



Unione europea  
Fondo sociale europeo



# Margherita Hack

ISTITUTO STATALE ISTRUZIONE SUPERIORE

Codice Meccanografico: SAIS044009 – Codice Fiscale: 95140540659

Via M. Galdi, 26 - 84081 Baronissi (SA) Tel. 089/956078 - Tel./Fax. 089/955487

[sais044009@pec.istruzione.it](mailto:sais044009@pec.istruzione.it) - [sais044009@istruzione.it](mailto:sais044009@istruzione.it)

Sito web: [www.iismargheritahackbaronissi.edu.it](http://www.iismargheritahackbaronissi.edu.it)

Istituto Tecnico Tecnologico indirizzo Informatica e Telecomunicazioni - Liceo Scientifico - Liceo Scienze Applicate

## Phaser Game Jam: HACKathon

### REGOLAMENTO

Dopo il successo della prima edizione, l'IIS "Margherita Hack" organizza la seconda edizione della "Phaser Game Jam": **Hackathon** dedicata alla **creazione di videogame** per gli studenti degli **Istituti Istruzione Secondaria**.

#### Organizzazione

IIS "Margherita Hack" - Liceo Scientifico - Tecnico specializzazione Informatica

Via M. Galdi, n. 26 - 84081 Baronissi (SA)

<https://www.iismargheritahackbaronissi.edu.it/>

<https://www.hackfarm.it/phaser-game-jam-2023/>

Facebook page: <https://www.facebook.com/phasergamejam>

#### Per maggiori informazioni

e-mail: [hackathon@iismargheritahackbaronissi.edu.it](mailto:hackathon@iismargheritahackbaronissi.edu.it)

#### Referente di progetto

Angelo Nutile, [angelo.nutile@iismargheritahackbaronissi.edu.it](mailto:angelo.nutile@iismargheritahackbaronissi.edu.it)



Unione europea  
Fondo sociale europeo



### Oggetto della competizione

**Phaser Game Jam** è una competizione a premi.

I partecipanti sono chiamati a produrre un **videogame** nell'arco di un weekend.

### Destinatari

Studenti degli Istituti tecnici e Licei Scientifici (Scienze applicate).

### Tempi e modalità di partecipazione

L'evento si terrà nei giorni **4 e 5 Marzo** e sarà aperto ad un numero selezionato di alunni.

Ciascuna scuola interessata potrà partecipare con un solo team (o chiedere la partecipazione di un secondo team qualora, dopo la scadenza delle iscrizioni, l'Organizzazione comunichi la presenza di posti liberi).

Ciascun team potrà essere formato da un gruppo di 3 fino a un massimo di 5 studenti.

Per acquisire le competenze necessarie alla finalizzazione del videogame, le scuole partecipanti avranno accesso ad un percorso di formazione on line, della **durata di 18h**, offerto dai docenti dell'IIS "Margherita Hack", che prevede, a scelta, due modalità di fruizione:

1. possibilità di seguire le lezioni in modalità sincrona collegandosi il sabato mattina all'indirizzo che sarà di seguito comunicato insieme al calendario del corso. La formazione on line partirà, comunque, **sabato 3 dicembre 2022**;
2. possibilità di accedere alle lezioni in modalità asincrona su piattaforma eLearning. Ciascuna lezione sarà rilasciata il giorno successivo rispetto alla data indicata da calendario.

In entrambi i casi, comunque, saranno disponibili sul sito dell'evento materiali di approfondimento e sarà disponibile un supporto on line da parte dei nostri tutor.



Unione europea  
Fondo sociale europeo



La partecipazione al percorso di formazione prevede la possibilità di **riconoscere le ore di attività come PCTO** (Percorso per le Competenze Trasversali e l'Orientamento). In tal caso, sarà necessaria la stipula di **specifico convenzione** con l'IIS "Margherita Hack".

#### Al termine del percorso di formazione:

- gli alunni che faranno parte dei team e parteciperanno all'evento finale, matureranno **ulteriori 12h** di PCTO per un totale di **30h (corso di formazione + gara)**;
- gli alunni che non rientreranno nei team e, quindi, non parteciperanno all'evento finale, potranno consegnare un elaborato sviluppato sotto la supervisione di un docente del loro Istituto. La realizzazione dell'elaborato figurerà come attività laboratoriale e darà diritto anche a questi studenti a **ulteriori 12h** di PCTO per un totale di **30h (corso di formazione + elaborato)**.

L'iscrizione alla formazione è da effettuarsi entro **sabato 26 novembre alle ore 13:00**, utilizzando il **modulo di adesione** disponibile all'indirizzo:  
<https://www.hackfarm.it/phaser-game-jam-2023/>.

**La definizione dei team** dovrà effettuarsi entro **sabato 4 febbraio 2023** con modalità che saranno comunicate ai referenti scolastici dall'Organizzazione.

Non saranno accettate iscrizioni effettuate con modalità differenti o fuori tempo massimo stabilito.

#### **Premiazione**

I lavori saranno valutati da una giuria composta da esperti del settore.

La giuria decreterà a proprio insindacabile giudizio la classifica finale dei progetti in gara.

Il tema della gara, come anche la griglia di valutazione, saranno resi noti 15gg. prima dell'evento.

La premiazione dei lavori migliori avverrà al termine della competizione. Ciascun team sarà tenuto a presentare alla



Unione europea  
Fondo sociale europeo



Commissione giudicatrice il proprio progetto. Ciascun team avrà a disposizione un tempo massimo di 10 minuti.

Qualora le circostanze lo richiedano, a fronte di esigenze tecnico-organizzative e a proprio insindacabile giudizio, l'Istituto si riserva la facoltà di cancellare o rimandare l'evento senza che ciò generi alcuna responsabilità in capo allo stesso. Qualsiasi variazione verrà notificata via e-mail ai partecipanti.

### **Obblighi e responsabilità dei partecipanti**

I partecipanti si impegnano ad osservare queste semplici regole di comportamento:

- rispettare gli altri partecipanti;
- non usare espressioni che incitino a violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che invadino la privacy, che incoraggino comportamenti illeciti, contenuti pubblicitari o che abbiano un contenuto politico/ideologico e religioso o siano contrari alla legge vigente e che potrebbero danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dell'Istituto e/o di qualunque altra persona coinvolta nella competizione;
- non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- non violare altri diritti di terzi inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;
- rispettare la normativa vigente in materia di trattamento dei dati 2016/679.

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

**Roberta Masi**