

Sezione B: GIOCHI O APPLICAZIONI ALTAMENTE INTERATTIVE 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 -> DONNE E LAVORO, I TEMPI DELLE DONNE, EROINE E DONNE PROTAGONISTE, IL RUOLO SOCIALE DELLE DONNE, LE RELAZIONI TRA UOMINI E DONNE

Per "svolgere" il tema occorre fare riferimento alle **immagini**, al **testo descrittivo** e ai **filmati MPG** 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 dal Centro Documentazione Donna di Modena e dal fotografo modenese Beppe Zagaglia 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 una 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.

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

Si è coerenti col tema proposto approfondendo anche solo 1 degli argomenti, e quindi ad esempio solo "donne e lavoro" oppure solo "i tempi delle donne" oppure solo "eroine e donne protagoniste" oppure solo "il ruolo sociale delle donne" o infine solo "le relazioni tra uomini e donne".

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 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. Dovendo scegliere è consigliabile l'utilizzo della lingua 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 gioco o applicazione interattiva in due files che verranno pubblicati ciascuno nelle pagine realizzate nella lingua corrispondente.

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 anche spiegazioni testuali in un file-manuale creato a parte in inglese e/o italiano da pubblicare sul sito.

UTILIZZO DELL'OPERA VINCITRICE -> l'opera che risulterà vincitrice avrà come destinazioni il cd-rom che verrà realizzato in occasione della festa dell'8 marzo 2005, il sito aniMOweb, il sito della Provincia di Modena nella sezione dedicata alle Pari Opportunità, 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 presumibilmente nel numero di novembre-dicembre 2004.

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 2 Mb.

INVIO DEGLI ELABORATI

E' possibile gestire eventualmente classifiche di gioco online mediante l'uso di files in formato asp e database Access 2002 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.

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 o dcr (nonchè asp, mdb, zip, ecc.) 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).