

TLC Games - Le Olimpiadi delle Telecomunicazioni

Regolamento della Competizione

Obiettivo della Competizione:

La competizione "TLC Games - Le Olimpiadi delle Telecomunicazioni" mira a promuovere la creatività, l'innovazione e la conoscenza degli studenti nel campo delle telecomunicazioni. Gli studenti dovranno collaborare in squadre con un numero minimo di 3 membri e massimo 6 membri per ciascuna squadra, per creare in una prima fase materiale multimediale che esplori il tema dell'evoluzione dei sistemi di telecomunicazioni, delle loro innumerevoli applicazioni e dell'impatto che hanno sulla attuale società. I ragazzi dovranno evidenziare come vedono l'evoluzione delle telecomunicazioni nel futuro, le applicazioni e i servizi che vorrebbero vedere realizzati. In una seconda fase le squadre si confronteranno in una challenge del tipo "Capture the Flag" rispondendo in 6 ore ad una serie di sfide in remoto. Infine nella terza fase si inviteranno le migliori 4 squadre ad un evento finale di sfida in presenza.

Fase	Attività	Periodo
1	Reclutamento partecipanti, predisposizione materiale per fase 1, invio e prima graduatoria	Da: Settembre 2024 A: 15 Dicembre 2024
2	Vengono tenuti mini corsi e tutorial pratici per le squadre in preparazione alla CTF challenge. I ragazzi si esercitano su alcune sfide fornite come esempio. Il 28 febbraio, in modalità a distanza, avrà luogo la CTF durante la quale le squadre si sfideranno per 6 ore su diverse challenge.	Da: Dicembre 2024 A: 28 Febbraio 2025
3	Le migliori 4 squadre nazionali selezionate cumulando i punteggi delle fasi 1 e 2 si sfideranno in presenza durante un evento in presenza appositamente organizzato.	Aprile 2025

Partecipanti:

La competizione è aperta agli studenti delle scuole superiori di almeno 16 anni compiuti.

È possibile partecipare individualmente e richiedere l'assegnazione ad una squadra a cura degli organizzatori oppure presentarsi già in team.

Ogni squadra deve essere composta da almeno 3 e non più di 6 membri. I partecipanti che si iscrivono individualmente saranno assegnati a squadre formate dagli organizzatori. Ogni squadra sarà coordinata da un docente della scuola proponente e/o da un docente universitario. Una scuola potrà partecipare anche con più squadre.

Oggetto della competizione:

La competizione è articolata in 3 fasi.

Fase 1

Ogni squadra dovrà produrre un progetto multimediale che potrà includere video, presentazioni, grafici realizzati anche tramite l'ausilio di strumenti di AI, ecc.

Il progetto deve essere in grado di comunicare in modo chiaro e coinvolgente il tema delle telecomunicazioni del futuro, le applicazioni e i servizi che si vorrebbero vedere realizzati nel futuro per migliorare la qualità della vita, la sostenibilità ambientale, le condizioni di vita dei pazienti, la sicurezza delle nostre strade, la fruizione di contenuti, anche museali e turistici, le condizioni lavorative, ecc..

Tema:

Il tema centrale è "L'evoluzione delle Telecomunicazioni", con un'attenzione particolare alle innovazioni, alle tecnologie emergenti, agli ambiti applicativi, agli impatti sociali ed economici, e alle sfide future.

Possibili argomenti riguardano non solo gli sviluppi delle future reti di telecomunicazioni (ad esempio, il 5G e il 6G, o l'Internet delle Cose), ma anche le tante applicazioni delle Telecomunicazioni, per esempio alla prevenzione dei cambiamenti climatici, al well aging, allo smart healthcare, alle smart cities, alla prevenzione della sicurezza, alla smart mobility, e molto altro.

Le squadre possono scegliere un aspetto specifico del tema, ma è importante che il materiale multimediale rifletta una prospettiva avanzata e innovativa. La realizzazione grafica sarà apprezzata e valutata ma si chiarisce che verrà premiata soprattutto la visionarietà e creatività delle idee presentate.

Requisiti Tecnici:

Il progetto multimediale può essere creato utilizzando qualsiasi software o strumento di produzione multimediale.

Il progetto dovrebbe avere una durata massima di **5 minuti**.

Modalità Presentazione Della Candidatura:

Il progetto andrà caricato su piattaforma apposita secondo le istruzioni ricevute via mail subito dopo la registrazione tramite form sulla landing page TLC games.

Le dimensioni massime del file devono essere di 30 GB .

Scadenza:

La data di scadenza per la consegna dei progetti sarà il **15 dicembre 2024 alle ore 12:00**.

Valutazione:

I progetti saranno valutati da una giuria composta da membri del CNIT e da esperti provenienti dal mondo scientifico e industriale.

I criteri di valutazione includeranno la creatività, l'originalità, la chiarezza, la pertinenza al tema, la qualità tecnica e la capacità di comunicare in modo efficace il materiale.

I giudici produrranno una graduatoria basata sui punteggi assegnati.

Premi:

Saranno assegnati i seguenti premi alle squadre con i progetti migliori della Fase 1:

- Primo premio: 3.000,00 €
- Secondo premio: 2.000,00€
- Terzo premio: 1.000,00€.

L'organizzazione si riserva la possibilità di incrementare il numero di premi qualora emerga un numero elevato di progetti meritevoli, a condizione che siano disponibili fondi aggiuntivi.

Etica:

I progetti devono essere originali e non violare il diritto d'autore o i diritti di proprietà intellettuale di terzi.

L'uso di contenuti creati da terzi deve essere debitamente accreditato.

Fase 2

Training:

Dal 15 dicembre 2024 al 27 febbraio 2025 tutte le squadre si prepareranno alla sfida “*Capture the Flag*” che si disputerà online giorno 28 febbraio 2025. Durante tale fase le squadre potranno utilizzare differenti metodi di preparazione suggeriti dall'organizzazione consistenti in:

- Accesso a elementi di formazione forniti dall'organizzazione.
- Partecipazione a riunioni online con i tutor o seminari generali.
- Partecipazione a challenge di esempio in stile “Jeopardy” con finalità di allenamento

Durante l'evento online del 28 febbraio 2025 le squadre risolveranno delle sfide inserendo delle “flag” (ovvero stringhe di testo) ottenute risolvendo le sfide in un portale appositamente creato e

disponibile su un link che verrà comunicato a tutte le squadre. Le squadre avranno 6 ore per risolvere il maggior numero di challenge possibile.

Comunicazione dei Risultati:

Dopo la competizione di giorno 28 febbraio verranno annunciati i nomi delle migliori squadre nazionali selezionate.

Fase 3

L'evento finale in presenza si terrà ad Aprile 2025 in una sede che verrà comunicata successivamente alle squadre vincitrici. Per le squadre classificate, le spese di trasferta degli studenti saranno rimborsate in modo forfettario dall'organizzazione.

Sfida Finale:

Durante l'evento, si organizzerà una sfida finale che potrà implicare anche l'uso di hardware fornito dall'organizzazione.

Premi:

Saranno assegnati i seguenti premi alle migliori 3 squadre classificate a seguito dell'evento finale:

- Primo premio: 5.000,00 €
- Secondo premio: 3.000,00€
- Terzo premio: 2.000,00€.

L'organizzazione si riserva la possibilità di incrementare il numero di premi qualora emerga un numero elevato di progetti meritevoli, a condizione che siano disponibili fondi aggiuntivi.

Verranno rilasciati degli attestati per tutti i partecipanti all'evento.

Regolamenti Generali:

Le decisioni dei giudici sono inappellabili.

Il comportamento scorretto o sleale potrebbe portare alla squalifica di una squadra.

Gli organizzatori si riservano il diritto di apportare modifiche al regolamento, se necessario, e comunicarle tempestivamente alle squadre partecipanti.