



BANDO PER LA SELEZIONE DI N°25 PARTECIPANTI AL WORKSHOP

Roma in Gioco

Design, build, and play: il workshop sui giochi da tavolo

1. OGGETTO DEL BANDO

Il Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura, Sapienza Università di Roma, in collaborazione con l'Istituto di Studi Avanzati sul Patrimonio, direttrice prof.ssa Daniela Esposito, ha promosso il Workshop "Roma in Gioco. Design, build, and play: il workshop sui giochi da tavolo".

Esso propone un percorso innovativo dedicato alla sperimentazione del linguaggio ludico dei giochi da tavolo come strumento di apprendimento, progettazione e divulgazione nel campo dell'architettura.

Il Workshop si svolgerà nella sede della Facoltà di Architettura Piazza Borghese n. 9, presso gli spazi del Dipartimento SDRA, dal 26 febbraio al 1° marzo 2026.

Eventuali modifiche del luogo e delle modalità di svolgimento saranno comunicate agli studenti selezionati. Il presente bando è pubblicato nel sito web del Dipartimento SDRA e della Facoltà di Architettura (Sapienza Università di Roma).

L'iniziativa rientra all'interno delle attività promosse dal suddetto Dipartimento specificatamente nella programmazione di eccellenza dell'ISAP (Istituto di Studi Avanzati sul Patrimonio). Tale Istituto è promotore di nuove attività transdisciplinari con l'obiettivo di integrare transcendendo le rispettive prospettive disciplinari e ampliando la visione dell'oggetto da indagare mediante il coinvolgimento di accademici e istituzioni culturali presenti a Roma legate al processo di ricerca stesso.

2. FINALITÀ E AREA DI INTERVENTO

Il workshop "Roma in Gioco" propone un percorso innovativo dedicato alla sperimentazione del linguaggio ludico come strumento di apprendimento e divulgazione nel campo dell'architettura. Il processo di progettazione di gioco da tavolo è inteso come espediente progettuale capace di stimolare le capacità ideative, la collaborazione e la comunicazione del patrimonio culturale in forme diverse dal consueto, favorendo la trasformazione di contenuti complessi in esperienze chiare, accessibili e coinvolgenti.

Attraverso un approccio interdisciplinare, il laboratorio mira a sviluppare nei partecipanti competenze progettuali e comunicative che spaziano dalla costruzione narrativa e spaziale al design grafico e alla prototipazione, valorizzando processi di creatività, collaborazione e problem solving.

Gli studenti saranno guidati nella ideazione e realizzazione di un prototipo di gioco ispirato alla città di Roma — alla sua architettura, alla sua storia e alle sue trasformazioni — come occasione per tradurre la ricerca scientifica in strumenti di divulgazione innovativi, capaci di rendere la conoscenza architettonica più partecipata e condivisa.



3. PROGRAMMA DELLE ATTIVITÀ

Il Workshop, della durata di **tre giornate e mezza**, alternerà momenti teorici, seminariali e operativi, con sessioni dedicate all'analisi storica e architettonica, alla progettazione concettuale, alla definizione delle meccaniche di gioco e alla realizzazione di prototipi. Il programma delle attività è così articolato:

Mercoledì 26 febbraio	Giovedì 27 febbraio	Venerdì 28 febbraio	Sabato 1° marzo
Introduzione	Progettazione concettuale	Prototipazione e verifica	Presentazione e premiazione
Mattina: Apertura del Workshop con presentazione degli obiettivi e delle motivazioni; <i>Lecture</i> : meccaniche di gioco e architettura; <i>Sessione di lavoro 1</i> : Definizione dei temi e dei target di gioco	Mattina: <i>Sessione di lavoro 2</i> : brainstorming sull'approfondimento tematico; <i>Sessione di lavoro 3</i> : brainstorming sulla ri-tematizzazione;	Mattina: <i>Sessione di lavoro 6</i> : Prototipazione dei componenti principali; Condivisione dei risultati dal concept alla prima prototipazione e raccolta feedback	Mattina: preparazione della presentazione finale; Presentazione pubblica dei prototipi e valutazione da parte della giuria; Premiazione e conclusioni
Pomeriggio: <i>Lecture</i> : re-skin, adattamenti e ri-tematizzazioni; Visita presso il caso studio	Pomeriggio: <i>Sessione di lavoro 4</i> : definizione delle dinamiche di gioco; <i>Sessione di lavoro 5</i> : progetto grafico e narrazione visiva	Pomeriggio: <i>Sessione di lavoro 7</i> : prototipazione finale	

4. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

Il presente Bando è finalizzato alla selezione da un numero minimo di 15 ad un massimo di 25 studenti italiani e stranieri, ivi compresi gli studenti Erasmus e laureandi, iscritti presso le Facoltà di Architettura, Ingegneria civile e industriale, Lettere e Filosofia; sono incluse inoltre le Accademie di Belle Arti.

La partecipazione al Workshop è gratuita.



5. DOCUMENTAZIONE RICHIESTA

La domanda di partecipazione dovrà indicare le generalità dello studente (nome, cognome, data di nascita, luogo di nascita, residenza), il recapito telefonico e l'indirizzo mail.

Alla domanda dovrà essere allegato:

- copia del documento di identità in corso di validità;
- un breve curriculum delle competenze (massimo 2 cartelle in formato A4, indicando anche eventuali partecipazioni ad attività di Workshop e/o stage simili);
- lettera motivazionale (1 cartella in formato A4).

Tutta la documentazione, redatta in carta semplice e firmata, dovrà essere inviata in formato .pdf, ai seguenti indirizzi di posta elettronica: segreteriaadsdra@uniroma1.it ; isap.dsdra@uniroma1.it

6. CRITERI DI VALUTAZIONE

L'ammissione al Workshop è regolata secondo le seguenti modalità:

- nel caso in cui il numero delle domande sia inferiore al numero minimo di posti disponibili (15), l'attivazione del workshop sarà valutata dai Responsabili Scientifici previa la verifica di possesso dei partecipanti del titolo di studio richiesto;
- nel caso in cui il numero delle domande sia superiore al numero massimo di posti disponibili (25) la graduatoria di ammissione sarà redatta sulla base degli esiti di valutazione dei titoli presentati, come di seguito elencato.

La graduatoria di ammissione sarà redatta assegnando un punteggio massimo di 100 punti, suddivisi come segue:

- curriculum delle competenze (fino a 60 punti);
- lettera motivazionale (fino a 40 punti).

La selezione, oggetto del presente Bando, sarà effettuata dai Responsabili Scientifici, ovvero dal Comitato Scientifico del workshop.

7. SCADENZE

Apertura bando: **20 novembre 2025.**

Termine per la presentazione delle proposte: **23 dicembre 2025.**

Comunicazione esiti via mail, sul sito web del Dipartimento e affisso nella bacheca dello stesso: **15 gennaio 2026.**

8. RESPONSABILI SCIENTIFICI, COMITATO SCIENTIFICO E COMITATO TECNICO

Responsabili Scientifici: Marika Griffio, Simone Lucchetti.

Comitato Scientifico: Carlo Bianchini, Daniela Esposito, Elena Ippoliti, Graziano Mario Valenti, Andrea Casale, Carlo Inglese, Alessandro Viscogliosi.

Comitato Tecnico Amministrativo: Maria Rosa Velardo, Valerio Battistelli, Silvia Specchio.



9. TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Con riferimento alle disposizioni previste dal Regolamento UE n. 679/2016 del 27.04.2016

“REGOLAMENTO GENERALE SULLA PROTEZIONE DEI DATI” concernente la tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali, è presente apposita informativa allegata parte integrante del presente Avviso, di cui prendere visione.

INFORMAZIONI E CONTATTI

Per ulteriori informazioni inviare una mail al seguente indirizzo: isap.dsdra@uniroma1.it

Roma, 19 novembre 2025

La Direttrice del Dipartimento
Prof.ssa Daniela Esposito



DOMANDA di partecipazione al Bando di selezione al Workshop **ROMA IN GIOCO**

Nome e Cognome.....,
nato a.....il....., codice fiscale.....,
residente in Via/Piazza.....Città/Stato.....
Telefono.....Indirizzo e-mail.....
Iscrizione al.....anno del CDLM Università
.....

Alla presente domanda di partecipazione si allega:

- documento di identità in corso di validità;
- curriculum;
- lettera motivazionale.

Data.....

Firma.....