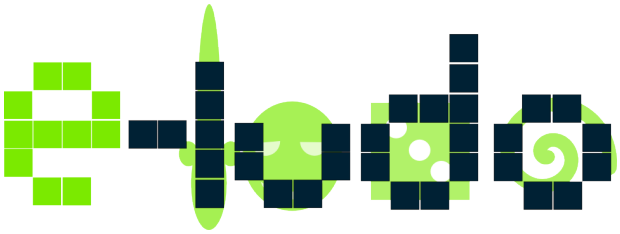
Games@School Development Team



Managing Director
***Cultural* Designer**

Salvatore Mica

Programmers

Giuseppe Navarria

Rosario Milone

Project and Game Designer

Salvatore Fallica

Sound and Game Designer

Federico Castronuovo

2D / Character Artist

Gaetano Guarnaccia

Level Designer / Pr

Giovanni Famà

Consulente Valorizzazione Territorio

Ambra Bonaiuto

Consulente Archeologo

Alessandro Santino Cugno

PROJECT INVESTMENTS PLAN

HUMAN RESOURCES*

Name	Role	Monthly Cost	GG/UU	Total
Mica Salvatore	CEO - Cultural designer	2.000 €	43 Months	86.000 €
Fallica Salvatore	Producer - Game designer	2.000 €	34 Months	68.000 €
Navarria Giuseppe	CTO	2.000 €	28 Months	56.000 €
Famà Giovanni	Level designer - PR	1.500 €	30 Months	45.000 €
Castronuovo Federico	Sound – Game Designer	1.500 €	29 Months	43.500 €
Milone Rosario	Junior Programmer	1.500 €	28 Months	42.000 €
Guarnaccia Gaetano	Texture - 2d Artist	1.500 €	20 Months	30.000 €
Bonaiuto Ambra	Consulente territorio	2.000 €	15 Months	30.000 €
Cugno Alessandro Santo	Consulente archeologo	2.000 €	15 Months	30.000 €
Total Costs of human resources				**430.500 €**

*Questi costi si riferiscono ai livelli raggiunti dal collaborator in riferimento al contratto collettivo nazionale del lavoro aggiornato 2007, contributi inclusi

INVESTMENT GOODS

(Software, Hardware, Miscellaneous)

Total Cost	**80.000 €**
TOTAL COST PRODUCTION	**510.500 €**

DEVELOPMENT CHART

	1° Mese	2° Mese	3° Mese	4° Mese	5° Mese	6° Mese	7° Mese	8° Mese	9° Mese	10° Mese	11° Mese	12° Mese
"EPIC HERO - ILIADE"												
DESIGN												
CODING												
AUDIO												
GRAPHICS												
TEST/QA												
"EGO MUSIKO"												
DESIGN												
CODING												
AUDIO												
GRAPHICS												
TEST/QA												
PRODUCING												

	13° Mese	14° Mese	15° Mese	16° Mese	17° Mese	18° Mese	19° Mese	20° Mese	21° Mese	22° Mese	23° Mese	24° Mese
"EPIC HERO - ODISSEA"												
DESIGN												
CODING												
AUDIO												
GRAPHICS												
TEST/QA												
PRODUCING												
COACHING I ANNO												
ITALIANO												
INGLESE												
ED. MEDIA												

	25° Mese	26° Mese	27° Mese	28° Mese	29° Mese	30° Mese	31° Mese	32° Mese	33° Mese	34° Mese	35° Mese	36° Mese
"THE ANCIENT GAME"												
DESIGN												
CODING												
CONSULENZA												
GRAPHICS												
TEST/QA												
PRODUCING												
COACHING II ANNO												
ITALIANO												
INGLESE												
ED. MEDIA												

	37° Mese	38° Mese	39° Mese	40° Mese	41° Mese	42° Mese	43° Mese	44° Mese	45° Mese	46° Mese	47° Mese	48° Mese
COACHING IiI ANNO												
ITALIANO												
INGLESE												
ED. MEDIA												
PUBBLICAZIONE												

Fund raising

Al fine di ottenere i fondi necessari per realizzare Game@School, vorremmo fare riferimento al Progetto Cooperazione Tema 3 ovvero Ict, Objective ICT-2009.4.2: Technology-Enhanced Learning. Dopo aver realizzato i prodotti vorremmo stipulare dei contratti con i provveditorati per applicare la sperimentazione nelle scuole medie del nostro territorio. Dopo la fine del primo ciclo di sperimentazione pubblicheremo i risultati della sperimentazione, creeremo un manualistica approfondita per l'insegnante e per il coach che le condurrà. In seguito continueremo certamente a condurre queste esperienze sul nostro territorio, fornendo al contempo la possibilità ad altre società affini di utilizzare il nostro format, comprensivo dei prodotti da noi realizzati, in altre regioni italiane. Il fine ultimo consisterebbe nel dare la possibilità al Ministero per l'Istruzione Italiano di acquistare il format e i programmi ad esso correlati per utilizzarli come ordinari ausili didattici. Se ciò non dovesse verificarsi vorremmo proporre il nostro lavoro all'Unione Europea.

Infine nel caso in cui non riusciremo ad ottenere quanto necessario per portare a termine questo ambizioso progetto, potremo ridurre i costi previsti decidendo di realizzare in un secondo tempo "Ego Musiko" optando per l'utilizzo di programmi video ludici "On the shelf" atti all'istruzione in campo musicale: "Wii Music" in primis.