

“Gamification Day”

Camerino 19 giugno 2021

Regolamento premio al miglior progetto

Il presente documento stabilisce il Regolamento del premio al miglior progetto che verrà conferito al gruppo che realizzerà la migliore proposta progettuale nell’ambito del Gamification Day durante il workshop “*Think tank on Scientific Computing and funding opportunities (T2SC)*”, Camerino 18-19 giugno 2021.

Art. 1: definizioni

Il Gamification Day è una gara fra dottorandi, post-doc, assegnisti e giovani ricercatori iscritti al T2SC che a *gruppi di 4 persone* propongono una sintesi di progetto di ricerca su uno dei temi proposti dal Comitato Scientifico del workshop T2SC. Il progetto, redatto in lingua inglese, sarà poi presentato agli altri gruppi e valutato dal Comitato Scientifico del T2SC.

Art. 2: criteri di selezione

Tra i criteri di selezione il Comitato Scientifico del T2SC utilizzerà questa griglia di valutazione

- originalità della proposta (max punti 5)
- coerenza con le indicazioni progettuali (max punti 5)
- fattibilità e sostenibilità sia temporale che finanziaria (max punti 5)
- presentazione (chiarezza nella presentazione degli strumenti, definizione di obiettivi e tempistiche) (max punti 10)
- esposizione dei risultati (max punti 5)

Non sono ammesse valutazioni ad ex-aequo.

Art. 3: valutazione e premiazione

Il risultato della valutazione non è contestabile. La premiazione avverrà al termine della presentazione di tutte le proposte progettuali, ovvero il giorno 19 giugno 2021.

Il premio consiste in uno smartphone e sarà conferito dal Presidente del Comitato Scientifico ad ognuno dei 4 membri del gruppo vincitore.