AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. E. N. 0009743 DEL 10/12/2024 - VII.1

ACCADEMIA DI BELLE ARTI VERONA

VERBALE N.5

Costituzione Graduatoria di un concorso pubblico, per titoli ed esami, per la 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 ABTEC 42 – Sistemi interattivi. (Decreto Ministeriale 29 marzo 2023, n. 180)

L'anno 2024 il giorno 10 del mese di dicembre alle ore 09,30 presso i locali della sete di via Filippini n 8 dell'Accademia di Belle Arti di Verona, si è riunita in occasione della prima prova del concorso definita nel verbale n 4 del 11/11/2024, la Commissione per la Costituzione della Graduatoria del concorso pubblico, per titoli ed esami, per la 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 – per l'Accademia di Belle Arti di Verona, giusto Bando prot.n. 5389 del 24/07/2024.

La Commissione della selezione in oggetto è stata costituita con D.D. n. 6354 del 06/09/2024 nel rispetto di quanto indicato dall'art. 7 del Bando e del DM 180/2023 e risulta così composta:

- Prof. **Filiali Nicola** nella qualità di Presidente;
- Prof. **Pesce Riccardo** nella qualità di Componente;
- Prof.ssa **Fumagalli Cristina** nella qualità di Componente e segretario verbalizzante;

Il Presidente comunica che nel corpo del bando di concorso è stato individuato quale Responsabile del Procedimento il Prof. Francesco Ronzon- Direttore dell'Istituzione.

Il Presidente propone il seguente ordine dei lavori:

1) **Definizione della prova pratica**

Alle ore 930 hanno inizio i lavori ed il Presidente comunica che la Commissione deve procedere con la definizione delle tre tracce per la prima del concorso (da estrarre anonimamente a cura di un candidato il giorno della prova) in osservanza del punto 5 del verbale n.1 del 13/09/2024 (prot n.6691 del 17/09/2024).

Vengono individuate sulla base delle esigenze della cattedra da coprire 3 tipologie di prova da inserire ognuna in una busta anonima in modo da poter essere sorteggiata a cura di un candidato.
Le tre tracce vengono definite in modo tale da essere equilibrate in difficoltà e tempi di realizzazione.

AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. E. N. 0009743 DEL 10/12/2024 - VII.1

La prova verterà **sulla produzione di semplice videogioco** da realizzare con software commerciali (**Unity** o **Unreal Engine** a scelta del candidato) a partire da asset forniti dalla commissione (Oggetti ed animazioni in formato FBX).

Ai candidati verrà consegnato un foglio riepilogativo delle istruzioni per la corretta consegna in forma anonima della prova contestualmente l'inizio della stessa.
Le tracce saranno descritte ognuna su un foglio stampato ove sarà indicato, in maniera chiara e univoca, il lavoro da realizzare, gli strumenti e i materiali messi a disposizione, le modalità di consegna.
Ogni traccia sarà inserita in una busta anonima che verrà sorteggiata da uno dei candidati.

I candidati avranno a disposizione massimo 2 ore (fermi restando gli eventuali tempi aggiuntivi, di cui all'art. 9, comma 10, del Bando) per la realizzazione dell'elaborato il quale verrà consegnato sotto forma di file eseguibile per Windows su apposita chiavetta USB fornita dalla commissione ad ogni candidato contestualmente all'apertura della busta estratta con il tema delle prove.

La commissione definisce inoltre i **criteri di valutazione** secondo i quali prenderà in esame ciascun lavoro svolto valutando il file eseguibile consegnato dal candidato tramite chiavetta USB, ed assegnerà un punteggio analizzando vari aspetti:

1) **Completamento del progetto**: verrà valutato il completamento o meno del gioco;
2) **Aderenza alle specifiche**: verrà valutato quanto il gioco realizzato rispetti le specifiche fornite all'inizio della prova. Questo può includere il numero di funzionalità implementate, la coerenza con il tema assegnato e l'originalità dell'idea;
3) **Qualità del gameplay**: verrà valutata l'esperienza complessiva di gioco, inclusa la giocabilità, l'equilibrio del gioco, la fluidità dei controlli;
4) **Originalità e creatività**: verrà valutato quanto il gioco sia innovativo e creativo nell'approccio al tema assegnato, cercando di individuare elementi unici o interessanti nel gioco che lo distinguano dagli altri;
5) **Stabilità e prestazioni**: verrà valutata la stabilità del gioco e la sua capacità di funzionare senza problemi. Questo include la gestione degli errori e la reattività del gioco durante l'utilizzo;
6) **Efficienza e organizzazione**: verrà valutata la capacità dei candidati di organizzare il proprio lavoro e di gestire il tempo in modo efficiente;
7) **Presentazione e documentazione**: verrà valutata la chiarezza della presentazione del gioco e qualsiasi documentazione aggiuntiva fornita dai candidati per descrivere il loro processo di sviluppo e le scelte di progettazione.

Ad ogni candidato sarà attribuito un **punteggio da 0 a 35**. La **sufficienza è fissata a 21 punti.**

AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. E. N. 0009743 DEL 10/12/2024 - VII.1

ACCADEMIA DI BELLE ARTI VERONA

La seduta è tolta alle ore 9.45 del 10/12/2024.

Verona, 10/12/2024

La Commissione

Presidente: prof. **Filiali Nicola** FIRMA AUTOGRAFA PRESENTE SUGLI ORIGINALI

Componente: Prof. **Pesce Riccardo** FIRMA AUTOGRAFA PRESENTE SUGLI ORIGINALI

Componente e segretario verbalizzante: Prof.ssa **Fumagalli Cristina** FIRMA AUTOGRAFA PRESENTE SUGLI ORIGINALI