

DIPARTIMENTO DI INFORMATICA ANNO 2014

CONVENZIONI / ACCORDI QUADRO

TIPO DI ATTIVITA'	CONTRAENTE	RESPONSABILE	INIZIO	FINE
Convenzione per collaborazione scientifica	DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA DELL'INFORMAZIONE (LAB. DISIT) - UNIVERSITA' DI FIRENZE	MESITI MARCO	10/02/2014	09/02/2016
Convenzione Quadro per attività di collaborazione scientifica	KANGOUROU ITALIA	DIPARTIMENTO DI INFORMATICA E DIPARTIMENTO DI MATEMATICA	18/02/2014	17/02/2017
Convenzione Quadro per attività di collaborazione scientifica	QIAO LAB NEXT BUSINESS (SHANGAI)	PIZZI RITA	22/07/2014	21/07/2019
Convenzione per collaborazione scientifica	SOCIETA' SHAMAN S.R.L.	ROSSI GIAN PAOLO	18/09/2014	17/09/2016
Convenzione per collaborazione scientifica	FONDAZIONE EDMUND MACH CENTRO RICERCA E INNOVAZIONE	DAMIANI MARIA LUISA	19/12/2014	18/12/2017

PRESTAZIONI CONTO TERZI (ricerca commissionata, servizi, consulenze, formazione,)

TIPO DI ATTIVITA'	RESPONSABILE	COMMITTENTE	INIZIO	FINE
Consulenza	HAUS GOFFREDO	PEARSON ITALIA SPA	05/03/2014	04/03/2015
Ricerca Commissionata	APOLLONI BRUNO	RUN TIME SOLUTIONS S.R.L.	19/03/2014	19/06/2014
Formazione	CIRIANI VALENTINA, STELVIO CIMATO	CR. FORMA Azienda speciale servizi di formazione Provincia di Cremona	31/03/2014	12/04/2014
Ricerca Commissionata	PIURI VINCENZO	EDISON SPA	13/05/2014	12/05/2015
Consulenza	BETTINI CLAUDIO	INMM S.r.l. Unipersonale	03/06/2014	15/12/2014
Consulenza	RIZZI ALESSANDRO	INMM S.r.l. Unipersonale	03/06/2014	15/12/2014
Consulenza	LANZI ANDREA	EUROPEAN COMMISSION DG JOINT RESEARCH CENTER - INSTITUTE FOR THE PROTECTION AND THE SECURITY OF THE CITIZEN (ISPRA) - MARITIME AFFAIRS UNIT	04/07/2014	03/12/2014

PRINCIPALI EROGATORI (contributi di liberalità a favore della ricerca)

ANNO	EROGATORE	RESPONSABILE
2014	XEROX FOUNDATION	CESA-BIANCHI NICOLÒ
2014	GOOGLE AWARD	BOLDI PAOLO E VIGNA SEBASTIANO
2014	BTICINO	BETTINI CLAUDIO
2014	FANDANGO CLUB SPA	HAUS GOFFREDO E RIPAMONTI ANNA LAURA

PUBBLICAZIONI DIVULGATIVE FIRMATE DALLO STAFF DOCENTE

A. Lissoni, V. Lonati, D. Malchiodi, M. Monga, A. Morpurgo, L. Repetto e M. Torelli,
VI Kangourou dell'Informatica 2013--2014, Edizioni Kangourou Italia (ISBN 9788889249376), 2014

C. Bellettini, V. Lonati, D. Malchiodi, M. Monga, A. Morpurgo e M. Torelli,
Teaching Informatics for Fun and Profit, in A. Raschi, A. Di Fabio e L. Sebastiani (Eds.), Proceedings of the International Workshop on Science Education and Guidance in Schools: The Way Forward, Edizioni ETS (ISBN978-88-903469-2-7), 125–128, 2014

D. Maggiorini e L. A. Ripamonti,
Video Game Design, in Berolo, M (Ed.), Game design. Gioco e giocare tra teoria e progetto, Pearson, cap. 21, 315-337, 2014.

PARTECIPAZIONI DELLO STAFF DOCENTE A TRASMISSIONI RADIOTELEVISIVE

Evento New Game Designer 2014: nove interviste a trasmissioni radiofoniche e televisive (Radio Capital, Radio 1, La7, Radio Popolare, Radio 24, Radio Città del Capo, RAI 3) e varie interviste su riviste e giornali (Il corriere della sera, Il giornale, Il giorno, Airone, Sistema Università, Italia oggi, Tuttomilano, Libero, Zero, più interventi su oltre 50 blog; rassegna stampa completa a <https://pong.di.unimi.it/press>).

ORGANIZZAZIONE DI EVENTI PUBBLICI (ES. NOTTE DEI RICERCATORI, OPEN DAY)

* Partecipazione ad open day

19/2/2014: open day della Facoltà di Scienze e Tecnologie

06/03/2014: evento “Make in Italy”: ciclo di presentazioni sul cambiamento in atto nelle modalità produttive (dalla Olivetti ai FabLab)

19/3/2014: open day della sede di Crema (circa 150 partecipanti)

17/5/2014: open day dell'Università degli Studi di Milano

19/6/2014: presentazione dell'offerta didattica magistrale

06-07/03/2014: giornate “Università e lavoro”

29/9/2014: accoglienza delle matricole

* Partecipazione alla Notte europea dei ricercatori 2014 con uno stand che illustrava attività di ricerca del dipartimento.

* Evento "New Game Designer" 2014 (<http://www.unimi.it/comunicati/77795.htm>), organizzato il 1 luglio 2014 presso la sede di via Festa del Perdono: 2000 visitatori (il secondo evento più citato dalla stampa tra quelli organizzati dall'Ateneo).

* Evento “Global Game Jam” (<http://globalgamejam.org>): il laboratorio PONG è stato partner ufficiale dell'edizione di Torino e di Milano

* Evento “Milan Games week” (22-26 ottobre 2014): il laboratorio PONG è stato presente con uno stand e organizzato due eventi (<http://www.unimi.it/news/3457.htm>)

GIORNATE ORGANIZZATE DI FORMAZIONE ALLA COMUNICAZIONE (RIVOLTA A PTA O DOCENTI)

- * Aggiornamento dei docenti delle scuole superiori: Aggiornamento durante le finali delle gare informatiche del Kangourou (20 partecipanti)
- * Organizzazione di incontri di aggiornamento sull'insegnamento dell'informatica per docenti delle scuole primarie e secondarie in collaborazione con il Museo della Scienza e della Tecnologia "Leonardo da Vinci" e con l'Istituto omnicomprensivo BOLZANO IV OLTRISARCO di Bolzano (100 partecipanti)
- * Organizzazione dei Percorsi Abilitanti Speciali (PAS) e dei Tirocini Formativi Attivi (TFA, secondo ciclo) per la classe di insegnamento A042 – Informatica (35 partecipanti)

SITI WEB INTERATTIVI E/O DIVULGATIVI, BLOG

- * Canale youtube del corso di "Online game design" (<https://www.youtube.com/user/ogdunimi>): 62 subscribers
- * Canale youtube del laboratorio PONG (<https://www.youtube.com/user/ponginnovationlab>): 59 subscribers
- * Pagina Facebook dell'evento "New Game Designer" (<https://www.facebook.com/NewGameDesigner>): 724 Like
- * Pagina Facebook del laboratorio PONG: (<https://www.facebook.com/PONG.lab>): 349 Like
- * Gruppo Facebook del laboratorio PONG: 437 iscritti
- * Sito Web della trasmissione divulgativa di informatica "Digito ergo sum" (<http://digitoergosum.unimi.it>): 2401 visualizzazioni (897 utenti, 79,6% di nuove sessioni)
- * Sito Web del laboratorio di didattica e divulgazione dell'informatica (<http://aladdin.di.unimi.it>): 3996 visualizzazioni (1344 utenti, 68,2% di nuove sessioni)

INIZIATIVE DI ORIENTAMENTO E INTERAZIONE CON LE SCUOLE SUPERIORI

- * Incontri presso le scuole superiori di Milano e Crema: circa 400 studenti
- * Stage di orientamento per gli studenti delle scuole superiori, articolati su più giornate: 270 partecipanti
- * Incontri di orientamento all'interno dell'evento "New Game Designer": 50 partecipanti

INIZIATIVE DIVULGATIVE RIVOLTE A BAMBINI E GIOVANI

- * Organizzazione di nove incontri di divulgazione tecnologica (<http://tgif.di.unimi.it>) presso il Dipartimento di Informatica
- * Olimpiadi dell'informatica: allenamento per le selezioni alle gare scolastiche, territoriali e nazionali (200 partecipanti)
- * Gare informatiche del Kangourou (<http://kangourou.di.unimi.it>): 2228 alunni delle scuole secondarie di primo e secondo grado divisi in 557 squadre

* Interventi a Linux day presso la Società Italiana Arti e Mestieri: 100 partecipanti

* Laboratori interattivi di informatica per studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado (<http://aladdin.di.unimi.it/laboratori.html>) presso il Centro matematica: 700 studenti partecipanti

* Ora del codice: attività presso una scuola primaria (3 classi, circa 70 partecipanti)