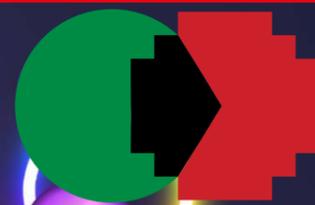




Università di Camerino  
Scuola di Scienze e Tecnologie  
Sezione di Informatica

<https://computerscience.unicam.it/informatica-gioco-fantasia-regole>



**IVIPRO**  
italian  
videogame  
program

Contest  
edizione VII  
2026



# Informatica x Gioco = Fantasia + Regole

## Articolo 1 - Finalità

La **Sezione di Informatica dell'Università di Camerino** in collaborazione con **Italian Videogame Program (IVIPRO)** bandisce un contest per la realizzazione di un videogioco con la finalità di promuovere le competenze nel campo della progettazione e dello sviluppo 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. Si vuole, inoltre, stimolare le capacità relazionali dei partecipanti rispetto al lavoro di gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune. L'attività è finanziata dal Piano Lauree Scientifiche (PLS) e si configura come Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO).

## Articolo 2 - Partecipanti

Il contest è riservato a gruppi composti da un minimo di 3 fino ad un massimo di 5 studentesse e studenti delle scuole secondarie di secondo grado (classi III, IV, V).

## Articolo 3 - Caratteristiche degli elaborati

I videogiochi proposti possono essere di qualsiasi genere purché non siano violenti, offendano razze o religioni, discriminatori per genere, appartenenza politica, e confessione religiosa.

La partecipazione al contest prevede la realizzazione di videogiochi originali utilizzando la piattaforma di sviluppo UNITY disponibile al link <https://unity.com>

I videogiochi dovranno essere accompagnati da un Game Design Document (GDD), documento contenente le principali informazioni sul videogioco sviluppato e le modalità di utilizzo.

## Articolo 4 - Aree tematiche

Il concorso propone la realizzazione di un videogioco riferito ad uno dei seguenti ambiti tematici.

**Nuove ed emergenti tecnologie.** Il videogioco può essere un mezzo di divulgazione delle nuove ed emergenti tecnologie digitali, permettendo ad un pubblico non esperto di comprendere concetti informatici e acquisire consapevolezza sull'uso delle tecnologie contrastandone la dipendenza. Temi di particolare interesse sono: Cybersecurity, Blockchain, Intelligenza Artificiale, Internet of Things.

**Promozione del territorio e dei beni culturali.** I videogiochi sono un potenziale veicolo per riscoprire il mondo che ci circonda, patrimonio storico, architettonico, urbanistico, etc., tramite meccaniche e grafiche di gioco, rendendo accessibili anche luoghi e storie meno conosciute.

**Obiettivi Agenda ONU 2030.** I videogiochi sono un potenziale strumento per sensibilizzare rispetto agli obiettivi dell'Agenda ONU 2030 per lo Sviluppo Sostenibile. Tali obiettivi rientrano in un programma d'azione globale, di portata e rilevanza senza precedenti, finalizzato a sradicare la povertà, proteggere il pianeta e garantire la prosperità e la pace. Temi di particolare interesse sono l'inquinamento atmosferico, i cambiamenti climatici, le risorse naturali e l'inquinamento acustico; la parità di genere, i role model nelle STEM e il contrasto alla violenza.

## Articolo 5 - Formazione e Tutoring

Studentesse e studenti interessati a partecipare al contest possono fruire gratuitamente nei mesi di novembre-dicembre di una formazione di 16 ore online sulle tematiche del contest, sul game design e il GDD, e sulla piattaforma UNITY come di seguito organizzato.

18 Novembre 2025, 14:30 - 17:00

Saluti Istituzionali UNICAM e IVIPRO  
Informatica x Gioco = Fantasia + Regole ... 3, 2, 1 via!  
Introduzione al Game design: cenni ed esempi

20 Novembre 2025, 15:00 - 17:00

Game Design Document e Pitch: presentare al meglio un progetto

26 Novembre 2025, 15:00 - 17:00

Promozione del territorio e dei beni culturali

27 Novembre 2025, 15:00 - 17:00

Esempi di giochi e progettualità

2 Dicembre 2025, 15:00 - 17:00 - *Opzionale*

Pronti, partenza, via! Una breve introduzione alla programmazione

4 Dicembre 2025, 15:00 - 17:00

Script dopo script: Giochiamo con UNITY!

9 Dicembre 2025, 15:00 - 17:00

Script dopo script: Giochiamo con UNITY!

11 Dicembre 2025, 15:00 - 17:00

Script dopo script: Giochiamo con UNITY!  
La progettazione del gioco: metodologie e organizzazione del lavoro

Per fruire della formazione è necessaria la registrazione entro il 15 novembre 2025, al link-

<https://computerscience.unicam.it/form/informatica-x-gioco-fantasia-formazione>

Una volta completata la registrazione e la formazione sarà possibile ricevere supporto da un tutor per lo sviluppo del videogioco

## Articolo 6 - Modalità di partecipazione

Per iscriversi al contest è necessario consegnare l'elaborato finale compilando entro le ore 23:59 del 31 marzo 2026 la form disponibile al link:

<https://computerscience.unicam.it/form/informatica-x-gioco-fantasia-progetti> e caricare

l'elaborato finale su [itch.io](https://itch.io) partecipando alla jam disponibile al link

<https://itch.io/jam/informatica-x-gioco-2026>. L'elaborato sottomesso alla jam dovrà contenere

- Build del gioco;
- Game Design Document;
- Video di presentazione dell'elaborato (della durata di almeno 2 minuti)

## Articolo 7 - Giuria e Criteri di valutazione

I contributi vincitori saranno selezionati da una giuria composta da rappresentanti della sezione di Informatica dell'Università di Camerino e di IVIPRO nominata dal Prof. Andrea Morichetta (delegato per le attività di orientamento della Sezione di Informatica).

Per i videogiochi proposti verrà valutata:

- L'originalità, ovvero la presenza di inventiva e novità rispetto agli esempi forniti nonché la presenza di personalizzazioni grafiche e sonore;
  - La complessità, ovvero quanto il gioco è articolato e intrigante;
  - La correttezza, ovvero l'assenza di situazioni impreviste, stallo o errori;
  - L'attinenza con la tematica scelta, ovvero quanto il gioco è capace di rappresentare la tematica e i suoi concetti;
  - L'accuratezza della documentazione presentata.
- Il giudizio della giuria è insindacabile.

## Articolo 8 - Vincitori e Riconoscimenti

A tutte le studentesse e a tutti gli studenti partecipanti sarà rilasciato un attestato di partecipazione. L'attività può essere riconosciuta come PCTO della durata di 60 ore solo nel caso di consegna dell'elaborato finale. La classifica sarà unica per tutte le tematiche previste e sarà riconosciuto un premio di 700 euro per il primo gruppo classificato, 500 euro per il secondo gruppo classificato e 300 euro per il terzo gruppo classificato. I premi saranno assegnati alle scuole dei gruppi vincitori.

**La cerimonia di premiazione avverrà entro il mese di Maggio 2026.**

## Articolo 9 - Premio Social

I partecipanti possono concorrere per il "Social Award".

Entro il **30 marzo 2026** i gruppi partecipanti dovranno pubblicare su Instagram una foto del team con uno o più immagini significative del gioco sviluppato, includendo hashtag **#informaticaxgiocounicam** accompagnato da **#\_nomegruppo\_**. Verrà riconosciuto un premio di **150 euro al gruppo che avrà ricevuto il numero maggiore di like entro la data della premiazione**. Il premio social non sarà cumulabile con gli altri premi.

## Articolo 10 - Informazioni

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

## Articolo 11 - 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.

## Articolo 12 - 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.

<https://computerscience.unicam.it/informatica-gioco-fantasia-regole>