

# ORGANIZZARE IDEAG

IDEAG sta per Incontro DEgli Autori di Giochi, ed è il nome di una serie di appuntamenti dedicati ai game designer professionisti e dilettanti che si tengono in tutta Italia durante l'anno, organizzati dal ramo italiano della SAZ - Spielautorenzunft, associazione internazionale degli autori di giochi. La bellissima idea da cui è partito tutto è venuta a Walter Obert, nel 2005.

L'evento principale si tiene da sempre a gennaio, e negli ultimi tre anni è stato organizzato in provincia di Parma, dopo le esperienze di Piossasco e Torino.

Gli altri appuntamenti sono normalmente organizzati da associazioni o privati che desiderano ricreare nelle loro realtà locali, o all'interno di altri eventi dedicati al gioco, questo momento di scambio e condivisione tra game designer.

Se stai leggendo questo documento sei probabilmente una di queste volenterose persone. Le indicazioni che seguono hanno lo scopo di cercare di regolamentare e coordinare l'organizzazione di questi appuntamenti, in modo da 'preservare' lo stile di IDEAG all'interno di ogni incontro, pur nella specificità delle varie realtà.

## Organizzare un appuntamento IDEAG Locale

IDEAG è un circuito di eventi senza scopo di lucro, il cui scopo è offrire un servizio a chi ha nel game design il proprio lavoro o la propria passione. Organizzare una edizione locale di IDEAG significa entrare a far parte del network italiano dedicato agli autori di giochi, e operare in sintonia con gli altri organizzatori. L'organizzatore deve dimostrare esperienza nella gestione di eventi e condividere la filosofia degli incontri, facendosi carico degli aspetti organizzativi ed economici degli incontri. L'iscrizione alla SAZ da parte di almeno uno degli organizzatori dell'evento è fortemente consigliata.

## Destinatari di IDEAG

I destinatari principali di ogni IDEAG sono naturalmente gli autori di giochi che desiderano migliorare i loro progetti e le loro capacità mediante l'incontro e lo scambio di idee con altri autori. Gli incontri sono naturalmente aperti anche ai giocatori, che partecipano in veste di playtester, e agli editori che possono cercare e trovare in questi appuntamenti nuovi giochi per i loro cataloghi.

E' necessario specificare che, nonostante la presenza degli editori sia sicuramente preziosa per la crescita professionale degli autori, non è elemento caratterizzante di IDEAG, che non ha come suo scopo principale il contatto tra autori e editori.

## Come organizzare un appuntamento IDEAG

Se desideri organizzare un IDEAG, devi semplicemente richiederne l'autorizzazione scrivendo all'indirizzo email [ideag@saz-italia.it](mailto:ideag@saz-italia.it), specificando il nome dell'organizzatore o dell'associazione organizzatrice, il luogo in cui si intende organizzarla e l'eventuale proposta di una data. A questo indirizzo troverai autori associati SAZ che ti potranno rispondere su ogni dubbio. Successivamente ti verrà chiesto di compilare un modulo online in modo che tutti i membri del comitato di organizzazione possano discuterne, autorizzare eventualmente l'evento e inserirlo in calendario.

## Requisiti per l'organizzazione di IDEAG

Nel valutare la possibilità di organizzare un appuntamento presta attenzione ai seguenti elementi, che verranno anche presi in considerazione nel momento di autorizzare le varie richieste di organizzazione e di effettuare eventuali scelte:

- **Luogo** - presta attenzione ai luoghi in cui viene già organizzato un appuntamento IDEAG. Difficilmente sarà possibile organizzare due eventi in località vicine tra loro.
- **Data** - se è già presente un calendario degli appuntamenti, cerca di proporre una data distante nel tempo da altri eventi, in particolare quelli della tua area geografica.
- **Durata** - Per la prima edizione di una nuova IDEAG il nostro suggerimento è quello di limitare l'evento a una sola giornata in modo da valutare tutti gli aspetti organizzativi e logistici su di una esperienza ridotta.
- **Spazi** - Occorre disporre di uno spazio adeguato dove poter ospitare almeno 10 tavoli per gli autori. E' preferibile appoggiarsi a sedi di associazioni ludiche esistenti, o in assenza di questi a spazi privati; in alcuni casi è possibile ottenere l'aiuto di amministrazioni locali che possano offrire un contributo organizzativo.
- **Vitto e alloggio** - E' preferibile suggerire una soluzione comoda per i pasti e l'eventuale pernottamento dei partecipanti, cercando di definire una convenzione con strutture vicine all'evento.
- **Responsabile** - E' preferibile organizzare una IDEAG con l'appoggio di un'associazione ludica che diventi partner di SAZ nell'organizzazione

dell'evento. In alternativa è necessario indicare chi sarà il responsabile legale dell'evento.

- **Presenza all'interno di altri eventi** - Quando possibile, è sempre preferibile organizzare IDEAG come un evento a sé stante. E' tuttavia possibile organizzare l'evento anche all'interno di un altro evento ludico o altri eventi legati al mondo del design o della cr, se si riesce a ottenere uno spazio riservato adatto allo scopo, e le caratteristiche dell'evento contenitore lo consentono (luoghi, orari, costi dell'ingresso).
- **Sostenibilità** - IDEAG è un evento senza scopo di lucro, per cui pianificalo in modo da non perdere e non guadagnare denaro. Al termine dell'evento ti verrà chiesto anche di compilare un semplice modulo di rendicontazione economica.
- **Esperienza precedente** - Se è la prima volta che organizzi IDEAG, cerca di partecipare prima a diversi altri eventi del circuito, sia nazionali che locali.
- **SAZ** - Se non sei ancora iscritto, valuta seriamente la possibilità di iscriverti alla SAZ, associazione di categoria degli autori di giochi.

## Supporto da parte di SAZ

Come SAZ e coordinamento delle varie IDEAG, ci occuperemo di fornire agli organizzatori:

- gli strumenti per gestire le iscrizioni e le registrazioni dei prototipi presenti all'evento.
- la promozione dell'appuntamento stesso tramite i nostri canali (sito e social).
- la comunicazione attraverso le nostre mailing list a autori e editori.
- su richiesta, il supporto sotto gli aspetti grafici fornendo i file di stampa per locandine, badge, standup ed elenco prototipi.

## Alcuni aspetti pratici

### Scelta degli spazi e orari dell'evento

La tipologia delle varie IDEAG è estremamente varia e per ogni edizione si cerca di ottimizzare i locali disponibili secondo le necessità. I locali devono essere facilmente raggiungibili e presentare caratteristiche adatte allo scopo: tavoli di dimensioni sufficienti, adeguato spazio tra di essi, almeno 3 sedie per ogni tavolo, una buona illuminazione in ogni ora.

Cerca di prevedere uno spazio per la segreteria dove registrare e regolare le presenze.

L'evento deve prevedere almeno una giornata intera di attività (indicativamente dalle 10 di mattina alle 19 di sera).

## **Informazioni necessarie**

Una volta stabilito il numero degli autori che l'evento potrà ospitare, valutati in base allo spazio a disposizione, potrai passare a predisporre un programma, con le modalità di iscrizione, gli orari e la presenza di eventuali incontri formativi, e a pubblicarlo sui canali adeguati.

Dovrai anche fornire per tempo ai partecipanti le informazioni essenziali per raggiungere la sede dell'incontro (collegamenti stradali e pubblici, stazioni, metro, email e telefono degli organizzatori, ecc.). Nel caso non vi sia una struttura convenzionata per i pasti, è gradito un elenco di locali nei paraggi dove potersi recare.

## **Gestione economica**

E' tua responsabilità che l'organizzazione dell'evento risulti in pareggio. Entro un mese dell'evento ti chiederemo di presentarci un piccolo resoconto economico dell'appuntamento. Ti consigliamo di stimare prudentemente il numero dei posti disponibili in base allo spazio ed alle dimensioni dei tavoli. Occorre fissare una quota di iscrizione, indicativamente dai 10 ai 25 euro a testa a seconda che si svolga in una o due giornate. Sulla base del budget ottenuto potrai calcolare le spese, in modo che la manifestazione non gravi economicamente sugli organizzatori, ma risulti completamente autofinanziata. Le spese principali sono soprattutto in cancelleria (cartelline o block notes, penne a sfera, badge, locandine, materiale promozionale vario), oltre che per l'eventuale contributo per l'utilizzo degli spazi in cui è ospitata, o per il rimborso spese di eventuali professionisti chiamati a partecipare a momenti di formazione.

## **Iscrizione**

L'iscrizione all'evento avviene tramite i moduli on line messi a disposizione degli organizzatori locali. L'iscrizione apre di norma un mese prima dell'evento, per chiudersi qualche giorno prima della manifestazione, in modo da agevolare la registrazione dei partecipanti e ottimizzare l'organizzazione e la preparazione dei

materiali per l'evento. Nella compilazione del modulo i partecipanti potranno indicare come saldare la quota di iscrizione, se tramite pagamento anticipato o direttamente sul posto. Se possibile, suggeriamo di proporre una quota di iscrizione ridotta per i soci SAZ.

I nominativi degli autori che hanno realmente partecipato all'incontro dovranno successivamente essere comunicati a SAZ Italia in modo che possano essere registrati.

## **Materiale promozionale**

Sulla locandina e sugli elementi di comunicazione possono essere inseriti solamente i loghi delle associazioni e degli eventuali enti non-profit che contribuiscono all'organizzazione dell'evento, oltre a quello di SAZ Italia e IDEAG (che provvederemo a farti avere).

Ogni materiale grafico prodotto per l'evento deve essere autorizzato da SAZ prima di essere diffuso.

## **Talk di autori o incontri di formazione**

Quando possibile, all'interno dell'evento è consigliabile proporre almeno un incontro con un autore o professionista del settore, a proposito di un aspetto legato al mondo dell'attività del game designer.

Sei libero di offrire un rimborso spese agli autori chiamati a intervenire durante l'evento. Sconsigliamo tuttavia di presentare questi autori come "ospiti" della manifestazione.

Se sono organizzati incontri o momenti di formazione, ti preghiamo di darcene comunicazione, specificando l'argomento e le persone coinvolte.

## **I prototipi**

L'eventuale presentazione dei prototipi viene lasciata all'iniziativa dei singoli autori, che sono liberi di descriverne il funzionamento sui canali che desiderano. Se desideri, puoi chiedere agli autori di compilare un modulo prima dell'evento per ogni gioco che porteranno, per poi fornire successivamente le schede pervenute agli autori, ai playtester ed eventuali editori partecipanti.

Durante l'evento deve essere assolutamente vietato svolgere attività commerciali (vendita di eventuali giochi autoprodotti o promozione da parte degli autori di future campagne di crowdfunding).

## **Presenza di editori**

Ribadiamo che gli editori non sono il soggetto attorno a cui deve ruotare l'evento, sebbene riteniamo la loro presenza utile a rendere l'esperienza di IDEAG ancora più ricca. Se lo desideri puoi fare richiesta che venga inviato un invito all'evento agli editori raccolti nella mailing list di IDEAG. In questo caso, ti chiediamo di fornire una scheda con i contatti e tutte le informazioni necessarie per raggiungere e partecipare all'evento.

## **IDEAG all'interno di altri eventi**

Se IDEAG si terrà all'interno di un'altra manifestazione, accertati dei punti seguenti:

- La manifestazione deve essere relativa al mondo del gioco da tavolo o al mondo del design o della creatività.
- Deve esserci uno spazio il più possibile delimitato e isolato riservato a IDEAG dove saranno collocati tutti i tavoli in modo da favorire lo scambio tra gli autori.
- La zona deve essere poco rumorosa per favorire la discussione ed il confronto.
- L'area dovrebbe essere chiaramente indicata sulla mappa della manifestazione.
- Valutare che gli orari di apertura e chiusura della manifestazione siano compatibili con l'appuntamento che si propone.
- Sconsigliamo caldamente di proporre IDEAG all'interno di eventi in cui sia già necessario pagare un biglietto di ingresso.

## **Report**

Nei giorni successivi all'evento ti sarà richiesto di comunicare con un breve report quanto avvenuto all'interno dell'evento, di inviare la lista degli autori che hanno partecipato effettivamente all'evento e di presentare la rendicontazione economica tramite l'apposito modulo. È gradito un report fotografico.

# Il Decalogo di IDEAG

Il decalogo è una lista di principi che ci ha accompagnato e guidato in questi anni e che crediamo abbia determinato il successo dei nostri eventi. Ogni organizzatore ed ogni autore che partecipa a IDEAG dovrebbe aver ben chiara questa lista:

**1. Prova e fai provare (possibilmente in quest'ordine).** IDEAG si fonda sullo spirito di collaborazione dei suoi partecipanti. Per questo, non rimanere inchiodato al tuo tavolo aspettando i playtester, ma proponiti tu stesso per provare i giochi altrui che ti incuriosiscono di più. Si dimostrerà un'esperienza altrettanto formativa.

**2. Fai conoscenza.** IDEAG è l'occasione per conoscere molte persone che condividono la tua stessa passione, con molte idee che ti potranno essere utili. Creare nuove relazioni è fruttuoso in ogni campo, e gli inventori di giochi non fanno eccezione!

**3. Sii sincero ed educato.** Gli autori di giochi sono normalmente molto affezionati alle loro creature, quindi cerca di sempre educato e delicato nel parlare dei problemi riscontrati nei giochi. Questo non toglie che è importante essere onesti e dire chiaramente cosa è piaciuto e cosa non è piaciuto.

**4. Non chiuderti sulla difensiva.** I playtest servono per migliorare i propri giochi, e le critiche a questo scopo sono più importanti dei complimenti. Quindi non difendere a spada tratta le tue creature, ma stimola piuttosto i playtester ad essere sinceri e ad esprimersi sugli aspetti che sai essere i più delicati del tuo gioco.

**5. Non portare per forza a termine ogni partita.** Spesso non è necessario arrivare alla fine della partita per scoprire i problemi di un gioco e avere del feedback interessante. Questo è particolarmente vero se ti accorgi che i playtester mostrano segni di stanchezza. In questo caso proponi tu stesso di interrompere la partita e di passare alla fase di commento. Se hai con te un gioco particolarmente lungo (sopra l'ora e mezza), valuta se proporre una versione abbreviata. Se stai testando un gioco e capisci che farai fatica a terminare la partita, magari per problemi che trovi evidenti nel gioco, chiedi molto educatamente all'autore se puoi interrompere la tua partita (o valutalo assieme agli altri giocatori), per passare alla fase di commenti.

**6. Ascolta gli autori più esperti.** Non tutti i partecipanti hanno la stessa esperienza. Alcuni sono ai primi passi, mentre altri hanno diversi, o molti, giochi pubblicati alle

spalle. I consigli di queste persone possono essere particolarmente preziosi, quindi stalli a sentire.

**7. Parla con gli editori.** Tra i partecipanti ci sono anche diversi editori, grandi e piccoli. Non sarà sempre possibile far provare loro i tuoi giochi, ma normalmente sono sempre disponibili a fare due chiacchiere. Queste possono essere molto preziose per capire un po' di più come si sta muovendo il mercato, e che tipi di gioco stanno cercando.

**8. Partecipa ai momenti di formazione.** Ogni anno a IDEAG vengono organizzati alcuni momenti di formazione nelle due giornate dell'appuntamento. La partecipazione a questi è caldamente consigliata a tutti, ed in particolare a coloro che hanno meno dimestichezza con il mondo del game design.

**9. Non occupare gli spazi altrui.** Ad ogni autore è stato assegnato un proprio spazio, che può usare a proprio piacimento. Se hai più di un prototipo, probabilmente dovrai decidere di tenerne montato uno alla volta.

**10. Collabora con l'organizzazione.** IDEAG è un appuntamento senza fini di lucro, organizzata da appassionati di gioco per altri appassionati. Se c'è qualcosa che a parer tuo non sta funzionando, prova a contattare gli organizzatori, e collabora per sistemare le cose. Dopo la manifestazione, facci avere i tuoi commenti, sulle cose che vanno e quelle da sistemare.