

VareseNews

Uno spy-game per scoprire il Politecnico di Milano

Pubblicato: Mercoledì 20 Febbraio 2008

“Ciao ... questo filmato presenta la tua missione, ascolta con attenzione cosa è accaduto e cosa devi fare. Sei stato convocato al Politecnico per svolgere un’indagine ... qualcuno ha rubato un prezioso manoscritto, che forse contiene la soluzione di un famoso enigma matematico: si tratta di una congettura sulla complessità computazionale degli algoritmi, noto come l’ipotesi $P = NP$, uno dei tanti problemi apparentemente insolubili che la comunità scientifica dei matematici sta analizzando”.

Non si tratta dell’incipit di qualche film poliziesco o dell’ultimo videogame della Sony, ma del “primo livello” di UEX – University Explorer, avvincente spy-game ideato dal Politecnico di Milano per tutti i suoi aspiranti studenti e che avvierà le prime iscrizioni (on-line, all’indirizzo www.universityexplorer.polimi.it) proprio oggi, mercoledì 20 febbraio 2008.

Un percorso fra le aule, gli istituti e i personaggi dell’Ateneo milanese per scoprire chi ha rubato la soluzione dell’enigma $P=NP$ contenuta nei diari dello scomparso professor Luigi Amerio. Un giallo vero e proprio, che consentirà al vincitore finale di aggiudicarsi – oltre a tanti simpatici gadget – la possibilità di iscriversi al test di accesso del Politecnico senza sborsare un centesimo.

“Obiettivo del gioco – ha spiegato il rettore Giulio Ballio alla presentazione alla stampa dell’iniziativa – è di avvicinare i ragazzi alla realtà universitaria permettendo loro di fare scelte consapevoli. Uex University Explorer consentirà infatti ai partecipanti di scoprire nel dettaglio tutte le facoltà, i corsi di laurea, le strutture a disposizione dei futuri studenti dell’Ateneo. Ma non solo. Per noi è anche fondamentale che gli studenti non lavorino in solitudine ma imparino ad interagire gli uni con gli altri: per questo potranno cimentarsi nel gioco solo a squadre”.

Ciascuna squadra di Uex dovrà essere composta da quattro diversi personaggi, corrispondenti a quattro “ruoli”: architetto, designer, ingegnere meccanico e ingegnere informatico. Ogni partecipante verrà chiamato singolarmente a risolvere un enigma, dovrà raccogliere lungo il percorso oggetti utili per avanzare di livello, interpretare indizi presentati dai personaggi che incontrerà, risolvere quesiti di vario genere. L’abilità di ogni giocatore permetterà di incrementare il suo punteggio e quello della sua squadra e ottenere la vittoria finale.

“Si tratta di qualche cosa di molto serio ed utile – ha spiegato Alberto Colorni, fra gli autori di Uex e presidente di Metid, centro nato con l’obiettivo di fornire supporti innovativi alla didattica e alla ricerca dell’Ateneo – e che ha richiesto quasi un anno di lavoro nella preparazione”.

Agli Atenei italiani spesso tacciati di scarsa attenzione alle idee e agli stili di vita del proprio pubblico di studenti e future matricole, il Politecnico risponde con una proposta a dir poco

sorprendente. Un gioco che chi – come la scrivente – ha già avuto modo di conoscere definisce a dir poco entusiasmante. E con una piccola annotazione che farà felice il popolo dei patiti di videogame: la possibilità di partecipare non è riservata solo alle aspiranti matricole...

[Redazione VareseNews](#)

redazione@varesenews.it