AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. U. N. 0000302 DEL 21/01/2025 - VII.1

ACCADEMIA DI BELLE ARTI VERONA

VERBALE N.8

PRIMA PROVA

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 21 del mese di gennaio 2025 alle ore 10,30 , 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 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:

Prof. **Filiali Nicola** nella qualità di Presidente;

Prof. **Pesce Riccardo** nella qualità di Componente;

Prof.ssa **Fumagalli Cristina** nella qualità di Componente;

Intervengono ai lavori, al fine di prestare assistenza tecnica il prof. Luca F.M Orlandi (delegato dal Direttore dell'Accademia di Belle Arti di Verona) e il signor Andrea Belvedere – tecnico informatico di ABS Computers.

AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. U. N. 0000302 DEL 21/01/2025 - VII.1

Alle ore 10.28 conclusa la procedura di identificazione e registrazione dei candidati, sono presenti in aula i signori:

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
30846	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS
30972	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS
30945	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS	OMISSIS

Alle ore 10.30 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;

AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. U. N. 0000302 DEL 21/01/2025 - VII.1

- 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, 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.
Il candidato OMISSIS si propone allo scopo ed estrae la **lettera "W"**.
I candidati OMISSIS e OMISSIS sono testimoni dell'operazione.

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

Il Candidato OMISSIS, propostosi allo scopo, estrae la **traccia n. 1**
I candidati OMISSIS e OMISSIS sono testimoni dell'operazione.

AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. U. N. 0000302 DEL 21/01/2025 - VII.1

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 – ESTRATTA

Gioco di Piattaforme con Generazione Procedurale e Power-Up.

Progettazione e realizzazione di un'applicazione interattiva per piattaforma Windows (eseguibile .exe) in terza persona, dove il gioco genera casualmente un livello composto da piattaforme, ostacoli e power-up. Ogni volta che il giocatore avvia il gioco, la disposizione degli oggetti cambia, aumentando la rigiocabilità.

Requisiti tecnici:

- Controllo del personaggio tramite tastiera (movimento, salto, interazione con oggetti).
- Generazione casuale di almeno 2 livelli (disposizione di piattaforme, oggetti e power-up)
- Ostacoli statici e dinamici, che variano ogni volta che il livello viene generato.
- Obiettivo: raccogliere un numero minimo di oggetti o power-up, evitando di cadere o rimanere senza vite.
- La difficoltà aumenta con la velocità e la complessità dei livelli generati.

Busta / traccia n. 2 - NON ESTRATTA

Gioco di Corsa a Tempo con Ostacoli e Sfide Randomiche

Progettazione e realizzazione di un'applicazione interattiva per piattaforma Windows (eseguibile .exe) in terza persona, dove il giocatore deve affrontare un percorso che cambia ogni volta che viene avviato il gioco. Il percorso include piattaforme mobili, ostacoli a tempo e sfide ambientali casuali, con l'obiettivo di completare il percorso nel minor tempo possibile.

AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. U. N. 0000302 DEL 21/01/2025 - VII.1

Requisiti tecnici:

- Controllo del personaggio tramite tastiera (movimento, salto, caduta).
- Generazione casuale del percorso ad ogni avvio del gioco (disposizione di piattaforme mobili, ostacoli e nemici).
- Timer che limita il tempo per completare il livello.
- Obiettivo: completare il percorso raccogliendo almeno un oggetto chiave o completando una sfida ambientale.
- Punteggio in base al tempo impiegato e agli oggetti raccolti.
- Almeno tre livelli di difficoltà crescente.

Busta / traccia n. 3 – NON ESTRATTA

Gioco di Corsa a Tempo con Ostacoli e Sfide Randomiche

Progettazione e realizzazione di un'applicazione interattiva per piattaforma Windows (eseguibile .exe) in terza persona, dove il giocatore deve affrontare un percorso che cambia ogni volta che viene avviato il gioco. Il percorso include piattaforme mobili, ostacoli a tempo e sfide ambientali casuali, con l'obiettivo di completare il percorso nel minor tempo possibile.

Requisiti tecnici:

- Controllo del personaggio tramite tastiera (movimento, salto, caduta).
- Generazione casuale del percorso ad ogni avvio del gioco (disposizione di piattaforme mobili, ostacoli e nemici).
- Timer che limita il tempo per completare il livello.
- Obiettivo: completare il percorso raccogliendo almeno un oggetto chiave o completando una sfida ambientale.
- Punteggio in base al tempo impiegato e agli oggetti raccolti.
- Almeno tre livelli di difficoltà crescente.

AFAM ACCADEMIA DI BELLE ARTI STATALE DI VERONA - AOO AA8NK7I - PR. U. N. 0000302 DEL 21/01/2025 - VII.1

Consegnata a ciascun candidato una copia della traccia estratta, il Presidente della Commissione dichiara che alle **ore 10.37 ha ufficialmente inizio la prova**.

Decorsi **120 minuti**, alle **ore 12:37** 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 13:40** 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 14:15** senza necessità di ulteriore convocazione.

Letto, approvato e sottoscritto seduta stante

Verona, 21/01/2025

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