

ALLEGATO F

Elementi e parametri di valutazione

Il punteggio massimo è pari a punti 60.

Saranno ammessi coloro che raggiungeranno un punteggio minimo di 30 punti.

A) Titoli di studio oltre a quello previsto per l'iscrizione al corso, esperienze lavorative, partecipazione a stages e a corsi di specializzazione o perfezionamento attinenti al workshop per un massimo di 10 punti

	Punti
1 - Altro diploma scuola media superiore	0,5
2 - Diploma di laurea di I livello	2,0
3 - Diploma di laurea di II livello o laurea vecchio ordinamento	3,0
4 - Master di 1° livello	1,0
5 - Master di 2° livello e di alta professionalizzazione	1,5
6 - Dottorato di ricerca	3,0

Per corsi attinenti il videogame la cui durata e frequenza è pari a	Punti
1 g	0,50
da 1 g. a 2 gg.	1,0
da 3 gg. a 10 gg.	2,0
da 10 gg. a 30 gg.	2,5
Trimestre	3,0
Semestre	3,5
Annuale	4,0
Biennale	5,0
Triennale	7,0

Per esperienze lavorative presso soggetti operanti nel settore videogame	Punti
Fino ad 1 mese	1,0
Da 1 mese a 3 mesi	2,0
Da 3 mesi a 6 mesi	3,0
Oltre i 6 mesi	4,0

Per tirocini presso soggetti operanti nel settore videogame	Punti
Per ogni mese fino ad un massimo di 40 mesi	0,25

B) Portfolio Artistico di 20 punti

C) Game Proposal per un massimo di 30 punti