



IL COLLOQUIO

***Affrontare un colloquio richiede
competenza, affidabilità e
carattere, ma anche un pizzico di
fascino non guasta!***

INIZIO

S&M

Smiths & Martin

La Smiths and Martin informa che le application dei quattro candidati sono state accettate, per cui avrà inizio il loro colloquio.



INIZIO

CONVOCAZIONE

BADGE



All'inizio del gioco i candidati ricevono una lettera di convocazione della S&M.



I candidati vengono sottoposti a un colloquio strutturato in quattro fasi, al termine del quale solo uno di essi otterrà il posto di lavoro.



I giocatori ricevono quattro badge con i profili dei personaggi e sono invitati a familiarizzare con la loro nuova identità.

#1 FLESSIBILITÀ

La S&M chiede
ai concorrenti di
mostrare flessibilità
sul posto di lavoro.





sign
timento di Design
tecnico di Milano
tomobile
Italia

FabLab Milano

B5

Politecnico di Milano -
Campus Bovisa Durando

Mediateca del Centro
di documentazione dell...

La prima prova si attiva
all'ingresso dell'edificio B8
e si svolge in ovale.

#1

FLESSIBILITÀ

Il punto in cui si attiva la prima prova è indicato da un cartello accompagnato da quattro carte bonus.

#1

#1

#1

#1



I concorrenti devono farsi fotografare assumendo una posizione il più snodata possibile.

#2 ELEVATOR PITCH

#2

ELEVATOR
PITCH

#2

#2

QUESTIONARIO

QUESTIONARIO

La S&M chiede ai concorrenti di sostenere un elevator pitch per mostrare la loro abilità nel sapersi promuovere ad eventuali clienti.



Polidesign

Dipartimento di Design
- Politecnico di Milano

Acì Automobile
Club D'Italia

FabLab Milano

B5

Politecnico di Milano -
Campus Bovisa Durando

Mediateca del Centro
di documentazione dell...

La seconda prova si attiva e
si svolge alla rossa.



#2
ELEVATOR
PITCH

All'inizio della seconda prova vengono fornite le carte bonus e un questionario per ogni personaggio.



I concorrenti devono farsi conoscere da una persona in soli due minuti e farle compilare il questionario nel quale saranno valutate



Il contenuto del
questionario rimarrà
segreto al candidato fino
alla fine del gioco.

#3 ADEGUATEZZA

La S&M chiede ai concorrenti di mostrare adeguatezza e coerenza con lo stile aziendale nell'outfit in previsione di un importante meeting di lavoro.






La terza prova si attiva davanti all'edificio della biblioteca, e si svolge nel grande prato.

#3
ADEGUATEZZA



Nella terza prova oltre alle carte bonus, è presente un guardaroba di intimo, in cui ogni capo ha un cartellino con il proprio nome e numero.

A group of four people are participating in an outdoor activity. In the background, a line of clothes is strung between trees, featuring items like a black tank top, striped shorts, a beige tank top, and a blue and white striped shirt. On the left, a woman with long brown hair in a ponytail, wearing a white t-shirt and blue jeans, stands looking towards the clothes. In the center, a man in a brown long-sleeved shirt and khaki shorts is bent over, looking at a red item on the ground. To his right, a woman with long black hair, wearing a dark blue patterned shirt and black pants, is holding a blue and white striped shirt. On the far right, a man in a black t-shirt and dark pants is looking down at a white tank top he is holding. The setting is a wooded area with trees and a building with a pink facade in the background.

I giocatori vengono indirizzati al guardaroba, dove devono scegliere un capo ciascuno.



Ad alcuni di essi è stato chiesto di indossare l'intimo, mentre altri lo hanno fatto di loro spontanea volontà.

JASIRA
la mutanda che ti attira

#2

ERNESTO
lo slip molesto

CARLOTTA
merletto che scotta

#1

#1

Dopo aver scelto o indossato l'intimo, i concorrenti devono scattare una foto ai loro cartellini.

#4 ADATTABILITÀ

Come prova finale, la S&M chiede ai concorrenti di mostrare adattabilità a qualunque circostanza lavorativa, seppure insidiosa.



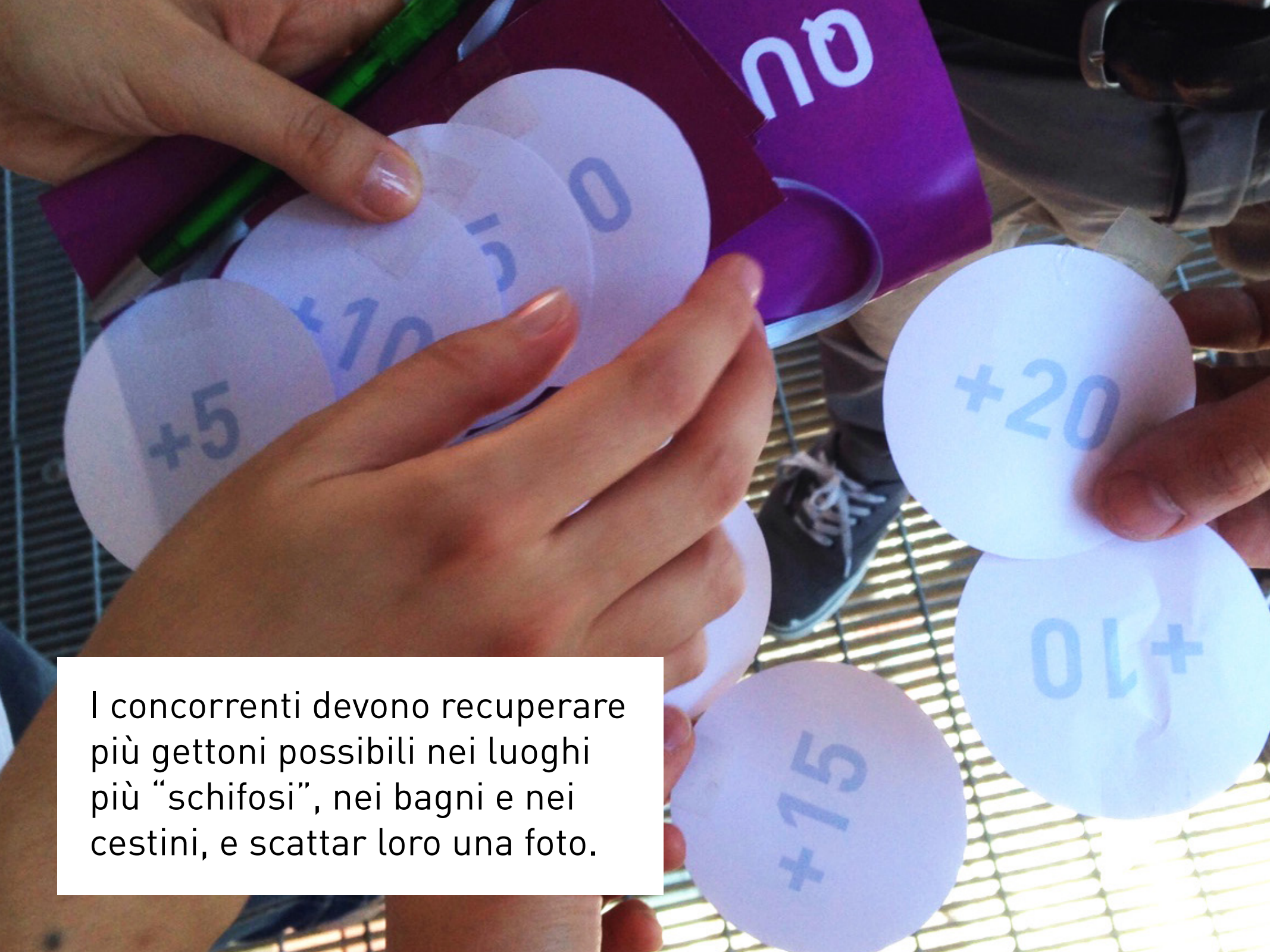


La quarta prova si attiva nel corridoio tra l'edificio della biblioteca e il B8 e si svolge al secondo piano di quest'ultimo.



#ADATTABILITÀ

Nell'ultima prova sono presenti le carte bonus e i gettoni da recuperare.



I concorrenti devono recuperare più gettoni possibili nei luoghi più "schifosi", nei bagni e nei cestini, e scattar loro una foto.

FINE

Per terminare la selezione, la S&M chiede ai concorrenti di calcolare il punteggio di ogni giocatore attraverso la tabella fornita.



design

Partimento di Design
Politecnico di Milano

Automobile
D'Italia

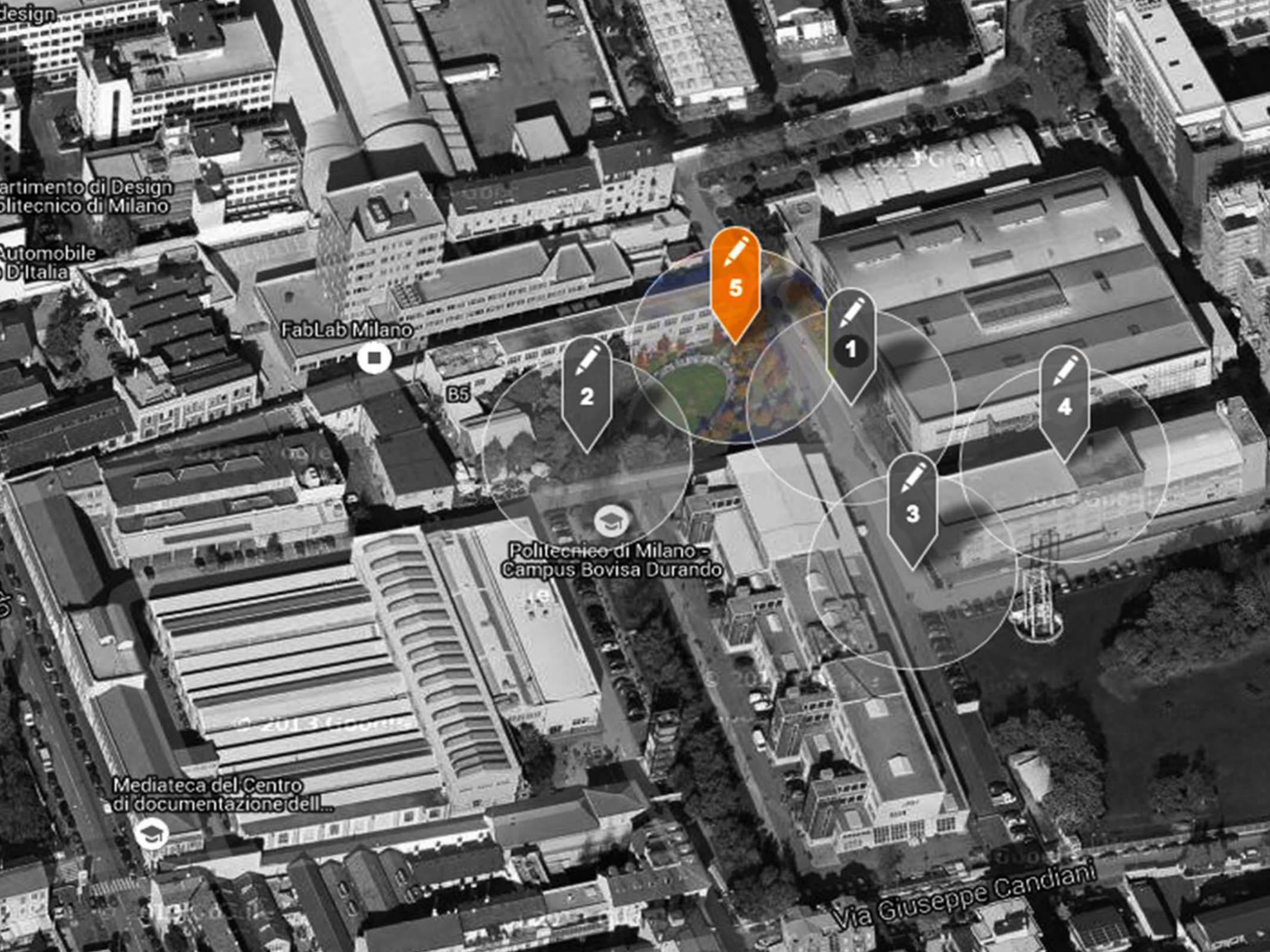
FabLab Milano

B5

Politecnico di Milano -
Campus Bovisa Durando

Mediateca del Centro
di documentazione dell...

Via Giuseppe Candiani





Alla fine del gioco i giocatori hanno a disposizione la tabella punteggi, il contratto e le buste con i premi.



Il vincitore ottiene il contratto di lavoro mentre gli altri tre candidati un omaggio da parte della S&M, il cui contenuto deve essere indossato dal vincitore.



Scattandosi poi una foto
scopriranno che il posto di
lavoro ottenuto dal vincitore è
quello di ESCORT.

OBIETTIVO

Sensibilizzare il giocatore sulle “abilità” richieste a chi fa l’escort o l’accompagnatore.

Molto spesso si giudica un lavoro in base ai propri pregiudizi, etichettando chi lo svolge senza nemmeno provare a tenere conto di punti di vista diversi.

DATI

I dati

(fonte: Il fatto quotidiano, linkiesta; i dati risalgono al 2013):



In Italia si contano circa 70 mila prostitute e 9 milioni di clienti. Il 35% di loro sono escort;



Il giro di affari del settore è di 5 miliardi di euro;



Solo 8 dei paesi membri UE possiedono una regolamentazione accurata;

CRITICA



La totale mancanza di regolamentazione consegna uomini e donne, principalmente, nelle mani di organizzazioni criminali, aumentando il flusso della tratta di esseri umani ai fini della prostituzione;



Con una regolamentazione accurata, gli incassi potrebbero essere tassati;



Se legalizzata, la prostituzione garantirebbe ai sex workers solidità economica e fiscale, nonché più controllo e sicurezza;



GRAZIE!