



UNIVERSITÀ  
DI FOGGIA



ALLEGATO 4

#### Procedura n. 4

### **Titolo: Corsi MOOC e Serious Game**

<b>Soggetto proponente</b>	<b>Impresa privata</b>
Denominazione: 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 <b>n. 10 mesi</b>	Durata periodo di ricerca previsto presso l'impresa <b>n. 8 mesi</b>
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.	M-PED/04, M-PED/03, M-PSI/01, M-PSI/04
Responsabile Scientifico	Prof. Luigi Traetta

#### **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-27 o 30/S Ingegneria delle telecomunicazioni;  
 LM-29 o 32/S Ingegneria elettronica;  
 LM-32 o 35/S Ingegneria informatica;  
 LM-51 o 58/S Psicologia;  
 LM-66 o 23/S Sicurezza informatica;  
 LM-85 o 87/S Scienze pedagogiche;  
 LM-15 o 15/S Filologia letteratura e storia dell'antichità

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



REGIONE  
PUGLIA



**RIPARTI**



UNIVERSITÀ  
DI FOGGIA



HR EXCELLENCE IN RESEARCH

ALLEGATO 4

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

### 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 36 - I piano - Via Arpi n. 176 - Foggia.**

#### Descrizione del progetto di ricerca

A partire dal XXI secolo, l'utilizzo sempre più intensivo delle ICT e dei nuovi media digitali ha comportato un cambiamento socioculturale e una riconsiderazione dei sistemi tradizionali di comunicazione. In più, l'emergenza sanitaria da covid-19 ha spinto maggiormente a questo cambio di prospettiva. Tuttavia se comunicare è semplice, catturare l'attenzione è diventato molto difficile e la concezione di tempo e spazio sono cambiate: l'incertezza e la velocità regolano la società di oggi che quindi richiede servizi smart. Organizzazioni, aziende pubbliche e private, amministrazioni ed enti operanti nel settore del benessere necessitano di aggiornarsi, formare, assicurare attività di prevenzione primaria e secondaria, e tutelare la sicurezza informatica suscitando l'interesse dei lavoratori e sviluppando in modo efficace capacità adeguate. Per soddisfare il bisogno occorre aggiornare i metodi tradizionali della prassi formativa. Le richieste possono essere soddisfatte attraverso i corsi MOOC (Massive Open Online Courses), ossia corsi di formazione online aperti a chiunque e accessibili da qualunque parte del mondo attraverso una connessione a Internet. In particolar modo, i corsi MOOC si incentreranno sui Serious Game, cioè giochi digitali che motivano e mantengono l'attenzione in contesti seri. La progettazione di corsi MOOC converge nella creazione di un centro di ricerca, chiamato Game Lab, i cui specialisti appartengono a 5 professionalità avanzate: psicologia sociale, psicologia del lavoro, discipline dello spettacolo, statistica e diritto processuale penale. Inoltre il progetto di ricerca si propone come obiettivo lo sviluppo di modelli in grado di elaborare la grande mole di dati derivanti dalle piattaforme di didattica online, dai questionari rivolti agli studenti e ai docenti, dalle piattaforme MOOC, dai social media e da ogni altra fonte di dati collegate direttamente o indirettamente all'apprendimento degli studenti e alle attività didattiche dei docenti attraverso l'utilizzo delle tecniche di Learning Analysis e Data Mining e gestione dei Big Data.