UNIUD Game Jam

Esperienza Formativa e di Orientamento Attraverso lo Sviluppo di Videogiochi

Biagio Tomasetig[1], Alessandro Forgiarini[1], Massimiliano Pascoli[1], Christian Corrò[1], Fabio Buttussi[1]

[1]HCI Lab, Dipartimento di Scienze Matematiche, Informatiche e Fisiche, Università degli Studi di Udine, Udine, Italia

Struttura del Percorso

Fase 1
Corso Introduttivo
(16 ore)

- 4 lezioni da 4 ore con spiegazione frontale e attività pratiche sull'uso di Unity
- Formazione gruppi basata su auto-valutazione delle competenze

Fase 2
Game Jam
(72 ore di cui 20 in presenza)

- In parallelo a "Ludum Dare 57" con tema "Depths"
- 20 ore in presenza con assistenza continua da parte dei docenti e lavoro remoto
- Sottomissione alla competizione internazionale

Valutazione

- Valutazione interna considerando: aderenza al tema, divertimento, grafica, audio, originalità, collaborazione

Introduzione e Motivazione

Problematiche dell'orientamento: La nostra analisi ha evidenziato quattro principali criticità legate all'orientamento universitario: il crescente abbandono degli studi(Eurostat, 2025), il disallineamento tra le aspettative degli studenti e la realtà dei percorsi formativi (Giannakos, 2017a) , la percezione dei corsi informatici come prevalentemente teorici e, infine, la difficoltà nel collegare le competenze tecnologiche acquisite in contesti informali con i contenuti accademici formali (Pappas, 2016; Giannakos, 2017b).
Obiettivi: Risulta necessario unire formazione tecnica e orientamento universitario facendo sperimentare il potenziale pratico e creativo dell'informatica ai nuovi studenti. In questo modo è possibile facilitare l'auto-orientamento verso percorsi formativi appropriati e, al contempo, rafforzare la motivazione verso gli studi informatici.
La soluzione proposta: Proponiamo il formato "Game Jam" come strumento di Project-Based Learning (PBL) per lo sviluppo di videogiochi collaborativo.
Obiettivi di Orientamento: L'iniziativa è stata progettata per facilitare l'esplorazione dei corsi triennali in ambito informatico dell'Università di Udine: Informatica, Internet of Things, Big Data & Machine Learning e Tecnologie Digitali e Comunicazione per le Industrie Creative.
Partecipanti: Hanno partecipato all'evento 33 studenti delle scuole superiori del Friuli Venezia Giulia (classi terze, quarte e quinte) da diversi indirizzi scolastici (ITI, ISIS, ITG, Liceo Scientifico, ITE) e alcuni studenti universitari di corsi affini.

Risultati

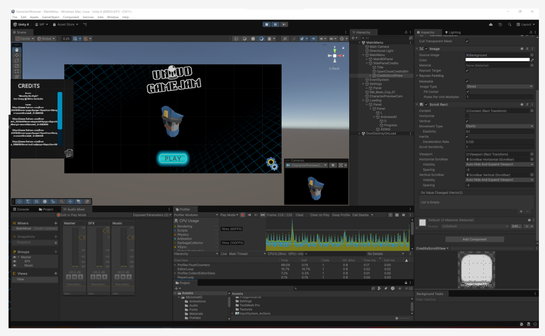
Partecipazione alla UNIUD Game Jam: 28 studenti in totale hanno partecipato all'evento.Sono stati divisi equamente in 7 gruppi di lavoro. Tutti i gruppi hanno completato e sottomesso i loro videogiochi alla competizione "Ludum Dare".
Confronto Internazionale: Questa edizione di "Ludum Dare" ha visto oltre **4000 sviluppatori** da tutto il mondo che hanno sottomesso **1599 videogiochi**. Il vincitore della valutazione interna, "Deep in the Mine", si è classificato al **575° posto** (36° percentile): risultato notevole considerando l'inesperienza dei partecipanti
Varietà Creativa: I 7 videogiochi hanno saputo interpretare il tema "Depths" utilizzando meccaniche e ambientazioni diverse. Durante l'evento, si è notata una collaborazione efficace tra membri dei gruppi di lavoro con competenze complementari.

Le Opinioni degli Studenti

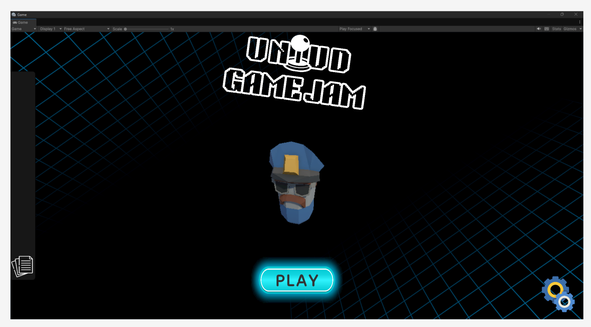


Wordcloud con le parole che descrivono l'esperienza

Corso Introduttivo: Videogioco Realizzato



Progetto Unity



Schermata di gioco

La Game Jam in Immagini



Durante la Game Jam



Momento di collaborazione

Conclusioni e Sviluppi Futuri

Risultati Raggiunti:
- **100% di completamento:** tutti i 7 gruppi hanno sviluppato e sottomesso i videogiochi
- **Competizione internazionale:** confronto con oltre 4000 sviluppatori mondiali
- **Competenze trasversali:** sviluppo di team building e lavoro collaborativo
- **Orientamento efficace:** esplorazione pratica di contenuti universitari informatici

Impatto Educativo:
- Collegamento tra competenze tecnologiche informali e contenuti accademici formali
- Sperimentazione di ruoli professionali diversi nell'ambito informatico
- Familiarizzazione con l'ambiente universitario
- Rafforzamento della motivazione verso gli studi informatici

Sviluppi Futuri:
- Organizzazione in giorni consecutivi per favorire partecipazione extra-regionale
- Estensione dell'iniziativa ad altri dipartimenti
- Sviluppo di metriche di valutazione dell'efficacia orientativa
- Integrazione con altri strumenti di orientamento universitario

Eurostat, 2025, https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Early_leavers_from_education_and_training
Giannakos, M. et al. "Identifying dropout factors in information technology education." *Computers & Education*, vol. 106, pp. 128-140, 2017a.
Pappas, I. et al. "Investigating factors influencing students' intention to dropout computer science studies." *Computers in Human Behavior*, vol. 72, pp. 155-166, 2016.
Giannakos, M. et al. "Understanding student retention in computer science education." *ACM Computing Surveys*, vol. 50, no. 2, pp. 1-36, 2017b.