, Workshop presentation, Partner presentation what we have done.

11 - 12 A giro per la Zisa - a Game to visit and to "Cantieri Culturali alla Zisa"

12 - 13 Add a little bit of salt: the ingredients of games

13 - 14 Social Lunch

14 - 15

15 - 16 Game ideation - Brainstorming session - Brainstorming tools - (team by team follow-up)

16 - 17

17 - 18

18 end of day one!

## Day 2

11-12 Move that Fracking bench: What is placemaking?

12-13 Running on a blade: - when analog meets digital

13-14 Social Lunch

14-15

15-16 Game ideation - Brainstorming session - Brainstorming tools - First deliverable (team by team follow-up)

16-17

17-18

concept improvement - integration of place making - definition of elements, mechanics - first make up - problem and objective definition FIRST and draft presentation 10 minutes each

18-19

19 End of day two

## Day 3

11-12 Different kinds of games

12-13 Game ideation - tuning up the game, continuous follow up

13-14 Social Lunch

14-15

15-16 Game ideation - Brainstorming session - Brainstorming tools - First deliverable (team by team follow-up)

16-17

17-18

18-19 pitch presentations 15 minutes each + 5 minutes of questions

19-20

20 End of the workshop: proclamation of best games developed



# Marco and Cristian from

**Nick  
from**

# Daide, Edoardo and Giuliano from



clac

# Wellcome on Board

Benvenuti a Bordo



Cosa c'è nella scatola?

What's in the Box?



# 2 games to explore the Cantieri Culturali alla Zisa

## 2 giochi per esplorare i Cantieri Culturali alla Zisa

Un gioco per orientarsi all'interno dei cantieri  
An orientation game to explore the «Cantieri» Area



## 2 games to explore the Cantieri Culturali alla Zisa

2 giochi per esplorare i Cantieri Culturali alla Zisa



Un esempio di gioco con le lingue per esplorare altre  
meccaniche di gioco

An example of a game with languages to explore other  
game mechanics







Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union



clac



Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union

## FATE IL VOSTRO GIOCO!

### Spazio

#### Scala

- Metropolitano
- Provinciale
- Cittadino
- Quartiere
- Strada
- Non definito

#### Pubblico

- Comunità
- Portatori d'interesse
- Pianificatori
- Decisioni politiche

#### Dimensione

- Individuale (1)
- Piccoli gruppi (2-10)
- Grandi gruppi (11-30)
- Folla (30+)
- Predefinito

### L'azione di gioco

#### Meccaniche

- Realtà Alternative
- Giochi di Ruolo
- Giochi basati su regole
- Giochi basati su luoghi
- Simulazioni
- Mappature
- Geolocalizzazione
- Ipotesi
- Meta-giochi

#### Tecnologie e strumenti

- Realtà Aumentata/Realtà Virtuale
- visualizzazione e raccolta dati
- Dispositivi mobili
- Mondo analogico e tattile
- Sistemi audiovisivi
- Interfacce digitali
- Gestione dati ed intelligenza artificiale

#### Estetiche

- Sensazione
- Immaginazione
- Assamblaggio
- Attività di costruzione fisica
- Realismo

### L'oggetto del gioco

#### Co-Creazione

- Co-analisi
- Co-design
- Co-implementazione
- Co-manutenzione
- Co-controllo

#### Scopo-Proposito

- Attivazione
- Interconnessione
- Collaborazione
- Crescita di consapevolezza
- Educazione
- Visualizzazione dei bisogni
- Simulazione dell'impatto delle decisioni
- Prendere decisioni
- Disegnare/Progettare
- Ipotesi
- Consultazione

#### Risultati

- Prendere decisioni
- Consapevolezza
- Visitazione
- Progettazione
- Inclusione
- Consapevolezza
- Collaborazione

An help for your  
games  
Un aiuto per i vostri  
giochi



## FATE IL VOSTRO GIOCO!

### Spazio

#### Scala

- Metropolitano
- Provinciale
- Cittadino
- Quartiere
- Strada
- Non definito

#### Pubblico

- Comunità
- Portatori d'interesse
- Pianificatori
- Decisori politici

#### Dimensione

- Individuali (1)
- Piccoli gruppi (2-10)
- Grandi gruppo (11-30)
- Folla (30+)
- Predefinito

#### Scale

- Metropolitan
- District
- City
- Neighbourhood
- Street
- Undefined

## Do Your Game!

### Space

#### Audience

- Community
- Stakeholders
- Planning experts
- Policy makers

#### Scope

- Individual (1)
- Small group (2-10)
- Larger group (11-30)
- Crowd (30+)
- Pre-defined



---

## L'azione di gioco

### Meccaniche

- Realtà Alternative
- Giochi di Ruolo
- Giochi basati su regole
- Giochi basati su luoghi
- Simulazioni
- Mappature
- Geolocalizzazione
- Ipotesi
- Meta-giochi

### Tecnologie e strumenti

- Realtà Aumentata/Realtà Virtuale
- visualizzazione e raccolta dati
- Dispositivi mobili
- Mondo analogico e tattile
- Sistemi audiovisuali
- Interfacce digitali
- Gestione dati ed intelligenza artificiale

### Estetiche

- Sensazione
- Immaginazione
- Assemblaggio
- Attività di costruzione fisica
- Realismo

### Mechanics

- Alternative reality
- Role play
- Rule based play
- Location based
- Simulations
- Mapping
- Geolocation
- Hypothesis
- Metagame

### Technology and tools

- AR/VR
- Data collection and visualization
- Mobile
- Analoge tangibles
- Audio-visual
- Digital interface
- Data management and Artificial Intelligence

### Aesthetics

- Sensation
  - Imagination
  - Assemblage
  - Physical activity construction
  - Realism
- 

## Play

---

## L'oggetto del gioco

## Game

### Co-Creazione

- Co-analisi
- Co-design
- Co-implementazione
- Co-manutenzione
- Co-controllo

### Scopo-Proposito

- Attivazione
- Interconnessione
- Collaborazione
- Crescita di consapevolezza
- Educazione
- Visualizzazione dei bisogni
- Simulazione dell'impatto delle decisioni
- Prendere decisioni
- Disegnare/Progettare
- Ipotesi
- Consultazione

### Risultati

- Prendere decisioni
- Conoscenza
- Valutazione
- Progettazione
- Inclusione
- Consapevolezza
- Collaborazione

### Co-creation

- Co-analysis
- Co-design
- Co-implementation
- Co-maintenance
- Co-monitoring

### Purpose

- Activation
- Interconnection
- Collaborating
- Raise awareness
- Educate
- Visualise needs
- Simulate impact of decisions
- Decision making
- Designing
- Hypothesis
- Consult

### Outcome

- Decision making
- Knowledge
- Assessment
- Design
- Inclusion
- Awareness
- Partnership



clac



# The Production sheet

## Il foglio di produzione



Definition of a theme (subject)	location	Audience Target	Game dynamics	Duration	Distribution mode	Budget



clac



# The workshop focus

## Lo scopo del workshop

To imagine a game about placemaking

Immaginare un gioco che riguarda il placemaking





# The workshop focus

## Lo scopo del workshop

Each team has to produce a brief presentation about the game

Ciascun team dovrà produrre una breve presentazione del gioco sviluppato



# The workshop focus

## Lo scopo del workshop

Games can help ignite interest in a place, they can help organize people's work in modifying and caring for a place, they can help decision makers to take into account the needs that emerge from citizens' work on a place. Above all, they will be able to do unexpected things.

I giochi potranno aiutare ad accendere l'interesse su un luogo, potranno aiutare ad organizzare il lavoro delle persone nella modifica e cura di un luogo, potranno aiutare i decisori a tener conto delle esigenze che emergono dal lavoro dei cittadini su un luogo. Soprattutto potranno fare cose inaspettate.





# Only to start

## Solo per iniziare

A brief definition of placemaking

Placemaking is a dynamic process, in continuous evolution, which produces a virtuous circle that shows the sense of belonging, triggers connections and relationships between neighborhoods, supports justice and social equity, promotes community security, activates economic development and spreads greater attention and sensitivity towards environmental sustainability. The placeholder is the result of a combination of physical characteristics of the place, of the activities that take place there, and of the meaning that is attributed in that place by the inhabitants; it is a modality that favors the development and unfolding of the genius loci of a space or a territory, which has as its final objective the promotion of the happiness and well-being of people through attractive public spaces, responding to the needs and possibly used of beauty.





# Only to start

## Solo per iniziare

### Una breve definizione di Placemaking

Si tratta di un processo dinamico, in continua evoluzione, che produce un circolo virtuoso che sviluppa il senso di appartenenza, innesca connessioni e relazioni tra quartieri, sostiene la giustizia e l'equità sociale, promuove la sicurezza della comunità, attiva lo sviluppo economico e diffonde una maggiore attenzione e sensibilità verso la sostenibilità ambientale. Il placemaking è il risultato di una combinazione di caratteristiche fisiche del luogo, delle attività che vi si svolgono, e del significato che a quel luogo viene attribuito dagli abitanti; è una modalità che favorisce lo svilupparsi e il dischiudersi del genius loci di uno spazio o di un territorio, che ha come obiettivo finale la promozione della felicità e del benessere delle persone attraverso spazi pubblici attraenti, rispondenti ai bisogni e, possibilmente, dotati di bellezza.





clac



**Now let's start playing**  
Adesso iniziamo a giocare

