

PNRR Missione 4 - Componente 1 - Investimento 3.4
Finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU
CUP E68H24000430006

FACOLTÀ DI ECONOMIA
VERBALE CRITERI DI VALUTAZIONE

VERBALE DI SELEZIONE PER BANDO
ICE 5/2026 Prot. 773 del 09/07/26
PER IL CONFERIMENTO DI 2 INCARICO DI COLLABORAZIONE ESTERNA

Il giorno **29/07/26**, si è riunita alle ore **10:50**, in via telematica, al seguente link meet.google.com/cew-iupc-uuq, la Commissione giudicatrice, nominata con Disposizione del Preside del **28/07/26** prot.n. **863**, per la definizione dei criteri di valutazione relativi alla procedura di selezione per il conferimento di n. **2 Incarico di collaborazione esterna** di cui al Bando **ICE 5/2026** in oggetto.

La Commissione risulta composta da:

Membro della commissione	Qualifica
PESIC VALERIO	Prof.ordinario
PAIARDINI PAOLA	Ricercatore TD-B
PANETTA IDA CLAUDIA	Prof.ordinario

La Commissione procede all'individuazione del Presidente nella persona del prof. PESIC VALERIO e del Segretario nella persona della prof.ssa PANETTA IDA CLAUDIA.

La Commissione, prima ancora di prendere visione delle domande e dei titoli, stabilisce i criteri di ripartizione dei punteggi per le voci riportate nel bando, che vengono elencati di seguito:

Il punteggio riservato ai titoli è **100,00** ed è determinato in base al seguente criterio:

Il punteggio riservato ai titoli è fino a 60 punti su 100.

Le competenze o i titoli valutabili tramite CV sono:

- Pregresse esperienze di studio, ricerca e lavoro che dimostrino competenze di programmazione in ambienti virtuali;
- Conoscenza dei linguaggi di programmazione (come C, C++, Python, Matlab);
- Competenza nella progettazione e sviluppo di story boarding e graphic design per ambienti 3D;
- Competenza nell'utilizzo di motori e ambienti di simulazione e sviluppo (come Unity, Unreal Engine, WebXR);
- Competenza nell'implementazione di interazioni basate sul tracciamento oculare (gaze-based interaction), analisi dei dati di sguardo in tempo reale e utilizzo di SDK specifici (come Tobii XR SDK, SRanipal SDK, OpenXR con eye tracking support);
- Competenza nell'uso dei software di modellazione 3D (come ad esempio, Blender, Cinema 4D, 3ds Max o equivalenti);
- Conoscenza delle tecniche di fotogrammetria e scansione 3D su dispositivi mobili, con capacità di ottimizzare i modelli acquisiti per l'utilizzo in ambienti virtuali (es. Unity, Unreal);
- Esperienza/familiarità nell'utilizzo dell'intelligenza artificiale, con particolare riferimento alla progettazione di prompt efficaci (prompt design) e all'integrazione di sistemi AI nei contenuti formativi (es. RAG, chatbot didattici, generatori di attività interattive).

Saranno oggetto di valutazione comparativa, altresì le seguenti ulteriori capacità:

- capacità di interpretazione di obiettivi didattici e trasformazione in esperienze immersive;
- curiosità verso le tecnologie emergenti e capacità di apprendimento rapido;
- autonomia, flessibilità e capacità di aggiornamento continuo;
- attitudine al lavoro collaborativo in contesti digitali e multi-device;
- competenze relazionali e comunicative.

Il punteggio riservato al colloquio è fino a 40 punti su 100.

Il colloquio verterà sui seguenti argomenti:

- verifica delle competenze di programmazione in ambienti virtuali.

Sarà riconosciuto idoneo il candidato che avrà raggiunto un punteggio almeno pari a 60/100 punti.

Il punteggio minimo per essere ammessi alla graduatoria è: 60,00

La seduta è tolta alle ore **11:10** del giorno **29/07/26**

Letto, approvato e sottoscritto,

Roma **29/07/26**

LA COMMISSIONE:

F.to PESIC VALERIO

F.to PAIARDINI PAOLA

F.to PANETTA IDA CLAUDIA

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3, comma 2, del D.Lgs. 39/93