

Sezione B:
GIOCHI O APPLICAZIONI ALTAMENTE INTERATTIVE
Tema "AMBIENTE: VIZI E VIRTU"
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 -> Ambiente: vizi e virtù

Per quanto riguarda 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 dovranno obbligatoriamente contenere una o più delle immagini proposte, in qualunque modo rielaborate.

Il testo descrittivo può servire per farsi una idea del contenuto della Terza Relazione Stato Ambiente nella Provincia di Modena che verrà presentata nel mese di febbraio 2004 a consuntivo della legislatura 1999 - 2004. Da tale testo possono essere estrapolate frasi o informazioni che possono poi essere utilizzate nel proprio elaborato.

Accanto alle immagini nelle linee guida verranno forniti anche alcuni filmati di repertorio che possono eventualmente essere utilizzati per i lavori in concorso (senza alcun obbligo, e' solo una eventuale opportunità).

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 consisterà nella necessità di effettuare molti clic del mouse o pressioni dei pulsanti della tastiera e di operare scelte che comporteranno 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 potranno 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 prevarrà in questo caso l'aspetto pedagogico-educativo-informativo, anche se c'è il comune intento di creare una esperienza memorabile e quindi non è del tutto 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).

UTILIZZO DELL'OPERA VINCITRICE -> l'opera che risulterà vincitrice sarà destinata principalmente all'interno di una apposita sezione del cd-rom della terza Relazione sullo Stato dell'Ambiente in provincia di Modena. Ulteriori destinazioni saranno ovviamente il sito aniMOweb, il sito della Provincia di Modena nella sezione dedicata all'Ambiente, (a corredo in particolare della presentazione della Relazione), altri eventuali siti curati dalla Provincia di Modena.

Il gioco o applicazione altamente interattiva dovrà contribuire a dare risalto alla Relazione sullo Stato dell'Ambiente nella Provincia di Modena.

I dati, le tabelle e i grafici (e il testo) definitivi della relazione saranno disponibili solo a concorso aniMOweb terminato: verranno comunque messe a disposizione nel testo di riferimento e nelle immagini delle linee guida informazioni aggiornate il più possibile ma che potrebbero quindi non corrispondere totalmente a quelle definitive che saranno disponibili non prima del mese di ottobre 2003, come già detto a concorso ampiamente finito. Per la produzione dei giochi e applicazioni altamente interattive potrebbe quindi essere consigliabile percorrere una strada che non si soffermi

troppo sui dati forniti, quanto invece si concentri in generale sulle tematiche oggetto della relazione.

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)

Macromedia Director Shockwave (formato dcr, da visualizzare con Shockwave player)

Dimensioni dei files swf o dcr:

Sezione B) -> si propone un limite di dimensione massima di 1 Mb.

INVIO DEGLI ELABORATI

E' possibile impostare parametri utilizzando appositi files testo in formato txt e gestire eventualmente classifiche di gioco esclusivamente mediante l'uso di files in formato asp e database Access 2000 o versioni precedenti per server Win NT. Tali files potranno essere allegati insieme al file swf o dcr anche in un unico file compresso in formato zip.

Per facilitare il lavoro organizzativo del gestore del sito e il lavoro della giuria i nomi dei files swf o dcr (nonchè asp, mdb, txt o zip) che verranno inviati per partecipare al concorso dovranno contenere il cognome dell'autore e la data di invio e dovranno essere espressi nei formati seguenti: cognome_ggmm.swf, cognome_ggmm.dcr, cognome_ggmm.asp, cognome_ggmm.mdb, cognome_ggmm.txt, cognome_ggmm.zip (ad esempio rossi_3105.swf se il signor Rossi invia il suo file il 31 maggio).