



UNIVERSITÀ  
DI CAMERINO

## Bando per l'ammissione al Contest "INFORMATICA X GIOCO = FANTASIA + REGOLE" IV edizione

Attivato dalla Scuola di Scienze e Tecnologie UNICAM – Sezione di Informatica

Decreto Rettorale n.418/2022, Prot. n.. 75627 del 3 novembre 2022

RESPONSABILE UNICAM: prof.ssa Barbara Re

Email SEGRETERIA: [infocs@unicam.it](mailto:infocs@unicam.it)

Web: [www.unicam.it / sezione "Avvisi"](http://www.unicam.it/sezione%20Avvisi)

### ART. 1 – Impostazione, contesto e finalità

1. È attivato dalla Scuola di Scienze e Tecnologie dell'Università di Camerino, sezione di Informatica, il contest: "INFORMATICA X GIOCO = FANTASIA + REGOLE" IV edizione.
2. L'iniziativa si inserisce nell'ambito del Piano Lauree Scientifiche e viene organizzata in collaborazione con Italian Video Game Program (IVIPRO). Lo scopo del contest è 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.*
3. L'attività si configura come Percorso di Orientamento per le Competenze Trasversali (PCTO).

### ART. 2 – Partecipanti

1. Al bando possono partecipare gruppi composti da almeno 2 e non più di 6 studentesse e studenti delle scuole secondarie di secondo grado (classi II, III, IV, V).
2. I gruppi devono essere composti da almeno un rappresentante di entrambi i sessi, per stimolare le capacità relazionali, complementari e sinergiche tra uomini e donne nel raggiungimento di un obiettivo.

### ART. 3 - Caratteristiche degli elaborati

1. La partecipazione al contest prevede la realizzazione di videogiochi originali utilizzando la piattaforma GameFroot, disponibile al link <https://make.gamefroot.com>. È richiesta la realizzazione di almeno tre livelli di gioco.
2. I giochi proposti possono essere di qualsiasi tipo purché non siano violenti, offendano razze o religioni, discriminatori per genere, appartenenza politica, e confessione religiosa.
3. Considerato che i videogiochi sono un potenziale veicolo per riscoprire il mondo che ci circonda: patrimonio storico, architettonico, urbanistico, etc., possono essere presentati videogiochi finalizzati alla divulgazione e alla promozione del territorio.

### ART. 4 - Formazione e Tutoring

1. Studentesse e studenti interessati a partecipare al contest possono fruire gratuitamente di una sessione di formazione sulla piattaforma GameFroot e sul tema del game design. Per fruire della formazione è necessaria la registrazione entro il 20 dicembre 2022, al link - <https://computerscience.unicam.it/form/informatica-x-gioco>
2. Una volta completata la registrazione e la formazione sarà possibile ricevere supporto da un tutor per lo sviluppo del videogioco.

### ART. 5 - Modalità di partecipazione

Per iscriversi al contest è necessario consegnare l'elaborato finale compilando entro le ore **23:59 del 20 aprile 2023** la form disponibile al link - <https://computerscience.unicam.it/form/-informatica-x-gioco-fantasia-2023>, che richiede tra l'altro:

- a) Descrizione del gioco e della modalità di utilizzo tramite Game Design Document;
- b) Link al video di presentazione dell'elaborato (della durata di almeno 2 minuti);
- c) Link al gioco pubblicato on-line.

### ART. 6 - Giuria e Criteri di valutazione

1. Il contributo sarà assegnato se verranno presentate almeno tre proposte.
2. 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. Il giudizio della giuria è insindacabile.
3. 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.
4. 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.

### ART. 7 - Vincitori e Riconoscimenti

1. A tutte/i le studentesse e gli studenti partecipanti sarà rilasciato un attestato di partecipazione. L'attività può essere riconosciuta come PCTO dalla durata di 40 ore solo nel caso di consegna dell'elaborato finale.

2. Alla scuola il cui gruppo si classifica primo verrà assegnato un contributo di 1000 euro e alla scuola il cui gruppo si classifica secondo verrà assegnato un contributo di 500 euro.
3. La cerimonia di premiazione avverrà entro il mese di Maggio 2023.

#### **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](mailto:infocs@unicam.it). Ulteriori informazioni sono disponibili nel sito web Unicam [www.unicam.it](http://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 Direttore della Scuola  
di Scienze e Tecnologie**  
*Prof. David Vitali*