



Ministero delle Imprese e del Made in Italy

OGGETTO: Call for challenge nazionale su Cyber Security & Cyber Crime gamification “LET’S CYBER GAME”

1. PREMESSA

Il Ministero delle Imprese e del Made in Italy promuove il processo di digitalizzazione e supporta la formazione delle competenze digitali attraverso progetti di finanziamento aventi ad oggetto le cosiddette “tecnologie emergenti” e le reti di nuova generazione (5G e 6G). In questa prospettiva, a partire dal 2017, il Ministero ha avviato una serie **di programmi di finanziamento al fine di accrescere le competenze digitali e le potenzialità d’innovazione del mercato.**

In questo contesto si inserisce “LET’S CYBER GAME”, un concorso rivolto a squadre di ragazze e ragazzi degli ITS Area Tecnologie della informazione e della comunicazione, il cui scopo è lo sviluppo di un progetto che sfrutti il **gaming** come **veicolo di diffusione di conoscenza sulla Sicurezza Informatica.**

Il concorso è promosso dal Ministero delle Imprese e del Made in Italy, con il sostegno di Invitalia – l’Agenzia nazionale per l’attrazione degli investimenti e lo sviluppo d’impresa e Cyber 4.0 – Centro di Competenza Nazionale ad alta specializzazione sulla cybersecurity, e con la collaborazione dell’Associazione Rete ITS – Istituti Tecnici Superiori Italia – Area tecnologica ICT.

Il tema scelto per il concorso rappresenta uno dei settori prioritari dell’attuale contesto di riferimento della ricerca e implementazione delle potenzialità attivabili grazie alle tecnologie emergenti, ed è al contempo uno degli ambiti disciplinari su cui le Fondazioni dell’ITS Academy stanno potenziando, insieme e su impulso delle imprese partner, le attività di sperimentazione. Coinvolgerà, inoltre, il tema del crimine informatico (Cyber crime).

Cyber 4.0 fornirà supporto tecnico operativo nella elaborazione dei contenuti di base sui quali i Team concorrenti dovranno cimentarsi, organizzando sessioni di chiarimento e approfondimento e fornendo un tutoraggio continuativo della iniziativa.

2. FINALITÀ

Il concorso – promosso dal Ministero delle Imprese e del Made in Italy – prevede l’ideazione, lo sviluppo e le fasi di *testing* e *prototyping* di un videogioco sulla cybersecurity o cybercrime e persegue diverse finalità tra cui:

- promuovere la **cultura dell’innovazione tecnico-scientifica e dell’auto-imprenditorialità giovanile;**
- rilanciare, con l’apporto dei giovani studenti degli ITS specializzati in ambito ICT, lo **sviluppo di idee innovative emergenti**, in linea alle attuali dinamiche correlate ai temi generali **dell’Industria 4.0, dell’inclusione sociale, della transizione digitale sicura;**
- integrare alcune esperienze teoriche legate allo sviluppo di un videogame sul tema della sicurezza informatica in un **referimento metodologico più ampio che ne permetta la piena valorizzazione educativa**, in linea con lo spirito di “*learning by doing*” promosso dagli ITS;



Ministero delle Imprese e del Made in Italy

- favorire la nascita di un “**living lab diffuso**” su scala nazionale, all’interno del quale si articolerà il progetto di ricerca applicativa, amplificato dai meccanismi di confronto generativo ed engagement, tipico delle Challenge, gare in cui i meccanismi di “sfida” e competizione - tra realtà diverse ma operanti nello stesso campo - sono stimolanti occasioni di idee innovative e inedite prospettive di visione creativa.

3. DESTINATARI

Il progetto è rivolto agli studenti sia del primo che del secondo anno dei 22 ITS Academy specializzati nelle Tecnologie dell’Informazione e della Comunicazione (ICT), diffusi sul territorio italiano.

4. MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Ciascuno dei 22 ITS Academy che abbiano percorsi formativi nelle Tecnologie dell’informazione e della comunicazione (ICT) che deciderà di partecipare, potrà presentare la candidatura di più Team composti al massimo da 5 studenti ciascuno, coordinati da un docente referente, compilando un *form* online disponibile al link: <https://www.mimit.gov.it/it/incentivi/cyber-game>. Circa le tempistiche si rimanda al punto 11 del presente regolamento.

In fase di compilazione del *form* dovrà essere indicata l’idea progettuale del Team, indicando sin da subito il nominativo del Team Leader - docente referente, che avrà l’onere di agire in nome e per conto dell’intero Team in tutte le fasi del concorso.

Sempre all’interno del *form* verrà richiesto di segnalare l’ITS di appartenenza.

Ogni ITS ha la facoltà di presentare più progetti, coordinati ciascuno da un diverso docente. La partecipazione di un docente come referente di un Team prevede l’esclusione dello stesso come referente di altro Team.

La partecipazione di un candidato come membro di un Team prevede l’esclusione dello stesso come membro partecipante di altro Team.

La partecipazione con un’idea progettuale già presentata in altri contest o che abbia ottenuto un finanziamento in altre competizioni, costituisce un impedimento alla partecipazione al presente concorso.

Qualora si rilevino problemi durante l’iscrizione al concorso, è possibile segnalarli all’indirizzo e-mail: contest-cybersecurity@mise.gov.it.

Una volta ricevuta la conferma d’iscrizione all’indirizzo e-mail segnalato in fase di iscrizione, è possibile implementare il proprio progetto.

Entro una settimana dalla scadenza della presentazione delle iscrizioni, Cyber 4.0 organizzerà una **sessione di approfondimento dedicata e gratuita sullo scenario di Cybersecurity e Cybercrime in Italia e nel mondo**, erogata in remoto, volta a indirizzare possibili scenari di lavoro per i Team. In tale sessione verranno anche comunicate le indicazioni tecniche per la successiva trasmissione della documentazione prodotta, propedeutica alla prosecuzione del percorso di selezione.



Ministero delle Imprese e del Made in Italy

Nella fase di sviluppo che seguirà, ciascun Team concorderà con Cyber 4.0 un cronoprogramma di aggiornamenti progressivi e confronti periodici sull'avanzamento del lavoro.

5. PROCESSO DI SELEZIONE

Il processo di selezione dei progetti si svilupperà in due fasi. Una prima fase di preselezione che si concluderà nel mese di gennaio 2024 (descritta al punto 6) ed una successiva fase finale che vedrà la scelta dei progetti vincitori nel mese di giugno 2024 (descritta al punto 7).

6. FASE DI PRESELEZIONE

Al termine del periodo di sviluppo, dovrà essere inviato, sulla base delle istruzioni operative che saranno date durante la sessione formativa, un breve filmato (in formato wma o mp4) di non più di due minuti che illustri una **demo** del videogioco creato e che metta in luce gli elementi innovativi e la spendibilità ai fini didattici, accompagnato da un **documento descrittivo** in formato PDF, che illustri da un punto di vista funzionale l'applicazione progettata con eventuali commenti esplicativi.

La documentazione, per essere accettata, dovrà essere inviata entro e non oltre il giorno **26 gennaio 2024** secondo le modalità che saranno rese note durante la sessione formativa. Non saranno ammesse deroghe alla data fissata.

I progetti che supereranno la fase di preselezione e accederanno alla fase finale dovranno – entro le tempistiche indicate al punto n.11 – inviare l'intero videogioco nel formato e con le modalità che verranno indicate in occasione della comunicazione di accesso alla suddetta fase.

7. FASE FINALE

I Team che avranno presentato i 10 progetti preselezionati saranno informati via e-mail in merito al passaggio alla fase finale. Entro sette giorni dalla comunicazione del superamento della prima fase dovrà essere comunicata l'intenzione di partecipare alla fase finale. Un'eventuale indicazione negativa prevede l'automatica rinuncia al premio.

Ai docenti, agli studenti e agli ITS che parteciperanno alla fase finale, sarà rilasciato un attestato di Finalisti del contest LET'S CYBER GAME 2023. Su richiesta e previo invio dei nominativi, sarà rilasciato lo stesso attestato di Finalisti anche a tutti gli studenti che hanno partecipato al progetto.

8. CRITERI DI VALUTAZIONE

I termini di valutazione della premiazione puntano a valorizzare i Team più meritevoli e di conseguenza gli ITS che propongono tali studenti. Per ottenere questo scopo la commissione tecnica integrata realizzerà una graduatoria dei progetti presentati e analizzati per la scelta dei dieci Team finalisti.



Ministero delle Imprese e del Made in Italy

Le candidature presentate nei termini e secondo le modalità previste dal presente bando ai fini della selezione saranno valutate dalla Giuria, che provvederà ad assegnare un punteggio a ciascuno dei parametri qui sottoindicati.

- **Spendibilità** dell'esercizio a fini didattici (chiarezza della descrizione, contenuti e obiettivi);
- **Grado di complessità** di programmazione;
- **Originalità** dell'applicazione.

Ogni parametro peserà per un terzo della valutazione.

9. PREMIAZIONE

La cerimonia di premiazione avverrà durante un **evento conclusivo della challenge nazionale** che **sarà organizzato nel mese di giugno nella città di Roma**. All'appuntamento saranno invitati i 10 Team che hanno superato la fase preselettiva, i quali presenteranno i rispettivi progetti illustrandone le modalità di realizzazione e le funzionalità e dando dimostrazione dal vivo della giocabilità del video game.

Al termine delle sessioni di presentazione dei progetti finalisti, **il comitato annuncerà la classifica dei primi tre migliori progetti in gara e procederà alla proclamazione ed alla consegna dei premi.**

- **Primo team classificato:** buono acquisto in materiali tech/visita studio del valore complessivo di € 15.000,00;
- **Secondo team classificato:** buono acquisto in materiali tech/visita studio, del valore complessivo di € 10.000,00;
- **Terzo team classificato:** buono acquisto in materiali tech/borsa di studio, del valore complessivo di € 5.000,00.

Le spese di viaggio per raggiungere la sede dell'evento saranno a carico dei singoli Istituti partecipanti.

Al termine del Contest i progetti finalisti e le classifiche verranno pubblicati sul sito del Ministero delle imprese e del Made in Italy. I tre migliori progetti saranno installati e resi disponibili in fruizione per scopi didattici nel T4 Lab di Cyber 4.0.

10. COMMISSIONE GIUDICATRICE

I riconoscimenti saranno assegnati da una Commissione tecnica integrata, composta da esperti di Cyber 4.0 e tecnici del Ministero delle Imprese e del Made in Italy. La Commissione ha il compito di esaminare le proposte inviate dagli Istituti, analizzandone i contenuti, valutando la presentazione, la creatività, l'unicità e la correttezza del progetto. Il giudizio della Commissione è libero, indipendente e inappellabile. Le motivazioni espresse dalla Commissione per la selezione dei migliori progetti e le procedure autonomamente adottate all'interno della stessa sono insindacabili e non pubblicabili.

Mancata assegnazione del Premio



Ministero delle Imprese e del Made in Italy

La Commissione si riserva, a suo insindacabile giudizio, il diritto di non assegnare tutti o parte dei riconoscimenti, se ritiene che gli elaborati presentati non abbiano raggiunto il livello minimo qualitativo (idoneo).

11. TEMPISTICHE

In seguito alla pubblicazione del presente regolamento di concorso, la quale ha valore di pubblicità, i Team interessati a partecipare dovranno compilare e sottoporre il form online disponibile al link <https://www.mimit.gov.it/it/incentivi/cyber-game>.

La registrazione alla competizione dovrà essere eseguita dal docente referente di ciascun Team, e la mancata iscrizione, così come la registrazione incompleta e/o effettuata entro e non oltre le ore 23.59 del 30° giorno dalla data di pubblicazione del bando sul sito del MIMIT. La comunicazione di informazioni e dati falsi, determineranno l'esclusione automatica dal Contest.

Tutte le comunicazioni ufficiali relative al concorso LET'S CYBER GAME 2023 verranno inoltrate, via e-mail, al docente referente di ciascun Team regolarmente iscritto entro tale data.

La prima fase del concorso si conclude con l'invio dell'elaborato di presentazione e della **demo** pratica del gioco, la quale deve essere inviata secondo le indicazioni tecniche ricevute durante la sessione formativa entro e non oltre ore 23.59 del giorno **26 gennaio 2024**, secondo le indicazioni riportate al punto n.4 del presente regolamento.

La commissione giudicatrice ha 30 (trenta) giorni di tempo per valutare gli elaborati ricevuti e decretare i progetti ammessi alla fase finale.

La scadenza del termine ultimo per l'invio dei progetti ammessi alla fase finale è il giorno **5 aprile 2024** entro e non oltre le ore 23.59.

Al termine dell'evento finale verranno decretati i tre Team vincitori tra i 10 Team finalisti.

12. PROPRIETÀ INTELLETTUALE DEGLI ELABORATI

I progetti selezionati come vincitori garantiranno il diritto di sfruttamento senza vincoli di quanto realizzato al Ministero delle imprese e del Made in Italy e al Centro di competenza ad alta specializzazione Cyber 4.0, affinché venga utilizzato dall'ente per attività dimostrative e/o di formazione e awareness, sempre citando l'ITS che ha realizzato la specifica soluzione.

13. TRATTAMENTO DATI PERSONALI

In attuazione del Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016 recante la disciplina europea per la protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati (General Data Protection Regulation - GDPR) e del decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196 s.m.i. (Codice privacy), i dati personali trasmessi nell'ambito del contesto in oggetto sono trattati secondo quanto definito nell'Informativa sul trattamento dei dati personali ex artt. 13 e 14 del Regolamento (UE) 2016/679 di cui all'allegato n. 1.



Ministero delle Imprese e del Made in Italy

Allegato n. 1: Informativa sul trattamento dei dati personali ex artt. 13 e 14 del Regolamento (UE) 2016/679