

Bando Concorso di idee
“BitBuk. Nuove storie per nuovi modi di leggere”

Il concorso

Il concorso “**BitBuk. Nuove storie per nuovi modi di leggere**” intende promuovere progetti di letteratura per l’infanzia nel settore digitale sostenendo innovativi prodotti editoriali per bambini. Il bando richiede ai partecipanti di realizzare un libro digitale multimediale e interattivo in formato app, rivolto alla fascia d’età 0-14.

Il libro dovrà essere realizzato nel formato bookapp sia per la piattaforma iOS che per la piattaforma Android. Ai fini del concorso verrà richiesto ai partecipanti di presentare solo una parte del progetto, come specificato alla voce “Termini e modalità”.

La bookapp dovrà raccontare una storia sfruttando al meglio le possibilità dei nuovi dispositivi digitali e creare un’esperienza di lettura coinvolgente. Dovrà andare oltre le parole per creare un modo inedito di narrare, capace di fondere in modo coerente e significativo testo, immagini, animazioni, interazioni, suoni e musiche.

Il concorso è promosso dal Cepell - Centro per il Libro e la Lettura, da Fondazione per Leggere e da Biblioteca dei Ragazzi di Rozzano, in collaborazione con Le Letture di Biblioragazzi e Mamamò.it e con il sostegno di Fondazione Politecnico, Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori e De Agostini Libri.

Soggetti ammessi

Possono partecipare al concorso giovani under 35 o start up i cui promotori siano in maggioranza under 35. La composizione del team di lavoro sarà uno dei parametri di valutazione del progetto, soprattutto in merito alla presenza di competenze professionali complementari ai fini della realizzabilità del progetto stesso.

Termini e modalità

Requisiti tecnici del prodotto finale

Il prodotto finale dovrà essere un prodotto interattivo ottimizzato per dispositivi mobile e sviluppato utilizzando la piattaforma Kids App Maker e il file da consegnare è un file .kbn

Il software sarà messo a disposizione in download gratuito ai partecipanti sul sito <http://www.kidsappmaker.com/home> che mostra tutorial e demo esplicative di tutte le funzionalità della piattaforma

Le opere devono essere inedite.

Modalità per la presentazione del progetto ai fini del concorso

Ogni team o singolo partecipante, affinché il proprio progetto possa essere valutato, dovrà accedere alla pagina di iscrizione del concorso sul sito Mamamò.it (www.mamamo.it) e caricare, entro le date riportate sotto, su un repository on line una cartella compressa (archivio in formato .zip) contenente:

- 1 file di macro concept (formato Word/Pdf con massimo 3 mila caratteri) in cui illustrare tutte le potenzialità del progetto, le caratteristiche fondamentali e gli elementi che lo rendono unico e/o innovativo rispetto ai prodotti presenti sul mercato.
- 1 file con demo di pubblicazione (formato .kbn): tutti i file dimostrativi devono dare prova di una buona padronanza della piattaforma e delle sue funzionalità. Il formato .kbn è esportabile dalla piattaforma Kids App Maker.
- 1 file con il profilo del partecipante o dei singoli componenti del gruppo di lavoro partecipante e dei vari ruoli ricoperti (formato Word/Pdf con massimo di 3 mila caratteri per partecipante singolo e 10mila caratteri per un gruppo di lavoro)

Tutti i file di progetto dovranno essere salvati con il medesimo nome composto dal titolo del progetto.

Esempio:

- il_mio_progetto_concept.docx
- il_mio_progetto_demo.kbn
- il_mio_progetto_gruppo.docx

La cartella zippata che conterrà i file sopracitati dovrà essere nominata con il titolo del progetto e il nome e cognome del partecipante/referente del gruppo di lavoro.

Esempio: il_mio_progetto_mariorossi.zip

Materiali di approfondimento sono a disposizione sul sito web Mamamò e su <http://www.kidsappmaker.com/home>

Data di apertura concorso: 1 Dicembre 2015 ore 16.00 (Rome Time)

Data di chiusura concorso: 15 Aprile 2016 ore 16.00 (Rome Time)

Una giuria composta da Cepell, Biblioteca dei Ragazzi di Rozzano, DeAgostini Libri S.p.A., Le Letture di Biblioragazzi, Mamamò.it, Fondazione per Leggere Biblioteche Sud Ovest Milano, Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori, sceglierà a proprio insindacabile giudizio un vincitore e stilerà una graduatoria di merito in base ai seguenti criteri:

- innovatività del concept
- potenzialità multimediali e interattive
- qualità della grafica e dell'apparato visivo
- qualità della proposta narrativa
- realizzazione tecnica della proposta
- esperienze e composizione del gruppo di lavoro

Il vincitore sarà selezionato entro il 16 maggio 2016. Al vincitore andrà un compenso sull'idea di 4.500 euro.

In caso di vittoria di un gruppo informale, i membri del gruppo si impegnano a costituirsi come soggetto giuridico (associazione, cooperativa, impresa...) entro 45 gg dalla comunicazione via mail della avvenuta selezione. Il compenso di 4.500 euro verrà versato al nuovo soggetto costituito tramite bonifico bancario.

Destinazione della creatività

La proprietà intellettuale di tutti i contenuti relativi ai progetti presentati (di seguito i "Contenuti") rimarrà in capo ai soggetti partecipanti al concorso (di seguito i "Partecipanti"); i promotori del concorso potranno permettere a Terzi una visione dei Contenuti per fini promozionali. I promotori si impegnano comunque a non consentire la libera circolazione dei Contenuti al di fuori del controllo dei Partecipanti detentori dei diritti. Il vincitore del concorso si impegna sin 'ora a cedere i diritti esclusivi di pubblicazione del proprio progetto su tutte le piattaforme digitali disponibili nel Mondo, a De Agostini Libri S.p.A., mediante concessione di una licenza di durata decennale, senza anticipo o minimo garantito e a fronte di un corrispettivo pari al 50% dei ricavi netti (ovvero al netto di tutti i costi sostenuti dall'editore per l'edizione). Tale Licenza comprenderà tutti gli utilizzi promozionali e accessori alla commercializzazione su piattaforme digitali del progetto e dovrà essere perfezionata entro 120 giorni dalla data di proclamazione del vincitore, su richiesta di De Agostini Libri S.p.A.. Resta inteso che De Agostini Libri S.p.A. potrà comunque decidere a suo insindacabile giudizio se procedere o meno alla stesura del suddetto contratto di licenza con il vincitore del concorso. I Partecipanti concedono inoltre alla medesima De Agostini Libri S.p.A. un' esclusiva negoziale, della durata di 120 giorni a decorrere dalla chiusura del concorso, su tutti i diritti di sfruttamento sui Contenuti e si impegnano, laddove De Agostini Libri S.p.A., a suo insindacabile giudizio e senza alcun vincolo, manifesti un interesse alla conclusione di un accordo, ad avviare una negoziazione in buona fede con la stessa. Con riferimento al vincitore del concorso, quest'ultimo si impegna inoltre a concedere a De Agostini Libri S.p.A. un'esclusiva negoziale della durata di 120 giorni a decorrere dalla chiusura del concorso sulla concessione di diritti sul progetto diversi da quelli sopra individuati (a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo, diritti per la realizzazione di una versione cartacea del progetto, di prodotti di cartotecnica, di dvd, cd-rom etc.) e si impegna, laddove De Agostini Libri S.p.A., a suo insindacabile giudizio e senza alcun vincolo, manifesti un interesse alla conclusione di un ulteriore accordo, ad avviare una negoziazione in buona fede con la stessa.

Il vincitore si impegna, inoltre, a partecipare gratuitamente ad eventi di presentazione/promozione del progetto. Gli eventuali costi di trasferta relativi ai suddetti eventi saranno successivamente rimborsati da De Agostini Libri S.p.A. dietro presentazione di relativa documentazione.

I promotori

La **Biblioteca dei ragazzi di Rozzano**, abita nel Mulino del Centro Culturale Cascina Grande, antica azienda agricola lombarda, acquistata e ristrutturata dal comune di Rozzano, sede di alcuni dei servizi culturali cittadini. In questi anni si è ritagliata un piccolo ruolo da protagonista nel panorama biblioteconomico nazionale, non solo per la qualità e quantità dei servizi offerti ai propri utenti, ma anche per aver posto al centro delle proprie politiche culturali e bibliotecarie l'attenzione verso i nuovi scenari tecnologici e i conseguenti mutamenti dei bisogni informativi, culturali e sociali delle nuove generazioni. Dal 2010 ogni anno organizza Digital Readers evento dedicato ai nuovi modi di leggere che caratterizzano l'universo digitale per gli under 15. Nato nel 2010 come momento seminariale, Digital Readers si è via via trasformato in un vero e proprio progetto che contiene e propone, oltre ad un convegno istituzionale, tante buone pratiche per misurarsi con i nuovi universi tecnologici editoriali e psico-pedagogici.

De Agostini Libri: è parte del gruppo De Agostini Editore per il quale coordina e gestisce le attività editoriali sul mercato italiano, focalizzandosi sulla pubblicazione di libri, guide, e testi scolastici. L'editoria scolastica è gestita da De Agostini Scuola S.p.A., uno dei principali operatori del settore con una produzione rivolta a scuole e istituti di ogni ordine e grado, e anche all'Università. I prodotti di De Agostini Libri includono opere illustrate, dizionari, libri per bambini e ragazzi con i marchi De Agostini, AMZ, Abracadabra, Bookme e White Star, Classici e Saggistica con il marchio Utet e atlanti geografici. De Agostini Libri è anche presente nel mercato "business to business" e nelle vendite on line attraverso DeAgostinilibri.it (www.deagostinilibri.it), nonché nella promozione editoriale, nella prestazione di servizi di consulenza commerciale anche per editori terzi e nel self-publishing con Libromania S.r.l. (www.libromania.net), nata dalla partnership con Newton Compton.

Le Letture di Biblioragazzi

<https://biblioragazziletture.wordpress.com>

Un blog che parla di libri per bambini e ragazzi, cercando di mettere in vetrina testi di qualità e suggerimenti per proporli ai lettori, con uno sguardo al digitale e al mondo della lettura nei suoi diversi aspetti. Nel 2011 il blog ha ricevuto il Premio Andersen - Protagonisti della promozione della cultura e della lettura.

Digital Boom/Mamamò.it

Digital Boom è un'associazione culturale che si occupa di educazione digitale per adulti e ragazzi e pubblica il magazine online Mamamò.it, il primo portale italiano dedicato alla promozione del digitale per bambini.

Mamamò è una guida ai contenuti digitali e alla tecnologia rivolti agli under 14 nell'universo complesso dei nuovi media e delle applicazioni per smartphone e tablet. Il cuore del sito è un database di recensioni di app per ragazzi, videogiochi ed ebook - suddivise per categorie. Le segnalazioni riportano il meglio di quanto prodotto dagli sviluppatori e dall'editoria digitale italiana e straniera. Affianca le recensioni un apparato di approfondimenti e news che alimentano il dibattito su nativi digitali, sulle iniziative e sulla tecnologia loro dedicate.

Digital Boom offre inoltre corsi per insegnanti, bibliotecari, operatori culturali e genitori, oltre che laboratori digitali per bambini.

Cepell

Il Centro per il libro e la lettura (Cepell) è un istituto autonomo del Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo ed ha il compito di divulgare il libro e la lettura in Italia e di promuovere all'estero il libro, la cultura e gli autori nazionali.

attuare politiche di diffusione del libro e della lettura in Italia e promuovere il libro, la cultura.

Il Centro collabora con le amministrazioni pubbliche, le istituzioni territoriali e i soggetti privati che operano nella filiera del libro al fine di

- incentivare la realizzazione di progetti editoriali tematici volti a valorizzare le opere di autori contemporanei italiani e stranieri;
- promuovere la lettura nelle istituzioni scolastiche con la collaborazione del Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca;
- far conoscere la rete delle biblioteche e dei relativi servizi;
- realizzare campagne informative per la promozione della lettura attraverso i mezzi di comunicazione con la collaborazione della Presidenza del Consiglio dei Ministri;
- promuovere la diffusione del libro, della cultura e degli autori italiani all'estero con la collaborazione del Ministero degli affari esteri.
- organizzare manifestazioni ed eventi in Italia e all'estero per la promozione del libro e della lettura, tra cui una campagna nazionale annuale;
- sostenere le attività di diffusione del libro e della lettura in particolare tra i giovani con la collaborazione della Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento della gioventù

Fondazione per Leggere. Biblioteche sud-ovest Milano

La Fondazione "Per Leggere - Biblioteche Sud Ovest Milano" svolge la funzione di sistema bibliotecario per conto di 55 amministrazioni comunali del sud ovest milanese.

La Fondazione però non è solo un sistema bibliotecario: attraverso una stretta collaborazione con le amministrazioni locali, con enti, scuole, aziende e con i cittadini, essa promuove e sostiene la cultura, la lettura e la (ri)scoperta del nostro territorio.

Attraverso l'erogazione di servizi uniformi nelle biblioteche di pubblica lettura, presidio capillarmente distribuito in comuni grandi e piccoli, la Fondazione collabora all'attuazione delle politiche culturali dei comuni e aiuta i cittadini a soddisfare le proprie esigenze di studio, lavoro, divertimento e formazione personale.

Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori

Nata per volontà degli eredi di Arnoldo e Alberto Mondadori con il fine di conservare, valorizzare e mettere a disposizione del pubblico le storie personali e professionali dei due editori e delle case editrici da loro fondate (Mondadori e Saggiatore), da più di trent'anni la Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori opera attivamente per la conservazione e la valorizzazione della memoria del lavoro editoriale in Italia e dalla metà degli anni Novanta è diventata un centro studi e ricerche sulla cultura editoriale nel nostro paese, collegandosi con un network di realtà analoghe in Europa e nel mondo. Nel corso di questi anni l'attività della Fondazione ha puntato su un modello di intervento diversificato, che tenesse conto delle specificità dei propri destinatari. Da queste premesse hanno avuto origine programmi di formazione e di ricerca, spesso in collaborazione con consolidate realtà universitarie (come l'Università degli Studi di Milano), e la sperimentazione di nuove proposte di valorizzazione del patrimonio conservato mirate a raggiungere utenti con esigenze differenti: studiosi, professionisti, docenti, bibliotecari, bambini e famiglie.

Tra i risultati più evidenti di questa continua attività da parte della Fondazione sono da considerare non solo la crescita dei fondi conservati e degli studiosi che frequentano la sala di consultazione, ma soprattutto la rete di rapporti costruita negli anni, a partire dai primi censimenti, con il mondo editoriale; il costante tentativo di elaborare un'efficace esperienza di collaborazione tra pubblico e privato; la possibilità di trasmettere i valori della mediazione editoriale nella formazione dei futuri operatori del settore (attraverso l'avvio dei corsi di master per redattore editoriale).

Per informazioni sul concorso

Per domande sui requisiti di partecipazione scrivere a:

biblioteca.ragazzi@comune.rozzano.mi.it

Per domande di tipo tecnico sul software e sui materiali da produrre, scrivere a:

info@deagostinilibri.it