



**POLITECNICO**  
MILANO 1863



# P-CUBE — Playing Public Policy

## I game-sets del settore Urban Innovation

**Giancarlo Vecchi, Politecnico di Milano**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. This document is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) except where otherwise noted.

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# 1. L'obiettivo: un intero insegnamento

- Urban Innovation: 15 game sets
- L'obiettivo è quello di realizzare un intero insegnamento universitario (es. 4 crediti - 40 ore) su decision-making (accompagnato da un manuale d'uso per i docenti, oltre al libro di Bruno, e da possibili altri materiali per eventuali approfondimenti)
- Ovviamente i game sets sono utilizzabili anche separatamente, associati ad quelli di altri ambiti
- I game-sets sono, altrettanto ovviamente, progettati anche per corsi diretti a practitioners, come abbiamo già sperimentato (con buon successo)

## 2. I 15 game sets

- Coprono **tutte** le strategie presentate nel libro di Dente (più qualche aggiornamento)
- La base è costituita dal riconoscimento della molteplicità di attori con diversi interessi e poste in gioco; per poter decidere su una iniziativa innovativa, un policy entrepreneur (che può appartenere a diversi tipi: politico, attivista, burocrate, ecc.) deve utilizzare una qualche strategia per aumentare le risorse disponibili (politiche, economiche, di conoscenza, legali), attraverso l'accordo con altri attori e/o la riduzione delle risorse degli oppositori

### 3. Esempi di strategie

- Le strategie sono raggruppate nel libro in 4 categorie di strategie: a) alterare le risorse; b) alterare la rete di attori; c) alterare il contenuto della decisione; d) alterare le modalità di interazione fra attori. Si aggiungono la strategia di istituzionalizzazione, e il timing della decisione.
- Esempi: Alterare il contenuto della decisione attraverso la strategia delle compensazioni; oppure segmentarli nel tempo o nello spazio
- Timing: anticipare o posticipare la decisione
- Ogni game set propone come soluzione l'adozione di una o più strategie per arrivare alla decisione positiva (in alcuni casi non vi sono le risorse sufficienti per arrivare ad una decisione positiva!)

## 4. La logica del gioco

- I casi che caratterizzano i 15 game-sets sono ‘fictional’ nel senso che sono costruiti ad hoc, ma si basano tutti su casi reali, modificati per gli obiettivi del gioco
- Il gioco è un role-playing singolo, e cioè il giocatore assume il ruolo di colei/colui che vuole realizzare qualcosa (una infrastruttura, un processo di servizio, ecc.); non assume il ruolo di altri attori.
- C'è un'unica soluzione per ogni game sets; in vari casi (ma non sempre) il giocatore deve superare più livelli.

## 5. La demo di oggi

- Oggi usiamo una demo con due game sets della serie Urban Innovation (i primi due dei 15)
- La demo è in una versione grafica semplificata, è la prima che avevamo fatto in primavera con TUDelft per delineare la logica del gioco (troverete anche qualche errorino, che non impedisce di giocare)
- Si apre con la contestualizzazione dei casi, la città di Anyville/Euroville; qui trovate alcune informazioni (Euroville sarà il nome definitivo)

## 6. La localizzazione

- Il set del gioco è costituito da una città media europea, di circa 400.000 abitanti
- È il capoluogo regionale, e la sua area metropolitana coinvolge ulteriori 14 comuni, con una popolazione di circa 300.000 abitanti. La città è attraversata da un fiume, e a sud è circondata da colline.
- È localizzata in una delle più ampie nazioni dell'Unione Europea, in un territorio caratterizzato da coltivazioni agricole e da una moderna industria manifatturiera.
- La Costituzione nazionale prevede tre livelli di governo: Nazionale, Regionale e Locale, cui è ovviamente da aggiungere quello Europeo.
- La città ha una storia antica e una ricca tradizione culturale. Ha un Aeroporto internazionale e una prestigiosa università.
- Insomma, tipo Bologna!

## 7. I due giochi che sperimentiamo oggi

- I due game-sets sono: La Moschea e La capitale europea della cultura.
- Si tratta dei primi due casi dell'area Urban Innovation e anche tra i più semplici quanto a struttura
- Vi mandiamo il link al server; quando aprirete la prima pagina vedrete il menu con i quattro settori. Cliccate su quello di Urban Innovation. Appariranno i due casi (in inglese). Cliccate prima su The Mosque. Apparirà l'introduzione su Anyville e poi l'introduzione al caso specifico.





## Website

For further and updated information  
about this project please see:  
[www.p-cube-project.eu](http://www.p-cube-project.eu)

Giancarlo Vecchi

Politecnico di Milano – School of  
Management

[giancarlo.vecchi@polimi.it](mailto:giancarlo.vecchi@polimi.it)

## Project partners:



Fondazione  
Politecnico  
di Milano



**POLITECNICO**  
MILANO 1863

