

Update su produzione e distribuzione dei giochi

Andrea Ciarma

Meeting PLAY_C3M - 23/07/2024

Obiettivo

Produzione e vendita di un gioco al fine di **autosovvenzionare** le attività della sigla (e.g. acquisto materiale produzione prototipi, produzione copie per divulgazione da distribuire alle sedi, etc.)

- **Autoproduzione:** produzione di N copie del gioco commissionata a terzi, vendita a carico dell'INFN
- **Trasferimento Tecnologico:** collaborazione con azienda per **produzione e distribuzione** del gioco, stipulando un **contratto** per la **divisione del ricavato**.
 - canali di vendita commerciali (negozi/online/fiere/etc.)
 - illustrazioni solitamente fornite dall'azienda
 - L'INFN può inoltre acquistare delle copie del gioco dal produttore e venderle secondo i canali viabili nel caso dell'autoproduzione

Autoproduzione

La vendita di merchandise è a discrezione del **Direttore Amministrativo** della **sezione di riferimento**, sia in shop locali sia in fiera (web store?).

I ricavati delle vendite **non possono essere stornati verso una sigla**, ma finiscono nelle casse della sezione di riferimento, che poi decide come usarli.

I ricavati dello shop LNF sono utilizzati per **assegni e borse di ricerca** (D.A. LNF: T. Ferro).

L'autoproduzione richiede un **investimento iniziale**, che può venire dalla sigla e/o dalla sezione di riferimento (possibile accordo per far rientrare i fondi?).

Dobbiamo occuparci di **tutti gli aspetti del prodotto**: gameplay, illustrazioni, ricerca del produttore, ottimizzazione dei costi, etc.

Qual'è la sezione di riferimento per GAME? Serve il **via libera del D.A.** e **tutti i ricavati** andranno **a quella sezione** (non alla sigla)!



Opzione valida per giochi che richiedono un **basso budget**, ma il ricavato potrebbe non tornare nella sigla

Trasferimento Tecnologico

1) Prestazione di opera d'ingegno

L'azienda richiede all'INFN la nostra consulenza per lo sviluppo del gioco, **pagando le ore-lavoro** richieste.

L'azienda mantiene tutti i diritti del gioco e può applicare modifiche in maniera univoca.

Si stipula un contratto per cui il ricavato va alla sezione e si dà indicazione al D.A. di ridare i soldi alla sigla.



Zero controllo sul prodotto finale, bisogna trovare una azienda disposta a pagare la consulenza... esistono altre opzioni!

Trasferimento Tecnologico

1) ~~Prestazione di opera d'ingegno~~

2) Collaborazione per “Licenza di progetto esecutivo”

L'azienda produce e distribuisce il gioco **su licenza INFN**. Si stipula un contratto per cui **i diritti rimangono agli autori**, garantendo totale **controllo sul prodotto finale**.

Il ricavato destinato all'INFN viene diviso secondo:

~20% trattenuta centrale

~20% trasferimento tecnologico

~30% **sezione di riferimento** → vedi slides precedenti

~30% **autori** → rinuncia al compenso a favore della sigla (tanto si parla di poco...)



Costi di produzione coperti dall'azienda, distribuzione in canali di vendita commerciali, ricavi alla sigla... se troviamo una azienda interessata a collaborare!

Scelta del gioco da produrre

Creazione database (excel?) con:

- **titoli già esistenti** - dimensioni, readiness, topic, link a materiale;
- **nuovi titoli** - topic, link a materiale;

Identificazione di **uno/due giochi** da produrre: finalizzazione di gameplay, componentistica, didattica; realizzazione prototipi

Scelta del metodo di produzione

- ❖ **Autoproduzione** - scegliere fornitore e numero di copie in base al budget
- ❖ **T.T. "Licenza"** - identificare azienda interessata e avviare iter per collaborazione

In breve

- Capire la sezione di riferimento (BO? PI?) e il parere del Direttore Amministrativo sui possibili canali di vendita
- Identificare e finalizzare **uno/due giochi** da produrre **prima** di contattare aziende o pensare alla produzione
- Scegliere il **tipo di produzione**:
 1. Contattare produttori per preventivi in caso di autoproduzione
 2. Proporre il progetto alle aziende (ho già un excel con ~40 editori italiani, lo pulisco e lo condivido) passando per il trasferimento tecnologico