

INFORMATICA x GIOCO = FANTASIA + REGOLE

VIII edizione

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

Articolo 1 - Finalità

La Sezione di Informatica dell'Università di Camerino bandisce un contest per la realizzazione di un videogioco con la finalità di promuovere le competenze nel campo della progettazione e dello sviluppo tra 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 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 la Formazione Scuola Lavoro (FSL).

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 video di presentazione e 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 conosciuti.

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

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 sul GDD, e sulla piattaforma UNITY come di seguito organizzata.

12 Novembre 2026, 14:30 - 17:00

Saluti Istituzionali UNICAM

Informatica x Gioco = Fantasia + Regole ... 3, 2, 1 via!

Introduzione al Game design: cenni ed esempi

23 Novembre 2026, 15:00 - 17:00

Esempi di giochi e progettualità

25 Novembre 2026, 15:00 - 17:00

Game Design Document e Pitch: presentare al meglio un progetto

27 Novembre 2026, 15:00 - 17:00

Strumenti per lo sviluppo e per la consegna del progetto

2 Dicembre 2026, 15:00 - 17:00 - Opzionale

Pronti, partenza, via! Una breve introduzione alla programmazione

4 Dicembre 2026, 15:00 - 17:00

Script dopo script: Giochiamo con UNITY!

9 Dicembre 2026, 15:00 - 17:00

Script dopo script: Giochiamo con UNITY!

11 Dicembre 2026, 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 **30 ottobre 2026**, al link <https://computerscience.unicam.it/form/informatica-x-gioco-fantasia-formazione>.

Articolo 6 - Modalità di partecipazione

Per partecipare al contest è necessario entro le ore **23:59 del 31 marzo 2027** caricare l'elaborato finale su itch.io partecipando c'è alla jam disponibile al link <https://itch.io/jam/informatica-x-gioco-2027>. L'elaborato sottomesso alla jam dovrà contenere

1. Build del gioco giocabile via browser;
2. Game Design Document;
3. Video di presentazione dell'elaborato (della durata di circa 2 minuti).

Articolo 7 - Giuria e Criteri

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

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'attinenza con la tematica scelta, ovvero quanto il gioco è capace di rappresentare la tematica e i suoi concetti;

e. L'accuratezza della documentazione presentata.
Il giudizio della giuria è insindacabile.

Articolo 8 - Vincitori e Riconoscimenti

L'attività potrà essere riconosciuta come FSL per una durata complessiva di 60 ore, esclusivamente a condizione che gli studenti abbiano consegnato l'elaborato finale e che, successivamente alla consegna, il docente abbia provveduto a registrare l'attività sulla piattaforma FSL (fsl.unicam.it), completando la procedura prevista ai fini del rilascio della relativa certificazione. 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 2027.

Articolo 9 - Premio Social

I partecipanti possono concorrere per il "Social Award". Entro il 31 marzo 2027 i gruppi partecipanti dovranno pubblicare su Instagram una foto del team con una o più immagini significative del gioco sviluppato, menzionando il profilo **@unicamente_informatica** e includendo l'hashtag **#informaticaxgiocounicam2027** 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. Ulteriori informazioni sono disponibili nel sito web di Unicam 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 di 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.