AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. U. N. 0009745 DEL 10/12/2024 - VII.1

ACCADEMIA
DI BELLE ARTI
VERONA

VERBALE N.6

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 nel giorno 10 del mese di dicembre alle ore 9,30 presso l'aula NTA1 della sede decentrata dell'Accademia di Verona in via dei Filippini n. 18, 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 ABTEC42 – SISTEMI INTERATTIVI – Bando prot. n. 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: 1

Prof. Filiali Nicola nella qualità di Presidente;

Prof. Pesce Riccardo nella qualità di Componente;

Prof.ssa Fumagalli Cristina nella qualità di Componente;

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

Presente inoltre Jessica Pompele, Assistente dell'Accademia, che procede all'identificazione dei candidati mediante documento di riconoscimento. Dopo le operazioni di riconoscimento i candidati vengono invitati ad accedere nell'aula dio NTA1 dove si svolgerà la prova.

Alle ore 10.06 conclusa la procedura di identificazione e registrazione dei candidati, sono presenti in aula i signori:

AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. U. N. 0009745 DEL 10/12/2024 - VII.1

ID Domanda	Cognome	Nome	Data di nascita	Comune di nascita
30967	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS
30844	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS
30974	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS
30845	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS
30846	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS
30972	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS
30925	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS
30945	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS

Alle ore 10.10 hanno quindi inizio i lavori e la Commissione, in primo luogo, verifica che in ogni postazione sia presente il materiale utile per l'espletamento della prova:

N. 01 computer (non connesso ad internet)
N. 01 penna nera
N. 01 busta grande
N. 01 busta piccola
N. 01 foglio di identificazione (da compilare esclusivamente a penna)
N. 01 chiavetta USB
N. 01 foglio istruzioni

Dopo aver verificato che tutti i candidati abbiano a disposizione il medesimo materiale, la Commissione richiama l'attenzione dei candidati sulle seguenti regole di comportamento da osservare durante la prova:

- Non è consentito l'uso dello smartphone o altri strumenti informatici
- La prova deve essere anonima (a tal proposito si compili esclusivamente il foglio di identificazione)
- Comporta la nullità della prova l'uso di materiale diverso da quello fornito,
- Il materiale fornito dall'Accademia per la realizzazione dell'elaborato deve essere lasciato, al termine della prova, in ordine sul piano del tavolo della propria postazione;
- non è consentito consultare manuale, testi o dizionari;
- Sono automaticamente esclusi dal concorso i candidati che appongano eventuali segni di riconoscimento nell'elaborato o che contravvengano alle disposizioni fornite dalla commissione;
- Sono automaticamente esclusi dal concorso i candidati che comunicano tra loro,

AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. U. N. 0009745 DEL 10/12/2024 - VII.1

verbalmente o per iscritto o si mettano in comunicazione, con qualunque mezzo, con persone estranee al concorso;
- Dopo l'inizio della prova i candidati non possono uscire dall'aula prima che siano trascorsi almeno 30 minuti
- I candidati possono lasciare l'aula dopo aver consegnato l'elaborato, anche prima dello scadere dei 120 minuti a disposizione

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

Ad ogni candidato viene consegnata copia delle istruzioni dove vengono riportate le informazioni sopra citate (elenco materiale, regole e procedura operativa).

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.

La candidata omissis proponendosi allo scopo, estrae la **lettera V** .

I candidati omissis . e omissis sono testimoni.

Il Presidente della Commissione chiede la collaborazione di tre candidati volontari che procedano all'estrazione della prova.

Il Candidato omissis proponendosi allo scopo, estrae la **traccia n. 3**

I candidati omissis . e omissis sono testimoni.

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:

AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. U. N. 0009745 DEL 10/12/2024 - VII.1

Busta / traccia n. 1 – NON ESTRATTA

Progettazione e realizzazione di un'applicazione interattiva per piattaforma Windows (eseguibile .exe) in stile esplorativo in terza persona, ambientata in un ambiente tridimensionale con camera a scorrimento orizzontale. Obiettivo del giocatore: Completare un percorso raccogliendo un numero minimo di oggetti entro un limite di tempo, evitando ostacoli dinamici.

Requisiti tecnici: Camera che segue il personaggio.; Controllo del personaggio tramite tastiera (movimento laterale, salto). Ostacoli mobili; Timer; Punteggio che dipende dagli oggetti raccolti e dal tempo rimanente.

Busta / traccia n. 2 - NON ESTRATTA

Progettazione e realizzazione di un'applicazione interattiva per piattaforma Windows (eseguibile .exe) in terza persona, con camera a scorrimento orizzontale. Il gioco deve generare casualmente un percorso composto da piattaforme, oggetti e ostacoli statici, che cambia ogni volta che il gioco viene avviato.

Requisiti tecnici: Controllo del personaggio tramite tastiera (movimento laterale, salto); Collisioni con le piattaforme per evitare cadute.. Generazione casuale di un nuovo percorso (es. posizione di piattaforme, oggetti e ostacoli). Obiettivo Raccogliere un numero minimo di oggetti e raggiungere la fine del percorso senza cadere o perdere tutte le vite. Il giocatore dispone di un numero limitato di vite per completare il gioco.

Busta / traccia n. 3 - ESTRATTA

Gioco a percorso casuale con raccolta e ostacoli statici: Progettazione e realizzazione di un'applicazione interattiva per piattaforma Windows (eseguibile .exe) in terza persona, in un ambiente tridimensionale a scorrimento orizzontale, in cui il giocatore deve risolvere puzzle ambientali per proseguire.

Requisiti tecnici: Movimento del personaggio Controllato tramite tastiera (movimento laterale, salto, interazione con oggetti). Inserire semplici puzzle da risolvere per. Obiettivi multipli (Raccogliere un numero minimo di oggetti o chiavi per sbloccare l'uscita). Realizzare almeno due livelli con difficoltà crescente.

AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. U. N. 0009745 DEL 10/12/2024 - VII.1

ACCADEMIA
DI BELLE ARTI
VERONA

Consegnata a ciascun candidato una copia della traccia estratta, il Presidente della Commissione dichiara che alle **ore 10.15 ha ufficialmente inizio la prova**.

Alle ore 11.20 la candidata omissis ravvisa un problema con l'installazione del collegamento tra Unity e Visual Studio (ambiente di sviluppo ad esso collegato) e la conseguente impossibilita di avviare l'"animator" di Unity (necessario per la gestione del movimento dei personaggi).
Stesso problema viene ravvisato da altri candidati.
Alle 11.45 il candidato Prosser evidenzia che risulta mancante l'SDK per l'esportazione dei progetti di Unreal Engine.
I problemi vengono resi noti ai tecnici ABS presenti ma a causa della complessità della configurazione e del tempo richiesto per una soluzione definitiva non è stato possibile ripristinare i sistemi in tempi utili per lo svolgimento della prova.
Dato che i problemi riscontrati non solo impediscono il regolare svolgimento dell'esame, ma potrebbero compromettere anche l'equità tra i candidati, per garantire condizioni paritarie ed una esperienza d'esame priva di interferenze, **si decide di annullare la prova odierna.**

La commissione identifica come nuova data della prova pratica il giorno 21/01/2024 alle **ore 9.30**

La Commissione chiude i lavori della seduta alle ore 12.50.

Letto, approvato e sottoscritto seduta stante
Verona, 10/12/2024

Presidente: **Prof. Filiali Nicola** Firma autografa presente sull'originale

Componente: **Prof. Pesce Riccardo** Firma autografa presente sull'originale

Componente e segretario verbalizzante: **Prof.ssa Fumagalli Cristina** Firma autografa presente sull'originale