

Informatica

Studenti catanesi vincono la Imagine Cup di Microsoft per il design di videogiochi

*Il team NextSoft primo classificato con il videogame
Bacteriovirus*

24 maggio 2010

Gli studenti catanesi Claudio e Stefano Musumeci, Dario Paraspola e Federico Fausto Santoro hanno vinto il primo premio nella sezione "Game design" della fase finale nazionale dell'ottava edizione di Imagine Cup, competizione per studenti e appassionati di Computer Science che si è tenuta a Napoli la scorsa settimana, superando i "team" di altre università italiane con "Bacteriovirus", un video-gioco di real time strategy ambientato all'interno del corpo umano.

Lo scopo del video-game di strategia (che combina la natura ludica a quella didattica) è quello di coordinare l'attività dell'organismo per produrre globuli rossi, piastrine e globuli bianchi necessari a fare sopravvivere l'organismo e combattere le malattie rappresentate dalla presenza di batteri e virus. Nel corso del gioco, alcuni pannelli didattici spiegano al giocatore come funziona il corpo umano, le sue cellule e quali sono le loro funzioni in un dato organo.

La squadra catanese "NextSoft", coordinata da Andrea Giunta, attuale Microsoft Student Partner per il corso di laurea in Informatica, si è formata nel dicembre scorso su iniziativa del diciassettenne Stefano Musumeci, che - nonostante la giovane età - ha già in attivo la partecipazione ad importanti eventi informatici, come la Global Game Jam. Stefano ha proposto una prima bozza del progetto BacterioVirus al fratello Claudio, che con l'aiuto del "tutor" Giunta ha organizzato il team rivelatosi poi vincitore. La squadra è stata poi completata con l'aggiunta dei due grafici Paraspola e Santoro, entrambi studenti del CdL in Informatica, che hanno avuto un ruolo strategico per il successo del gioco, con la realizzazione degli attori del gioco, del logo e dell'interfaccia grafica.



L'idea del progetto è nata a seguito di un seminario sulle interfacce grafiche 3D che Davide Luzzu, Microsoft Student Evangelist, ha tenuto in autunno su invito del prof. Filippo Stanco, docente di "Interazione e Multimedia" nel corso di laurea in Informatica. E ora la squadra catanese aspira a qualificarsi per le finali mondiali, che si terranno a luglio a Varsavia. La Imagine Cup è infatti una competizione che vuole promuovere e premiare i migliori progettisti software nelle diverse categorie Software Design, Game Design, Surface Interaction Design, Embedded Development, Digital Media e IT Challenge, ispirandosi allo slogan "Immagina un mondo in cui la tecnologia permetta di risolvere i problemi più grandi". Ogni competizione prevede un premio per le idee che possono aiutare a raggiungere uno degli 8 obiettivi del millennio dettati dall'Onu.

Il loro mentore Microsoft Andrea Giunta commenta così la vittoria: "I ragazzi hanno lavorato duramente negli ultimi mesi, in particolare per il complesso lavoro di realizzazione del progetto. I nostri avversari erano molto più rodati, ma la forza di volontà ed il talento dei membri del nostro gruppo ci ha portato a grandi risultati, per i quali ringraziamo tutti coloro che ci hanno sostenuto". Per Stefano e Claudio Musumeci "l'Imagine Cup ci ha offerto la possibilità di metterci alla prova e farci confrontare con altre realtà in tutta Italia. Abbiamo faticato molto per arrivare a questo risultato, ma ne è valsa la pena. Sicuramente parteciperemo anche alla prossima edizione facendo tesoro di questa esperienza e consigliamo a tutti gli appassionati di mettersi alla prova".

La vittoria del team catanese giunge in un momento assolutamente roseo per il "game development" siciliano in generale, e catanese in particolare: dopo la Global Game Jam di gennaio, evento di portata internazionale che ha mosso i riflettori dei media sulla realtà siciliana di sviluppo videogames, vi è stato un fiorire di giovani e dinamiche "software house" videoludiche sul territorio. La vittoria dei giovani catanesi all'Imagine Cup è avvenuta in contemporanea con la presentazione del corto animato "Froggy is back" alla sala Lomax di Catania, un cortometraggio digitale prodotto e interamente ideato e progettato dagli studenti di Informatica dell'Ateneo di Catania e da studenti dell'Accademia delle Belle Arti.