

# Processo di selezione delle Mascotte

Aprile 2022



# Milano Cortina 2026 overview



# Milano Cortina 2026: Il Manifesto

Immagina un futuro migliore,

reso più luminoso attraverso lo sport.

Costruito su idee nuove e con lo spirito dei pionieri, plasmato sulla nostra tradizione culturale.

Un futuro che comprende tutto ciò che ci rende forti, arricchito dal patrimonio delle nostre appassionate e fiere comunità.

Un futuro che ci unisce per assicurare a ognuno benefici che dureranno nel tempo.

Per mostrare, al mondo, il meglio dell'Italia.

La sua creatività, le sue eccellenze, il suo spirito.

Ma anche le sue diversità, la sua efficienza, la sua capacità d'innovazione.

Tutto questo per dare vita a un'edizione dei Giochi straordinaria e realmente sostenibile

Attraverso i nostri territori e con le tecnologie più innovative

Adesso...smetti di immaginare.

Perché noi siamo pronti ora.

Per iniziare il nostro viaggio insieme. Per lasciare il nostro segno.

E per realizzare un futuro condiviso, che nasce sin d'ora.

Milano Cortina 2026.

# Milano Cortina 2026



## Vision

Realizzare un'edizione sostenibile e innovativa, capace di unire le persone e di ispirare le future generazioni attraverso lo sport e fare tutto questo insieme.



## Mission

Offrire attraverso la creatività, la diversità e l'innovazione italiana, un'esperienza indimenticabile e unica che possa garantire benefici a lungo termine per i territori coinvolti, per lo sport e per il mondo.



# Le keyword di Milano Cortina 2026

Un progetto ambizioso e possibile.



## Rispetto

Rendere i valori Olimpici come rispetto, amicizia e cooperazione, riferimenti guida nello sport e nella vita di tutti i giorni promuovendo uno stile di vita sano e atteggiamenti solidali.



## Determinazione

Ispirarsi ai valori delle Paralimpiadi, tra cui la determinazione, promuovendoli, anche attraverso l'italianità, come caratteristica necessaria in ogni attività e come atteggiamenti capaci di far superare ogni aspettativa.



## Sostenibilità

**Economica**, diventando stimolo per l'economia del Paese.  
**Ambientale**, minimizzando l'impatto ambientale in tutto il ciclo dell'evento.  
**Sociale**, garantendo inclusione e tolleranza zero per lo sfruttamento sul posto di lavoro.



## Engagement

Trasformare i Giochi in un evento di tutti e per tutti estendendo il valore di Milano Cortina 2026 ad audience internazionali off e on-line.



## Legacy

**Tangibile**, prediligendo infrastrutture sportive e turistiche che non peseranno sulle future generazioni.  
**Intangibile**, diffondendo gli ideali di pace e uguaglianza attraverso il Paese.  
**Sportiva**, rendendo l'Italia il paese degli sport invernali.

# Briefing per le Mascotte



# Le Mascotte dei Giochi Olimpici e Paralimpici invernali devono:

1. Fungere da ambasciatori, promuovendo i Giochi;
2. Creare connessioni emotive e giocare un ruolo fondamentale nella strategia del brand;
3. Dare il benvenuto ad atleti e spettatori da tutto il mondo e aumentare il livello di eccitazione verso i Giochi, promuovendoli.
4. Rappresentare le città, il popolo e i suoi aspetti culturali collettivi ad un pubblico globale;
5. Contribuire al reperimento delle risorse economiche necessarie per l'organizzazione dei Giochi anche tramite la vendita dei prodotti di licensing.





# Le Mascotte dei Giochi Olimpici e Paralimpici Invernali di Milano Cortina 2026 devono:

- Essere la rappresentazione più tangibile del brand;
- Essere allineate con i valori dei Movimenti Olimpici e Paralimpici:
  - Valori olimpici: eccellenza, amicizia, rispetto
  - Valori paralimpici: determinazione, uguaglianza, coraggio, ispirazione
- Presentare l'applicazione integrale dei marchi dei Giochi Olimpici e Paralimpici Invernali di Milano Cortina 2026;
- Rappresentare Milano, Cortina e l'Italia, riflettendo la cultura locale, ma con una accezione universale;

# Le Mascotte dei Giochi Olimpici e Paralimpici Invernali di Milano Cortina 2026 devono:

- Le mascotte Olimpiche e Paralimpiche devono appartenere alla stessa famiglia in termini di design mantenendo ognuna i propri tratti distintivi (ricordiamo che, come da brief, le mascotte possono essere più di una per le Olimpiadi e altrettante per le Paralimpiadi);
- Essere in grado di praticare tutte le discipline sportive;
- Avere una personalità, una storia e tante storie da raccontare;
- Essere espressivi, senza necessariamente parlare;

# Le Mascotte dei Giochi Olimpici e Paralimpici Invernali di Milano Cortina 2026 devono:

- Avere un'immagine forte, indipendentemente dalla personalità e dalla storia;
- Essere autentiche, con un design innovativo, unico e accattivante;
- Convivere armoniosamente con l'identità visiva di Milano Cortina 2026;
- Rimanere al passo coi tempi fino al 2026;
- Essere politicamente corrette;
- Dimostrare arguzia (intelligenza, umorismo e simpatia);
- Avere energia e gioia; essere intense, partecipative e comunicative;
- Dare la possibilità di essere applicate in una vasta gamma di materiali e piattaforme online e offline: pubblicazioni, media digitali, film, cartoni animati, costumi, giocattoli di peluche e altri.

# Le Mascotte dei Giochi Olimpici e Paralimpici Invernali di Milano Cortina 2026 NON devono:

- Non possono privilegiare alcuno sport o rappresentare attrezzature sportive specifiche per un tipo di sport, come palle, tavole, ecc.
- Non possono contenere simboli che rappresentino gruppi o cause (religione, etnia, politica, ecc.).
- Non possono includere alcuna forma di discriminazione o pregiudizio, inclusi genere, cultura, etnia o menomazione fisica o intellettuale.
- Non devono includere messaggi di natura politica o religiosa, elementi che promuovano direttamente o indirettamente l'odio, la discriminazione, la violenza o il razzismo.
- Non possono ritrarre stereotipi riguardanti l'immagine dell'Italia e degli italiani;
- Non possono ritrarre stereotipi circa il concetto di disabilità.

# Processo di Selezione



*Ministero  
dell'Istruzione*

# Suggerimenti per il processo di selezione delle Mascotte:

- Effettuare la valutazione in più fasi:
  1. partire dal numero totale delle proposte ed arrivando a selezionarne metà
  2. continuare il processo di conseguenza, andando a ridurre il numero di lavori sempre a metà
  3. arrivare ad ottenere 3 finaliste per ogni regione.
- Risultato: Le 3 proposte per ogni regione che otterranno il punteggio più alto da parte dei coordinatori regionali responsabili per la prima fase di selezione, saranno dichiarate finaliste.

**NB. Si raccomanda di tenere un ulteriore set di 3 proposte come «riserva» che potrebbero essere richieste in caso di necessità tecniche.**

# Suggerimenti per il processo di selezione delle Mascotte:

Può essere utile assegnare un punteggio nella fase finale della selezione, in modo tale da determinare oggettivamente i 3 finalisti.

<b>Creatività e originalità</b> - punteggio da 1 a 30	
<b>Coerenza con le finalità elencate</b> - punteggio da 1 a 30	
<b>Immediatezza e forza comunicativa</b> - punteggio da 1 a 20	
<b>Esautività della proposta</b> - punteggio da 1 a 10	
<b>Riproducibilità</b> - punteggio da 1 a 10	
<b>TOTALE PUNTEGGIO</b>	

# Suggerimenti per il processo di selezione delle Mascotte:

## Cosa è considerato «creativo e originale»:

1. Unico, con un approccio al tema «fuori dal comune»
2. Innovativo, dinamico e con un design attrattivo
3. Espressività dei personaggi- capacità di trasmettere una vasta gamma di emozioni.

Nell'esempio: Cobi era un cane da pastore catalano surrealista. Un'interpretazione originale e fuori dagli schemi che ha regalato un risultato perfettamente in linea con l'identità dei Giochi ed il messaggio che si voleva trasmettere. Cobi aveva anche un grande guardaroba per ogni occasione (e pensare che era il 1992!)



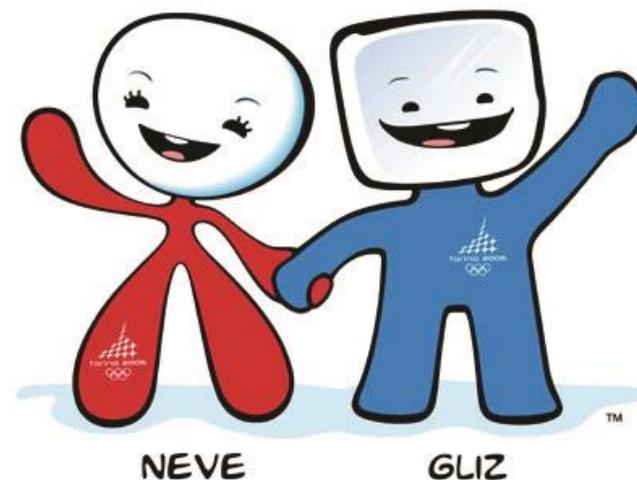
Cobi (Barcelona 1992)

# Suggerimenti per il processo di selezione delle Mascotte:

## Cosa è considerato «coerente con le finalità elencate»:

1. Lo sviluppo e la contestualizzazione delle mascotte deve essere in accordo al brief fornito
2. La giuria deve considerare la storia dei personaggi

Nell'esempio: Neve e Glitz sono tipici "elementi meteorologici" invernali: "Neve" ha un design fluido e rosso incarna l'eleganza del movimento e l'armonia. Gliz deriva da "ghiaccio". È compatto e blu, potente come qualsiasi atleta olimpico. Neve era un fiocco di neve e Gliz un cubetto di ghiaccio



Torino 2006

# Suggerimenti per il processo di selezione delle Mascotte:

## Cosa si intende per «immediatezza e forza comunicativa»:

1. I personaggi devono avere personalità, una storia e storie da raccontare
2. Devono essere espressive senza bisogno di parlare
3. Avere un'immagine ed un posizionamento forte, a prescindere dalla loro storia e personalità.

Ad esempio, Bing Dwen Dwen è estremamente espressiva in ogni contesto, sia dal vivo che online. Capace di interagire sempre con il pubblico trasmettendo simpatia e genuinità.



Bing Dwen Dwen (Beijing 2022)

# Suggerimenti per il processo di selezione delle Mascotte:

## Perche una proposta sia esaustiva:

1. Deve essere allineata con tutti i punti elencati nel brief (utilizzare l'elenco nelle slide 8-9-10 come riferimento)

Nell'esempio di fianco, Vinicius e Tom, rispettano esattamente i dettagli forniti in fase di brief: riflettono la cultura indigena, trasmettono gioia ed energia, appartengono alla stessa famiglia in termini di design e sono allineati con l'identità visiva dei Giochi di Rio



Vinicius & Tom (Rio 2016)

# Suggerimenti per il processo di selezione delle Mascotte:

## Cosa è considerato ottimale per la Riproducibilità:

1. Potenzialità del personaggio e del suo contesto in applicazioni su tutti i media
2. Capacità di applicazione multiplatforma attraverso i diversi canali media i quali possono veicolare la narrativa delle mascotte.

Come si evince dall'esempio, la transizione dal 2d al 3d rende perfettamente l'idea dell'origine e della personalità del personaggio, senza perdere di valore.



Bing Dwen Dwen (Beijing 2022)

# Procedura di valutazione



*Ministero  
dell'Istruzione*

# Fase 1

La fase di selezione regionale prevede che dopo la scadenza del **26 aprile 2022**, l'Ufficio V **entro il 4 maggio** chiederà l'estrazione degli elaborati grafici dalle scuole suddivisi per regione che verranno tramite nota inviati e consegnati ai rispettivi UUSSRR affinché possano, a livello regionale, essere consegnati a un Gruppo di lavoro costituito come commissione per la selezione della prima fase.

Il Gruppo, costituito presso ciascun Ufficio scolastico regionale (o Provincia autonoma), sarà composto da due Referenti territoriali di educazione fisica e sportiva e dal Coordinatore regionale di educazione fisica e sportiva con funzioni di coordinamento, con il compito di visionare e selezionare, tra tutti gli elaborati, tre idee progettuali trasmettendo i risultati al Ministero, entro il 25 maggio 2022.

# Fase 1

Il Gruppo, tenuto conto anche delle indicazioni ai paragrafi precedenti, valuta le proposte presentate secondo i seguenti criteri assegnando i punteggi nei limiti indicati:

- a. creatività e originalità, fino a 30 punti;
- b. coerenza con le finalità sopra elencate, fino a 30 punti;
- c. immediatezza e forza comunicativa, fino a 20 punti;
- d. esaustività della proposta, fino a 10 punti;
- e. riproducibilità, fino a 10 punti.

## Fase 2

Ogni UUSSRR consegnerà all'Ufficio V, alla e-mail [dgsip.ufficio5@istruzione.it](mailto:dgsip.ufficio5@istruzione.it), le tre idee progettuali selezionate **entro il 25 maggio 2022**.

La procedura di selezione finale dei progetti si svolgerà **dal 26 maggio al 10 giugno 2022**.



La Commissione valuta gli elaborati preselezionati nella fase 1 e sceglie a suo insindacabile giudizio le dieci coppie di elaborati grafici che rappresenteranno le idee per lo sviluppo delle due soluzioni finali (una per i Giochi Olimpici e una per i Giochi Paralimpici) in termini di design da parte della Fondazione Milano Cortina 2026.

La seconda fase di selezione è svolta da un'apposita Commissione esaminatrice composta dal dirigente dell'Ufficio V, Politiche sportive scolastiche della DGSIOS, o suo delegato, due rappresentanti del Ministero dell'istruzione e da tre rappresentanti della Fondazione Milano Cortina 2026, cui potranno essere aggiunti componenti esperti o tecnici.

# Fase Finale

1. Il concorso si conclude con la formalizzazione della fase 2 e la comunicazione alle Scuole dell'esito delle dieci coppie di idee progettuali selezionate.
2. Degli elaborati vincitori sarà data comunicazione nel sito del Ministero dell'Istruzione.
3. Dagli elaborati selezionati, potranno essere sviluppate professionalmente in termini di design dalla Fondazione Milano Cortina 2026, due soluzioni da presentare al pubblico nel corso di un importante evento di rilievo nazionale per essere votate attraverso un meccanismo di digital engagement.

# Grazie!

