



Ministero
dell'Università
e della Ricerca



PROGETTI DI RICERCA DI
RILEVANTE INTERESSE
NAZIONALE



ISIA
PESCARA
DESIGN

COMMISSIONE GIUDICATRICE – PROCEDURA DI SELEZIONE PER IL CONFERIMENTO DI N. 1 INCARICO DI CONSULENZA PROFESSIONALE ESTERNA AI SENSI DELL'ART. 7, COMMA 6, DEL D.LGS. 30 MARZO 2001, N. 165 NELL'AMBITO DEL PROGETTO PRIN AFAM 2024 "GAME DESIGN COME PRATICA CULTURALE TRASFORMATIVA" CODICE PROGETTO: PRINAFAM-00068 CUP ISIA PESCARA: G53C25000770001 – PROFILO: CONSULENTE ESPERTO NELLO SVILUPPO DI AMBIENTI VIRTUALI IMMERSIVI CON VISORI VR (AVVISO PROT. N. 3599 DEL 07/08/2026)

VERBALE N. 1

INSEDIAMENTO DELLA COMMISSIONE GIUDICATRICE E PREDETERMINAZIONE DEI CRITERI DI VALUTAZIONE

L'anno 2026, il giorno 21 del mese di settembre, alle ore 08:35, si è riunita in modalità telematica, tramite piattaforma Google Meet al link <https://meet.google.com/drj-hsez-afe>, la Commissione giudicatrice nominata con Decreto Direttoriale prot. n°. 3852 del 10/09/2026 a. 2026, relativa alla procedura comparativa per il conferimento di n. 1 incarico di consulenza professionale esterna nell'ambito del progetto PRIN AFAM 2024 "Game Design come Pratica Culturale Trasformativa" – codice PRINAFAM-00068 – CUP G53C25000770001, per il profilo di Consulente esperto nello sviluppo di ambienti virtuali immersivi con visori VR, di cui all'Avviso prot. n. 3599 del 07/08/2026.

La Commissione è regolarmente costituita come segue:

- Prof. Piero Salemi– Presidente
- Prof. Andrea Straccialini– Componente
- Prof.ssa Claudia Ciccotti Giammaria – Componente e Segretario verbalizzante.

La Commissione, così costituita ai sensi del citato Decreto Direttoriale prot. n°. 3852 del 10/09/2026 a. 2026, dà atto che le funzioni di Preside sono attribuite al Prof. Piero Salemi, che accetta l'incarico e assume formalmente la presidenza della seduta, e che le funzioni di Segretario verbalizzante sono attribuite alla Prof.ssa Claudia Ciccotti Giammaria, che allo stesso modo accetta e assume formalmente l'incarico. Risulta altresì presente, in qualità di componente, il Prof. Andrea Straccialini. La Commissione risulta pertanto regolarmente costituita e atta a deliberare.

Il Presidente, accertata la presenza di tutti i componenti, dichiara aperta la seduta. Ciascun componente dichiara di non trovarsi, con riferimento alla procedura in oggetto, in situazioni di incompatibilità, astensione o conflitto di interessi, anche potenziale, allo stato verificabili, nonché che nei propri confronti non ricorrono le cause ostative di cui all'art. 35-bis del decreto legislativo 30 marzo 2001, n. 165. Le dichiarazioni relative all'assenza di cause di incompatibilità, astensione o conflitto di interessi con i candidati saranno rese successivamente alla presa visione dell'elenco degli stessi. La Commissione prende atto che la procedura è finalizzata alla selezione di n° 1 figura professionale esterna per le attività di Consulente esperto nello sviluppo di ambienti virtuali immersivi con visori VR, nell'ambito del progetto PRIN AFAM 2024 "Game Design come Pratica Culturale Trasformativa", codice progetto PRINAFAM-00068 – CUP G53C25000770001. L'incarico comprende attività di integrazione di modelli tridimensionali, texture, animazioni e asset digitali all'interno di ambienti virtuali immersivi; sviluppo e configurazione di scene interattive mediante motori grafici real-time; implementazione delle funzionalità necessarie alla fruizione tramite visori di realtà virtuale; configurazione delle interazioni utente e dei sistemi di navigazione negli ambienti immersivi; ottimizzazione delle prestazioni degli ambienti virtuali per dispositivi VR; predisposizione dei contenuti per attività di sperimentazione e validazione previste dal progetto; collaborazione con il gruppo di ricerca per la verifica tecnica delle esperienze immersive.

Ai sensi dell'art. 8 dell'Avviso, la Commissione delibera di procedere alla predeterminazione dei criteri di valutazione.

La selezione avverrà mediante valutazione comparativa dei titoli e delle esperienze professionali dichiarate dai candidati, al fine di accertare la coerenza del profilo con le attività previste dal progetto PRIN AFAM 2024.

ISIA di Pescara

Istituto Superiore per le Industrie Artistiche

Via Cesare Battisti, 198 - 65123 Pescara Codice Fiscale: 91137250683 - Tel. 085.2059763 / 867

E-mail: isiap@isiadesign.pe.it PEC: pec@pec.isiadesign.pe.it Sito web: www.isiadesign.pe.it



Ministero
dell'Università
e della Ricerca



P



R

N

PROGETTI DI RICERCA DI
RILEVANTE INTERESSE
NAZIONALE



VERIFICA PRELIMINARE DI AMMISSIBILITÀ

La Commissione verifica preliminarmente il possesso dei requisiti di ammissione indicati dall'art. 5 dell'Avviso. La mancanza anche di uno solo dei requisiti prescritti determina la non ammissione alla valutazione comparativa. Soltanto il candidato in possesso di tutti i requisiti è ammesso alla valutazione dei titoli e delle esperienze dichiarate e accede alle relative scale, che non contemplano l'attribuzione di 0 punti.

ISIA di Pescara

Istituto Superiore per le Industrie Artistiche

Via Cesare Battisti, 198 - 65123 Pescara Codice Fiscale: 91137250683 - Tel. 085.2059763 / 867

E-mail: isiape@isiadesign.pe.it PEC: pec@pec.isiadesign.pe.it Sito web: www.isiadesign.pe.it



Requisito specifico 1. Il requisito è posseduto quando dal curriculum vitae risulta il possesso di una laurea magistrale, di un diploma accademico di II livello o di un titolo equipollente, coerente con le attività oggetto dell'incarico. I titoli non coerenti non soddisfano il requisito. In mancanza del requisito, il candidato non è ammesso alla valutazione comparativa.

REQUISITO SPECIFICO 1: TITOLO DI STUDIO		
VERIFICA PRELIMINARE DEL POSSESSO DEL REQUISITO		
Mancanza del requisito	Non risulta il possesso di una laurea magistrale, di un diploma accademico di II livello o di un titolo equipollente, coerente con le attività oggetto dell'incarico.	NON AMMESSO
Possesso del requisito	Risulta il possesso di una laurea magistrale, di un diploma accademico di II livello o di un titolo equipollente, coerente con le attività oggetto dell'incarico.	AMMESSO

Requisito specifico 2. Il requisito è posseduto quando dal curriculum vitae risulta comprovata esperienza nello sviluppo di ambienti virtuali immersivi e applicazioni interattive fruibili mediante visori di realtà virtuale. In mancanza del requisito, il candidato non è ammesso alla valutazione comparativa.

REQUISITO SPECIFICO 2: ESPERIENZA NELLO SVILUPPO DI AMBIENTI VIRTUALI IMMERISIVI E APPLICAZIONI INTERATTIVE FRUIBILI MEDIANTE VISORI DI REALTÀ VIRTUALE		
VERIFICA PRELIMINARE DEL POSSESSO DEL REQUISITO		
Mancanza del requisito	Dal curriculum vitae non risulta comprovata esperienza nello sviluppo di ambienti virtuali immersivi e applicazioni interattive fruibili mediante visori di realtà virtuale.	NON AMMESSO
Possesso del requisito	Dal curriculum vitae risulta comprovata esperienza nello sviluppo di ambienti virtuali immersivi e applicazioni interattive fruibili mediante visori di realtà virtuale.	AMMESSO

Requisito specifico 3. Il requisito è posseduto quando dal curriculum vitae risulta esperienza documentata in attività di ricerca, progettazione o sperimentazione nell'ambito della realtà virtuale, delle tecnologie immersive, della computer grafica tridimensionale e dell'interaction design. In mancanza del requisito, il candidato non è ammesso alla valutazione comparativa.

REQUISITO SPECIFICO 3: ESPERIENZA IN ATTIVITÀ DI RICERCA, PROGETTAZIONE O SPERIMENTAZIONE		
VERIFICA PRELIMINARE DEL POSSESSO DEL REQUISITO		
Mancanza del requisito	Dal curriculum vitae non risulta esperienza documentata in attività di ricerca, progettazione o sperimentazione nell'ambito della realtà virtuale, delle tecnologie immersive, della computer grafica tridimensionale e dell'interaction design.	NON AMMESSO
Possesso del requisito	Dal curriculum vitae risulta esperienza documentata in attività di ricerca, progettazione o sperimentazione nell'ambito della realtà virtuale, delle tecnologie immersive, della computer grafica tridimensionale e dell'interaction design.	AMMESSO

Requisito specifico 4. Il requisito è posseduto quando dal curriculum vitae risulta comprovata conoscenza dei principali software e strumenti professionali per lo sviluppo di ambienti virtuali e applicazioni immersive, quali, a titolo esemplificativo, Unity, Unreal Engine, Meta Quest SDK, OpenXR, SteamVR e Blender, nonché delle tecniche di integrazione di asset tridimensionali, configurazione delle interazioni, ottimizzazione delle prestazioni, gestione dei dispositivi VR ed esportazione delle applicazioni verso i principali visori di realtà virtuale. In mancanza del requisito, il candidato non è ammesso alla valutazione comparativa.



REQUISITO SPECIFICO 4: CONOSCENZA DEI SOFTWARE, DEGLI STRUMENTI E DELLE TECNICHE PER LO SVILUPPO DI AMBIENTI VIRTUALI E APPLICAZIONI IMMERSIVE

VERIFICA PRELIMINARE DEL POSSESSO DEL REQUISITO

Mancanza del requisito	Dal curriculum vitae non risulta comprovata conoscenza dei principali software e strumenti professionali per lo sviluppo di ambienti virtuali e applicazioni immersive, quali, a titolo esemplificativo, Unity, Unreal Engine, Meta Quest SDK, OpenXR, SteamVR e Blender, nonché delle tecniche di integrazione di asset tridimensionali, configurazione delle interazioni, ottimizzazione delle prestazioni, gestione dei dispositivi VR ed esportazione delle applicazioni verso i principali visori di realtà virtuale.	NON AMMESSO
Possesso del requisito	Dal curriculum vitae risulta comprovata conoscenza dei principali software e strumenti professionali per lo sviluppo di ambienti virtuali e applicazioni immersive, quali, a titolo esemplificativo, Unity, Unreal Engine, Meta Quest SDK, OpenXR, SteamVR e Blender, nonché delle tecniche di integrazione di asset tridimensionali, configurazione delle interazioni, ottimizzazione delle prestazioni, gestione dei dispositivi VR ed esportazione delle applicazioni verso i principali visori di realtà virtuale.	AMMESSO

VALUTAZIONE COMPARATIVA E ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI

La valutazione sarà effettuata distinguendo i requisiti specifici dai titoli preferenziali. Il punteggio della valutazione dei titoli è determinato dalla somma dei punteggi attribuiti ai criteri di seguito individuati, fino a un massimo di 30 punti complessivi, secondo le modalità indicate nelle relative griglie di valutazione.



Requisiti specifici — 18 punti complessivi (60%):

- Titoli accademici e formazione post-lauream coerenti con l'incarico
- Esperienza nello sviluppo di ambienti virtuali immersivi e applicazioni interattive fruibili mediante visori di realtà virtuale
- Esperienza in attività di ricerca, progettazione o sperimentazione nell'ambito della realtà virtuale, delle tecnologie immersive, della computer grafica tridimensionale e dell'interaction design
- Competenze tecniche e conoscenza dei software e degli strumenti professionali per lo sviluppo di ambienti virtuali e applicazioni immersive

Titoli preferenziali — 12 punti complessivi (40%):

- Partecipazione a progetti di ricerca o attività progettuali in ambito scientifico, artistico o tecnologico
- Pubblicazioni scientifiche o tecniche pertinenti
- Coerenza complessiva del profilo con le attività previste dal progetto PRIN AFAM 2024

Requisito specifico 1 – scala di valutazione. Per i soli candidati ammessi, la valutazione è analitica e cumulativa: a ciascun titolo coerente o direttamente attinente alle attività oggetto dell'incarico è attribuito un punteggio positivo crescente in relazione al livello accademico e al grado di coerenza. Ciascun titolo è valutato una sola volta e i punteggi sono sommati fino a un massimo di 4 punti.

REQUISITO SPECIFICO 1: TITOLI ACCADEMICI E FORMAZIONE POST-LAUREAM – VALUTAZIONE CUMULATIVA – MAX 4 PUNTI			
SCALA DI VALUTAZIONE CUMULATIVA – APPLICABILE ESCLUSIVAMENTE AI CANDIDATI AMMESSI			
LIVELLO DEL TITOLO	NON COERENTE	PARZIALMENTE COERENTE	PIENAMENTE COERENTE
Laurea magistrale, diploma accademico di II livello o titolo equipollente	Non valutabile	1	2
Master o altro titolo di formazione post-lauream coerente	Non valutabile	1	2
Dottorato di ricerca o titolo assimilabile	Non valutabile	2	3
REGOLA DI CALCOLO: la scala non contempla il punteggio 0. Ciascun titolo coerente o attinente è valutato una sola volta e i punteggi sono sommati fino a un massimo di 4 punti. I titoli non coerenti non sono valutabili e non concorrono alla somma.			

Requisito specifico 2 – scala di valutazione. Per i soli candidati ammessi, l'esperienza nello sviluppo di ambienti virtuali immersivi e applicazioni interattive fruibili mediante visori di realtà virtuale è valutata mediante numeri interi da 1 a 6, articolati nelle fasce indicate nella griglia; nell'ambito di ciascuna fascia il valore superiore corrisponde a maggiore consistenza, durata, continuità, responsabilità e diretta pertinenza delle esperienze documentate rispetto alle attività oggetto dell'incarico.



REQUISITO SPECIFICO 2: ESPERIENZA NELLO SVILUPPO DI AMBIENTI VIRTUALI IMMERSIVI E APPLICAZIONI INTERATTIVE FRUIBILI MEDIANTE VISORI DI REALTÀ VIRTUALE – VALUTAZIONE PER FASCE – MAX 6 PUNTI

SCALA DI VALUTAZIONE PER FASCE – APPLICABILE ESCLUSIVAMENTE AI CANDIDATI AMMESSI

GIUDIZIO	DESCRIZIONE	PUNTI
Ottimo	L'esperienza risulta ampia, qualificata e direttamente pertinente alle attività oggetto dell'incarico, con particolare riferimento allo sviluppo di ambienti virtuali immersivi e applicazioni interattive fruibili mediante visori di realtà virtuale.	6
Buono	L'esperienza risulta consistente e direttamente pertinente alle attività oggetto dell'incarico, con comprovate attività di sviluppo di ambienti virtuali immersivi e applicazioni interattive fruibili mediante visori di realtà virtuale.	4-5
Sufficiente	L'esperienza risulta pertinente alle attività oggetto dell'incarico, ma circoscritta, discontinua o riferita soltanto ad alcune delle attività rilevanti nell'ambito dello sviluppo di ambienti virtuali immersivi e applicazioni interattive fruibili mediante visori di realtà virtuale.	2-3
Limitato	L'esperienza soddisfa la soglia minima di possesso del requisito, ma risulta limitata per consistenza, durata, continuità o responsabilità rispetto alle attività oggetto dell'incarico.	1

REGOLA DI ATTRIBUZIONE: la scala non contempla il punteggio 0. È attribuito un valore intero compreso nella fascia; il valore superiore corrisponde a maggiore consistenza, durata, continuità, responsabilità e diretta pertinenza delle esperienze documentate rispetto alle attività oggetto dell'incarico.

Requisito specifico 3 – scala di valutazione. Per i soli candidati ammessi, l'esperienza documentata in attività di ricerca, progettazione o sperimentazione è valutata mediante numeri interi da 1 a 4, articolati nelle fasce indicate nella griglia; la valutazione tiene conto della consistenza, della durata, della continuità, del livello di responsabilità e della diretta pertinenza delle esperienze rispetto agli ambiti individuati dall'Avviso.

REQUISITO SPECIFICO 3: ESPERIENZA IN ATTIVITÀ DI RICERCA, PROGETTAZIONE O SPERIMENTAZIONE – VALUTAZIONE PER FASCE – MAX 4 PUNTI

SCALA DI VALUTAZIONE PER FASCE – APPLICABILE ESCLUSIVAMENTE AI CANDIDATI AMMESSI

GIUDIZIO	DESCRIZIONE	PUNTI
Ottimo	L'esperienza risulta ampia, qualificata e direttamente pertinente ad attività di ricerca, progettazione o sperimentazione nell'ambito della realtà virtuale, delle tecnologie immersive, della computer grafica tridimensionale e dell'interaction design.	4
Buono	L'esperienza risulta consistente e direttamente pertinente ad attività di ricerca, progettazione o sperimentazione in uno o più degli ambiti individuati dall'Avviso.	3
Sufficiente	L'esperienza risulta pertinente agli ambiti individuati dall'Avviso, ma circoscritta, discontinua o riferita soltanto ad alcune attività rilevanti.	2
Limitato	L'esperienza soddisfa la soglia minima di possesso del requisito, ma risulta limitata per consistenza, durata, continuità, responsabilità o diretta pertinenza rispetto agli ambiti individuati dall'Avviso.	1

REGOLA DI ATTRIBUZIONE: la scala non contempla il punteggio 0. È attribuito un valore intero corrispondente alla fascia individuata; la valutazione tiene conto della consistenza, continuità, responsabilità e diretta pertinenza delle esperienze documentate rispetto agli ambiti indicati dall'Avviso.



Requisito specifico 4 – scala di valutazione. Per i soli candidati ammessi, le competenze tecniche relative ai software e agli strumenti professionali per lo sviluppo di ambienti virtuali e applicazioni immersive e alle tecniche indicate nell'Avviso sono valutate mediante numeri interi da 1 a 4, articolati nelle fasce indicate nella griglia; la valutazione tiene conto dell'ampiezza, del livello di padronanza e della diretta pertinenza delle competenze documentate rispetto alle attività oggetto dell'incarico.

REQUISITO SPECIFICO 4: COMPETENZE TECNICHE E CONOSCENZA DEI SOFTWARE, DEGLI STRUMENTI E DELLE TECNICHE PER LO SVILUPPO DI AMBIENTI VIRTUALI E APPLICAZIONI IMMERSIVE – VALUTAZIONE PER FASCE – MAX 4 PUNTI

SCALA DI VALUTAZIONE PER FASCE – APPLICABILE ESCLUSIVAMENTE AI CANDIDATI AMMESSI

GIUDIZIO	DESCRIZIONE	PUNTI
Ottimo	Risulta comprovata una conoscenza ampia e approfondita dei principali software e strumenti professionali per lo sviluppo di ambienti virtuali e applicazioni immersive, con particolare riferimento a Unity, Unreal Engine, Meta Quest SDK, OpenXR, SteamVR e Blender, unitamente a una padronanza qualificata delle tecniche di integrazione di asset tridimensionali, configurazione delle interazioni, ottimizzazione delle prestazioni, gestione dei dispositivi VR ed esportazione delle applicazioni verso i principali visori di realtà virtuale, pienamente pertinente alle attività oggetto dell'incarico.	4
Buono	Risulta comprovata una conoscenza consistente dei software, degli strumenti e delle principali tecniche per lo sviluppo di ambienti virtuali e applicazioni immersive, direttamente pertinente alle attività oggetto dell'incarico.	3
Sufficiente	Risulta comprovata una conoscenza adeguata dei software, degli strumenti e delle tecniche pertinenti all'incarico, sebbene riferita soltanto ad alcuni degli strumenti o delle attività indicate nell'Avviso.	2
Limitato	Le competenze documentate soddisfano la soglia minima di possesso del requisito, ma risultano limitate per ampiezza, livello di padronanza o diretta pertinenza rispetto alle attività oggetto dell'incarico.	1
REGOLA DI ATTRIBUZIONE: la scala non contempla il punteggio 0. È attribuito un valore intero corrispondente alla fascia individuata; la valutazione tiene conto dell'ampiezza, del livello di padronanza e della diretta pertinenza delle competenze documentate rispetto alle attività oggetto dell'incarico.		

Titoli preferenziali. I tre criteri preferenziali sono valutati autonomamente da 0 a 4 punti secondo il contenuto specifico di ciascuna griglia. La completezza delle indicazioni contenute nel curriculum vitae costituisce elemento di riscontro e supporto, mentre assumono rilievo soprattutto la pertinenza e la consistenza del titolo, della competenza o dell'esperienza rispetto all'incarico. Il punteggio 0 costituisce soltanto un addendo della somma complessiva e non comporta esclusione.

TITOLI PREFERENZIALI — CRITERIO 5: PARTECIPAZIONE A PROGETTI DI RICERCA O ATTIVITÀ PROGETTUALI IN AMBITO SCIENTIFICO, ARTISTICO O TECNOLOGICO — MAX 4 PUNTI

GIUDIZIO	DESCRIZIONE	PUNTI
Ottimo	Partecipazione altamente qualificata a progetti di ricerca o attività progettuali in ambito scientifico, artistico o tecnologico, con ruolo sostanziale, responsabilità o risultati direttamente pertinenti all'incarico.	4
Buono	Partecipazione pertinente e consistente a progetti di ricerca o attività progettuali in ambito scientifico, artistico o tecnologico, con contributo significativo alle attività progettuali.	3
Sufficiente	Partecipazione apprezzabile, ma con pertinenza, continuità o ruolo soltanto parziali rispetto all'incarico.	2
Limitato	Partecipazione occasionale, marginale o solo indirettamente pertinente rispetto all'incarico.	1
Insufficiente	Non risultano partecipazioni pertinenti e valutabili.	0



TITOLI PREFERENZIALI — CRITERIO 6: PUBBLICAZIONI SCIENTIFICHE O TECNICHE PERTINENTI — MAX 4 PUNTI		
GIUDIZIO	DESCRIZIONE	PUNTI
Ottimo	Pubblicazioni scientifiche o tecniche di elevata pertinenza rispetto alle attività oggetto dell'incarico, per consistenza, qualità e attinenza agli ambiti individuati dall'Avviso.	4
Buono	Pubblicazioni scientifiche o tecniche pertinenti e consistenti rispetto alle attività oggetto dell'incarico.	3
Sufficiente	Pubblicazioni scientifiche o tecniche apprezzabili, ma soltanto parzialmente pertinenti rispetto alle attività oggetto dell'incarico.	2
Limitato	Pubblicazioni scientifiche o tecniche di limitata consistenza o solo indirettamente pertinenti rispetto all'incarico.	1
Insufficiente	Non risultano pubblicazioni scientifiche o tecniche pertinenti e valutabili.	0
TITOLI PREFERENZIALI — CRITERIO 7: COERENZA COMPLESSIVA DEL PROFILO CON LE ATTIVITÀ PREVISTE DAL PROGETTO PRIN AFAM 2024 — MAX 4 PUNTI		
GIUDIZIO	DESCRIZIONE	PUNTI
Ottimo	Il profilo complessivo presenta un'elevata e pienamente riconoscibile coerenza con le attività previste dal progetto PRIN AFAM 2024 e con l'oggetto dell'incarico, sulla base dell'insieme dei titoli, delle esperienze e delle competenze documentate.	4
Buono	Il profilo complessivo presenta una chiara e consistente coerenza con le attività previste dal progetto PRIN AFAM 2024 e con l'oggetto dell'incarico.	3
Sufficiente	Il profilo complessivo presenta una coerenza apprezzabile, ma parziale, con le attività previste dal progetto PRIN AFAM 2024 e con l'oggetto dell'incarico.	2
Limitato	Il profilo complessivo presenta una coerenza limitata o soltanto indiretta con le attività previste dal progetto PRIN AFAM 2024 e con l'oggetto dell'incarico.	1
Insufficiente	Non emerge una coerenza complessiva significativa e valutabile con le attività previste dal progetto PRIN AFAM 2024 e con l'oggetto dell'incarico.	0

Per ciascun candidato sarà predisposta apposita scheda di valutazione individuale, nella quale saranno riportati i punteggi attribuiti per ciascun criterio, il punteggio dei titoli, nonché il punteggio complessivo. La Commissione dispone che il presente verbale sia pubblicato sul sito istituzionale dell'ISIA di Pescara, nella sezione dedicata, ai fini della trasparenza e della pubblicità degli atti amministrativi. Null'altro essendovi da deliberare, il Presidente dichiara chiusa la seduta alle ore 08:45. Letto, approvato e sottoscritto seduta stante.

Pescara, li 21/09/2026

LA COMMISSIONE

ISIA di Pescara

Istituto Superiore per le Industrie Artistiche

Via Cesare Battisti, 198 - 65123 Pescara Codice Fiscale: 91137250683 - Tel. 085.2059763 / 867
E-mail: isiapo@isiadesign.pe.it PEC: pec@pec.isiadesign.pe.it Sito web: www.isiadesign.pe.it



Ministero
dell'Università
e della Ricerca



P



R N

PROGETTI DI RICERCA DI
RILEVANTE INTERESSE
NAZIONALE



Presidente: Prof. Piero Salemi

Firma: dichiarazione di concordanza

Componente: Prof. Andrea Straccialini

Firma: dichiarazione di concordanza

Componente e Segretario verbalizzante:
Prof.ssa Claudia Ciccotti Giammaria

[Redacted signature]

Ai sensi dell'art. 3, comma 2, del D. Lgs. 39/1993 e degli artt. 7 e 7-bis, comma 4, del D. Lgs. 33/2013, nonché delle Linee guida del Garante per la protezione dei dati personali, nella presente copia destinata alla pubblicazione sono state omesse firme autografe/digitali o dichiarazioni di concordanza. Tali elementi risultano regolarmente apposti o acquisiti con l'originale, conservato agli atti dell'Istituzione.

ISIA di Pescara

Istituto Superiore per le Industrie Artistiche

Via Cesare Battisti, 198 - 65123 Pescara Codice Fiscale: 91137250683 - Tel. 085.2059763 / 867

E-mail: istape@istadesign.pe.it PEC: pec@pec.istadesign.pe.it Sito web: www.istadesign.pe.it