



METTITI IN GIOCO CON LA BIBLIOTECA

Generalità e finalità del progetto

La Biblioteca San Giorgio mette a disposizione la somma di euro 8.500 IVA compresa per finanziare la progettazione e realizzazione di una applicazione web-based per la gestione on line di attività di *edutainment* sulla lettura.

Il progetto risponde a due finalità diverse, ma integrate:

- a) fornire una immagine fresca della pratica della lettura, vista come attività anche divertente, e finalmente sconnessa dallo studio inteso come fatica;
- b) creare occasioni per avvicinare gli utenti remoti (non di Pistoia) coinvolgendoli in azioni che li invitino a recarsi alla biblioteca, in occasione della loro visita a Pistoia capitale della cultura, per ritirare i premi previsti per loro: in tal modo, la biblioteca potrà garantirsi una più alta visibilità anche all'interno del classico circuito turistico, che solitamente non prevede la visita alle biblioteche.

Caratteristiche minime del l'applicazione richiesta

Identificazione del soggetto partecipante

Chi intende partecipare ai giochi offerti dalla piattaforma dovrà potersi identificare sia attraverso uno username e una password da lui scelti, sia con le credenziali di accesso al catalogo della rete REDOP.

Ogni soggetto identificato che parteciperà ai giochi riceverà un punteggio in ragione della sua partecipazione, che sarà collegato alla fornitura di premi fisici e/o virtuali: sul lato amministratore dovrà essere possibile caricare/scaricare i punti per ogni partecipante, in ragione dell'effettuazione del ritiro dei premi (scarico) o dell'attribuzione di un premio virtuale in punti, guadagnato in altri contesti diversi dallo specifico gioco (ad esempio nel caso in cui la Biblioteca decida di assegnare un bonus di tot punti a quegli utenti che presentino nuovi iscritti alla biblioteca stessa).

Potrà essere opportunamente prevista una partecipazione al gioco in modalità "guest", senza beneficio dell'assegnazione di punteggio.

Modalità n. 1 di funzionamento dell'applicazione: il percorso verso la meta finale

L'applicazione dovrà prevedere sul lato utente finale il superamento di una serie di step (orientativamente da 4 a 6 step), che dovranno essere configurati nella forma di **scelta tra opzioni**

alternative o multiple, ciascuna delle quali lo indirizza verso lo step successivo, fino al raggiungimento della meta finale.

In questa modalità ogni opzione presentata dovrà risultare parimenti fruibile e permettere all'utente di raggiungere una delle tante mete finali "parallele".

In casi del genere le mete finali potranno essere costituite dalla presentazione da parte del gioco di una o più proposte di lettura di un libro o visione di un film, che in sede di programmazione del gioco la biblioteca avrà avuto modo di selezionare, in ragione del percorso compiuto dal partecipante.

Nel caso in cui la proposta di lettura/visione riguardi un libro/un film già letto/già visto o comunque non rispondente agli interessi del momento da parte del partecipante, quest'ultimo dovrà avere la possibilità di scartare la proposta e di sceglierne un'altra tra una rosa di proposte equivalenti, per un minimo di 5 opzioni.

A titolo meramente e puramente esemplificativo, un percorso di questo tipo potrebbe essere concepito nei seguenti termini:

Oggi mi sento: STEP 1 allegro/normale/triste/

Per l'utente che sceglie l'opzione Triste: STEP 2 Vorrei leggere qualcosa che mi faccia dimenticare i miei guai / Vorrei leggere qualcosa che mi permetta di entrare in colloquio con me stesso

Per l'utente che sceglie l'opzione Vorrei leggere qualcosa che mi faccia dimenticare i miei guai: STEP 3 Voglio un libro che mi faccia ridere / Voglio un libro che abbia un lieto fine / Voglio un libro che abbia come protagonista un personaggio capace di trovare una soluzione incredibile ai suoi problemi

Per l'utente che sceglie l'opzione Voglio un libro che mi faccia ridere: STEP 4

PROPOSTA DEL LIBRO n. 1

In alternativa

PROPOSTA DEL LIBRO n. 2

In alternativa

PROPOSTA DEL LIBRO n. 3

In alternativa

PROPOSTA DEL LIBRO n. 4

In alternativa

PROPOSTA DEL LIBRO n. 5

Il raggiungimento delle singole proposte deve essere configurato in modo tale da portare alla scheda del catalogo che contiene gli esemplari disponibili per il prestito di quel documento permettendo agli utenti identificati tramite le credenziali attive di accesso al catalogo di prenotare l'esemplare.

In questa fase il gioco dovrà segnalare ai partecipanti non iscritti che, se vogliono prenotare o prendere in prestito il libro selezionato, debbono iscriversi alla San Giorgio.

I vari step alternativi dovranno essere progettati secondo un diagramma di flusso che costituirà l'ossatura "stabile" del software, mentre gli operatori della biblioteca dovranno avere l'opportunità, dopo un apposito momento formativo, di variare i contenuti degli step.

SCHEMA DEL DIAGRAMMA DI FLUSSO

[Inserire qui lo schema]

Lo stesso "schema" dovrà poter essere applicato ad altri contenuti. A titolo puramente esemplificativo:

Ti piace la vita all'aria aperta?

Io starei sempre fuori casa / Mi piace correre e fare grandi camminate / Non ho voglia di muovermi

Io sono romantico / sognatore / pragmatico

Mi piace la carne / io sono vegetariano / io sono vegano

Dovrà essere possibile inserire uno sfondo adeguato all'argomento di cui si parla (alimentazione, viaggi, fantasy, etc.) in modo tale da rendere sempre nuova, almeno apparentemente, l'offerta di gioco presente sulla piattaforma.

In questa opzione 1, dev'essere prevista in qualche modo una relazione con il catalogo OPAC e non necessariamente debbono essere previste ricompense, punti o premi.

Modalità n. 2 di funzionamento dell'applicazione: il superamento di prove verso la meta finale

In questi casi l'utente è chiamato a superare delle prove, scegliendo tra almeno 2 opzioni di cui una giusta e una sbagliata.

Le prove da superare potranno prevedere:

- frasi con parole da completare (ad esempio citazioni celebri di libri);
- nome e cognome di autori da scoprire;
- titoli di libri con l'ordine invertito da ricomporre;
- titoli originali di film o libri diversi da quelli italiani, da scoprire o da mettere in corrispondenza, se presentati in blocchi disordinati;
- titoli di libri o film da associare ai rispettivi autori, registi, presentati in blocchi disordinati;
- indovinelli a risposta multipla tra i quali scegliere la risposta esatta: esempio il protagonista del film "Gli amori folli" di Resnais ritrova ----- (un portafoglio, una borsa, uno zaino) nel parcheggio di un supermercato,

relativamente a un libro, un film, la letteratura di un paese, di un secolo, di un decennio, etc.

La biblioteca dovrà poter cambiare i contenuti del gioco avvalendosi della medesima “architettura informatica” e modificarne la grafica.

Il raggiungimento di ogni meta dovrà essere configurato in modo tale da assegnare un punteggio al partecipante.

Sia in caso di errore, sia in caso di risposta giusta, dovrà essere possibile inserire dei contenuti variabili di spiegazione, comprendendo anche il link a video e ad altri contenuti culturali (esempio trailer del film, video informativo, testo scritto).

Fasce di pubblico:

dovrà essere prevista la possibilità di selezionare tra almeno 2 grafiche di base per ogni modalità, con particolare riferimento alle differenze tra ragazzi e adulti.

Estendibilità:

A discrezione del soggetto finanziatore e della Biblioteca San Giorgio, il format informatico potrà essere messo a disposizione gratuita del circuito regionale delle biblioteche, dei musei e degli archivi, che potranno adattarlo alle proprie esigenze, popolandolo dei contenuti specifici.

Eventuali arricchimenti e richieste di implemento da parte di altri soggetti saranno oggetto di trattative economiche che non chiameranno in causa la San Giorgio.

Premialità:

Saranno particolarmente apprezzate le soluzioni che:

- saranno in grado di colloquiare efficacemente con il sistema di catalogazione al momento attivo presso la San Giorgio (CLAVIS), al punto da permettere la gestione di porzioni delle attività di cambio dei contenuti tramite interventi di taggatura dei record bibliografici;
- risultino responsive nell'utilizzo dei diversi device;
- saranno messe a punto utilizzando software open source;
- renderanno meno complesso per gli operatori finali della biblioteca le operazioni di popolamento di nuovi contenuti e sostituzione della grafica, al cambiare dell'argomento del gioco;
- saranno accompagnate da una specifica azione formativa a favore degli operatori della biblioteca per quanto attiene al popolamento dei contenuti e sostituzione della grafica;
- saranno variamente modulabili a seconda delle esigenze del singolo gioco (ad esempio prevedendo un minimo di 3 step sempre, ma estendibile a 4, a 5, etc., e anche prevedendo che una opzione a 2 possa diventare a 3, o che una opzione a 3 sia riducibile a 2, lasciando disattiva la terza opzione e la sua linea di opzioni a cascata).