

Sezione B: GIOCHI E INTERATTIVITA' INDICAZIONI GENERALI

Qui si riportano alcune brevi indicazioni e informazioni complementari e di dettaglio rispetto a ciò che è previsto nel regolamento generale del concorso.

TEMA -> VIDEOGIOCHI DI PACE

Con questo tema auspichiamo che vengano realizzati dei videogiochi o dei percorsi interattivi che partendo da uno o più dei sottotemi su cui il concorso vuole focalizzare l'attenzione promuovano la cultura della pace e/o mettano alla berlina la cultura della guerra (sottotemi: riflessioni generali sulla cultura della pace e sull'uso storico della guerra da parte del genere umano; solidarietà e giustizia a garanzia dei diritti e della pace; rapporti tra microconflitti e macroconflitti; i campioni della pace; organismi che a livello mondiale o locale operano per la costruzione della pace; governi, gli intellettuali, i mass-media: come la guerra viene comunicata; influssi di film e videogiochi di guerra; bambini in guerra).

Per "svolgere" il tema occorre fare riferimento alle **immagini e al testo descrittivo** riferiti a questa sezione (vedere sul sito www.animoweb.it le linee guida nell'ambito della sezione "Partecipare").

Il **regolamento** del concorso prevede che le opere presentate debbano obbligatoriamente contenere una o più delle **immagini proposte dalle linee guida**, in qualunque modo rielaborate. Tutte queste immagini sono di proprietà della Provincia di Modena o sono state concesse cortesemente con espressa autorizzazione alla libertà di utilizzo ai fini del concorso da parte di autori e autrici. Per la realizzazione dei giochi e applicazioni interattive sono altresì utilizzabili a piacere altre immagini non presenti nelle linee guida purché libere da copyright.

Il **testo descrittivo** serve per farsi un'idea della tematica da affrontare. Non pretende di essere esaustivo sull'argomento che ovviamente può essere approfondito a piacere. Da tale testo possono essere estrapolate frasi o informazioni che possono poi essere utilizzate nel proprio elaborato.

Si è coerenti col tema proposto approfondendo anche solo 1 degli argomenti.

TIPOLOGIA -> VIDEOGAMES, APPLICAZIONI ALTAMENTE INTERATTIVE

In comune videogames e applicazioni altamente interattive presuppongono un autonomo sistema di navigazione, una forte interazione con l'utente che consiste nella necessità di effettuare molti clic del mouse o pressioni dei pulsanti della tastiera e di operare scelte che comportino diversi effetti di risposta da parte del programma.

Un videogame in particolare è un gioco che può svolgersi su varie modalità e tipologie e che prevede una "sfida" all'utente più o meno difficile nel tentare di riuscire a raggiungere un determinato obiettivo, date una serie di regole. Si consiglia di realizzare videogames semplici, di facile comprensione e di durata non elevatissima.

Le tipologie dei videogames possono essere molteplici: percorso-avventura, giochi di memoria, giochi a quiz, giochi "arcade", punta e clicca e "spara", rebus, puzzle, e qualunque altro tipo possa venire in mente e venga adattato al tema di questa sezione del concorso.

Il videogame dovrebbe cercare di creare una più o meno divertente esperienza interattiva memorabile (nel senso che venga ricordata) relativamente all'argomento oggetto del concorso.

Nell'applicazione altamente interattiva rispetto al videogame non c'è necessariamente lo scopo di divertire né necessariamente la "sfida" nel raggiungere un obiettivo e prevale in questo caso l'aspetto pedagogico-educativo-informativo, anche se c'è il comune intento di creare una esperienza memorabile e quindi non è tralasciato l'aspetto ludico. Apprendere divertendosi è spesso considerato il metodo migliore per creare delle basi conoscitive solide (almeno in certi ambiti e per certi livelli conoscitivi).

LINGUA -> È ammesso presentare i lavori in una unica versione indifferentemente in lingua italiana o inglese.

È possibile anche realizzare 1 solo file che contenga le versioni in entrambe le lingue con scelta iniziale oppure, dato che il sito animoweb.it è sia in italiano che in inglese, si possono realizzare 2 versioni del cortometraggio in due files che vengono pubblicati ciascuno nelle pagine realizzate nella lingua corrispondente.

E' consigliabile l'utilizzo della lingua inglese e per gli autori italiani l'ipotesi ottimale è la doppia versione in italiano e inglese nello stesso file o in due files separati anche eventualmente con l'utilizzo di sottotitoli.

Se il lavoro fosse presentato in una lingua differente da italiano e inglese verrebbe comunque accettato in concorso ma in questo caso occorre obbligatoriamente prevedere i sottotitoli o le traduzioni delle parti testuali in inglese e/o italiano in un file creato a parte da pubblicare sul sito.

UTILIZZO DELL'OPERA VINCITRICE -> l'opera che risulta vincitrice ha come destinazioni il DVD che viene realizzato successivamente al concorso, il sito aniMOweb, il sito della Provincia di Modena, altri eventuali siti curati dalla Provincia di Modena o sponsor dell'iniziativa, il cd-rom allegato alla rivista Computer Graphics and Publishing del Gruppo Editoriale IHT.

FORMATO E DIMENSIONI DEI FILES

Il regolamento prevede che il formato dei files ammessi al concorso sia esclusivamente: Macromedia Flash (formato swf, da visualizzare con Flash player)

Dimensioni dei files swf:

Sezione B) -> si propone un limite di dimensione massima di 2 Mb.

INVIO DEGLI ELABORATI

E' possibile gestire eventualmente classifiche di gioco online mediante l'uso di files in formato asp e database Access o versioni precedenti per server Windows. Tali files possono essere allegati insieme al file swf anche in un unico file compresso in formato zip.

Altre eventuali modalità di gestione delle classifiche di gioco devono essere concordate con gli organizzatori scrivendo all'indirizzo info.animoweb@provincia.modena.it.

Per facilitare il lavoro organizzativo del gestore del sito e il lavoro della giuria i nomi dei files swf (nonchè asp, mdb, zip, ecc.) che vengono inviati per partecipare al concorso devono contenere il cognome dell'autore e la data di invio e devono essere espressi nei formati seguenti:

cognome_ggmm.swf, cognome_ggmm.asp, cognome_ggmm.mdb, cognome_ggmm.txt,

cognome_ggmm.zip (ad esempio rossi_3110.swf se il signor Rossi invia il suo file il 31 ottobre).