



Benvenuti alla seconda edizione della Global Game Jam organizzata al Politecnico di Milano. Ci aspetta un weekend pieno di eventi interessanti e sviluppo di video giochi. Questo documento riassume le informazioni utili che abbiamo raccolto per aiutarvi durante questo weekend. Se avete dubbi o avete bisogno di ulteriori informazioni contattate uno degli organizzatori.

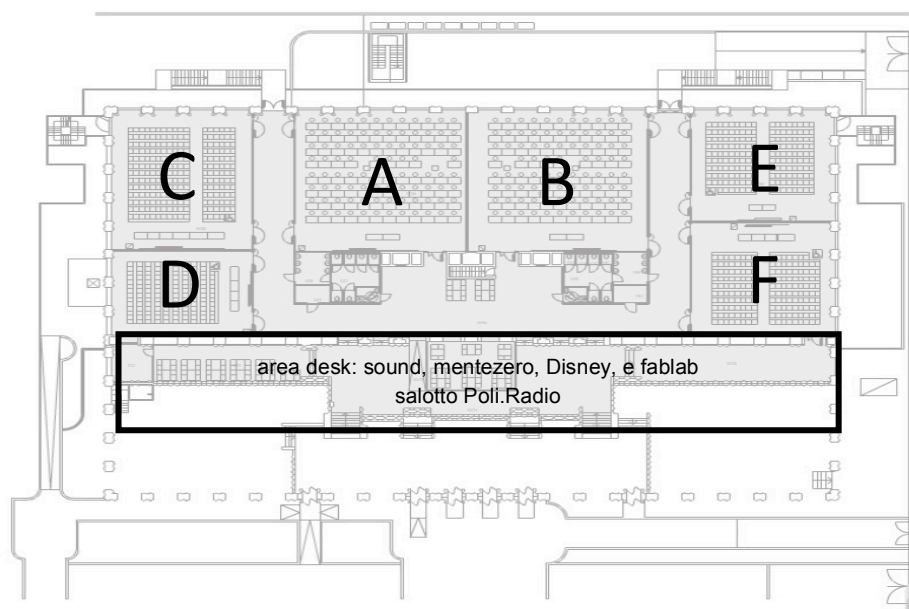
Pier Luca Lanzi

Milano Global Game Jam Coordinator

**Ricordiamo che sul luogo della jam è assolutamente vietato consumare alcol sotto qualsiasi forma e c'è divieto di fumare in tutta la struttura.**

## Mappa della Jam

---



La jam si svolgerà nel palazzo delle aule L26 in via Golgi 20 che per due giorni sarà la nostra casa. E' possibile accedere alla zona della jam solo se muniti di badge che viene distribuito solo alle persone munite di biglietto e iscritti anche al sito internazionale della global game jam.

**A e B: Presentazioni di apertura jam e zona sviluppo**

**D: Deposito bagagli**

**C: Area Riposo Donne**

**E,F: Area Riposo Uomini**

# Cosa portare alla jam?

---

La Global Game Jam dura tutto il weekend ed è quindi importante essere equipaggiati con tutto il necessario per due giorni. Sebbene sul luogo della jam sarà presente personale di sorveglianza, è importante tener presente che l'organizzazione non potrà essere ritenuta in alcun modo essere responsabile di eventuali furti o danneggiamenti. Sarà quindi responsabilità dei partecipanti stessi prestare attenzione al proprio equipaggiamento.

Per partecipare alla jam è necessario portare:

- Un documento d'identità con foto per registrarsi il primo giorno. Ricordiamo che i partecipanti alla jam devono essere maggiorenni. Ragazzi che hanno compiuto 16 anni possono partecipare alla jam solo con l'autorizzazione scritta di uno dei genitori. Se avete 16 o 17 anni contattate il coordinatore per avere maggiori informazioni.
- Qualsiasi tipo di strumento necessario per partecipare alla jam (portatili, mouse, tavolette grafiche, pennarelli, ecc.)
  - Per motivi di sicurezza vi chiediamo cortesemente di etichettare tutto il vostro equipaggiamento che portate con il vostro nome, cognome e indirizzo email
  - Non sarà possibile usare degli autoparlanti per ascoltare musica o provare i giochi, portate quindi delle cuffie
  - La rete wireless sarà disponibile dovunque. Verrà rilasciato un certificato per utilizzare la rete wireless del Politecnico di Milano. Chi volesse usare il collegamento via cavo disponibile su tutti i tavoli delle due aule principali deve portare un cavo ethernet
  - Sebbene le due aule principali dove si svolgerà la jam siano equipaggiate con sufficienti prese di corrente, consigliamo di portare una ciabatta e una prolunga per poter lavorare utilizzando i tavoli esterni alle aule
  - Per mantenere il massimo ordine suggeriamo di portare uno o più borsoni da poter chiudere con un lucchetto in cui riporre il materiale inutilizzato.
- Abbigliamento ed equipaggiamento per dormire
  - La regola di base è di prepararsi alla jam come per due giorni di campeggio ☺
  - Se pianificate di restare a dormire sul luogo della jam dovete portare tutta l'attrezzatura necessaria (materassino, sacco a pelo e cuscino). Ci saranno due aule, dove dormire, ma nessuna attrezzatura.
  - Abiti di ricambio, spazzolino, dentifricio, asciugamani, sapone, ecc. Sul luogo della jam ci sono molti servizi igienici ma non saranno disponibili docce.
  - Il manuale ufficiale della global game jam consiglia di portare deodorante dato che, sebbene ci sia aria condizionata su tutta la struttura, la convivenza per 48 ore può diventare difficile ☺
  - Se avete il sonno leggero, vi consigliamo di portate dei tappi per le orecchie.
- Cibo e bevande
  - Un bar e un self-service con prezzi ragionevoli saranno aperti per colazione, pranzo, cena
  - Distributori automatici sono disponibili e saranno riforniti durante il weekend.
  - Non distante dal luogo della jam c'è una pizzeria, un pub e un paio di caffè
  - Diverse pizzerie in zona consegnano a domicilio
  - E' possibile portare sul sito della jam bevande e snack ma non sarà possibile in alcun modo cucinare cibo di alcun tipo
- **Niente Alcol** – è severamente vietato consumare alcol di qualsiasi tipo sul luogo della jam
- L'organizzazione si riserva il diritto di espellere dalla jam persone che non agiscano nello spirito della jam o arrechino disturbo agli altri partecipanti.

# Programma della Jam

La Global Game Jam è aperta al pubblico Venerdì 23 Gennaio dalle 10:00 alle 16:00 e Domenica 26 Gennaio dalle 16:00 per la presentazione dei giochi. Dalle 16:00 di Venerdì fino alle 16:00 di Domenica, solo gli iscritti alla game jam che partecipano allo sviluppo di un gioco in un team possono accedere agli spazi della jam. Il desk per ritirare il badge necessario durante tutta la jam e le credenziali per l'accesso alla rete del Politecnico sarà aperto Venerdì mattina dalle 9:30 alle 11:00 nei pressi dell'aula De Donato e il Venerdì pomeriggio dalle 14:00 alle 17:00 nei pressi delle aule L26. Per ritirare il badge è necessario presentare un documento con foto.

Il badge deve essere indossato e tenuto in vista durante tutta la jam!

Venerdì	Aula De Donato - Piazza Leonardo da Vinci 32
9:30	Desk di registrazione aperto.
10:30	Introduzione alla Global Game Jam Pier Luca Lanzi (Politecnico di Milano)
11:00 – 13:00	Video Game Design for Dummies <ul style="list-style-type: none"><li>- Il tempo della creatività – Spartaco Albertarelli (KaleidosGames)</li><li>- Sviluppare l'inventiva – Paolo Branca (Playing The Game)</li><li>- Presentazione di Fjona Cakalli &amp; Erika Gherardi (Gameprincess)</li><li>- La comunicazione visiva secondo lo "Stile Disney" – Disney Italia</li><li>- Style guide Disney, dallo sviluppo artistico al prodotto – Disney Italia</li></ul>

Venerdì Pomeriggio	Edificio L26 – Via Golgi 20
14:00 – 17:00	Desk di registrazione aperto.
14:00 – 17:00	Team building con Poli.Radio e demo di videogiochi.
15:30 – 17:00	Global Game Jam for Dummies <ul style="list-style-type: none"><li>- Consigli per la prototipizzazione rapida di videogiochi – Michele Pirovano</li><li>- I "pilastri" dello sviluppo di una property – Disney Italia</li><li>- Google Cardboard – Alfredo Morresi (Google)</li><li>- Come sopravvivere alla Global Game Jam – Francesco Rugerfred Sedda</li><li>- AESVI for Developers – Thalita Malago (AESVI)</li></ul>
17:00	Proiezione dei video ufficiali della GGJ 2015 e rivelazione del tema
18:00 – 24:00	La jam ha ufficialmente inizio.

Sabato	Edificio L26 – Via Golgi 20
00:00 – 24:00	Sviluppo
11:00	Creazione del profilo del gioco entro le 11:00
10:00 – 12:00	Incontro con i capitani dei team per aggiornarsi sullo stato di avanzamento. <b>Profilo del gioco (Scadenza alle 11:00 di Sabato 24 Gennaio)</b>

Domenica	Edificio L26 – Via Golgi 20
00:00 – 15:00	Sviluppo
15:00 – 16:00	I giochi sono caricati sul sito ufficiale della Global Game Jam e producono un breve video di gameplay.
16:00 – 18:30	Presentazione dei giochi sviluppati durante la jam.
18:30 – 19:00	Premiazione e cerimonia di chiusura.

## Parcheeggi

---

Nel weekend, è possibile trovare facilmente parcheggio nelle vie limitrofe alla jam, in particolare suggeriamo di parcheggiare le autovetture in Via Celoria facendo attenzione a non parcheggiare sull'area a pagamento (zone strisce blu).

## Ristoranti

---

Nell'edificio della Jam sarà aperto un servizio bar/tavola calda negli orari della colazione, pranzo e cena durante tutta la Jam. Sono inoltre presenti diversi ristoranti e pizzeria nella zona circostante, tra i quali segnaliamo:

- Il Postino, Via Edoardo Bassini, 41
- Birrificio di Lambrate, Via Camillo Golgi, 60
- Il Gabbiano, Via Alfonso Corti, 30
- Trattoria Sole, Via Carlo Valvassori Peroni, 41

## Dove si svolge la jam?

---

E' possibile dormire sul luogo della jam. Ci sono tre aree di riposo (due per uomini e una per donne) e un'area di deposito bagagli. E' pero' necessario essere muniti di adeguata attrezzatura (sacco a pelo materassino, ecc.) Per chi volesse ci sono anche molti alberghi in zona a prezzi ragionevoli.

- ALBERGO CA' GRANDE  
Via Porpora Nicola Antonio, 87 | Tel. 02 26144001 | [www.hotelcagrande.it](http://www.hotelcagrande.it)
- BEST WESTERN HOTEL CITY (\*\*\*)  
Corso Buenos Aires, 42/5 | Phone: +39-02-29523382
- BEST WESTERN HOTEL GALLES (\*\*\*\*)  
Via Ozanam, 1 | Phone: +39-02-204841
- HOTEL ALBERT  
Via Tonale 2 | Phone: +39 02-66985446 | [www.alberthotel.it](http://www.alberthotel.it)
- HOTEL DIECI  
Largo Rio De Janeiro, 12 | 20133 Milano (MI), Italy | [www.hoteldieci.it](http://www.hoteldieci.it)
- HOTEL ETRUSCO  
Via Porpora Nicola Antonio, 56 | Tel. 02 2363852 | [www.hoteletrusco.it](http://www.hoteletrusco.it)
- HOTEL LOMBARDIA (\*\*\*)  
Via Porpora Nicola Antonio, 156 | Phone: +39-02-2892515
- HOTEL VIENNA (\*\*\*)  
Via Astolfo, 5 | Phone: +39-02-2663626

# Scadenze

---

La Global Game Jam ha delle scadenze che devono essere rispettate per la creazione del team, per la creazione del profilo del gioco, e per la sottomissione del gioco sul sito della global game jam. Le scadenze principali sono elencate di seguito e verranno ricordate più volte durante la jam.

## **Registrazione sul sito della Global Game Jam**

Tutti i partecipanti alla jam devono anche registrarsi alla global game jam di Milano sul sito internazionale (<http://www.globalgamejam.org/user/signup/to/participate/using>). Il sito dell'organizzazione contiene anche molte informazioni utili e consigli che consigliamo di consultare prima della jam.

## **Profilo del gioco (Scadenza alle 11:00 di Sabato 24 Gennaio)**

Un membro di ogni squadra deve collegarsi al sito dell'organizzazione centrale e creare un profilo per il gioco che la squadra sta sviluppando (<http://www.globalgamejam.org/>). Successivamente anche gli altri membri del gruppo devono aggiungersi al profilo del gioco usando l'account con cui si sono registrati in precedenza sul sito della global game jam.

## **Sottomissione del gioco (Scadenza 15:00 - 16:00 di Domenica 25 Gennaio)**

Tutti i giochi sviluppati devono essere completati e caricati entro le 16 di Domenica 25 Gennaio sul sito centrale (<http://www.globalgamejam.org/>). L'opzione di caricamento è accessibile attraverso la pagina del vostro gioco (che avrete creato il Sabato). E' essenziale caricare il gioco prima della scadenza.

## **Cosa deve essere sottomesso del gioco?**

In generale, tutto il codice sorgente e tutti gli asset devono essere sottomessi. Se usate UDK, Flash, Unity, per sviluppare il vostro gioco, dovete sottomettere l'intero progetto. In pratica, il vostro gioco dovrebbe poter essere compilato ed eseguito da chiunque utilizzando i file che avete sottomesso. Per gli asset grafici, si consiglia di sottomettere i file sorgenti (ad esempio, in PSD, in AI, 3DS Max, ecc.) e non solo il risultato. Per regolamento, tutte le librerie che utilizzate per costruire il vostro gioco devono essere gratuite e facilmente accessibili a tutti. Maggiori dettagli sul processo di sottomissione del gioco sono disponibili su <http://globalgamejam.org/wiki/hand-procedure> che fornisce anche i dettagli di cosa esattamente deve essere sottomesso e in quale forma deve essere sottomesso.

Sebbene sia richiesta la sottomissione di tutti i sorgenti necessari per compilare il gioco (inclusi quindi eventuali motori di gioco sviluppati autonomamente) la proprietà intellettuale del gioco rimane agli sviluppatori. Per maggiori informazioni sono disponibili alla pagina <http://globalgamejam.org/wiki/basic-questions#ip>

# Help desk di supporto

---

Durante la jam ci saranno diversi desk per supportare i team per sound, grafica, sceneggiatura, e tinkering. Ci sarà anche lo studio di Poli.Radio che trasmetterà in diretta l'intero evento.

# Diversifier

---

The GJJ Diversifier list is aimed at providing additional starting point for the game jam games. They can help you focus and choose interesting directions for your game project and add extra challenge for the experienced jammers. The GJJ Diversifiers is a free-for-all voluntary list of secondary constraints, that the individual teams can choose to go for, or not, as they please. If they do go for one or more diversifiers, they get to tick off them as fulfilled when uploading their game. The use of the diversifiers as part of your game project is absolutely voluntary. If you are a first time team of students, we recommend that you focus primarily on the overall constraint (the theme and the time), and only add in extra diversifiers if you feel sure you will have something to hand in on Sunday. Our GJJ 2015 Diversifier Committee has put together a list of different kinds of additional constraints for different tastes and interests; some of them are more about technical, some about the design and some about style, art or audio. There are also diversifiers for those of you, who would like to jam for a cause! Check out the list and use them for set challenge or just for the inspiration!

## How Do I Add A Diversifier To My Game?

The diversifiers for a given game are listed on the game page. You select them ticking the boxes for the diversifiers you want to pick. The 2015 diversifiers are

1. Noise Generator: The mechanic of the game is based on players having to stay in constant communication with each other.
2. Folk: The game uses a folk or indigenous art style of your region.
3. NES: Make the game playable on an old school console, either directly or through an emulator.
4. Wrist Watcher: The game is playable on a smart-watch, or uses wearable technology in some way.
5. Clueless Parents: The game helps kids teach something to their parents or other family members.
6. Batch Job: The game is a batch file from any operating system, using command line tools found in an out of the box installation.
7. Chimera: The game is played partly as a digital and partly as a non-digital (board, card, etc.) game.
8. Hyper-Local: The game is set in your town/city and contains elements locals can identify, while still being entertaining for a global audience.
9. Can I Try?: Any spectator of the game automatically becomes a player as well.
10. This is How it Feels: The game raises awareness of how hate speech or unfair accusations feel, and what kind of effect they have on their targets.
11. Stephen Hawking Can Play This: In the game everything (including any menus) can be navigated with one button, without any need for quick / precisely timed presses.
12. Eagle Ear: The game is primarily visual, but is also playable by visually impaired players, either through audio design, or through a screenreader (VoiceOver, Talkback, JAWS etc).
13. Relatively Speaking: A game based on the 100th anniversary of Einstein's theory of general relativity, which explained that massive objects cause a distortion in space-time, such as light bending around black holes.
14. Public Domain Class of 2015: Make a game based on the works entered to Public Domain on 1st January 2015 - for instance works of Wassily Kandinsky, Edvard Munch, Edith Sitwell, Piet Mondrian, Antoine de Saint-Exupéry, Felix Nussbaum, Filippo Tommaso Emilio Marinetti, Glenn Miller, Flannery O'Connor, and Ian Fleming (cough, James Bond, cough), depending on your country.
15. Code for Good (Sponsored by Intel): Make a game with the goal of improving literacy, or inspiring interest in science, technology, engineering and mathematics (STEM) fields.

You can find more detail on the diversifiers, how we recommend using them, and more on the following link,