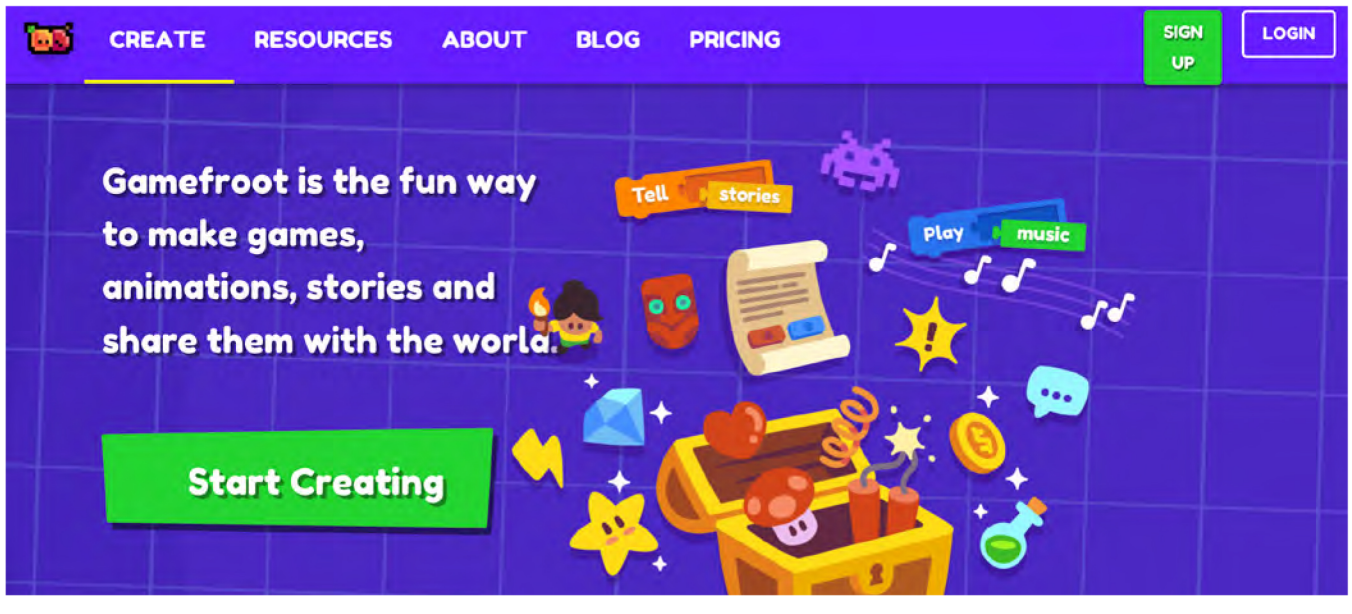
Università di Camerino
Scuola di Scienze e Tecnologie
Sezione di Informatica

UNICAM
Università di Camerino
1336

Contest
edizione III
2022

IVIPRO
italian
videogame
program



Informatica × 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 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.
Al bando possono partecipare gruppi composti da rappresentanti di entrambi i sessi per stimolare le capacità relazionali, complementari e sinergiche tra uomini e donne nel raggiungimento di un obiettivo.
L'attività si configura come Percorso di Orientamento per le Competenze Trasversali (PCTO).

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 II, III, IV, V). I gruppi dovranno essere composti da rappresentanti di entrambi i sessi.

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, di una sessione di 6 ore di formazione sulla piattaforma Game Froot e sul tema del game design. Per fruire della formazione è necessaria la registrazione entro il **20 Dicembre 2021**, al link
https://computerscience.unicam.it/informatica-gioco-fantasia-regole
Sempre previa registrazione entro il 20 Dicembre 2021 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 2022** 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:

- 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 6 - 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.
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.
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.
Il giudizio della giuria è insindacabile.

Articolo 7 - Vincitori e Premi
A tutte le studentesse e gli studenti partecipanti sarà rilasciato un attestato di partecipazione. Alla scuola il cui gruppo si classifica primo verrà assegnato un contributo di 1.000 euro.
Alla scuola il cui gruppo si classifica secondo verrà assegnato un contributo di 500 euro.
La cerimonia di premiazione avverrà entro il mese di Maggio 2022.

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

Articolo 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.

Articolo 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.