AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. E. N. 0001916 DEL 19/03/2024 - VII.1

ACCADEMIA DI BELLE ARTI VERONA

# VERBALE N. 5

**Espletamento delle operazioni per lo svolgimento della prima prova d'esame del concorso pubblico per titoli ed esami, per la costituzione della Graduatoria finalizzata alla copertura a tempo indeterminato di n. 1 posto per il profilo di docente di prima fascia – CCNL "Istruzione e Ricerca" settore AFAM – per il settore artistico disciplinare ABTEC42– SISTEMI INTERATTIVI. (Decreto Ministeriale 29 marzo 2023, n. 180)**

L'anno 2024 nel giorno 19 del mese di marzo alle ore 8:40, nei locali dell'Accademia di Belle Arti di Verona siti in Via Montanari n. 5 presso l'aula docenti posta al secondo piano dell'edificio, si è riunita la Commissione per l'espletamento delle operazioni per lo svolgimento della PRIMA prova d'esame del concorso pubblico per titoli ed esami, per la costituzione della Graduatoria finalizzata alla copertura a tempo indeterminato di n. 1 posto per il profilo di docente di prima fascia – CCNL "Istruzione e Ricerca" settore AFAM – per il settore artistico disciplinare ABTEC42 – SISTEMI INTERATTIVI – Bando prot.n. 8350 del 02/11/2023.

La Commissione della selezione in oggetto è stata costituita con D.D. n. 172 del 09/01/2024 nel rispetto di quanto indicato dall'articolo 7 del Bando di concorso e dal DM 180/2023 e risulta così composta:

- Prof. Filiali Nicola nella qualità di Presidente e segretario verbalizzante;
- Prof. Cremonesi Matteo nella qualità di Componente;
- Prof.ssa Fumagalli Cristina nella qualità di Componente;

Interviene ai lavori, al fine di prestare assistenza tecnica il signor Paolo Baccari – tecnico informatico di ABS Computers.

Alle ore 09:35 si procede all'identificazione dei candidati mediante documento di riconoscimento ammessi alla prova. Dopo le operazioni di di riconoscimento viene fornito ad ogni candidato il materiale per la prova (1 pen drive, 1 busta bianca grande, 1 penna nera, 1 busta rettangolare piccola con foglio per compilazione cognome e nome) e un computer per l'espletamento della prova in forma anonima.

Alle ore 09:40 conclusasi in fase di ingresso all'area concorsuale la procedura di identificazione e registrazione dei candidati, mercé la consegna del materiale per lo svolgimento della prova, sono presenti in aula i signori:

**PRESENTI**

AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. E. N. 0001916 DEL 19/03/2024 - VII.1

ACCADEMIA DI BELLE ARTI VERONA

| ID domanda INPA | Cognome | Nome | Data di Nascita | Comune di nascita | Prov. nascita |
|---|---|---|---|---|---|
| 20793 | | | | | |
| 18891 | | | | | |
| 13314 | | | | | |

Alle ore 09:40 hanno quindi inizio i lavori e la Commissione, in primo luogo, richiama l'attenzione dei candidati sulle seguenti regole di comportamento da osservare durante la prova:

- i telefoni cellulari devono essere spenti e non collocati sul tavolo;
- non è permesso ai concorrenti parlare tra loro;
- non è consentito consultare manuale, testi o dizionari;
- dall'orario definito per l'inizio della prova e fino a conclusione della stessa non è consentito uscire dalla sala.

Il Presidente della Commissione, illustra quindi la procedura operativa che ogni candidato dovrà seguire per predisporre l'elaborato.

Il Presidente della Commissione dichiara che in data odierna si eseguirà anche l'estrazione della lettera per la redazione degli elenchi per i calendari della seconda prova.

Il sorteggio sarà effettuato mediante il ricorso al sorteggio della lettera che indicherà l'ordine dei colloqui

Viene invitato un candidato a sorteggiare la lettera.

Il candidato Amato Flavia estrae la lettera **P** .

A questo punto, la Commissione, dopo aver proceduto alla redazione seduta stante di n. 3 tracce coerentemente a quanto già predeterminato circa i criteri-modalità di svolgimento della procedura selettiva durante la prima seduta assembleare del 02/02/2024, verbale n. 1 (prot. n.813del09/02/2024), ripone le suddette tracce ciascuna dentro una rispettiva busta successivamente chiusa e chiede la collaborazione di tre candidati volontari che procedano all'estrazione della prova da sottoporre all'aula.

AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. E. N. 0001916 DEL 19/03/2024 - VII.1

ACCADEMIA DI BELLE ARTI VERONA

Il candidato Gentilini Marco proponendosi allo scopo, estrae la busta contenente la traccia n. 3 Indi il Presidente della Commissione procede dapprima all'apertura e lettura delle tracce non estratte ed altresì successivamente, all'apertura e lettura della traccia estratta, che, nel rispetto della massima trasparenza della procedura, vengono tutte riportate qui di seguito testualmente:

busta /traccia n. 1 - NON ESTRATTA

[Progettazione e realizzazione di un semplice applicativo (.exe) interattivo per piattaforma windows, a tema esplorativo , con un personaggio che possa muoversi in un ambiente tridimensionale comandato da input dell'utente (tastiera e/o mouse) con lo scopo di collezionare oggetti sparsi casualmente nel set. Argomentare con una breve introduzione scritta circa le intenzioni progettuali. Progetto da sviluppare con uno degli Engine installati nei computer predisposti per la prova (Unity o Unreal Engine) a libera scelta del candidato, sfruttando il materiale messo a disposizione dalla commissione]

busta /traccia n. 2 - NON ESTRATTA

[Progettazione e realizzazione di un semplice applicativo (.exe) interattivo per piattaforma windows, a tema esplorativo , con un personaggio che possa muoversi in un ambiente tridimensionale comandato da input dell'utente (tastiera e/o mouse) con lo scopo di raggiungere un punto del set evitando ostacoli che compaiono casualmente (statici o in movimento a scelta). Argomentare con una breve introduzione scritta circa le intenzioni progettuali. Progetto da sviluppare con uno degli Engine installati nei computer predisposti per la prova (Unity o Unreal Engine) a libera scelta del candidato, sfruttando il materiale messo a disposizione dalla commissione]

busta /traccia n. 3 – ESTRATTA

[Progettazione e realizzazione di un semplice applicativo (.exe) interattivo per piattaforma windows, a tema esplorativo, con un personaggio che possa muoversi in un ambiente tridimensionale comandato da input dell'utente (tastiera e/o mouse) con lo scopo seguire un percorso determinato casualmente senza uscire dal percorso indicato. Argomentare con una breve introduzione scritta circa le intenzioni progettuali. Progetto da sviluppare con uno degli Engine installati nei computer predisposti per la prova (Unity o Unreal Engine) a libera scelta del candidato, sfruttando il materiale messo a disposizione dalla commissione]

AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. E. N. 0001916 DEL 19/03/2024 - VII.1

ACCADEMIA
DI BELLE ARTI
VERONA

Consegnata a ciascun candidato una copia della traccia estratta, il Presidente della Commissione dichiara che alle ore 09:50 ha ufficialmente inizio la prova.

Alle ore 10:20 il candidato Murgia Daniele decide di ritirarsi dalla prova e firma il verbale di uscita consegnando in bianco il suo materiale

Decorsi 120 minuti, alle ore 11:50 il Presidente della Commissione da atto che la prova è conclusa e invita i candidati a stampare la prova in presenza del tecnico e dei Commissari per poi inserirla in forma anonima secondo le indicazioni operative fornite.

La Commissione chiude i lavori della seduta alle ore 12:10 previo accertamento che tutti i candidati presenti in aula abbiano riconsegnato l'elaborato di ciascuno sia stato "salvato" sui supporti informatici (chiavetta usb) in forma anonima.

Gli elaborati saranno accessibili, per la valutazione, esclusivamente ai componenti della Commissione.

La commissione concorda di riunirsi per la correzione degli elaborati in data odierna alle ore 12:20 senza necessità di ulteriore convocazione.

Letto, approvato e sottoscritto seduta stante

Verona, 19/03/2024

Presidente e segretario verbalizzante: prof. Filiali Nicola _____

Componente: Prof. Cremonesi Matteo _____

Componente: Prof.ssa Fumagalli Cristina _____