

# PHASER GAME JAM 2025

Promosso da



Organizzato da



# SOMMARIO

• Introduzione	03
• Cos'è una game jam?	04
• La Phaser Game Jam	05
• Obiettivi	06
• Target di riferimento	09
• Risultati attesi	10
• Il percorso	11
• I numeri	17
• Partecipa	18
• Links	19



# INTRODUZIONE

L'applicazione di elementi e dinamiche tipiche del gioco in contesti non ludici, sta rivoluzionando il modo in cui apprendiamo e ci approcciamo alla formazione sia in ambito formale che non formale.

Questo approccio, basato sul coinvolgimento attivo, la sfida e il riconoscimento dei progressi, rende il processo di apprendimento più motivante, interattivo ed efficace.

---

## GAMIFICATION

Utilizzata nelle scuole, nelle università e nelle aziende, la **gamification** aiuta a sviluppare competenze tecniche e trasversali, stimolando la creatività, il problem-solving e il lavoro di squadra. È in questo contesto che si inserisce la **Phaser Game Jam**.

# COS'È UNA GAME JAM?

Una game jam è un evento in cui i partecipanti cercano di creare un videogioco da zero. A seconda del formato, i partecipanti possono lavorare indipendentemente o in squadra. Questi eventi sono rivolti generalmente a programmatori, game designer, artisti audio e video, scrittori e altri in campi correlati allo sviluppo di videogiochi.

## LOCATION

Possono essere eventi locali (università, sale conferenze) o virtuali. La Global Game Jam è un esempio internazionale con oltre 800 sedi in più di 100 paesi.

## DURATA

Queste competizioni impongono tempi ristretti (da poche ore a giorni) per simulare la pressione di una scadenza e stimolare la creatività.

## TEMA

Viene annunciato all'inizio dell'evento e tutti i giochi devono seguirlo. Questo impedisce la preparazione anticipata e impone restrizioni che favoriscono soluzioni creative.

## TECNOLOGIA

Varia in base al tipo di gioco e alle diverse discipline coinvolte nel processo di sviluppo.

# LA PHASER GAME JAM

Un percorso formativo configurato come PCTO che attraverso un corso di 30h ed una fase finale di due giorni accompagnerà gli studenti nella realizzazione del loro primo videogioco.

## EDIZIONE 2025

### LOCATION

PalaUNISA A - Baronissi  
PalaUNISA C - Baronissi

### DURATA

Corso online di 30h e fase  
finale di due giorni in  
presenza.

### TEMA

CHAOS

### TECNOLOGIA

PhaserJS + Typescript

# OBIETTIVI

La **Phaser Game Jam** rappresenta un evento di ampio respiro, affermandosi come un punto di riferimento nei settori educativo, tecnologico e professionale. La sua missione principale è diffondere la cultura dell'**innovazione** e stimolare la creatività **digitale**, sensibilizzando studenti e cittadini sul valore delle discipline **STEM** attraverso attività ludiche e competitive, strumenti che favoriscono l'apprendimento attivo e lo sviluppo personale.

L'iniziativa funge da collegamento tra il sistema scolastico e il mondo del lavoro, incoraggiando sinergie tra scuole, centri di ricerca, imprese e istituzioni.

# OBIETTIVI GENERALI



## EVENTO

organizzare una manifestazione di ampio respiro, configurandosi come un evento di riferimento per il mondo educativo, tecnologico e professionale e che promuova la cultura dell'innovazione e della creatività digitale

## STEM

sensibilizzare gli studenti e la cittadinanza sull'importanza delle discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), utilizzando il gioco e la competizione come strumenti di apprendimento e crescita personale

## CONNESSIONE

favorire la connessione tra il mondo scolastico e quello professionale, stimolando la creazione di reti collaborative tra scuole, enti di ricerca, aziende e istituzioni del territorio

## PROMOZIONE

promuovere il valore educativo e formativo della gamification come metodo innovativo per avvicinare i giovani al problem-solving, al lavoro di squadra e all'uso delle tecnologie

## CRESCITA

potenziare e diversificare il pubblico coinvolto, attrarre nuove scuole e istituzioni e rafforzare il radicamento territoriale dell'evento

# OBIETTIVI SPECIFICI



## COMPETENZE

stimolare lo sviluppo di competenze tecniche, come la programmazione e il design di videogiochi, attraverso l'utilizzo di strumenti innovativi come il framework JavaScript Phaser



## CREATIVITÀ

approfondire un tema specifico diverso per ogni edizione come filo conduttore dell'edizione stessa, utilizzandolo per esplorare la creatività e la capacità di risoluzione di problemi complessi da parte dei partecipanti



## TEAM

creare un ambiente formativo che favorisca il lavoro di squadra, la gestione del tempo e il confronto costruttivo tra giovani talenti



## ESPERIENZA

offrire un'esperienza immersiva e stimolante ai partecipanti, grazie all'intervento di una giuria di esperti e al supporto di sponsor che garantiscono riconoscimenti e premi significativi

# TARGET DI RIFERIMENTO

- studenti delle **scuole secondarie di secondo grado**;
- docenti, formatori e dirigenti scolastici che desiderano integrare metodi innovativi nella didattica;
- enti di ricerca, aziende tecnologiche e professionisti del settore interessati a identificare e promuovere giovani talenti;
- comunità locale, famiglie e appassionati di tecnologia, con l'obiettivo di sensibilizzare un pubblico più ampio sull'importanza delle discipline STEM e dell'innovazione.

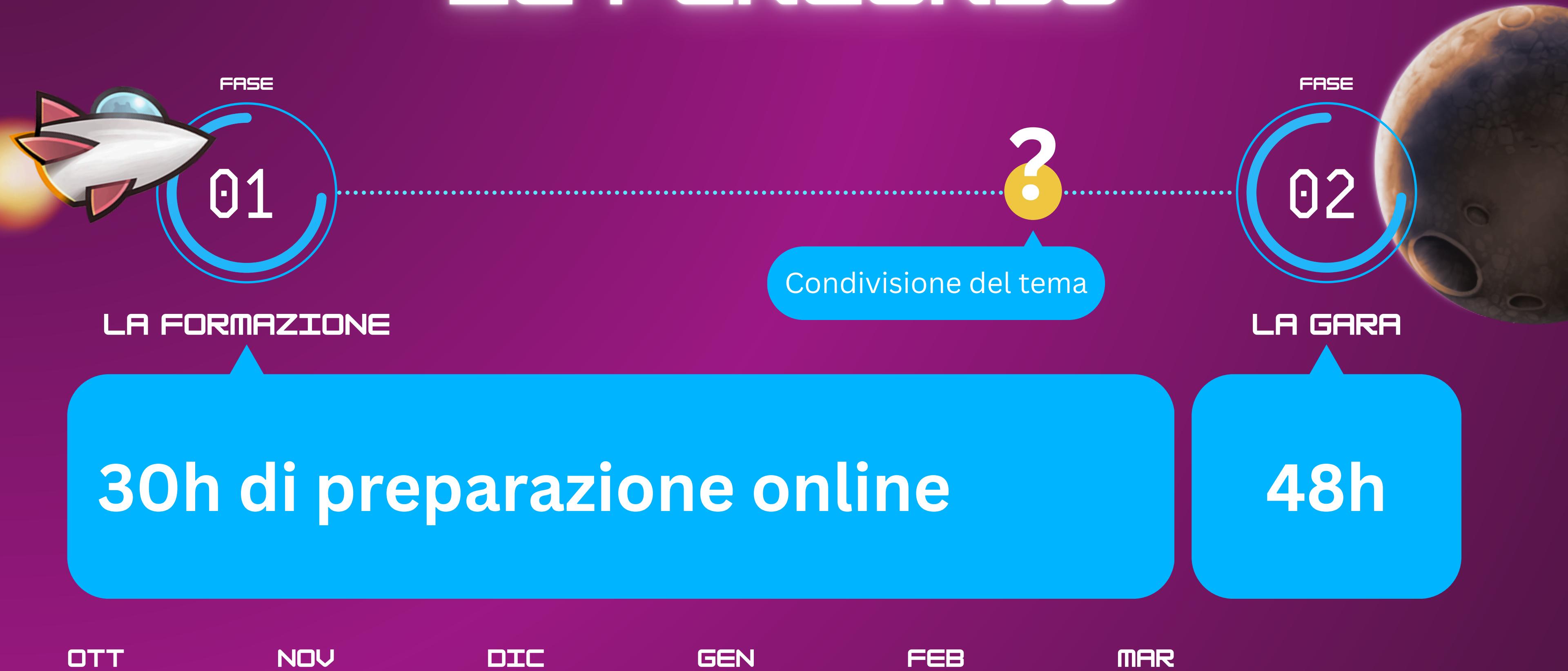
# RISULTATI ATTESI

I risultati che si intendono raggiungere con la **Phaser Game Jam** possono essere riassunti nella volontà di promuovere la conoscenza e l'applicazione delle discipline **STEM** attraverso un evento di ampia risonanza, sensibilizzando i giovani sull'importanza dell'innovazione tecnologica e della creatività digitale.

Attraverso attività basate sulla **gamification** e la competizione, si intende accrescere la consapevolezza dei partecipanti sul valore del lavoro di squadra, del **problem-solving** e della capacità di utilizzare le tecnologie per risolvere problemi complessi.

Inoltre, si punta a offrire un'opportunità concreta di crescita personale e professionale, evidenziando l'importanza di trasformare le idee in soluzioni pratiche e innovative.

# IL PERCORSO



# LA FORMAZIONE

La fase di **formazione** è rivolta agli studenti del triennio delle scuole secondarie di secondo grado e rappresenta un passaggio fondamentale che prepara i partecipanti a sfruttare al meglio le proprie competenze durante la competizione.

Il corso, della durata di **30 ore**, è tenuto da un tutor esperto del framework JavaScript Phaser.

Gli studenti saranno guidati attraverso l'apprendimento delle funzionalità principali di **PhaserJS**, con un focus sull'ottimizzazione dello sviluppo di videogiochi 2D, la comprensione delle meccaniche di base e l'implementazione pratica dei progetti.

Impareranno inoltre a conoscere l'architettura base di un'applicazione moderna attraverso la comprensione di tecnologie quali: nodeJs, webpack, typescript e firebase.



# LA GARA

La fase di gara rappresenta il culmine dell'intero percorso formativo e competitivo. Conclusa la fase di formazione, ogni scuola partecipante selezionerà gli studenti più talentuosi per comporre i **team** che prenderanno parte alla competizione.

Un mese prima della competizione, l'organizzazione annuncerà il **tema** centrale sul quale i team dovranno basare il videogioco da sviluppare. Questo tema servirà come filo conduttore per la progettazione e stimolerà la creatività e l'originalità dei partecipanti.

La gara vera e propria si svolgerà in una **due giorni** intensiva dove ogni team avrà a disposizione postazioni dedicate per la programmazione.



# GIORNO 1

Gli studenti arriveranno nella location prescelta per l'evento e riceveranno i badge e le indicazioni logistiche relative alle loro postazioni di lavoro.

Durante la prima giornata i partecipanti lavoreranno senza sosta per completare il proprio progetto, mettendo in pratica tutte le competenze tecniche e strategiche apprese durante la formazione.

Gli esperti che hanno curato la formazione saranno a loro disposizione per suggerimenti o consigli.

## CODE, CODE, CODE!



# GIORNO 2

Una volta completato il videogioco, ogni team dovrà presentarlo alla giuria, illustrandone le caratteristiche, le scelte creative e tecniche e il modo in cui hanno interpretato il tema assegnato.

Questa fase richiederà non solo abilità tecniche, ma anche capacità di presentazione e public speaking, fondamentali per trasmettere efficacemente il valore del proprio progetto.

La **giuria**, composta da esperti di alto profilo nel settore del videogame, valuterà sia la qualità del videogioco che l'efficacia della presentazione, decretando infine i vincitori della competizione.

I criteri di valutazione sono: **grafica, audio, giocabilità, attinenza al tema e presentazione.**



# PREMIAZIONE

La premiazione rappresenta il momento conclusivo e più atteso della Phaser Game Jam quando saranno proclamati i vincitori delle competizioni.

Questo evento finale, di forte impatto **emotivo** per tutti i partecipanti, celebra il talento, l'impegno e la creatività, chiudendo in grande stile l'esperienza.

La premiazione non è solo un riconoscimento delle capacità dei partecipanti, ma un momento di ispirazione e motivazione.



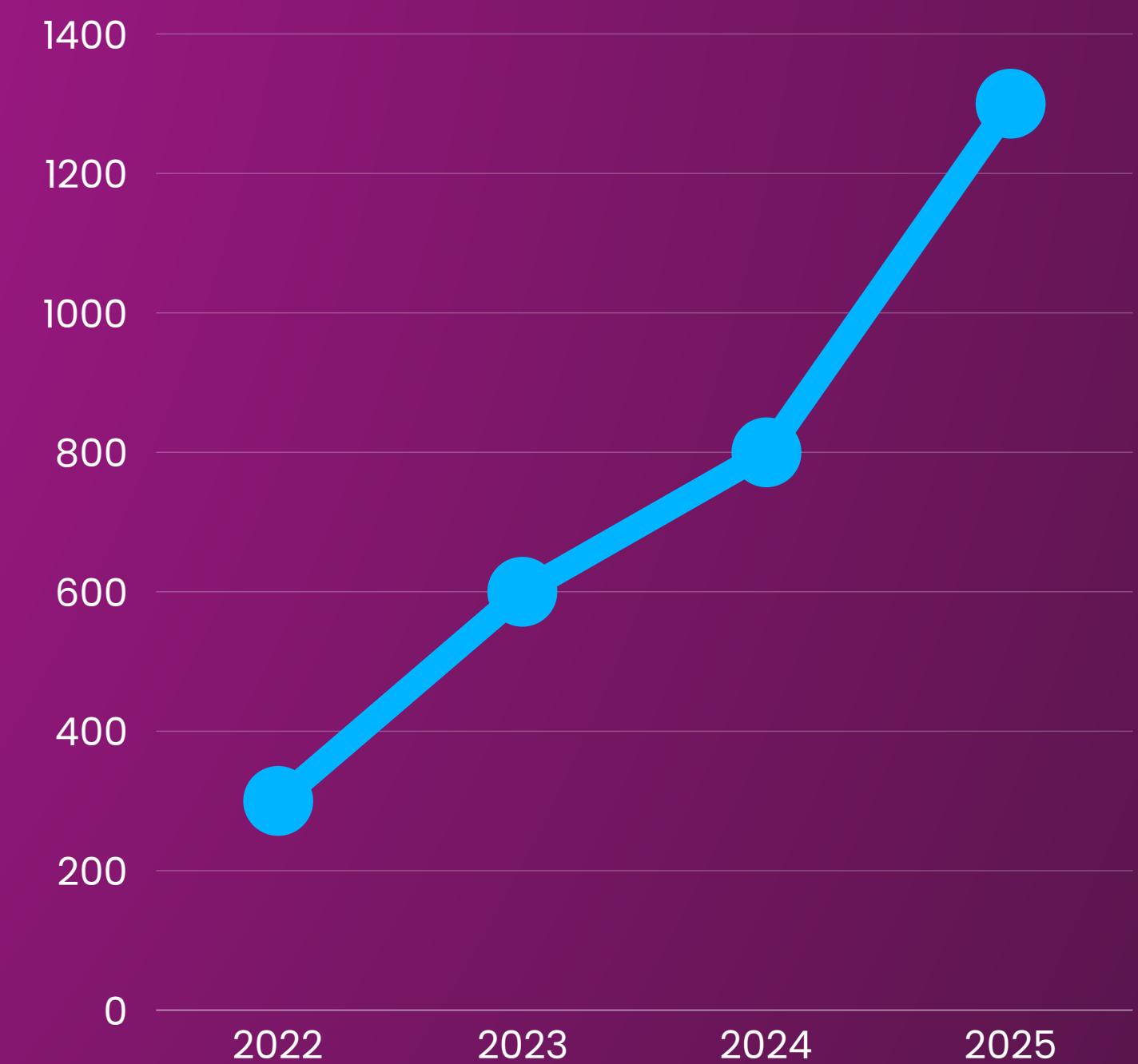
# I NUMERI

La Phaser Game Jam continua a **crescere**, coinvolgendo ogni anno un numero sempre maggiore di studenti e sviluppatori provenienti da tutte le province della Regione Campania.

Dal 2022 ad oggi, la fase di formazione ha visto una partecipazione straordinaria, passando da **300** studenti a ben **1300** nel 2025.

Anche la fase di gara ha registrato un notevole incremento, sia in termini di team che di sviluppatori partecipanti.

Nel 2022 hanno preso parte alla competizione 13 team per un totale di 70 sviluppatori, cresciuti a **26** team con **130** sviluppatori nel 2025.



# PARTECIPA

Entra a far parte della **Phaser Game Jam** e investi nel **futuro** dei giovani sviluppatori!

Partecipando come sponsor, la vostra azienda avrà l'opportunità di dare visibilità al proprio brand presso una nuova generazione di talenti tecnologici e di contribuire concretamente allo sviluppo delle competenze digitali nel territorio.

Unitevi a noi in questa avventura educativa e aiutateci a trasformare la **passione** dei ragazzi in **competenze** concrete per il **futuro**.

## HANNO CONTRIBUITO



# LINKS



<https://phaser-gamejam.web.app>

<https://hackfarm.it>

[info@hackfarm.it](mailto:info@hackfarm.it)

<https://www.facebook.com>