



UNIVERSITÀ
DI CAMERINO

Disposizione del Direttore Generale

Repertorio n.: 828 /2019

Prot. n.: 77369

Oggetto: CONTEST "Informatica x Gioco = Fantasia + Regole".

- CONSIDERATO che scopo principale di ogni Ateneo è quello di provvedere ad una completa formazione dello studente anche attraverso iniziative volte a promuovere la cultura del rispetto e della prevenzione e del contrasto alla violenza di genere;
- CONSIDERATO che Unicam, da sempre, promuove e sviluppa rapporti di collaborazione con le scuole superiori, mediante attività didattiche, formative, culturali, sportive, ecc.;
- VISTA la legge 9 maggio 1989, n. 168;
- VISTO lo Statuto dell'Università di Camerino;
- 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 del Capo del Dipartimento per la Formazione Superiore e la Ricerca del MIUR del 4 marzo 2019, n. 359, con il quale si procede all'assegnazione di risorse al Progetto Nazionale di Informatica presentato nell'ambito del Piano Lauree Scientifiche per il biennio 2017 – 2018, con capofila l'Università di Milano e di cui Camerino è partner;
- ACCERTATO che sul centro di costo PLS Informatica STA300015, aperto presso la Scuola di Scienze e Tecnologie, vi è la copertura di spesa;
- CONSIDERATA la necessità di emanare il relativo bando, ai fini della sua immediata applicazione

DISPONE

CONTEST "Informatica x Gioco = Fantasia + Regole"- 1° edizione

Articolo 1 - Finalità

Amministrazione
www.unicam.it
C.F. 81001910439
P.IVA 00291660439
protocollo@pcc.unicam.it

Scuola di Scienze e Tecnologie
Sezione di Informatica
via Madonna delle Carceri 62032 Camerino (Italy)
Tel. +39 0737 402524
e_mail: barbara.re@unicam.it



UNIVERSITÀ
DI CAMERINO

L'Università di Camerino, nell'ambito del PLS Informatica 2017-2018, 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 medie superiori. 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 un egual numero di studentesse e studenti per stimolare le capacità relazionali, complementari e sinergiche tra uomini e donne per il raggiungimento di un obiettivo. Gioco in italiano è un sostantivo maschile anche se in sanscrito è di genere femminile mentre la lingua che lo descrive meglio forse è l'illirico, una delle lingue europee più antica, dove è neutro. Con il gioco si vuole inoltre stimolare la partecipazione delle giovani studentesse in un ambito come quello dell'informatica dove la presenza femminile è sottodimensionata.

Articolo 2 - Partecipanti

Il contest è riservato a studentesse e studenti delle scuole secondarie di secondo grado (classi III, IV, V). La partecipazione è in gruppi composti da almeno 2 e massimo 6 studenti/studentesse. I gruppi devono essere composti da egual numero di ragazze e ragazzi.

Articolo 3 - Caratteristiche degli elaborati

La partecipazione al contest prevede la realizzazione di videogiochi originali utilizzando la piattaforma Game Froot, <https://make.gamefroot.com/> I giochi proposti possono essere di qualsiasi tipo purché non siano violenti, offendano razze o religioni, discriminatori per genere, appartenenza politica, e confessione religiosa. Per realizzare il videogioco bisogna accedere al sito Game Froot previa registrazione gratuita. Lo sviluppo implica l'uso di linguaggi di programmazione grafici. Sono disponibili on-line tutorial di supporto.

Articolo 4 - Modalità di partecipazione

Per partecipare bisogna inviare via email una breve descrizione del gioco e delle modalità di utilizzo oltre al link al gioco pubblicato sul sito <https://gamefroot.com/browse-games/> e il file generato dall'export della piattaforma.

L'elaborato dovrà essere inviato entro le ore 24 del 1° Aprile 2020 insieme al modulo compilato allegato al presente bando a infocs@unicam.it (sarà inviata mail di conferma).

Articolo 5 - Giuria e Criteri di valutazione

Il premio verrà assegnato se verranno presentati almeno tre proposte.

I contributi vincitori saranno selezionati da una giuria composta da rappresentanti dell'Università degli Studi di Camerino ed in particolare della Sezione di Informatica.

Dei contributi verrà valutata:

- a. l'originalità, ovvero presenza di inventiva e novità.
- b. il livello di integrazione tra, grafica, suoni e movimenti.
- c. la complessità, ovvero quanto il gioco è articolato e intrigante.
- d. la correttezza, ovvero l'assenza di situazioni impreviste, stallo o errori.

Il giudizio della giuria è insindacabile.

Amministrazione
www.unicam.it
C.F. 81001910439
P.IVA 00291660439
protocollo@pec.unicam.it

Scuola di Scienze e Tecnologie
Sezione di Informatica
via Madonna delle Carceri 62032 Camerino (Italy)
Tel. +39 0737 402524
e_mail: barbara.re@unicam.it



UNIVERSITÀ
DI CAMERINO

Articolo 6 - Vincitori e Premi

A tutti gli studenti sarà rilasciato un attestato di partecipazione. Al gruppo che si classifica primo e alla scuola di cui il gruppo fa parte, verrà assegnato un premio di 1000 euro. La cerimonia di premiazione avverrà entro il mese di Aprile a Camerino presso il polo di Informatica.

Articolo 7 - Informazioni

Per qualunque informazione aggiuntiva è possibile contattare 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".

Articolo 8 - Privacy

I dati forniti dai partecipanti al contest in oggetto saranno trattati da Unicam conformemente alle disposizioni contenute nel Regolamento Europeo n. 679/2016 (GDPR) in materia di protezione dei dati personali, del Decreto Legislativo 196/2003 "Codice in materia di Protezione dei Dati Personali" e del Decreto Legislativo 10 agosto 2018 n. 101, recante disposizioni per l'adeguamento della normativa nazionale alle disposizioni del citato Regolamento UE. In particolare saranno trattati solo per le finalità connesse alla partecipazione al contest e per il tempo strettamente necessario allo svolgimento della procedura concorsuale. Base giuridica del trattamento dati è il consenso (art. 6 c. 1 lett. a) GDPR).

L'interessato potrà esercitare i diritti previsti dall'art. 15 all'art. 22 del Regolamento sopra menzionato. Titolare del trattamento è l'Università degli Studi di Camerino (protocollo@pec.unicam.it), il Responsabile del Trattamento Dati può essere contattato attraverso l'indirizzo e-mail: rpd@unicam.it.

Articolo 9 - Responsabile del procedimento

Il responsabile del presente procedimento è la dott.ssa Anna Maria Santroni (0737-402849 annamaria.santroni@unicam.it)

Camerino,

12 DIC. 2019

IL DIRETTORE GENERALE
Dott. Vincenzo Tedesco

Amministrazione
www.unicam.it
C.F. 81001910439
P.IVA 00291660439
protocollo@pec.unicam.it

Scuola di Scienze e Tecnologie
Sezione di Informatica
via Madonna delle Carceri 62032 Camerino (Italy)
Tel. +39 0737 402524
e_mail: barbara.re@unicam.it