

## Summer & Winter School

# **E**SPORTOUR

2<sup>^</sup> EDIZIONE

**La prima scuola di Esports Management:**  
potenzialità per le imprese, i territori e la  
promozione turistica

**2 - 7 settembre 2022**

**11 - 13 gennaio 2023**

Campus Economico Giuridico di Via dei Caniana - Università degli Studi di Bergamo

In partnership con



Con il prezioso supporto di





## **Summer & Winter School – SporTour 2<sup>^</sup> edizione**

### **La prima Scuola di Esports Management: potenzialità per le imprese, i territori e la promozione turistica**

### **2-7 settembre 2022**

**Un’iniziativa realizzata da SdM- Scuola di Alta Formazione dell’Università degli Studi di Bergamo, in partnership con Confindustria Bergamo, Servizi Confindustria Bergamo, e il prezioso supporto di FASSI Group e AK Informatica.**

La Summer & Winter School viene riproposta nella sua seconda edizione per il successo e l’entusiasmo riscontrato sia dagli studenti che dalle imprese e istituzioni del territorio coinvolte. Essa si colloca in modo **complementare e in continuità con le iniziative di formazione triennale e magistrale** promosse dall’Università degli Studi di Bergamo, nell’ambito delle scienze sportive, dell’educazione, così come del marketing e del turismo, per sviluppare nuove competenze utili al sistema imprenditoriale del territorio nell’ambito del **management e il marketing degli eventi sportivi per un turismo sostenibile, valorizzando le competenze interdipartimentali dell’Ateneo.**

Quest’anno il tema proposto è quello degli **Esports**, definiti da GlobalData come competizioni di videogiochi multiplayer organizzate, che coinvolgono giocatori professionisti.

Gli Esports stanno assistendo a una rapida crescita, sia in termini di investimenti che di popolarità.

Esports sono eventi anche fisici con migliaia di spettatori che seguono le competizioni sportive dal vivo, con la presenza al contempo di milioni di persone che li seguono su piattaforme di streaming.

Sebbene attualmente gli Esports si rivolgano a un pubblico abbastanza di nicchia – quasi il 10% della popolazione online globale di circa 4,5 miliardi – la sua portata si sta espandendo rapidamente e si stima che circa 577 milioni di persone guarderanno gli Esports online entro la fine del 2024.

I più importanti brand di diversi settori stanno investendo negli Esports per raggiungere una fascia demografica giovane che è tipicamente resistente ai canali pubblicitari tradizionali.

Lo sviluppo di Metaverse darà ancora più credito allo sviluppo dell’Esports e delle community che sono nate intorno ad alcuni noti sport come il ciclismo, il racing, la corsa, ecc.



### **Articolazione:**

**Summer School** 2-7 settembre 2022

**Winter School** 11-13 gennaio 2023

A seguito della Summer School potrà essere valutata la possibilità di svolgere un tirocinio presso una delle aziende coinvolte nel progetto.

**Luogo:** Campus Economico-Giuridico dell'Università degli Studi di Bergamo

**Obiettivo della Summer School:** fornire agli studenti iscritti al terzo anno dei Corsi di Laurea triennali e magistrali di Unibg competenze manageriali, socio-comunicative, di marketing e di responsabilità socio-territoriale innovative. In particolare l'edizione del 2022 vuole sviluppare competenze specifiche per l'organizzazione di un evento di Esports che si terrà a Bergamo in autunno 2023. Gli studenti apprenderanno come sviluppare business plan, comunità online e piani di marketing digitale per eventi di Esports, nonché la normativa ad oggi vigente. I partecipanti avranno anche l'opportunità di esplorare la cultura degli Esports, il suo pubblico e la sua base di fan, nonché una varietà dei generi di gioco attuali più popolari. Inoltre, si valuterà l'importanza di questo nuovo settore nell'attivare **nuove potenzialità di promozione virtuale dei territori**, sfruttando video e realtà aumentate relativi a contesti territoriali di pregio naturalistico e ambientale del territorio da integrare nell'offerta virtuale legata all'Esports.

### **Metodologie didattiche interattive e partecipative: si prevede una serie di attività:**

- **interattive** che vedono il continuo coinvolgimento attivo degli studenti, attraverso lezioni e seminari seguiti da lavori di simulazioni, approfondimento immersivo, attività laboratoriali, project work realizzati mediante attività di gruppo
- **partecipative** che prevedono un intervento diretto degli stakeholders nazionali, internazionali e del territorio mediante visite aziendali, interviste, escursioni di terreno

È previsto il rilascio di un attestato a fronte di una frequenza minima del 75%.



## Programma Summer School

Giorno 1 – venerdì 2 settembre

### Apertura dei lavori e introduzione agli Esports

#### 9:30 Welcome e accoglienza dei partecipanti

Magnifico Rettore dell'Università degli Studi di Bergamo - Prof. **Sergio Cavalieri**

Direttore di Confindustria Bergamo - **Paolo Piantoni**

Presidente Fassi Group Spa - **Giovanni Fassi**

Fondatore AK Informatica - **Alessio Cicolari**

Protettrice alla Innovazione e alla Digitalizzazione - **Prof.ssa Daniela Andreini**

#### 11:00-12:00 Seminario introduttivo sugli Esports

La Summer & Winter School SporTour: un'esperienza didattica interattiva e innovativa per il territorio

Intervengono:

**Daniela Andreini:** Professoressa Ordinaria presso il Dipartimento di Scienze Aziendali dell'Università degli studi di Bergamo in Economia e gestione delle imprese

**Federica Burini:** Professore Associata presso il Dipartimento di Lingue, Letterature e Culture Straniere dell'Università degli studi di Bergamo in Geografia

**Alessio Cicolari:** Partner della Summer & Winter School, proprietario dell'Esport Palace di Bergamo ed organizzatore di tornei e campionati di Esports in automotive

#### 12:00-13:00 Testimonianza

**Tiziana Mecozzi :** Ferrari Gestione Sportiva @Ferrari

Chi è l'Esports manager: ruoli, mansioni e opportunità per le imprese

#### 14:00-16:00 Intervento

Esports cosa è e cosa sono gli eventi di Esports e i suoi business model

Una esplorazione nel marketing immersivo, branding, sponsorship, organizzazione di eventi, e-commerce, promozione turistica, ecc...

**Alessio Cicolari:** partner della Summer & Winter School, proprietario dell'Esport Palace di Bergamo ed organizzatore di tornei e campionati di Esports in automotive

**Dr David Cumming:** Course Director – Esports (London) Staffordshire University London

#### 16:00-18:00 Testimonianza e Team Building

**Avv. Valentina Albanese :** campionessa Campionato Italiano Turismo Endurance & Head of Motorsport @Porsche Italia

Esports e realtà immersiva – alcune simulazioni ed esperienze dei piloti



## Giorno 2 – sabato 3 settembre

### Marketing e management di eventi per l'Esports

#### 9:00-12:00 **Management degli eventi di Esports con casi di studio**

**Daniela Andreini:** Professoressa Ordinaria presso il Dipartimento di Scienze Aziendali dell'Università degli studi di Bergamo in Economia e gestione delle imprese

**Dr David Cumming:** Course Director of Esports (London) Staffordshire University London

#### 12:00-13:00 **Modelli di sponsorship dell'Esports**

**Antony Comas:** Head of Business Development & Esports - FIA Motorsport Games General Manager (in remoto)

#### 14:00-16:00 **Marketing Plan per gli eventi di Esports con casi di studio**

**Daniela Andreini:** Professoressa Ordinaria presso il Dipartimento di Scienze Aziendali dell'Università degli studi di Bergamo in Economia e gestione delle imprese

**Dr. Joshua Jarrett:** Lecturer in Esports at Staffordshire University – visiting professor

#### 16:00-17:00 **Testimonianza e Simulazioni**

**Elisa Baldi:** CCG GTM Country Marketing Manager in Intel Corporation

#### 17:00-18:00 **Lavoro di follow-up degli studenti e preparazione agli interventi del giorno successivo**

## Giorno 3 – domenica 4 settembre

### Lavoro Laboratoriale

In occasione del back to school viene organizzato all'**Esport Palace** di **Bergamo** un torneo di Esports aperto al pubblico.

Gli studenti avranno la possibilità di partecipare attivamente alle dinamiche di back stage, di organizzazione, gestione e comunicazione di un torneo di Esports; seguendone tutte le fasi



## Giorno 4 – lunedì 5 settembre

### Community nell'Esports

9:00-11:00 **Managing Community in Esports**

**Dr. Joshua Jarrett:** Lecturer in Esports at Staffordshire University – visiting professor

11:00-13:00 **Testimonianza Aziendale**

**Roberto Buffa:** fondatore di Gametime – Come creare una community

**Romano Zanforlin:** Marketing team Atalanta, Atalanta e l'Esports

**Stefy Bau:** Founder, CEO at Init Esports and Init Sports, Diversity and Inclusion

14:00-18:00 **Visita Aziendale**

**Visita Motorsport** - Franciacorta

## Giorno 5 – martedì 6 settembre

### Aspetti giuridici e security dell'Esports

9:00-11:00 **Il quadro normativo nazionale e internazionale (Sport service, concorsi a premi e legge dedicata a Esports )**

**Daniele Belotti:** Deputato, membro della Commissione Istruzione, cultura e sport, autore del progetto di legge per inserire in Costituzione il riconoscimento dei valori dello sport

**Gianluigi Fioriglio:** Professore aggregato (RTD B) nel Dipartimento di Giurisprudenza dell'Università di Modena e Reggio Emilia di Informatica giuridica, Didattica del diritto e media education, e Filosofia del diritto e istituzioni di Diritto penale ed Elementi di informatica giuridica

11:00-13:00 **Cyber security in Gaming e Esports**

**Gianluca Oldani:** Scuola di Alta Formazione Dottorale Università degli Studi di Bergamo

14:00-16:00 **Visita Aziendale**

Visita presso **Data Center di ARUBA**

16:00-18:00 **Lavoro di follow-up degli studenti e preparazione agli interventi del giorno successivo presso ARUBA**



## Giorno 6 – mercoledì 7 settembre

### Costruzione di network territoriali e loro valorizzazione

#### 9:00-11:00 **Mappatura del territorio bergamasco e la sua valorizzazione**

**Federica Burini:** Professore associato presso il Dipartimento di Lingue, Letterature e Culture Straniere dell'Università degli studi di Bergamo in Geografia

#### 11:00-13:00 **L'organizzazione di eventi come opportunità per il territorio**

**Lorenzo Migliorati:** Professore associato di Sociologia dei processi culturali presso il Dipartimento di Scienze Umane e Sociali dell'Università degli Studi di Bergamo

**Alessio Cicolari:** Commonwealth Game case

#### 14:00-18:00 **Preparazione lavori di gruppo con lo scopo di presentare progetti per le imprese ed organizzazioni del territorio**

Progetto da sviluppare: **sviluppo di un business plan, di una strategia di marketing e organizzazione, per un evento di Esports che si terrà a Bergamo in autunno 2023**

## Giorno 7 – venerdì 30 settembre

### Evento di Public Engagement presso Confindustria

#### 09:30 **Welcome e introduzione**

10:00-11:30 **Presentazione dei lavori di gruppo degli studenti: idee di progetto** (Project Work e/o tirocinio)

12:00-13:00 **Intervento degli stakeholders del territorio**

13:00- 13.30 **Conclusioni della Summer School: selezioni delle idee da realizzare nella Winter School**

#### **Attività successive:**

- Tirocini
- Monitoraggio da parte del tutor
- Winter School: follow up (11-13 gennaio 2023)



# WINTER SCHOOL

## Giorno 1 – mercoledì 11 gennaio 2023

9:00 **Welcome e accoglienza dei partecipanti**

9:30-11:30 **Seminario introduttivo**

**La Winter School SporTour: dalle idee alla progettazione**

Intervengono:

**Daniela Andreini:** Professoressa Ordinaria presso il Dipartimento di Scienze Aziendali dell'Università degli studi di Bergamo in Economia e gestione delle imprese

**Federica Burini:** Professore Associata presso il Dipartimento di Lingue, Letterature e Culture Straniere dell'Università degli studi di Bergamo in Geografia

**Alessio Cicolari:** Partner della Summer& Winter School, proprietario dell'Esport Palace di Bergamo ed organizzatore di tornei e campionati di esport in automotive

**Dr David Cumming:** Course Director of Esports (London) Staffordshire University London

**Dr. Joshua Jarrett:** Lecturer in Esports at Staffordshire University – visiting professor

11:30-13:00 **Presentazione degli studenti**

Presentazione idea progettuale 1 da parte degli studenti

Presentazione idea progettuale 2 da parte degli studenti

14:00-16:00 **Dibattito e feedback strutturati agli studenti**

16:00-18:00 **Organizzazione gruppi di lavoro e follow-up degli studenti**

## Giorno 2 – giovedì 12 gennaio

09:00-11:00 **Incontro con Istituzioni**

Incontro con **Comune di Bergamo** per verifica aree dismesse

**Choruslife** per aree dismesse

**Visit Bergamo**

11:00-13:00 **Laboratorio Idea progettuale**

14:00-18:00 **Lavoro di follow-up degli studenti nei gruppi di lavoro**

## Giorno 3 – venerdì 13 gennaio

09:30-11:30 **Presentazione dei lavori di gruppo degli studenti**

11:30-12:30 **Intervento degli stakeholders del territorio**

12:30-13:00 **Conclusioni della Summer & Winter School**