



REGIONE
PUGLIA



RIPARTI



UNIVERSITÀ
DI FOGGIA



HR EXCELLENCE IN RESEARCH

ALLEGATO 2

Procedura n. 2

Titolo: Analisi big data sperimentazione serious game

Soggetto proponente	Impresa privata
Università degli Studi di Foggia	Denominazione: Serious Game Factory SGF srl
Dipartimento di Studi Umanistici. Lettere, Beni Culturali, Scienze della Formazione	Sede di svolgimento del progetto: Via Arpi, 176, Stanza 35, Foggia
Durata periodo di ricerca previsto presso il Dipartimento n. 9 mesi	Durata periodo di ricerca previsto presso l'impresa n. 9 mesi
Ambito di ricerca dell'European Research Council (Livello 1):	Social Sciences and Humanities
Ambito di ricerca dell'European Research Council (Livello 2):	Social Sciences and Humanities
Filiera produttiva regionale:	011 - INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE (INCLUSO EDITORIA E INDUSTRIA GRAFICA)
S.S.D.	ING-INF/05; INF/01; M-PED/03; M-PED/04, M-PSI/01, M-PSI/04
Responsabile Scientifico	Prof. Pierpaolo Limone

Requisiti di ammissione

Possono partecipare alla selezione pubblica indetta per il conferimento dell'Assegno i candidati in possesso dei seguenti requisiti:

- Laurea di secondo livello magistrale o specialistica appartenente alla classe:

LM-18 o 23/S Informatica;

LM-21 o 26/S Ingegneria biomedica;

LM-32 o 35/S Ingegneria informatica;

LM-51 o 58/S Psicologia;

LM-85 o 87/S Scienze Pedagogiche;

ovvero laurea equiparata conseguita secondo la normativa previgente al D.M. 509/99 o titolo equipollente conseguito all'estero;

- curriculum scientifico-professionale idoneo allo svolgimento delle attività di ricerca di cui al progetto per il quale si concorre.



UNIVERSITÀ
DI FOGGIA



HR EXCELLENCE IN RESEARCH

ALLEGATO 2

Valutazione titoli e colloquio

La Commissione si riunirà per la valutazione dei titoli in data 13/06/2022 alle ore 9:00.

I candidati sono convocati per sostenere il colloquio in data **13/06/2022 alle ore 11:00**.

Il colloquio si svolgerà in presenza presso il Dipartimento di Studi Umanistici - Aula n. 35 - I piano - Via Arpi 176- Foggia.

Descrizione del progetto di ricerca

Attraverso i serious game, cioè giochi digitali che motivano e mantengono l'attenzione in contesti seri, tutte le organizzazioni, aziende pubbliche e private, amministrazioni ed enti operanti nel settore del benessere, possono aggiornare e migliorare le proprie attività di prevenzione primaria e secondaria, di tutela della sicurezza informatica e di formazione del personale, andando a suscitare nuovamente l'interesse dei lavoratori e delle lavoratrici, sviluppando in maniera adeguate le capacità necessarie per l'accrescimento e l'apprendimento personale dei lavoratori e delle lavoratrici, in un'ottica di life long learning. Allo stesso modo, i serious game sono utili nel processo di insegnamento e apprendimento, sia in fase di progettazione dal lato del docente, che nel processo di apprendimento dal lato dello studente. Il progetto intende affiancare l'impresa SERIOUS GAME FACTORY SGF srl nell'ottica di raccolta dati delle sperimentazioni delle attività progettuali (i serious game), e di analisi dei dati raccolti. La raccolta e l'analisi sono propedeutiche e necessarie, sia per la progettazione, la creazione e lo sviluppo del proposto Game Lab, per vagliare le best practises e gli esempi virtuosi e di successo esistenti al riguardo, sia per il prosieguo del lavoro di Serious Game Factory, in un'ottica di miglioramento continuo delle proprie progettazioni e, di conseguenza, dei serious game come prodotti finali. A tal fine, è indispensabile la presenza di un esperto informatico, specializzato nelle tecniche di Learning Analysis, Data Mining e gestione dei Big Data.