

**ESTRATTO DEL VERBALE DELLA PROCEDURA DI VALUTAZIONE COMPARATIVA PER L'ATTRIBUZIONE DI N. 1 BORSA DI RICERCA POST-LAUREAM (RESEARCH PROJECT GRANT) IN "BOARD GAME ACCESSIBILITY FOR BLIND OR VISUALLY IMPAIRED PEOPLE" PER LE ESIGENZE DELL'UNITÀ DI RICERCA AXES, EMANATA CON DR n. 5242(149).VII.1.03.04.23**

Il giorno 20/04/2023 alle ore 10:30 si riunisce in via telematica la Commissione di Selezione nominata con Decreto del Rettore n. 5918(164).VII.1.19.04.23 per l'espletamento della procedura sopra specificata, così costituita:

- Prof. Giorgio Stefano Gnecco, Associate Professor, Scuola IMT Alti Studi Lucca;
- Prof.ssa Irene Crimaldi, Associate Professor, Scuola IMT Alti Studi Lucca;
- Dott. Francesco Biancalani, Assistant Professor (RTD-A), Scuola IMT Alti Studi Lucca.

[OMISSIS]

La Commissione di Selezione passa quindi a ricordare i tratti salienti del profilo bandito:

**Titolo:** *Board game accessibility for blind or visually impaired people*

**Categoria:** Research Project Grant Holder

**Profilo:** La Scuola IMT invita a candidarsi per una posizione da collaboratore di ricerca (borsista) relativa alla progettazione di giochi accessibili. Si cerca un/una collaboratore/trice di ricerca motivato/a ed entusiasta che si unisca all'attività di ricerca della Scuola IMT nell'ambito del progetto Game in Lab 2022 "Increasing Accessibility of Online Board Games to Blind and Visually Impaired People via Machine Learning". L'obiettivo del progetto è la progettazione di soluzioni accessibili per giocare a giochi da tavolo, basati sulla traduzione di input visivi in un linguaggio sonoro.

Il/la candidato/a deve possedere un'attitudine alla ricerca interdisciplinare che integri conoscenze relative alle neuroscienze cognitive (con particolare attenzione alle persone non vedenti o ipovedenti), competenze sul processamento linguistico e competenze di programmazione informatica di livello base. Sarà valutata positivamente una precedente esperienza nello studio della letteratura relativa alla progettazione accessibile di giochi per persone non vedenti e/o ipovedenti.

**Attività:** Il/la collaboratore/trice di ricerca (borsista) sarà coinvolto/a nella progettazione di protocolli, nella raccolta e analisi dei dati, e nella stesura e diffusione di rapporti progettuali. Più in dettaglio, il/la candidato/a prescelto/a sarà responsabile della co-progettazione (in collaborazione con il principal investigator e gli altri membri del progetto) di un'interfaccia di gioco accessibile per uno specifico gioco da tavolo (Quantik), basata sull'applicazione di metodi di apprendimento automatico e di sonificazione; della raccolta/analisi dei dati relativi all'impiego di tale interfaccia.

**Progetto di ricerca:** Game in Lab 2022 "Increasing Accessibility of Online Board Games to Blind and Visually Impaired People via Machine Learning", codice P0277 - CUP: D67G23000020007

**Unità di Ricerca:** AXES

**Responsabile scientifico:** Prof. Giorgio Stefano Gnecco

**Durata:** 8 mesi

**Importo lordo complessivo:** € 10.828,00

**Requisiti richiesti per la partecipazione:**

**- Requisiti obbligatori**

- laurea vecchio ordinamento/ laurea specialistica/ laurea magistrale nuovo ordinamento in Linguistica, Neuroscienze, Psicologia o campi affini o titolo equipollente conseguito all'estero;
- buona conoscenza della lingua inglese sia scritta che parlata.

**- Requisiti specifici**

- background professionale per lavorare in un team altamente collaborativo e multidisciplinare; preferibile ma non necessaria è una specializzazione in neuroscienze cognitive, con particolare attenzione alle persone non vedenti o ipovedenti e all'elaborazione del linguaggio.

I requisiti obbligatori per ottenere l'ammissione devono essere posseduti entro la data di scadenza del termine utile per la presentazione delle domande, pena esclusione.

Considerato il profilo sopra riportato, la Commissione di Selezione precisa che la selezione si svolgerà soltanto sulla base dei titoli, tenendo conto dell'attinenza dei profili dei candidati rispetto alle specifiche del profilo, delle attività e dei requisiti indicati nel bando.

La valutazione si sostanzierà in un giudizio complessivo dei singoli candidati, corredato da un commento di motivazione che illustri i punti di forza o le criticità emersi dal materiale presentato dai candidati, che verrà sintetizzata in un punteggio finale. La Commissione ha a disposizione 10 punti per la valutazione dei titoli e stabilisce che risultano ammessi in graduatoria i candidati che abbiano superato tale valutazione con un punteggio totale minimo di 6 punti su 10.

Formulato un giudizio complessivo su ciascun/a candidato/a, la Commissione di Selezione redigerà la graduatoria finale.

[OMISSIS]

Alle ore 11:30 la seduta è tolta.

[OMISSIS]