



UNIVERSITÀ
DI CAMERINO

Bando per l'ammissione al master in Game design per la valorizzazione del territorio e del patrimonio culturale

Attivato dalla Scuola di Scienze e Tecnologie
Anno accademico 2023/2024

Decreto rettorale n. 47282 del 3 luglio 2023 di emanazione del Manifesto degli studi dell'Università di Camerino per l'Anno Accademico 2023/2024

Direttrice del Corso: Prof.ssa Barbara Re

Componenti del Consiglio Scientifico:

Barbara Re, Flavio Corradini, Michele Loreti, Luca Tesei, Andrea Polini, Fausto Marcantoni, Fabrizio Fornari, Andrea Dresseno, Stefano Caselli

Sede amministrativa del corso: Camerino

Segreteria organizzativa: e.mail; infocs@unicam.it tel: 0737 402524

Segreteria didattica: e.mail; segreteria.scienze@unicam.it tel: 0737 402126

Sito Internet: computerscience.unicam.it/mastergamedesign/

Art. 1 - FINALITÀ E OBIETTIVI FORMATIVI

Il **Master di I Livello in game design per il territorio e il patrimonio culturale** mira a fornire a studenti e studentesse gli strumenti per la progettazione videoludica attraverso un approccio ibrido e multidisciplinare.

Durante il percorso verrà dato ampio spazio all'analisi teorica del medium videoludico e all'ambito del game design da una prospettiva generale e dal punto di vista specifico del game design per il territorio e il patrimonio culturale. A nozioni base di progettazione del concept videoludico si affiancheranno dei

focus sulle fasi di produzione e sulla media education. Da un punto di vista informatico, il percorso svilupperà concetti fondamentali della programmazione, ponendo particolare attenzione a quella orientata agli oggetti e quella basata su eventi. Saranno, inoltre, presentati focus mirati alla progettazione software e all'approfondimento di tecnologie emergenti nel settore.

Con l'intento di dotare i partecipanti di un bagaglio non solo teorico ma anche pratico, il corso si concentrerà sull'applicazione di quanto appreso tramite attività laboratoriali in diversi ambienti di sviluppo. La realizzazione di un prototipo di gioco rappresenterà la prova finale per studenti e studentesse.

Art. 2 - COMPETENZE PROFESSIONALI SVILUPPATE / PERFEZIONATE

Il **"GAME DESIGNER PER LA VALORIZZAZIONE DEL TERRITORIO E DEL PATRIMONIO CULTURALE"** è una figura ibrida e duttile, competente sia nell'ambito del game design che nella programmazione base di videogiochi. Un profilo in grado di contribuire - su più fronti e in differenti momenti del processo - a progetti ludici, con un focus particolare sulla valorizzazione del territorio e del patrimonio culturale e sugli aspetti divulgativi dell'esperienza videoludica. Il Game designer per il territorio e il patrimonio culturale sarà in grado di concepire la struttura di gioco a partire dagli elementi di gameplay e design per arrivare alle fasi di ricerca e scrittura per videogame. In parallelo, sarà dotato degli strumenti necessari per rapportarsi con il team di programmazione, comprenderne le esigenze e fornire supporto tecnico in un'ottica di team working e team building.

Art. 3 - PROSPETTIVE OCCUPAZIONALI O DI MIGLIORAMENTO DELLA POSIZIONE O DEL RUOLO GIÀ RIVESTITO

Dal censimento dei game developer italiani pubblicato nel maggio 2021 da IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association) emergono segnali molto positivi di crescita del mercato videoludico italiano con un impatto più che positivo sull'occupazione. I professionisti impegnati nella produzione di videogiochi in Italia sono più di 1600 (rispetto ai 1100 del 2018). Il 59% delle imprese progetta di assumere nuovo personale nei prossimi due anni e il settore, si legge nel report, genera opportunità professionali per le giovani generazioni (il 79% degli addetti ha un'età inferiore ai 36 anni) e in ambiti differenti, tra cui arte e design.

Le competenze trasversali acquisite nel corso del Master in game design per la valorizzazione del territorio e del patrimonio culturale consentiranno di operare in molteplici contesti all'interno quindi di un mercato in crescita sia sul fronte produttivo che dei consumi.

Il profilo formato potrà trovare occupazione all'interno di studi di sviluppo e di istituzioni interessate a valorizzare il patrimonio culturale e territoriale tramite le nuove tecnologie. Potrà essere figura di raccordo tra realtà di sviluppo ed enti locali. Concepire e attuare percorsi di valorizzazione e di studio in grado di mettere in relazione patrimonio, contesti culturali tradizionali e videogiochi. Potrà trovare impiego in ambito didattico ed educativo, con particolare riferimento al filone della media education, sempre più spesso inclusa nei percorsi scolastici.

Art. 4 – PIANO DIDATTICO

Attività formative	SSD	CFU	Lezioni solo in presenza	Lezioni solo online	Lezioni in modalità mista	Didattica alternativa*	e-learning	N. Ore di studio individuale
Modulo 1 - Storia e teoria del videogioco - Storia e critica del videogioco - Game studies e analisi del linguaggio videoludico - Videogiochi e intermedialità - Basi di sceneggiatura per videogiochi	L-ART/06	6			42			108
Modulo 2 - Concept e Game design - Design thinking per i videogiochi - Introduzione al game design - Narrazione e game design - Dal concept di gioco al Game Design Document	L-ART/06	6			42			108
Modulo 3 - Game design per il territorio - Introduzione ai videogiochi per la narrazione del territorio - Studio, ricerca, location scouting - Game design per il territorio - Racconto storico attraverso i videogiochi - Videogiochi e musei - Analisi videogiochi per la valorizzazione del territorio - Elementi di Produzione	L-ART/06	6			42			108
Modulo 4 - Programmazione e piattaforme di sviluppo - Nozioni di base di programmazione e compilatori - Programmazione Object-Oriented e Event-Based - Introduzione alla piattaforma Unity e Laboratorio	INF-01 ING-INF-05	20			120			380

- Nozioni di ingegneria del software - Nozioni di Software Project Management								
Modulo 5 - Tecniche Avanzate - Intelligenza Artificiale e Machine Learning - Mobile Game Programming - User Experience - Virtual Reality - Nozioni di Sicurezza nel Game Programming	INF-01 ING-INF-05	10			60			190
Modulo 6 - Videogiochi per la formazione - Educazione in gioco - Media popolari in contesti educativi - Generi e forme videoludiche per l'educazione - Nuove modalità di fruizione - Videogiochi nei contesti educativi - Educare con i videogiochi: metodi e strumenti	M-PED/03	4			24			76
Totali		60		0	330	0	0	970

	CFU	N. ore
Stage	6	150
Prova Finale	2	50
Totale complessivo	60	1500
<i>Totale didattica assistita</i>		330

Art. 5 – SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE

1. Il percorso formativo ha durata di 1 anno
2. Le lezioni di didattica frontale inizieranno entro il mese di dicembre 2023 e si concluderanno entro il mese di luglio 2024. Le altre attività formative termineranno entro il mese di dicembre 2024.
3. La sede operativa del Corso è situata Camerino e le attività formative si svolgeranno con le seguenti modalità operative:
 - lezioni on-line
 - esami in presenza
4. Le lezioni frontali potranno svolgersi anche attraverso l'utilizzo di una piattaforma telematica per la didattica on-line (Cisco WebEx o altre tecnologie simili quali ad esempio Google Meet o MsTeams). Le indicazioni e le istruzioni verranno indicate agli iscritti al momento del loro utilizzo. Le prove di esame intermedie e finali si terranno in presenza, fatta eccezione solo per eventuali deroghe previste da accordi o convenzioni sottoscritte dal Rettore e salvo in situazioni di emergenza (ad esempio situazioni pandemiche) nel qual caso verranno fornite indicazioni dall'Ateneo.

Art. 6 - TITOLI E REQUISITI PER L'ACCESSO AL CORSO

1. Possono essere ammessi al Corso:
Laureati in tutte le classi di laurea magistrale e magistrale a ciclo unico conseguite ai sensi del D.M. 270/04 o conseguite ai sensi degli ordinamenti previgenti (D.M. 509/99 e Vecchio Ordinamento)
2. Può essere consentita l'iscrizione con riserva a candidati laureandi, in difetto della sola prova finale, purché conseguano il titolo richiesto come requisito di accesso al corso, entro il giorno antecedente l'avvio delle attività didattiche.

Art. 7 - TITOLI STRANIERI

1. Possono presentare domanda di iscrizione i candidati che abbiano conseguito un titolo di studio fuori dal territorio nazionale equiparabile per livello, natura e contenuto e diritti accademici al titolo italiano richiesto per l'accesso al Corso. Per il riconoscimento si fa riferimento alla normativa vigente in materia. L'iscrizione resta tuttavia subordinata alla valutazione di idoneità.
 - a. amministrativa del percorso di studio, a cura della struttura tecnico-amministrativa dell'Amministrazione Centrale competente;
 - b. contenutistica, rispetto alle competenze acquisite, a cura del Consiglio Scientifico.

Art. 8 - NUMERO MINIMO E MASSIMO DI AMMESSI

1. Il Corso è a numero chiuso. Il numero minimo per l'attivazione è fissato in 16 iscritti e il numero massimo in 25,
2. Nel caso di superamento del numero massimo di iscritti, indicato al comma 1, gli ammessi vengono individuati in base alla procedura di selezione di cui all'articolo "Modalità di ammissione e selezione dei candidati".
3. Il mancato raggiungimento del numero minimo di studenti non consente l'attivazione del Corso.

Art. 9- OBBLIGHI DI FREQUENZA E RICONOSCIMENTO ATTIVITÀ FORMATIVE SVOLTE IN CARRIERE PRECEDENTI

1. La frequenza alle attività didattiche non può essere inferiore al 75% del totale di quelle previste ed è obbligatoria per la totalità di quelle riservate a stage o tirocinio.
2. Possono essere riconosciute dal Consiglio Scientifico, come crediti acquisiti ai fini del completamento del Master universitario, con corrispondente riduzione del carico didattico formativo dovuto, le attività svolte in ambito universitario fino a un massimo di 20 CFU, purché coerenti con gli obiettivi formativi e i contenuti del Corso. Possono essere riconosciute allo stesso fine anche le conoscenze e le abilità professionali documentate, fino a un massimo di 12 CFU secondo quanto previsto dalla normativa vigente. Tali riconoscimenti si possono cumulare fino a un massimo di 20 CFU.

Art. 10 - MODALITÀ DI AMMISSIONE E SELEZIONE DEI CANDIDATI

1. L'ammissione al Corso è condizionata anzitutto dal risultato della valutazione di idoneità, da parte del Consiglio Scientifico del Corso, che si basa sulla coerenza del curriculum accademico e

professionale del candidato ed al rispetto dei requisiti di cui all'articolo "Titoli e requisiti per l'accesso al corso".

2. Qualora il numero delle domande di iscrizione ammissibili sia superiore al numero massimo dei posti disponibili, sarà attivata una procedura di selezione, da svolgersi con le seguenti modalità:

Valutazione di curriculum e titoli con definizione di una graduatoria

3. Entro 5 giorni dalla data di scadenza per l'inoltro della domanda di iscrizione sarà comunicato a tutti i candidati, all'indirizzo e-mail indicato nella domanda di iscrizione, l'esito delle verifiche di cui al comma 1 del presente articolo o l'eventuale attivazione della procedura di selezione di cui al comma 2, con le informazioni su luogo, date e orari di svolgimento e sui criteri di valutazione adottati.

Art. 11 - TERMINE E MODALITÀ DELLA PRESENTAZIONE DELLA DOMANDA DI ISCRIZIONE

1. La domanda di iscrizione deve essere compilata ed inoltrata**, **entro il 10/11/2023**, esclusivamente tramite procedura informatizzata on-line, reperibile nell'apposita sezione del sito Internet dell'Ateneo, all'indirizzo: <http://www.unicam.it/miiscrivo/> dove sarà possibile anche accedere a tutte le informazioni e le notizie aggiuntive relative alle stesse procedure di iscrizione. Per informazioni sulla procedura di iscrizione on-line contattare la segreteria Tel. 0737402070; e.mail: segreteriastudenti.master@unicam.it.

Al termine della compilazione non è richiesto il pagamento della I rata della quota di iscrizione, che andrà versata solo in seguito alla comunicazione di attivazione del corso, come specificato al seguente Art. 14.

2. A completamento della procedura di iscrizione on-line, oltre alla copia di un documento di identità, sarà chiesta la compilazione di una dichiarazione sostitutiva di certificazione, il cui modello è reperibile al seguente indirizzo: <http://www.unicam.it/miiscrivo/iscrizionemaster>.
3. Coloro che hanno conseguito il titolo all'estero dovranno allegare ulteriore documentazione quale: a) diploma originale di laurea tradotto e legalizzato; b) dichiarazione di valore; c) certificato di laurea con esami sostenuti, tradotto e legalizzato; d) copia del permesso di soggiorno o della ricevuta di presentazione della domanda di rilascio dello stesso (solo studenti extra-comunitari, sia corsisti che uditori, che seguiranno il master in Italia). Il Comitato scientifico valuterà il titolo conseguito ai fini dell'ammissione al corso.

Art. 12 – DECADENZA, SOSPENSIONE O RINUNCIA

1. Il corsista che non assolve agli obblighi minimi di frequenza previsti dal Corso decade dalla qualità di corsista.
2. Il corsista che non consegua il titolo entro il termine previsto per la prova finale dell'anno di iscrizione decade dalla qualità di corsista. In casi eccezionali il Consiglio scientifico può prevedere una ulteriore sessione **da svolgersi comunque entro la conclusione dell'anno accademico di riferimento del corso**.
3. Il mancato pagamento della seconda rata, entro il termine di trenta giorni dalla scadenza, comporterà automaticamente la decadenza dall'iscrizione e la conseguente perdita del diritto di partecipare alle attività previste nel piano didattico del Corso nonché di conseguire il titolo finale.

4. In generale non può essere consentita la sospensione degli obblighi di frequenza. Solo nei casi di prolungata malattia (che supera la percentuale massima di assenza), di gravidanza o maternità/paternità (su richiesta dell'interessato), può essere concessa la sospensione della formazione al Corso, previa presentazione dell'istanza all'ufficio competente. In questi casi è possibile ottenere l'ammissione in sovrannumero all'edizione nell'anno accademico immediatamente successivo, subordinatamente alla riedizione del Corso
5. Il corsista può rinunciare in qualsiasi momento alla sua carriera, presentando apposita istanza. La rinuncia comporta la perdita dello status di corsista. All'atto della rinuncia il corsista non ha diritto al rimborso di eventuali tasse versate. *(Se gratuito, va eliminata l'ultima frase).*

Art. 13 – UDITORI

1. È consentita la partecipazione al Corso di uditori il cui numero non può comunque essere superiore al 10% degli studenti iscritti.
2. Gli interessati possono segnalare la propria volontà di candidarsi come uditori direttamente alla segreteria organizzativa del corso, con una richiesta di partecipazione inviata via e-mail entro i termini di scadenza predefiniti per l'iscrizione, che illustri brevemente i motivi dell'interesse alla partecipazione con, in allegato, il *curriculum vitae*.
3. La segreteria organizzativa provvederà a comunicare direttamente ai candidati uditori l'eventuale accoglimento della richiesta, nonché i tempi e le modalità di registrazione e di pagamento della quota di partecipazione, il cui ammontare è indicato all'articolo "Quote di iscrizione".
4. L'uditore ammesso alla frequenza non sostiene l'esame finale, non ha obbligo di frequenza, non partecipa allo stage, non ha l'obbligo di preparazione di eventuali project work o partecipazione ad attività formative non convenzionali.
5. Al termine della partecipazione l'uditore ottiene un attestato di frequenza che riporta le ore e le attività formative effettivamente svolte, che non dà luogo all'acquisizione di titoli universitari o CFU.

Art. 14 – QUOTE DI ISCRIZIONE

1. La quota di iscrizione ammonta a € 2800 da versare come di seguito specificato:
I rata: € 1.800 a conclusione della procedura di ammissione, secondo le istruzioni comunicate con una e-mail di conferma dell'attivazione del corso che sarà inviata a tutti i candidati dalla segreteria organizzativa.
Il rata: € 1.000 entro il 01/03/2024.
2. Gli iscritti con disabilità riconosciuta ai sensi dell'art. 3 comma 1, della legge 5 febbraio 1992 n. 104 o con invalidità pari o superiore al 66% sono tenuti ad una contribuzione ridotta del 50% (non sono esonerati dal pagamento di tasse speciali eventualmente previste per i contributi di mora).
3. Gli iscritti come Uditori sono tenuti al pagamento di un contributo ridotto del 50%.
4. La rinuncia al Corso, anche come uditore, dopo la data del termine di presentazione della domanda di iscrizione, o la decadenza dall'iscrizione secondo le modalità descritte nel presente bando, non darà diritto ad alcun rimborso delle quote versate.

5. I bonifici di pagamento effettuati dall'estero devono riportare nella causale, il nominativo del corsista e il titolo del corso e dovranno essere effettuati sul seguente conto: IBAN IT47A0306969088100000300018 BIC BCITITMM e va indicata BANCA INTESA SANPAOLO SPA.
6. L'Università di Camerino ha sottoscritto un protocollo d'intesa con il Ministro per la Pubblica Amministrazione aderendo all'iniziativa "PA 110 e lode" in base al quale si può prevedere un esonero parziale sulla quota di iscrizione ai corsi dell'Alta Formazione, incluso quello di cui al presente Bando, per i dipendenti delle Pubbliche Amministrazioni. Si segnala che l'agevolazione economica di cui all'iniziativa "PA 110 e lode" si applica in misura coerente con un numero di iscrizioni che garantisca la sostenibilità del corso. Alla luce di tale riserva, il Direttore del corso oggetto del presente Bando prevede di applicare l'agevolazione di cui al presente comma nella misura di 50% sulla quota di iscrizione dei dipendenti di PA.

Art. 15 – BORSE DI STUDIO E ALTRI BENEFICI

1. La Regione Marche, sulla base delle indicazioni del Programma annuale per l'occupazione e la qualità del lavoro, intende sostenere la formazione post-laurea al fine di potenziare le competenze e le abilità dei giovani laureati residenti nel territorio marchigiano e, al fine di agevolarne l'inserimento qualificato nel mondo del lavoro, propone incentivi al fine di consentire la partecipazione a master universitari organizzati nella regione, nelle altre regioni italiane e all'estero, con l'assegnazione di voucher a studenti e studentesse migliorando anche il divario di genere, affinché la persona sia posta al centro della costruzione del proprio processo formativo professionale.
(rif. <http://www.regione.marche.it/Regione-Utile/Istruzioni-Formazione-e-Diritto-allo-studio/Alta-Formazione>)

Art. 16 – PROVA FINALE E RILASCIO DEL TITOLO

1. A conclusione del Corso solo gli iscritti che: risulteranno in regola con gli obblighi formativi richiesti; avranno frequentato almeno il 75% del corso (del totale delle ore); avranno compilato il questionario on-line di valutazione del corso disponibile nel sito di Ateneo collegandosi al link <http://survey2.cs.unicam.it/limesurvey/index.php/259481?lang=it>; potranno sostenere la prova finale, che si svolgerà con la presentazione di un elaborato.
2. Le eventuali verifiche intermedie dei moduli danno luogo a valutazioni espresse in 30mi. La prova finale dà luogo a una votazione espressa in 110mi
3. Sostenuta con esito positivo la prova finale e compilato il questionario on-line di valutazione del corso, l'Università di Camerino rilascerà un: Diploma di Master universitario di I livello

Art. 17 – TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

1. 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).
2. La domanda d'iscrizione al Corso, anche come Uditore comporta, 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. 18 - RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

1. 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 Anna Maria Santroni (e.mail: annamaria.santroni@unicam.it, numero tel. 0737 402849), Manager didattico della Scuola di Scienze e Tecnologie.

**Il Direttore Generale
Ing. Andrea Braschi**

