



REGIONE
PUGLIA



UNIVERSITÀ
DI FOGGIA



HR EXCELLENCE IN RESEARCH

ALLEGATO 29

Procedura n. 29

Titolo: I RISCHI DI CYBERSECURITY NELLA PROGETTAZIONE DEI SERIOUS GAMES

Soggetto proponente	Impresa privata
Università degli Studi di Foggia	Denominazione: SERIOUS GAME FACTORY (SGF)
Dipartimento di Giurisprudenza	Sede di svolgimento del progetto: Via ARPI 176, STANZA 35, Foggia
Durata periodo di ricerca previsto presso il Dipartimento n. 12 mesi	Durata periodo di ricerca previsto presso l'impresa n. 6 mesi
Ambito di ricerca dell'EuropeanResearchCouncil (Livello 1):	Life Sciences
Ambito di ricerca dell'EuropeanResearchCouncil (Livello 2):	Life Sciences
Filiera produttiva regionale:	03 - INFORMATICA
S.S.D.	IUS/16
Responsabile Scientifico	Prof.ssa Curtotti Donatella

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:
LMG/01 o 22/S Giurisprudenza o LM SC-GIUR
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



ALLEGATO 29

Valutazione titoli e colloquio

La Commissione si riunirà per la valutazione dei titoli in data 13/06/2022 alle ore 10.30.

I candidati sono convocati per sostenere il colloquio in data **13/06/2022 alle ore 11.00**

Il colloquio si svolgerà in modalità telematica mediante il seguente link meet.google.com/mzq-edsw-bjv

Descrizione del progetto di ricerca

Il progetto di ricerca si prefigge l'obiettivo di analizzare i rischi legati alla cybersecurity nella formazione online e, in particolare, nella progettazione dei serious games, ovvero giochi digitali con finalità formative e comunicative. Se è vero che l'evoluzione dei serious games si è dimostrata estremamente promettente sotto il profilo didattico (promuovendo l'apprendimento attraverso il ricorso a strategie persuasive), risulta altrettanto indispensabile potenziare gli aspetti tecnici e informatici (rectius: la sicurezza) delle piattaforme digitali di cui si servono le nuove modalità di apprendimento online, con lo scopo di prevenire il rischio di cyber-attacchi. Di qui, l'esigenza di individuare le tecniche di cybersecurity idonee alla protezione dei dati sensibili degli utenti e, più in generale, dei fruitori dei servizi, già al momento della progettazione dei serious games. La ricerca si concretizza in una serie di steps, indispensabili per realizzare l'obiettivo finale:

- 1) ricostruzione dello stato dell'arte e della frastagliata normativa vigente in materia di protezione dei dati personali;
- 2) analisi comparativa dei sistemi giuridici europei;
- 3) avvalendosi della collaborazione con aziende specializzate nel settore, individuazione delle vulnerabilità e dei profili critici determinati dalle acquisizioni di informazioni sensibili;
- 4) predisposizione di un modello di disciplina che consenta di delineare un protocollo operativo informatico-giuridico per la formazione online nel rispetto delle regole vigenti in materia di cybersecurity;
- 5) elaborazione di una precisa regolamentazione nella progettazione dei serious games. Si tratta di un progetto che è destinato ad avere un impatto tecnico-scientifico in ambito forense, promuovendo l'interscambio tra il mondo della ricerca e il mondo produttivo. Attraverso un approccio aperto ed integrato all'innovazione, lo studio può contribuire a migliorare sia la sicurezza dei dati che confluiscono nel network che l'efficienza delle investigazioni in termini di competenza (abilità) e performance (competenza messa in "azione") degli operatori del settore. D'altra parte, l'attualità delle problematiche - che saranno individuate più approfonditamente di seguito (cfr. § A.2) - richiede un la necessità di far avanzare le conoscenze e la ricerca in materia di cybersecurity senza coluzione di continuità con un precedente progetto dal titolo "BullyBuster - A framework for bullying and cyberbullying action detection by computer vision and artificial intelligence methods and algorithms", cui l'Università di Foggia - in collaborazione con altri Atenei del sud Italia - ha preso parte nell'ambito del bando relativo ai Progetti di Rilevante Interesse Nazionale (PRIN 2019). Proprio con riferimento al fenomeno del cyberbullismo, l'obiettivo della precedente ricerca è stato quello di rilevare comportamenti violenti commessi da minori per il tramite della Rete (attraverso la creazione e lo sviluppo di un software basato sull'intelligenza artificiale e su tecniche di computer vision) e di individuare il limite di spendibilità processuale delle informazioni acquisite dagli investigatori.



REGIONE
PUGLIA



RIPARTI!



UNIVERSITÀ
DI FOGGIA



HR EXCELLENCE IN RESEARCH

ALLEGATO 29