



Oggetto: Emanazione bando per “l’ammissione al Contest “INFORMATICA X GIOCO = FANTASIA + REGOLE”

IL RETTORE

VISTA la legge 9 maggio 1989, n. 168;

VISTA la legge 19 novembre 1990, n. 341;

VISTO il Decreto Ministeriale n. 270 del 22 ottobre 2004 “Modifiche al regolamento recante norme concernenti l’autonomia didattica degli atenei, approvato con decreto del Ministro dell’università e della ricerca scientifica e tecnologica 3 novembre 1999, n. 509”;

VISTA la Legge 30 dicembre 2010, n. 240;

RICHIAMATO lo Statuto di Ateneo, emanato con decreto rettorale n. 194 del 30 luglio 2012 e pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana - Serie Generale - Parte Prima, n. 200 del 28 agosto 2012;

CONSIDERATO che tra le azioni riportate nel DM 1047/2017 art. 4, sono incluse quelle nelle quali è essenziale la cooperazione tra scuola superiore e Università. Finalizzate a supportare gli studenti nella scelta consapevole di un percorso di laurea di ambito scientifico attraverso iniziative progettate che tengano conto del profilo degli studenti della secondaria superiore coinvolti, ivi incluse eventuali disabilità, delle principali problematiche che caratterizzano l’orientamento nella disciplina in questione, della necessità di assicurare la chiarezza degli obiettivi formativi, l’acquisizione delle necessarie competenze disciplinari in ingresso e le informazioni relative agli sbocchi occupazionali effettivi;

VISTO il Decreto Ministeriale n. 989 del 25/10/2019 relativo alle Linee Generali di indirizzo della programmazione delle università 2019-2021;

VISTO il DM n. 435 del 6 agosto 2020 con cui sono designate le risorse relative e agli anni 2019 e 2020 destinate alle università statali per il Piano Lauree Scientifiche e per i Piani per l’Orientamento e il Tutorato;

RICHIAMATO il verbale Scuola di Scienze e Tecnologie del verbale n. 127 del 16 settembre 2021;

VERIFICATO che il centro di costo STA300015 - PLS INFORMATICA ha la capienza necessaria

CONSIDERATA la necessità di emanare il relativo bando ai fini della sua immediata applicazione

DECRETA

ART. 1

E’ emanato il bando per l’ammissione al Contest “INFORMATICA X GIOCO = FANTASIA + REGOLE” III edizione

L’Università di Camerino nell’ambito del Piano Lauree Scientifiche e in collaborazione con Italian Video Game Program (IVIPRO) bandisce un contest per la *realizzazione di un videogioco con la finalità di valorizzare le capacità progettuali e realizzative di studentesse e studenti delle scuole secondarie di secondo grado.*

La realizzazione di un videogioco richiede fantasia, rigore e capacità di governare la complessità nelle varie situazioni del gioco, qualità che sono indispensabili per affrontare con successo qualsiasi attività in ambito di studio o professionale.

Al bando possono partecipare gruppi composti da rappresentanti di entrambi i sessi per stimolare le capacità relazionali, complementari e sinergiche tra uomini e donne nel raggiungimento di un obiettivo.

L'attività si configura come Percorso di Orientamento per le Competenze Trasversali (PCTO).

ART. 2 - Partecipanti

Il contest è riservato a gruppi composti da almeno 2 fino a 6 tra studentesse e studenti delle scuole secondarie di secondo grado (classi II, III, IV, V). I gruppi dovranno essere composti da rappresentanti di entrambi i sessi.

ART. 3 -Caratteristiche degli elaborati

La partecipazione al contest prevede la realizzazione di videogiochi originali utilizzando la piattaforma Game Froot, <https://make.gamefroot.com> Per realizzare il videogioco bisogna accedere al sito Game Froot previa registrazione gratuita. Lo sviluppo implica l'uso di linguaggi di programmazione grafici. E' richiesta la realizzazione di almeno tre livelli di gioco. I giochi proposti possono essere di qualsiasi tipo purché non siano violenti, offendano razze o religioni, discriminatori per genere, appartenenza politica, e confessione religiosa. Possono essere presentati videogiochi finalizzati alla divulgazione e alla promozione del territorio. I videogiochi sono, infatti, un potenziale veicolo per riscoprire il mondo che ci circonda: patrimonio storico, architettonico, urbanistico, etc.

ART. 4 - Formazione e Tutoring

Studentesse e studenti interessati a partecipare al contest possono fruire gratuitamente, di una sessione di 6 ore di formazione sulla piattaforma Game Froot e sul tema del game design. Per fruire della formazione è necessaria la registrazione entro il 20 Dicembre 2021, al link <https://computerscience.unicam.it/informatica-gioco-fantasia-regole> Sempre previa registrazione entro il 20 Dicembre 2021 sarà assegnato a ciascun gruppo partecipante un tutor di supporto per la supervisione nelle varie fasi di sviluppo del progetto.

ART. 5 - Modalità di partecipazione

Per iscriversi al contest è necessario inviare entro le ore 24:00 del 15 Maggio 2022 tramite email a infocs@unicam.it il modulo compilato allegato al presente bando (sarà inviata mail di conferma). Per la valutazione finale è necessario, inoltre, inviare:

- Descrizione del gioco e della modalità di utilizzo;
- Link al gioco pubblicato on-line;
- File JSON contenente il gioco, generato tramite export della piattaforma;
- Video di presentazione dell'elaborato (della durata di almeno 2 minuti)

ART. 6 - Giuria e Criteri di valutazione

Il contributo sarà assegnato se verranno presentate almeno tre proposte. I contributi vincitori saranno selezionati da una giuria composta da rappresentanti della sezione di Informatica dell'Università di Camerino e di IVIPRO nominata dalla Prof.ssa Barbara Re.

Per i videogiochi proposti verrà valutata:

- a. L'originalità, ovvero la presenza di inventiva e novità rispetto agli esempi forniti nonché la presenza di personalizzazioni grafiche e sonore;
- b. La complessità, ovvero quanto il gioco è articolato e intrigante;
- c. La correttezza, ovvero l'assenza di situazioni impreviste, stallo o errori;
- d. L'accuratezza della documentazione presentata.

Rappresenta un plus nella valutazione l'integrazione narrativa e la ricerca storica, ovvero quanto il gioco è stato in grado di approcciare un racconto ispirato alla storia o alla cultura del nostro Paese. Il giudizio della giuria è insindacabile.

ART. 7 - Vincitori e Premi

A tutte le studentesse e gli studenti partecipanti sarà rilasciato un attestato di partecipazione. Alla scuola il cui gruppo si classifica primo verrà assegnato un contributo di 1.000 euro. Alla scuola il cui gruppo si classifica secondo verrà assegnato un contributo di 500 euro. La cerimonia di premiazione avverrà entro il mese di Maggio 2022.

ART. 8 – Informazioni

Per qualunque informazione aggiuntiva è possibile contattare la segreteria organizzativa presso la Sezione di Informatica via e-mail all'indirizzo infocs@unicam.it. Ulteriori informazioni sono disponibili nel sito web Unicam www.unicam.it alla sezione "Avvisi".

ART. 9 – Privacy

I dati personali forniti dai candidati e dagli iscritti con la domanda di iscrizione sono trattati nel rispetto dei principi di cui al Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali" e del GDPR (Regolamento UE 2016/679). La domanda d'iscrizione al Contest è espressione di tacito consenso a che i dati personali dei candidati e quelli relativi alle prove di selezione siano pubblicati sul sito internet dell'Ateneo e vengano trattati esclusivamente a fini statistici e di analisi di efficacia dei processi formativi.

ART. 10 - Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della Legge 7 agosto 1990, n. 241, il responsabile del procedimento di cui al presente bando è dott.ssa Anna Maria Santroni.

Il Rettore
Prof. Claudio Pettinari