

INFORMATICA x GIOCO = FANTASIA + REGOLE

V edizione

<https://computerscience.unicam.it/informatica-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.

Ecosostenibilità e parità di Genere. Il videogioco può essere un mezzo per ricreare situazioni di vita reale, premiando comportamenti positivi e sottolineando quelli negativi. Temi di particolare interesse nell'ambito dell'ecosostenibilità sono, inquinamento atmosferico, cambiamenti climatici, risorse naturali e inquinamento acustico; della parità di genere, sono role model nelle STEM, e 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 12 ore sulle tematiche del contest, sul game design e il GDD, e sulla piattaforma UNITY. Per fruire della formazione è necessaria la registrazione entro il **1 novembre 2023**, 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 30 marzo 2024** la form disponibile al link - <https://computerscience.unicam.it/form/informatica-x-gioco-fantasia-progetti>, che richiede tra l'altro:

1. Game Design Document;

2. Link al video di presentazione dell'elaborato (della durata di almeno 2 minuti);
3. Link al file .zip contenente la build del gioco.

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 nominata dalla Prof.ssa Barbara Re (delegata 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

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. E' previsto un premio di 800 euro per ciascuna tematica indicata nell'articolo 4 (nuove tecnologie, Promozione del territorio e dei beni culturali, Sostenibilità ed Inclusione) . Ogni premio sarà assegnato alla scuola il cui gruppo si classifica primo sulla tematica scelta.

La cerimonia di premiazione avverrà entro il mese di Aprile 2024.

Articolo 9 - Premio Social

I partecipanti possono concorrere per il "Social Award" con il quale si premierà il gruppo più attivo su Instagram nel condividere momenti importanti e divertenti dalla fase di formazione, progettazione e sviluppo del videogioco, alla giornata di premiazione. E' previsto un hashtag **#informaticaxgiocounicam**, che può essere utilizzato in post che raccontano le attività del contest, questo dovrà essere accompagnato da **#_nomegruppo_**. Saranno considerati il numero di post, like, condivisioni, etc.

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 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.