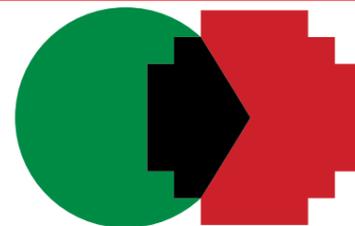


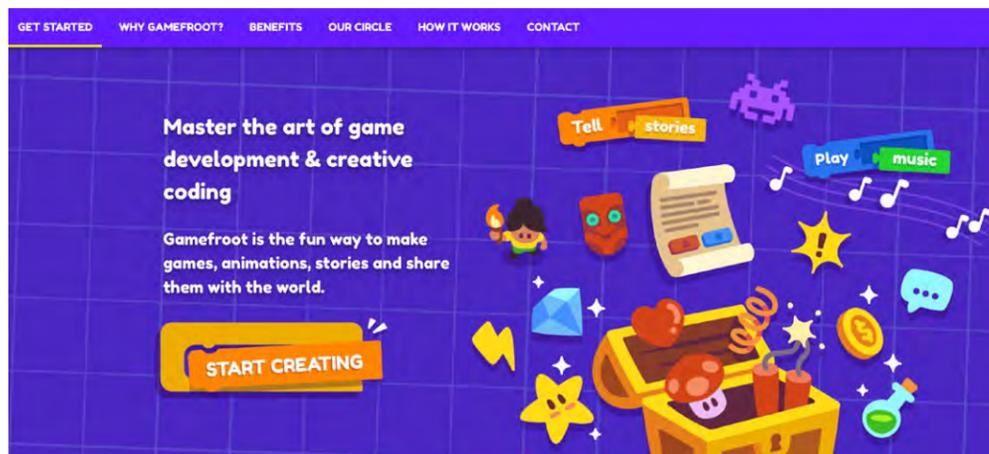


Università di Camerino
Scuola di Scienze e Tecnologie
Sezione di Informatica



IVIPRO
italian
videogame
program

Contest
edizione II
2021



Informatica x Gioco = Fantasia + Regole

Articolo 1 - Finalità

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 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 nel raggiungimento di un obiettivo.

L'attività si configura come Alternanza Scuola Lavoro.

Articolo 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 III, IV, V). I gruppi dovranno 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>. 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.

Articolo 4 - Formazione e Tutoring

Studentesse e studenti interessati a partecipare al contest possono fruire gratuitamente, ma **previa registrazione entro il 20 Dicembre 2020**, inviando una mail all'indirizzo infocs@unicam.it, di una sessione di 6 ore di formazione sulla piattaforma Game Froot e sul tema del game design.

Sempre previa registrazione entro il 20 Dicembre 2020 sarà assegnato a ciascun gruppo partecipante un tutor di supporto per la supervisione nelle varie fasi di sviluppo del progetto.

Articolo 5 - Modalità di partecipazione

Per iscriversi al contest è necessario inviare **entro le ore 24:00 del 15 Maggio 2021** 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:

- Breve 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).

Articolo 7 - 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.

Per i videogiochi proposti verrà valutata:

- a. L'originalità, ovvero la presenza di inventiva e novità rispetto agli esempi forniti nonché a 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. Rappresenta un plus nella valutazione l'integrazione narrativa e la ricerca storica, ovvero quanto il gioco è stato in grado di appropiare un racconto ispirato alla storia o alla cultura del nostro Paese.

Il giudizio della giuria è insindacabile.

Articolo 8 - Vincitori e Premi

A tutte le studentesse e gli studenti partecipanti 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 1.000 euro**.

La cerimonia di premiazione avverrà entro il mese di Maggio 2021.

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. Ulteriori informazioni sono disponibili nel sito web Unicam www.unicam.it alla sezione "Avvisi".

Articolo 11 - 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 mail: rpd@unicam.it.