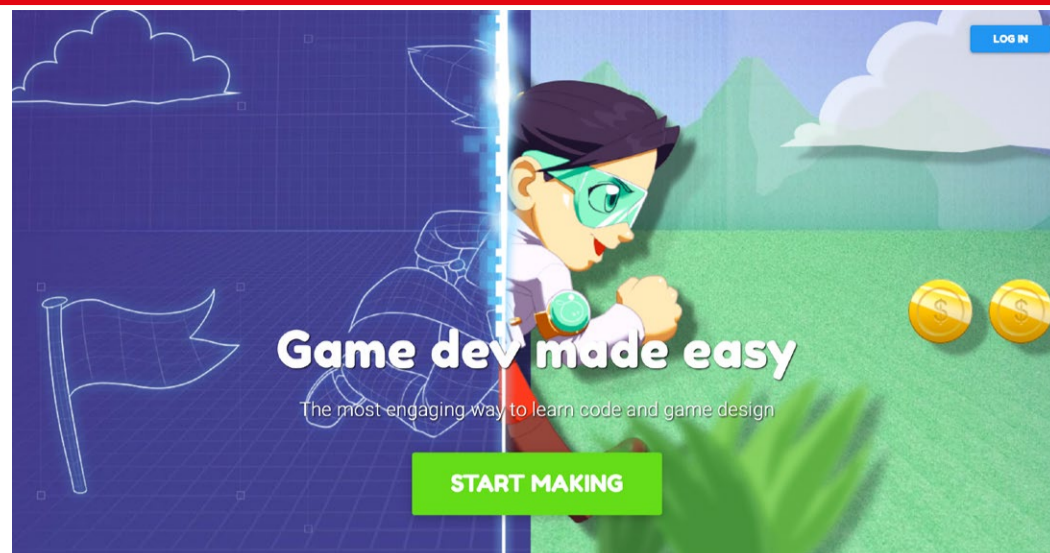




Contest

Università di Camerino
Scuola di Scienze e Tecnologie
Sezione di Informatica



Informatica x Gioco = Fantasia + Regole

Articolo 1 - Finalità

L'Università di Camerino nell'ambito del Piano Lauree Scientifiche 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 per il raggiungimento di un obiettivo. Gioco in italiano è un sostantivo maschile anche se in sanscrito è di genere femminile mentre la lingua che lo descrive meglio forse è l'illirico, una delle lingue europee più antica, dove è neutro. Con il gioco si vuole inoltre stimolare la partecipazione delle giovani studentesse in un ambito come quello dell'informatica dove la presenza femminile è sottodimensionata.

Articolo 2 - Partecipanti

Il contest è riservato a studentesse e studenti delle scuole secondarie di secondo grado (classi III, IV, V). **La partecipazione è in gruppi composti da almeno 2 e massimo 6 studenti/studentesse**. I gruppi devono 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>. I giochi proposti possono essere di qualsiasi tipo purché non siano violenti, offendano razze o religioni, discriminatori per genere, appartenenza politica, e confessione religiosa. Per realizzare il videogioco bisogna accedere al sito Game Froot previa registrazione gratuita. Lo sviluppo implica l'uso di linguaggi di programmazione grafici. Sono disponibili on-line tutorial di supporto.

Articolo 4 - Modalità di partecipazione

Per partecipare bisogna inviare via email una breve descrizione del gioco e delle modalità di utilizzo oltre al link al gioco pubblicato sul sito <https://gamefroot.com/browse-games/> e il file generato dall'export della piattaforma.

L'elaborato dovrà essere inviato **entro le ore 24 del 1 Aprile 2020** insieme al modulo compilato allegato al presente bando a infocs@unicam.it (sarà inviata mail di conferma).

Articolo 5 - Giuria e Criteri di valutazione

Il premio verrà assegnato se verranno presentati almeno tre proposte.

I contributi vincitori saranno selezionati da una giuria composta da rappresentanti dell'Università degli Studi di Camerino ed in particolare della Sezione di Informatica.

Dei contributi verrà valutata:

- l'originalità, ovvero presenza di inventiva e novità.
- il livello di integrazione tra, grafica, suoni e movimenti.
- la complessità, ovvero quanto il gioco è articolato e intrigante.
- la correttezza, ovvero l'assenza di situazioni impreviste, stallo o errori.

Il giudizio della giuria è insindacabile.

Articolo 6 - Vincitori e Premi

A tutti gli studenti 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 1000 euro**. **La cerimonia di premiazione avverrà entro il mese di Aprile a Camerino presso il polo di Informatica.**

Articolo 7 - Informazioni

Per qualunque informazione aggiuntiva è possibile contattare 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 8 - 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 e-mail: rpd@unicam.it.