

## Indice

Introduzione .....	3
1- Realizzare Games With A Purpose .....	5
1.1 Che cos'è un Gwap.....	5
1.2 Il progetto GaLOAp: un FrameWork per la realizzazione di Gwaps.....	7
1.3 Metodologia progettuale utilizzata per la progettazione grafica.....	8
2- Progettazione dell'immagine coordinata di GaLOAp.....	10
2.1 Progettazione del logo di GaLOAp.....	10
2.2 Progettazione grafica e realizzazione del sito web di GaLOAp.....	23
3- Progettazione dell'interfaccia grafica dei Gwaps.....	44
3.1 Progettazione dell'interfaccia grafica del Gwap di GaLOAp : “The parts of speech”.....	50
3.2 Progettazione dell'interfaccia grafica del Gwap di GaLOAp: “PhraTris”.....	55
4- Pubblicizzare il progetto GaLOAp e i suoi Gwaps.....	67
4.1 Creazione di una promo pubblicitaria per sponsorizzare GaLOAp.....	67
4.2 Creazione di una promo pubblicitaria per sponsorizzare PhraTris.....	79
5- Conclusioni.....	95
Bibliografia.....	96

## Introduzione

Questa tesi di laurea nasce dalla necessità di realizzare interfacce grafiche per Games With A Purpose. L'idea di progettazione di Gwaps (Games With A Purpose) e di un FrameWork per la loro realizzazione è stata proposta dal professor Giuseppe Attardi e portata avanti insieme agli studenti di LOA (Laboratorio Orientato alle Applicazioni) del corso di laurea in tecnologie informatiche.

Come per tutti i videogiochi, un' interfaccia grafica stimolante, è fondamentale per il loro successo. Per i Games With A Purpose questa necessità diventa ancor più importante se si considera lo scopo generale di questi giochi: migliorare le prestazioni dei computer. Il ruolo degli utenti, nei Gwaps, diventa quindi fondamentale poiché il giocatore è colui che trasferisce la sua conoscenza al computer attraverso dati che, una volta raccolti, saranno utili per lo sviluppo del web, dei motori di ricerca, e per altri compiti che i computer non riescono a svolgere automaticamente.

Per tale motivo l'obiettivo di questo elaborato è quello di inserire i giochi realizzati in un contesto appropriato e graficamente attraente, in modo da attirare il maggior numero di giocatori possibili.

A questo scopo è stato ideato un sito chiamato GaLOAp in cui viene presentato il progetto realizzato e attraverso cui l'utente ha la possibilità di giocare a diversi tipi di Games With A Purpose messi a disposizione.

Infine viene data la possibilità a qualsiasi programmatore di giochi di scaricare un FrameWork per la realizzazione di ulteriori nuovi Gwaps.

Nel primo capitolo dell'elaborato verrà spiegato che cos'è il Game With A Purpose e qual è il suo scopo, successivamente passeremo alla presentazione del progetto GaLOAp e spiegheremo la metodologia progettuale utilizzata per la progettazione grafica di GaLOAp e Gwap realizzati e della relativa pubblicizzazione attraverso promo video.

Nel secondo capitolo verrà spiegata e analizzata nel dettaglio la progettazione dell'immagine coordinata di GaLOAp in particolare la realizzazione del logo che identifica il progetto e del relativo sito web.

Il terzo capitolo presenta i Gwaps realizzati e i loro scopi. Verranno inoltre illustrate le fasi di progettazione dell'interfaccia grafica di ogni singolo gioco.

Il quarto ed ultimo capitolo sottolinea l'importanza di pubblicizzare questo progetto e i relativi Gwaps per ottenere consenso da parte di programmatori di giochi e giocatori stessi al fine di raccogliere il maggior numero di dati fruibili dai computer per la realizzazione di un web migliore.

## **1 Realizzare Game With A Purpose (GWAP)**

Prima di entrare in merito alla spiegazione delle singole fasi di progettazione grafica di tutto il progetto GaLOAp è necessario fare un panoramica per poter spiegare che cosa sono i Game With A Purpose, perché si ha la necessità di realizzarli e in che cosa si differenziano rispetto ai comuni giochi online.

### **1.1 Che cos'è un GWAP**

Tra i giochi disponibili in rete, negli ultimi anni troviamo sempre più spesso i Game With A Purpose (o GWAP). Questo tipo di gioco differisce dai comuni giochi online che hanno come principale obiettivo il solo divertimento dell'utente. Il Gwap è, come suggerisce il nome, un gioco con uno scopo in più, oltre al puro divertimento. L'utente, giocando esegue compiti che il computer non sarebbe in grado di svolgere automaticamente.

Nonostante siano stati fatti passi da gigante, i computer ancora non possiedono quell'intelligenza concettuale che gli esseri umani hanno. I Game With A Purpose sono un metodo seduttivo per incoraggiare le persone a partecipare al progresso dei computer. Ciascun gioco di questo tipo è costituito da un meccanismo generale con lo scopo di risolvere svariati problemi.

Il termine Gwap fu per la prima volta utilizzato dal professor Lenore Blum, collega ricercatore di Luis Von Ahn, dell'università di Carnegie Mellon.

Il primo esempio di giochi del genere è stato progettato nel 2003 proprio da Luis von Ahn e i suoi colleghi dell'università di Carnegie Mellon. Si tratta dell'ESP game, un Gwap in cui gli utenti danno un significativo contributo taggando immagini sul web sotto forma di gioco. Per rendere il gioco divertente, due giocatori che non si conoscono, devono cercare di assegnare lo stesso tag ad un'immagine sottoposta ad entrambi.

Il gioco divenne molto popolare, nel giugno del 2008 circa 200,000 giocatori hanno contribuito attribuendo più di 50 milioni di tag. Questi tag possono essere usati per migliorare la ricerca delle immagini sui motori di ricerca.

Sulla base dell'ESP game sono nati ulteriori Gwap, questi giochi hanno un vasto campo di applicazione in aree diverse come la sicurezza, la traduzione di lingue, la ricerca su internet.

Uno degli scopi principali di questi giochi è quello di ricavare attraverso informazioni semantiche per poter contribuire alla realizzazione di un nuovo web, il web semantico, termine utilizzato per la prima volta nel 1999 da Tim Berners-lee in una famosa citazione:

“I have a dream for the Web [in which computers] become capable of analyzing all the data on the Web – the content, links, and transactions between people and computers. A ‘Semantic Web’, which should make this possible, has yet to emerge, but when it does, the day-to-day mechanisms of trade, bureaucracy and our daily lives will be handled by machines talking to machines. The ‘intelligent agents’ people have touted for ages will finally materialize.”(Berners-Lee T.,1999)

Il sogno di Berners Lee è quindi quello di trasformare il World Wide Web in un ambiente dove i documenti pubblicati (pagine HTML, file, immagini ecc.) siano associati ad informazioni e dati (metadati) che ne specifichino il contesto semantico in un formato adatto all'interrogazione, all'interpretazione e, più in generale, all'elaborazione automatica.

Con l'interpretazione del contenuto dei documenti che il Web semantico propugna, saranno possibili ricerche molto più evolute delle attuali, basate sulla presenza nel documento di parole chiave, ed altre operazioni specialistiche come la costruzione di reti di relazioni e connessioni tra documenti secondo logiche più elaborate del semplice collegamento ipertestuale.

I computer infatti pur essendo impeccabili nello svolgere operazioni aritmetiche o logiche hanno difficoltà ad elaborare il linguaggio naturale. Per poter svolgere tali compiti dai computer servirebbero grandi database di informazioni; un modo per realizzarli potrebbe essere quello di assumere persone che si occupino solo di popolare questi database, ma essendo tale lavoro molto ripetitivo potrebbe portare ad errori.

Per tale motivo questi compiti si nascondono dietro Gwap, rendendo il tutto più stimolante, ma allo stesso tempo permettendo di creare una grande quantità di

metadati (dato su un (altro) dato).

Se consideriamo un numero di potenziali giocatori sul web, ad esempio “50 individui nel mondo che giocano in ogni momento per circa la metà di un anno, il loro contributo corrisponderebbe a 216,000 ore di lavoro ( $50 \cdot 24 \cdot 180$ )” (Siorpaes, K. and M. Hepp, *Games with a Purpose for the Semantic Web*).

In questo modo diminuirebbe anche il margine di errore nel ottenere informazioni giuste. Alcuni utenti potrebbero dare risposte diverse e quindi possibilmente sbagliate, ma quando un grande numero di giocatori fornisce sempre la stessa risposta si presuppone che questa sia quella giusta.

Anche dal punto di vista economico si ottengono notevoli risparmi, assumere un grande numero di dipendenti per realizzare enormi database può essere oneroso, attraverso il gioco invece gli utenti contribuiscono volontariamente.

Le motivazioni che potrebbero spingere l’utente a dedicare il suo prezioso tempo per giocare a questo tipo di giochi potrebbero essere :

- Reciprocità (Il contributo altruistico riceve un beneficio di ritorno);
- Comunità (i partecipanti hanno uno scopo in comune);
- Reputazione (i partecipanti ottengono una reputazione all’interno della comunità);
- Autonomia (i partecipanti hanno libertà di decisione).
- Divertimento (il lavoro svolto è appagato anche dal divertimento che suscita il gioco)

### **1.1 Il progetto GaLOAp: un Framework per la realizzazione di Gwap**

GaLOAp è un progetto nato per realizzare Game With A Purpose, ma allo stesso tempo progettare un Framework scaricabile gratuitamente, per permettere a programmatori di giochi di ideare più facilmente nuovi Gwap.

In questo modo si verrebbe a creare qualcosa di uniforme per poter realizzare giochi con gli scopi più vari, inoltre i dati verranno immagazzinati per poter essere facilmente accessibili e utilizzabili.

Per il successo del progetto e per il successo dei singoli giochi è determinante possedere un' identità grafica attraverso la quale è possibile essere riconosciuti, attraverso la quale, si riesce a catturare una maggiore adesione da parte dei giocatori. Questo dunque determina la loro nascita e crescita poiché essere ricordati attraverso un marchio, un'interfaccia grafica piacevole da guardare, facile da memorizzare, è fondamentale per il futuro del progetto stesso.

Al fine di ottenere questi risultati è stata realizzata l'immagine coordinata di GaLOAp di cui fanno parte il logo, la progettazione grafica e realizzazione del sito web.

Successivamente è stata progettata l'interfaccia grafica del gioco "The parts of speech" e del gioco "PhraTris" che vedremo in seguito. Il progetto verrà infine pubblicizzato tramite promo-video di presentazione.

## **1.2 Metodologia progettuale utilizzata per la progettazione grafica**

Per realizzare i prodotti grafici di GaLOAp è stata utilizzata la metodologia progettuale illustrata da Bruno Munari (Munari B. *da cosa nasce cosa*). Si tratta di un metodo progettuale sintetico, che riassume i punti fondamentali che un progettista deve seguire. Le fasi analizzate sono trattate in modo semplice e schematico per poter essere alla portata di qualsiasi progettista.

Per Munari il metodo è fatto da: "una serie di operazioni disposte in un ordine dettato dall'esperienza per progettare in modo giusto, cioè senza sprechi di energia, senza sprechi economici, per un prodotto che risponda bene alla funzione per la quale è progettato e che abbia anche una estetica (non tipo arte applicata) propria, che abbia il giusto prezzo, che sia facile da usare e via dicendo."

Dunque è necessaria una traccia di metodo fatta di valori oggettivi ai quali ogni designer aggiunge i propri valori soggettivi, per risolvere un problema di progettazione.

Secondo Munari il metodo progettuale è dato da una serie di operazioni disposte in un ordine dettato dall'esperienza, per arrivare al massimo risultato con il minimo sforzo.

La metodologia di progettazione di Munari nasce a partire dai bisogni quotidiani, ovvero i problemi:

Arrivare a risolvere un problema, significa trovarne la soluzione:

**P > S** PROBLEMA

Il designer a cui è sottoposto un problema non deve subito partire all'idea per risolverlo, questo infatti è il metodo seguito dal designer "romantico" e non dal designer professionista. E' necessario, invece, cominciare con la definizione di esso, ovvero i limiti entro il quale si dovrà operare.

**P > DP > S** DEFINIZIONE PROBLEMA

Una volta definito il problema occorre smontarlo nelle sue componenti, questo serve per individuare i sottoproblemi e risolverli uno alla volta. Occorre coordinare creativamente le soluzioni dei sottoproblemi.

**P > DP > CP > S** COMPONENTI DEL PROBLEMA

Successivamente occorre effettuare una raccolta dati per documentarsi su soluzioni già esistenti allo stesso problema.

**P > DP > CP > RD > S** RACCOLTA DATI

I dati raccolti devono poi essere analizzati in modo da osservare come sono stati risolti i vari sottoproblemi. Verranno quindi eliminate le soluzioni sbagliate che contengono dei difetti.

**P > DP > CP > RD > AD > S** ANALISI DATI

A questo punto ha inizio la vera e propria progettazione. Si passa alla fase della creatività, che sostituisce quella iniziale dell'idea: l'idea infatti è legata alla fantasia, e potrebbe portare a soluzioni anche irrealizzabili, mentre la creatività si mantiene nei limiti del problema, tenendo conto di tutte le operazioni necessarie che seguono l'analisi dei dati.

“Con la creatività il designer, dopo aver analizzato il problema da risolvere, cerca una sintesi tra i dati ricavati dalle varie componenti per trovare una soluzione ottimale inedita, dove ogni singola soluzione sia fusa con le altre secondo il modo che si ritiene migliore per giungere ad un equilibrio totale.” (Munari B. *Artista e Designer*)

P > DP > CP > RD > AD > C > S    CREATIVITA'

Alla fase creativa segue la fase di scelta dei materiali e delle tecnologie da utilizzare.

P > DP > CP > RD > AD > MT > S    MATERIALI E TENOLOGIE

I materiali e le tecnologie da utilizzare verranno sperimentati, in modo da trovare nuovi usi di un materiale o di uno strumento.

P > DP > CP > RD > AD > MT > SP > S    SPERIMENTAZIONE

Dalla sperimentazione possono nascere modelli realizzati per dimostrare delle possibilità materiche o tecniche da usare nel progetto.

P > DP > CP > RD > AD > MT > SP > M > S    MODELLI

Il modello o i modelli verranno successivamente verificati sulla base di giudizi da parte dei possibili fruitori e se necessario modificati secondo le esigenze.

P > DP > CP > RD > AD > MT > SP > M > V > S    VERIFICA

Si passa quindi alla realizzazione di disegni costruttivi per dare vita al prototipo. Dovranno essere chiari e leggibili, in modo che l'esecutore possa comprenderne ogni particolare.

P > DP > CP > RD > AD > MT > SP > M > V > **S** SOLUZIONE

## **2 Progettazione dell'immagine coordinata di GaLOAp**

### *Problema*

Il primo problema che si presenta è quello di realizzare l'immagine coordinata di GaLOAp.

### *Definizione del problema*

E' stato in seguito definito tale problema approfondendo la conoscenza delle caratteristiche del progetto:

- Partecipanti: studenti di informatica e informatica umanistica
- Obiettivo del progetto: creazione di Gwap e di un frame work per la loro realizzazione.
- Target di utenti a cui si rivolge GaLOAp: Utenti che vogliono giocare a giochi on-line e allo stesso tempo contribuire alla creazione del web semantico; programmatori che vogliono realizzare nuovi GWAP.

La realizzazione dell'immagine coordinata dovrà comprendere:

- l'ideazione di un logo
- Progettazione e realizzazione del sito web di GaLOAp

### **2.1 Progettazione del Logo di GaLOAp**

Nella fase precedente abbiamo delineato il problema generale che ci siamo posti: ovvero la creazione dell'immagine coordinata.

Il primo sottoproblema che si pone è quello di dover creare un logo che identifichi il

progetto.

### *Componenti del problema*

- Scelta dei colori
- Scelta del logotipo/simbolo
- Scelta del font da utilizzare

Come passo successivo occorre effettuare una raccolta dati di loghi realizzati per progetti simili:

### *Raccolta dati*

Sono stati raccolti dati relativi ai loghi dei più importanti progetti per la creazione di Gwap:

GWAP [Figura 1]:



[Figura 1, logo di GWAP (<http://www.gwap.com>)]

GWAP è un progetto portato avanti dalle stesse persone che hanno creato i primi Gwap come ESP game (par. 1.1), Peekaboom e reCAPTCHA. Il team progetta Game With A Purpose, come si intende dal nome (“GWAP”), di vario tipo.

Ontogame [Figura 2]:



[Figura 2, logo di OntoGame (<http://members.deri.at/~katharinas/ontogame/>)]

Ontogame è un progetto per la creazione di Game With A Purpose per la creazione di contenuti semantici.

Phrase Detectives [Figura 3]:



[Figura 3, logo di Phrase Detectives

[\(http://anawiki.essex.ac.uk/phrasedetectives/\)](http://anawiki.essex.ac.uk/phrasedetectives/)]

Phrase Detectives è un GWAP dedicato agli amanti della letteratura, grammatica e della lingua.

Indicando le relazioni tra parola e frase si aiuta a creare una risorsa ricca di informazioni linguistiche.

Sulla base della ricerca effettuata si analizzano i dati raccolti:

#### *Analisi dati*

Analisi del logo “GWAP” [figura 1]:

Si tratta di un logotipo in cui si utilizza la parola Gwap (Game With A Purpose) associata ad un piccolo simbolo.

Per il testo è stato un font bastoni, l’Arial rounded mt bold, tondeggiante e in grassetto. Questo tipo di font è adatto per essere utilizzato nel logo di un progetto il cui scopo principale è invitare al gioco. Questa sensazione è rafforzata dal simbolo disegnato sopra il testo: si tratta di una pallina che rimbalza sulle lettere della scritta. Si richiama quindi l’idea del divertimento, del gioco e del movimento espressa tramite il disegno del balzo della palla. Inoltre il logotipo richiama il significato del nome: trattandosi di un gioco con uno scopo, simbolicamente la palla potrebbe rappresentare lo scopo, e la traccia che rappresenta il balzo potrebbe significare il

raggiungimento dello scopo stesso.

I colori utilizzati sono essenziali: il nero, utilizzato per lo sfondo, il bianco e il grigio per il testo e infine il viola-fucsia per evidenziare il movimento della palla.

Il logo è semplice, ma allo stesso tempo riesce a comunicare le caratteristiche del progetto è dunque coerente con ciò che rappresenta. Inoltre è facilmente riconoscibile se ridotto.

Analisi del logo “Ontogame” [Figura 2]:

Anche per questo logo è stato utilizzato un font senza grazie e tondeggianti. Il testo è composto da due parole diverse: Onto e game. La parola “Onto” sta per Ontology (in italiano “Ontologia”) che richiama il web semantico, poiché per costruire relazioni semantiche e processarle in modo automatico si ha bisogno di una qualche formalizzazione che le descriva nel modo più completo possibile. Questo tipo di formalizzazione si chiama nel linguaggio della logica (mutuato poi dall’informatica) Ontologia. Essa permette di specificare, in modo aperto e significativo, i concetti e le relazioni che caratterizzano un certo dominio di conoscenza.

La parola successiva è “Game” (in italiano “Gioco”) che legata alla precedente completa il senso del logo stesso: giocare per creare le ontologie, quindi giocare per dare un contributo nella realizzazione del web semantico. Il testo è scritto senza utilizzare spaziature, nonostante questo le due diverse parole sono distinte grazie all’utilizzo di colori diversi: azzurro (per la parola “Onto”) e giallo (per la parola “game”). Anche in questo caso sono stati utilizzati colori accessi, di tonalità chiare che mettono buon umore e richiamano il gioco.

Il testo è integrato con un simbolo stilizzato, colorato con una texture nera e grigia quadrettata, in cui è raffigurato un giaguaro che corre, questo può voler simboleggiare la corsa verso lo sviluppo del web semantico.

Il logo è abbastanza semplice, coerente con le caratteristiche che vuole comunicare. Se ridotto appare quasi totalmente ben leggibile, tranne la parte colorata in giallo che appare poco leggibile nella parte inferiore poiché posizionata sullo sfondo bianco.

Analisi di “Phrase Detectives” [Figura 3]:

Si tratta di un logo formato da testo e simbolo. Il testo è scritto in maiuscolo,

utilizzando un carattere senza grazie. Le parole utilizzate sono evidenziate con colori diversi come abbiamo visto nel logo di “Ontogame”. I colori utilizzati sono l’arancio e l’azzurro che, trattandosi di colori complementari, si evidenziano a vicenda. Il significato del testo è “Investigare la frase”, infatti lo scopo del gioco stesso è quello di trovare i collegamenti tra la frase e il riferimento anaforico (es: "Jon went to the shop and he purchased a newspaper". La parola "he" è un riferimento anaforico di “Jon”).

Lo scopo stesso del gioco è evidenziato nel logo tramite un piccolo simbolo posto tra le due parole “Phrase” e “Detectives”; si tratta di una doppia linea curva che ha alle due estremità due cerchietti. Questi ultimi sono colorati con gli stessi colori di delle parole utilizzate per il logo (arancio e azzurro), ad esprimere il collegamento tra di esse, ma allo stesso tempo simbolicamente tutti i collegamenti (parola- riferimento anaforico) che si vengono a creare giocando a Phrase Detectives.

Il testo è accompagnato da un ulteriore simbolo che raffigura un investigatore stilizzato che tiene sotto il braccio una scatola in cui è raffigurato un punto interrogativo. L’utente è invitato ad intensificarsi con questo personaggio e investigare sui casi che gli vengono sottoposti durante il gioco.

Il logo è coerente con le caratteristiche che vuole comunicare. Se ridotto appare ben leggibile, e può essere ricordato facilmente anche solo attraverso il simbolo.

Attraverso questa analisi abbiamo potuto constatare che:

- I font utilizzati maggiormente sono tondeggianti e senza grazie.
- I colori utilizzati sono vivaci e comunicano l’idea del gioco.
- Il simbolo che accompagna il testo comunica bene lo scopo del progetto/gioco.

Passiamo adesso alla parte della creatività che, tenendo conto delle fasi precedenti, ha permesso l’ideazione e successiva realizzazione del logo GaLOAp:

### *Creatività*

La scelta del nome GaLOAp ha diversi significati:

La parte centrale del testo, che comprende le lettere LOA, scritte in maiuscolo riprende l’acronimo del corso di Laboratorio Orientato alle Applicazioni da cui è

nata l'idea stessa del progetto e grazie al quale è stato realizzato.

Questa sigla è stata integrata dal prefisso "Ga" e dal suffisso "p" che stanno ad indicare rispettivamente "Game" e "Purpose". In questo modo si indica anche lo scopo del progetto: creare giochi con uno scopo.

Tali particelle sono state integrate formando, come abbiamo visto, la parola GaLOAp che, considerata nel suo insieme, ricorda in italiano la parola "galoppo" (in inglese "gallop"). Dunque il nome del progetto assume un ulteriore significato: simbolicamente il galoppare è inteso come corsa, crescita per lo sviluppo della ricerca per la realizzazione del web semantico.

Tenendo conto del nome e dei suo doppio significato è stato deciso di affiancare il testo ad un simbolo con cui il progetto fosse facilmente identificato. Collegandoci all'idea del galoppo, l'immagine più appropriata da realizzare è quella di un cavallo e delle componenti ad esso collegate (salto, corsa, ferro di cavallo).

Per quanto riguarda la scelta del font da utilizzare è necessario che sia piacevole da guardare, con caratteri senza grazie e non troppo regolari, che trasmetta serenità e che sia allegro. In questo modo, attraverso il logo, l'utente può aspettarsi un progetto con caratteristiche interessanti e divertenti.

La scelta dei colori è ispirata ad uno dei sette contrasti illustrati da Johannes Itten (Itten J. *Arte del colore*). Si tratta del contrasto dei complementari: è il contrasto creato dall'accostamento di due complementari puri che produce un grande effetto di luminosità, ciò è dovuto al fatto che ogni colore della coppia non ha nessun componente in comune (ad esempio, giallo e viola sono l'uno un primario, l'altro un secondario formato dai primari rosso e blu).

Considerando questa regola e tenendo conto del significato che ogni singolo colore esprime, i colori che si è scelto di utilizzare sono il blu - azzurro in contrasto con il giallo-arancio.

Il blu è il colore più importante nella percezione visiva di sicurezza e solidità. Il giallo o l'arancio trasmettono energia, forza, vitalità, ed è sinonimo di vivacità,

estroversione, leggerezza, crescita e cambiamento. Stimola l'attenzione e l'apprendimento, acuisce la mente e la concentrazione.

Con questi presupposti è si è passati alla fase di realizzazione del logo stesso.

### *Materiali e tecnologie*

Per poter realizzare il logo in grafica vettoriale è stato scelto di utilizzare il software Adobe Illustrator.

### *Sperimentazione e modelli*

Sulla base delle scelte fatte durante la fase creativa, abbiamo effettuato varie prove di loghi.

Per prima cosa è stato scelto un carattere adeguato al contesto, che fosse divertente e che richiamasse l'idea del gioco. Per questi motivi è stato scelto il font "BadaBoom BB" [Figura 4]:



[Figura 4, font Badaboom BB]

Si tratta di un font freeware utilizzato per la creazione di fumetti.

E' stato realizzato nel 2003 da Nate Piekos, laureato in Design al Rhode Island College nel 1998. Nate Piekos Ha fondato Blambot.com, creando alcuni dei caratteri più popolari utilizzati nei fumetti della Marvel Comics, DC Comics, Oni Press e Dark Horse Comics, nonché decine di editori indipendenti. I lavori di Nate non solo sono utilizzati nel fumetto, ma nei videogiochi, in televisione, e anche nei film. (<http://www.blambot.com/>)

Alcuni utilizzi del font Badaboom BB [Figure 5-6-7]:

Giochi: Creazione del logo



**[Figura 5, utilizzi del font “Badaboom BB” nei videogiochi]**

*FarmVille è un browser game on-line, disponibile su Facebook e sviluppato dalla software-house californiana Zynga. Ha raggiunto a settembre 2009 i 13 milioni e 400 000 utilizzatori giornalieri e un totale di 82.7 milioni di utenti attivi al mese e 22.5 milioni di fans a febbraio 2010 diventando la più diffusa applicazione Facebook..*

*È un gioco che simula la vita di un agricoltore, permettendo ai giocatori di piantare, far crescere e raccogliere piante ed alberi virtuali nonché di allevare animali.  
(wikipedia voce FarmVille)*

Fumetti: Nei fumetti il font è utilizzato soprattutto per esprimere effetti sonori.



[Figura 6, utilizzi font “Badaboom BB” nei fumetti]

Film: Il font è utilizzato per il titoli e sottotitoli di film divertenti: commedia o fantascienza.



[Figura 7, utilizzi del font “Badaboom BB” nei film]

*Mano (George Felner) è un film portoghese, mix di fantasia e commedia romantica è un omaggio a vecchi film. Un personaggio oscuro e anonimo delle commedie popolari degli anni '20, sfugge alla distruzione di un vecchio studio cinematografico, materializzandosi nel mondo reale da una pellicola di celluloidi (wikipedia).*

Il font scelto per la realizzazione del logo è stato attribuito al testo e a diverse prove di colore tenendo presente le scelte fatte nella fase creativa:

Nella prima fase di composizione si è lavorato sulla disposizione delle singole lettere della dimensione e del colore da attribuire al testo.

I caratteri messi in evidenza sono le lettere LOA poste sfalsate rispetto alle altre per evidenziare il loro significato. Il colore attribuito è l'arancio, un'ombra sfuocata è posta dietro il testo dandogli un effetto rialzato [Figura 8].

The image shows the word 'GALOAP' in a bold, orange, sans-serif font. The letters are slightly slanted and have a soft, white-to-orange gradient shadow behind them, giving the logo a three-dimensional, 'floating' appearance.

**[Figura 8, fasi di progettazione del Logo GaLOAp]**

In questa immagine il colore del testo è rimasto invariato, è stato deciso di cambiare il tipo di ombra rendendola più compatta per poter garantire una maggiore leggibilità del testo. La lettera "G" del testo è stata messa in evidenza poiché il Game è la componente primaria del progetto stesso e dunque deve essere sottolineata la sua importanza anche all'interno del logo [Figura 9].

The image shows the word 'GALOAP' in the same orange font as in Figure 8. However, the shadow behind the letters is now a solid, darker orange color and is much more compact and defined, making the logo appear more solid and less ethereal.

**[Figura 9, fasi di progettazione del Logo GaLOAp]**

E' stata fatta la prova anche il secondo colore scelto nella fase creativa. Inoltre è

stato allargato lo spazio vuoto all'interno della lettera "O" [Figura 10].



[Figura 10, fasi di progettazione del Logo GaLOAp]

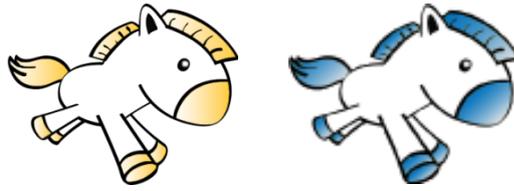
E' stato deciso di trasformare la lettera G in una forma che ricordi il ferro di cavallo. Questo elemento è coerente con il simbolo del cavallo che verrà realizzato successivamente, inoltre esprime il senso stesso del progetto se si considera che una delle componenti fondamentali del gioco è la fortuna, ed il ferro di cavallo è considerato da sempre un portafortuna.

Sono state fatte le due prove di colore, utilizzando questa volta la sfumatura [Figura 11].



[Figura 11, fasi di progettazione del Logo GaLOAp]

Successivamente si è passati alla realizzazione del simbolo, è stato realizzato un cavallo utilizzando diversi colori [Figura 12]:



[Figura 12, fasi di progettazione del simbolo del Logo GaLOAp]

E' stato deciso di porre il cavallo all'interno della lettera "O" come se stesse saltando. Il cavallo colorato in blu è stato attribuito alla scritta arancio, mentre il cavallo giallo-arancio è stato attribuito alla scritta blu per poter rispettare la regola dei complementari e far si che testo e immagine si evidenziassero a vicenda [Figura 13].



[Figura 13, fasi di progettazione del Logo GaLOAp]

Infine è stata leggermente modificata la lettera "G" e attribuite tonalità di colore più chiaro sia al testo che al simbolo [Figura 14].



[Figura 14, fasi di progettazione del simbolo del Logo GaLOAp]

*Verifica*

Passiamo dunque ad illustrare la fase di verifica. Le ultime tre sperimentazioni di loghi [Figure 13-14] sono state mostrate a diverse persone di varie età, alcune che già conoscevano il progetto GaLOAp, altre che non lo conoscevano affatto.

*Soluzione*

Il logo che è risultato più appropriato è stato quello dell'immagine finale in quanto trasmette l'identità reale del progetto.

L'ultima fase, quella della soluzione scelta è mostrata tenendo presente alcune regole fondamentali per il successo di un logo: visualizzazione su sfondo bianco, visualizzazione su sfondo nero, visualizzazione in bianco e nero, visualizzazione ridotta ad 1cm [Figura 15].



[Figura 15, Logo GaLOAp]

## 2.2 Progettazione grafica del sito web di GaLOAp

Successivamente alla progettazione del logo passiamo al secondo sottoproblema, quello della progettazione grafica del sito web di GaLOAp.

### *Componenti del problema*

Tale sottoproblema è composto da:

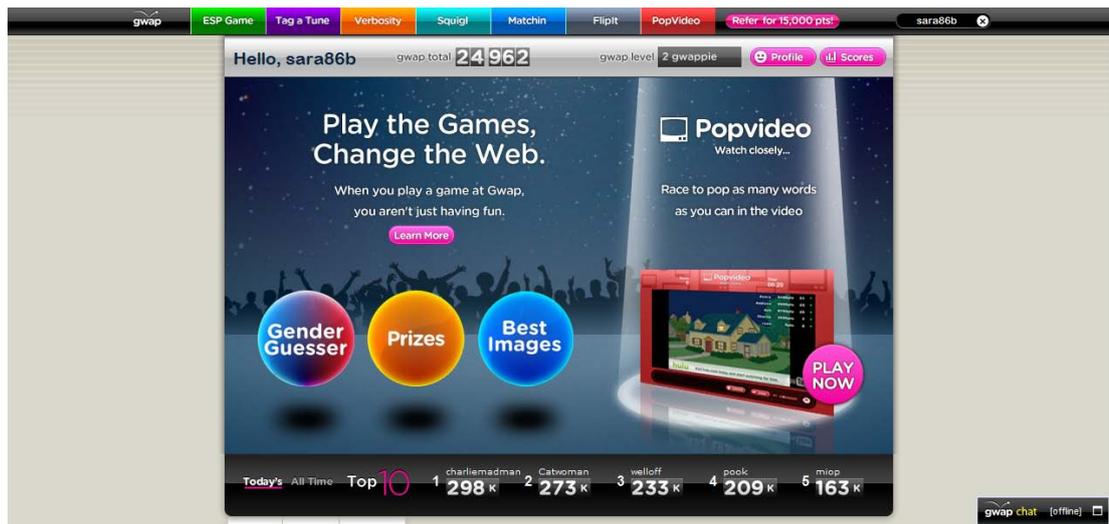
- Scelta delle pagine che compongono il sito
- Scelta dei colori ed elementi grafici
- Scelta delle dimensioni
- Scelta del tipo di impaginazione
- Scelta dei font
- Contenuti (testo, immagini ecc.)

### *Raccolta dati*

Come è stato fatto per la realizzazione del logo occorre, anche in questo caso, effettuare una raccolta dati di siti web realizzati per progetti simili:

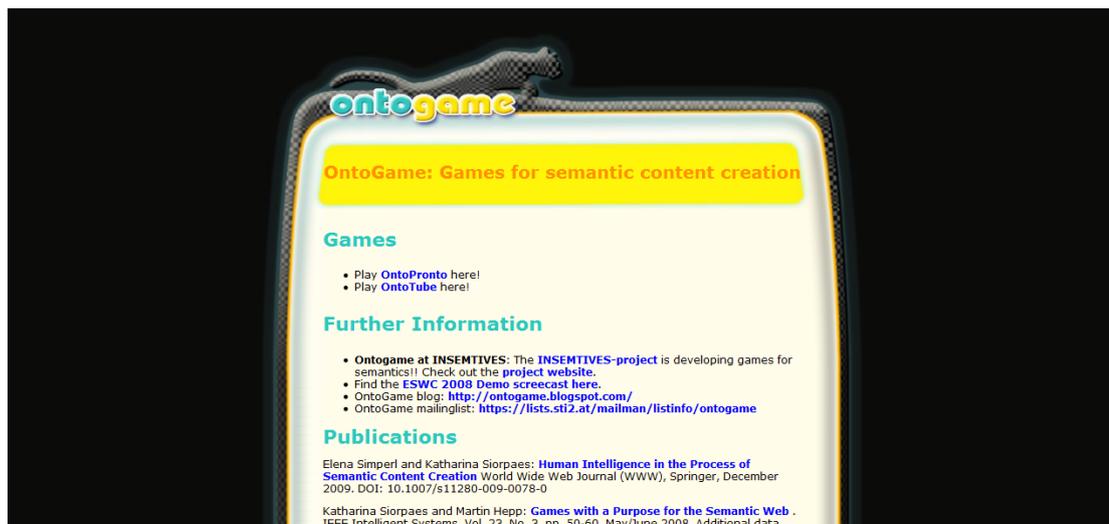
ci siamo serviti degli stessi siti web creati per i progetti che abbiamo analizzato precedentemente per la progettazione del logo:

[www.gwap.com](http://www.gwap.com) [Figura 16] :



[Figura 16, interfaccia www.gwap.com]

<http://ontogame.sti2.at/> [Figura 17]:

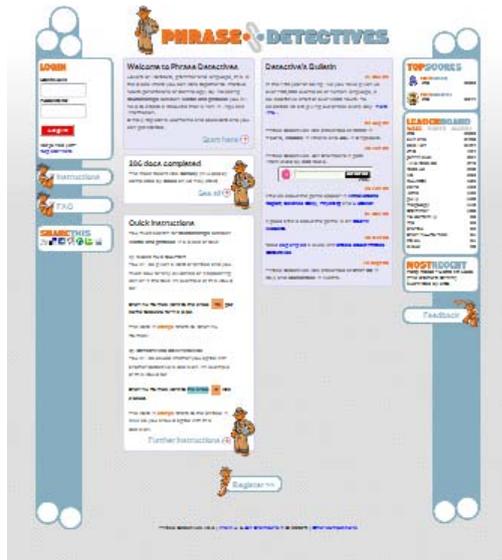




[Figura 17, interfaccia <http://ontogame.sti2.at>]

<http://anawiki.essex.ac.uk/phrasedetectives/> [Figura 18] :





[Figura 18, interfaccia <http://anawiki.essex.ac.uk/phrasedetectives>]

### Analisi Dati

I siti web raccolti sono stati successivamente analizzati per:

- vedere come sono stati risolti i sottoproblemi sopraindicati
- Individuarne eventuali difetti presenti, in modo da evitarli nel sito e orientare meglio la progettazione.

Analisi del sito web di Gwap:

- Scelta delle pagine e contenuti che compongono il sito:  
Gwap è composto principalmente da un menù formato da pagine che corrispondono ai giochi creati dal progetto stesso, ogni pagina corrisponde ad un gioco diverso in cui sono spiegate le istruzioni e in cui è possibile accedere direttamente al gioco. Sono presenti ben sette giochi diversi a cui è possibile giocare solo dopo aver effettuato la registrazione al sito.

Dalla home page è possibile accedere ad altre sottopagine in cui viene spiegato all'utente che cos'è il Gwap, come è nato e quali contributi egli stesso può dare giocando ai giochi proposti. Inoltre è presente un link che collega il visitatore al blog del progetto.

E' sempre visibile la classifica dei giocatori, l'accesso ad una chat e il profilo dell'utente registrato a cui è collegato il punteggio che ha ottenuto.

Infine per pubblicizzare un gioco piuttosto che un altro questo viene messo in luce sulla home page, attraverso uno slogan che invita l'utente a giocare.

- Scelta dei colori ed elementi grafici:

Gli elementi grafici utilizzati ripetutamente sono il cerchio che richiama il simbolo del logo di "GWAP".

Sullo sfondo della home page è rappresentato un cielo stellato, della tonalità del grigio-blu, e una serie di personaggi (di cui osserviamo le ombre) che esprimono allegria e divertimento.

Il testo è scritto prevalentemente in bianco su sfondi scuri, nero su sfondi più chiari.

L'intero sito è molto colorato, il menù è costituito da caselle rettangolari aventi tutte colori differenti. Cliccandovi sopra si accede alla pagina di ogni gioco colorata interamente dello stesso colore del bottone del menù a cui appartiene. In questa pagina si può cliccare sul bottone "Got it. Let's Play" messo in evidenza dalla grafica che lo contorna rappresentata da tante stelle che sembrano muoversi verso l'esterno.

- Scelta delle dimensioni e impaginazione:

Il sito è visualizzabile interamente senza la necessità di dover utilizzare la scrollbar laterale. Le dimensioni scelte sono W: 766px - H: 485px

- Scelta dei font:

Il font utilizzato per i titoli (14px) e il testo (10px) è l'Arial rounded mt bold.

Analisi del sito web di Ontogame:

- Scelta delle pagine e contenuti che compongono il sito:

Ontogame è composto da una Home page in cui non è presente un menù.

Sotto al logo troviamo un grande titolo che illustra i contenuti del sito:

"OntoGame: Games for semantic content creation".

Le diverse sezioni del sito sono contenute nella pagina stessa, suddivisa in

sottotitoli accompagnati da una breve descrizione e link che collegano ad altre pagine.

Tali sezioni sono:

Games: in cui troviamo i due link che collegano a due giochi diversi:

Per accedere ai giochi è necessario registrarsi attraverso un modulo di registrazione.

Further Information: sezione in cui è presente un link ad un concorso a cui Ontogame ha partecipato, una video che presenta il progetto e illustra come orientarsi all'interno del sito, un link al blog di Ontogame e alla mailing-list.

Publications: elenco di pubblicazioni e articoli relativi a Ontogame e a Gwap per il web semantico.

Acknowledgements: sezione dei ringraziamenti in cui sono presenti i loghi degli enti che hanno contribuito alla realizzazione di OntoGame.

- Scelta dei colori ed elementi grafici:

Il sito è caratterizzato da uno sfondo nero in cui è inserita una cornice che richiama il simbolo del logo (il colori utilizzati per l'immagine del giaguaro sono gli stessi della cornice), all'interno di essa, sullo sfondo bianco, è stato inserito il titolo di colore giallo e le sezioni sopra analizzate evidenziate con sottotitoli di colore azzurro. Il testo è scritto in nero.

Non sono presenti immagini o altri elementi grafici.

- Scelta delle dimensioni e impaginazione:

Il sito è visualizzabile interamente utilizzando la scrollbar laterale. Le dimensioni scelte sono W: 756px - H: 1220px

- Scelta dei font:

Il font utilizzato per i titoli (18 pt) e il testo (10pt) è Verdana.

#### Analisi del sito web di Phrase Detectives

- Scelta delle pagine e contenuti che compongono il sito:

Il sito di Phrase Detectives è costituito da due sezioni laterali e una parte centrale. Nella sezione sinistra troviamo la parte login/registrazione (molto

semplice da utilizzare) e due bottoni che indicano le “Instructions” e la “Faq”. La parte centrale introduce l’utente al progetto e al gioco a sua disposizione. E’ presente una piccola parte in cui sono spiegate brevemente le istruzioni più approfondite a cui l’utente può accedere cliccando, come abbiamo appena spiegato, sul relativo bottone al lato sinistro. A seguire è possibile accedere direttamente al gioco cliccando sul bottone “start Here” posizionato dopo le istruzioni del gioco. Per poter giocare è sufficiente scegliere username e password.

Infine troviamo una parte in cui sono illustrati i risultati ottenuti grazie ai giocatori che hanno contribuito e una sezione dedicata alle news.

Nella parte destra invece troviamo i punteggi migliori ottenuti durante la settimana e durante il mese; la classifica dei giocatori e un bottone che collega ad una pagina “feedback” in cui l’utente può esprimere il suo parere sul gioco.

- Scelta dei colori ed elementi grafici:

Gli elementi grafici utilizzati ripetutamente sono il simbolo del detective, utilizzato nel logo e raffigurato in differenti azioni che sta compiendo a seconda del contesto a cui è affiancato, e i cerchi che richiamano la parte centrale del logo.

Le varie sezioni descritte sono iscritte ciascuna in un diverso riquadro.

I colori utilizzati sono gli stessi che caratterizzano il logo: arancio, azzurro e grigio. Lo sfondo è azzurro chiaro, il testo è nero o grigio.

- Scelta delle dimensioni e impaginazione:

Il sito è visualizzabile interamente utilizzando la scrollbar laterale.

Le dimensioni scelte sono W: 980px - H: 1220px

- Scelta dei font:

Il font utilizzato per i titoli e il testo è l’Arial

Attraverso questa analisi abbiamo potuto constatare che:

- Scelta delle pagine e contenuti che compongono il sito:

Tutti i siti analizzati hanno una o più pagine dedicate ai giochi realizzati.

GWAP e Phrase Detectives sottolineano l’importanza e lo scopo dei giochi

attraverso contenuti o slogan. Ontogame si serve unicamente di un titolo esplicativo nella home page, per approfondimenti l'utente deve accedere ad altri link o articoli che spiegano il progetto. Questo tipo di scelta non è adeguata se si considera che i giochi riescono a raggiungere il loro scopo solo se molte persone vi si dedicano. L'utente che accede a Ontogame non è guidato nella navigazione.

Al contrario, sia il sito di Gwap che quello di Phrase Detectives si cerca di attirare l'attenzione dell'utente. GWAP suscita curiosità attraverso i suoi slogan e una grafica colorata che richiama al divertimento; Phrase Detectives fa sì che l'utente si immedesima nell'immagine dell'investigatore che cerca all'interno delle frasi. Per far questo non solo richiama costantemente il simbolo del logo all'interno del sito, ma utilizza anche termini e frasi che ricordano il compito dell'investigatore.

- Scelta dei colori ed elementi grafici:  
In tutti i siti web analizzati sono utilizzati colori vivaci che suscitano allegria e divertimento, quindi coerenti con lo scopo stesso del sito. I colori utilizzati nel logo sono gli stessi utilizzati per le pagine. Lo stesso vale per gli elementi grafici, coerenti con i simboli utilizzati nel logo.
- Scelta delle dimensioni e impaginazione: Il sito GWAP ha dimensioni contenute ed è visibile interamente sullo schermo senza la necessità di utilizzare la scrollbar laterale, questo determina una migliore usabilità. Nel caso di Ontogame e Phrase Detectives è necessario servirsi della barra di scorrimento per poter visualizzare l'intera pagina, nonostante ciò le informazioni più importanti sono disposte nella parte superiore della pagina web, alla portata dell'utente.
- Scelta dei font: GWAP e Phrase Detectives è utilizzato il font Arial; anche se nel caso di GWAP si utilizza una versione più tondeggiante. Ontogame, invece, utilizza Verdana. Si tratta quindi di font bastoni, ben leggibili attraverso il monitor e adatti per la scrittura sul web.

## *Creatività*

Avendo analizzato e considerato i siti sopra analizzati possiamo passare alla fase creativa: la progettazione del sito web di GaLOAp.

Lo scopo del sito stesso è far luce sul progetto GaLOAp, focalizzare gli obiettivi principali e i giochi realizzati e messi a disposizione dei giocatori e dei futuri programmatori di Gwap.

L'intento è quello di catturare il maggior numero di giocatori possibile attraverso una grafica piacevole e attraverso contenuti che nella loro semplicità invitano gli utenti al gioco.

- Scelta delle pagine e contenuti che compongono il sito:

Per prima cosa è stato deciso di facilitare la navigazione dell'utente guidandolo attraverso un menù ben visibile.

Le pagine utili al fine di presentare il progetto sono:

Una "home", in cui attraverso un breve testo e piccoli slogan sarà necessario catturare l'attenzione dell'utente e invogliarlo a proseguire nella navigazione.

Una pagina "Games" in cui presentare il tipo di giochi realizzati e una lista tra cui l'utente potrà scegliere.

Una pagina "Projects" in cui sono spiegate le finalità del progetto stesso.

Infine una pagina "Contatti" a cui l'utente potrà far riferimento nel caso in cui avesse bisogno di ulteriori informazioni non presenti nel sito.

A tali pagine principali ne saranno collegate altre interne per coloro che necessitano di approfondimenti.

- Scelta dei colori ed elementi grafici:

Il colore principalmente utilizzato è quello che richiama il logo, quindi l'azzurro. Questo colore è stato anche utilizzato come sfondo del sito in cui è stato disegnato un cielo accompagnato da alcune nuvolette bianche. La scelta del cielo è voluta per esprimere un senso di tranquillità, ma anche per sottolineare il galoppo del cavallo verso l'alto, simbolo di sviluppo.

Altri elementi grafici che si integrano con questa ambientazione sono due onde di colore grigio, che ripropongono il colore dell'ombra raffigurata nel logo, che verranno poste una sotto il logo e l'altra ripresa in basso a destra

del sito. Tali elementi vogliono sottolineare il movimento del cavallo e lo spostamento che porta verso le nuvole.

I testi saranno brevi ed efficaci, posti all'interno di strutture rettangolari di diversi colori: giallo, verde, fucsia. La scelta di aggiungere questi colori è quella di rendere ancor più l'interfaccia colorata e divertente, e per voler sottolineare le molteplici scelte a disposizione dell'utente.

- Scelta delle dimensioni e impaginazione:

E' stato scelto di poter visualizzare il sito interamente senza la necessità di utilizzare la scrollbar laterale. Nei casi in cui i contenuti posti all'interno delle strutture rettangolari siano maggiori rispetto alle dimensioni del rettangolo, sarà visualizzata all'interno di esso una piccola scrollbar. Per impaginare il sito è stata scelta una struttura 800x600

- Scelta dei font:

E' stato utilizzato il font Verdana. Chiaro e luminoso, deriva dal verde di Seattle, dove è stato disegnato.

Secondo varie statistiche tra cui quella condotta dalla Software Usability Research Laboratory, di Wichita USA, che ha pubblicato i risultati ottenuti in base ad un case history per Paragonare i font più popolari nel web, (<http://www.surl.org/usabilitynews/32/font.asp> - *A Comparison of Popular Online Fonts: Which is Best and When?*) Verdana risulta essere lo stile di perfetto per lo schermo: i caratteri sono distanziati in maniera regolare e non si toccano mai, rimane leggibile anche quando le dimensioni sono minime.

Con questi presupposti è si è passati alla fase di realizzazione grafica del sito web.

### *Materiali e tecnologie*

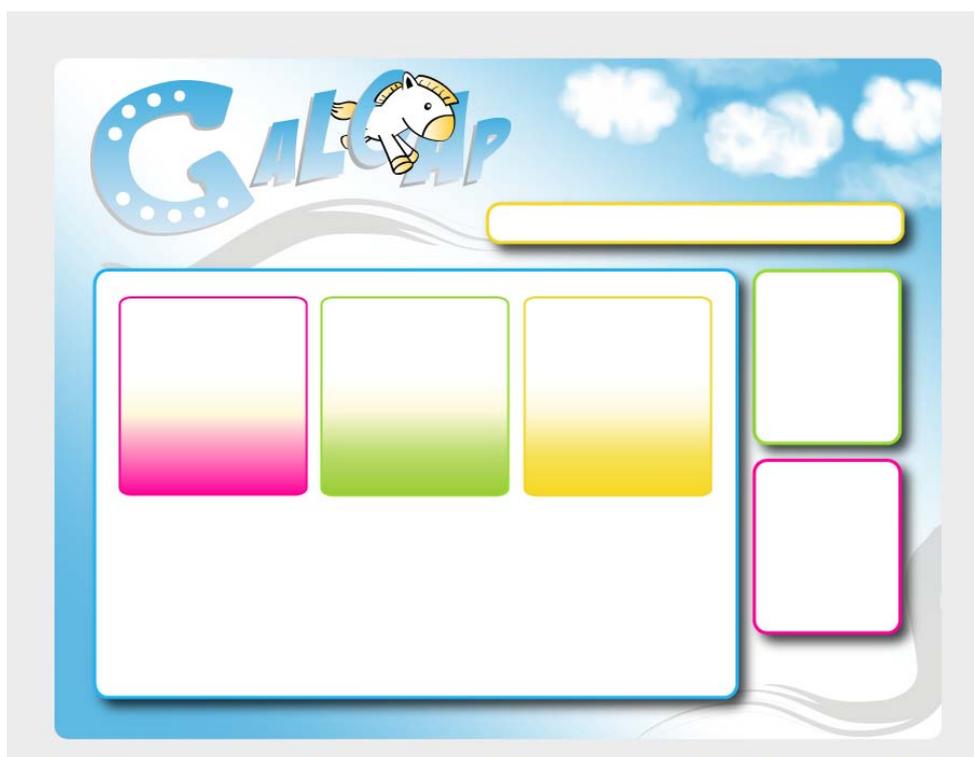
I software utilizzati sono stati: Adobe Photoshop e Adobe Illustrator

### *Sperimentazione e modelli*

Si è passati alla sperimentazione della possibile interfaccia grafica da realizzare [Figure 29-20]:

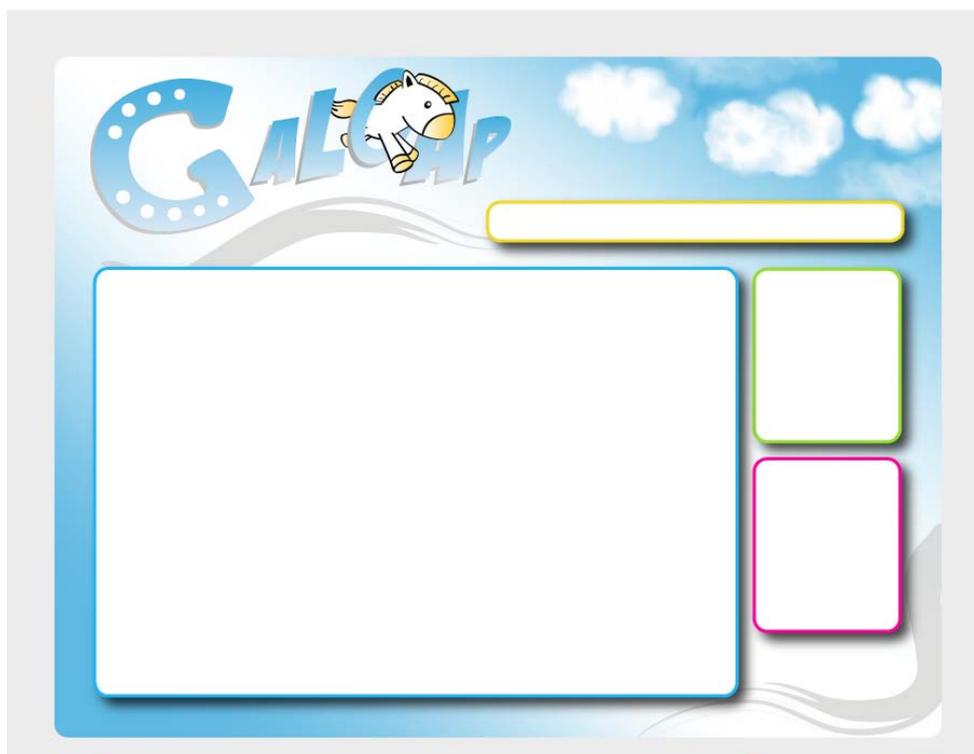
Struttura della home page: la struttura comprende dei rettangoli colorati che

serviranno per creare degli slogan e attirare l'attenzione del utente che naviga.



[Figura 19, interfaccia grafica del sito web di GaLOAp]

Struttura delle altre pagine web:



[Figura 20, interfaccia grafica del sito web di GaLOAp]

*Verifica:*

Il risultato della struttura è stato mostrato a persone diverse le quali hanno avuto in generale impressioni positive.

*Soluzione:*

Per passare dall'interfaccia grafica alla realizzazione vera e propria del sito internet sono stati utilizzati:

- **XHTML:** linguaggio di marcatura che associa alcune proprietà dell'XML con le caratteristiche dell'HTML. Un file XHTML è un pagina HTML scritta in conformità con lo standard XML.[Wikipedia]

L'XHTML è il successore diretto e la versione più aggiornata dell'HTML.

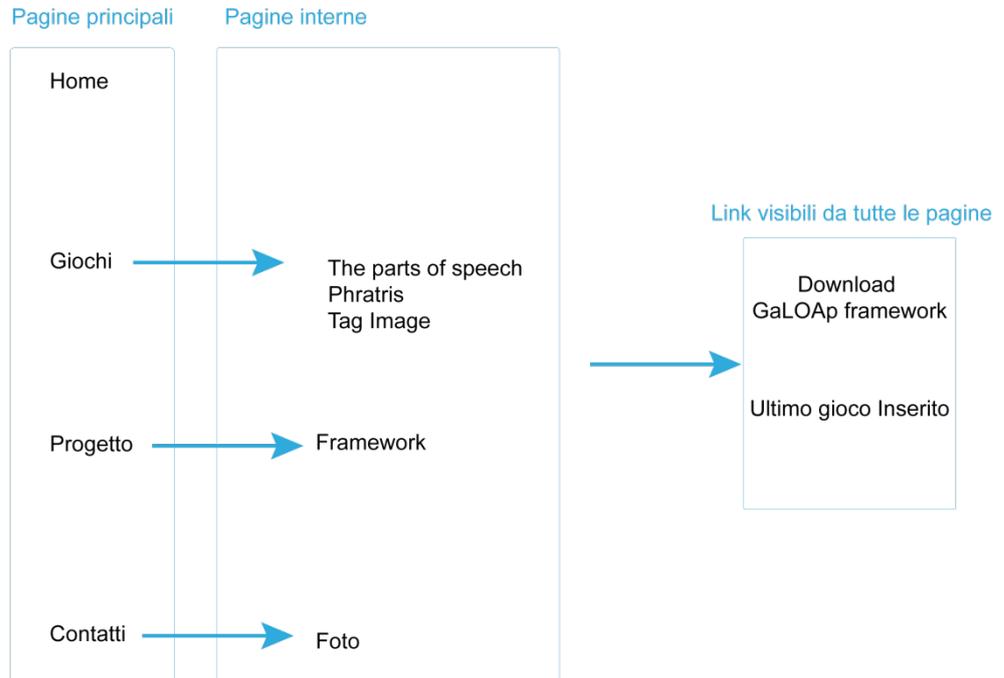
Tutti i browser attualmente più diffusi sono in grado di rendere correttamente i documenti XHTML, poiché questo linguaggio è in buona parte un sottoinsieme dell'HTML e le sue regole sintattiche sono retro compatibili.

- **CSS:** Per sfruttare appieno le potenzialità dell'XHTML è necessario usarlo in abbinamento ai fogli di stile, in modo da scrivere un codice per pagine web in cui la rappresentazione grafica sia separata dalla struttura dati.
- **Javascript (e libreria JQuery):** Utilizzato per inserire l'orario (di New York) presente nella home page, la scrollbar presente in alcune pagine, la possibilità di cliccare sopra le immagini per poterle visualizzare ingrandite.

Alla struttura realizzata sono stati aggiunti i contenuti.

Struttura del sito [Figura 21]:

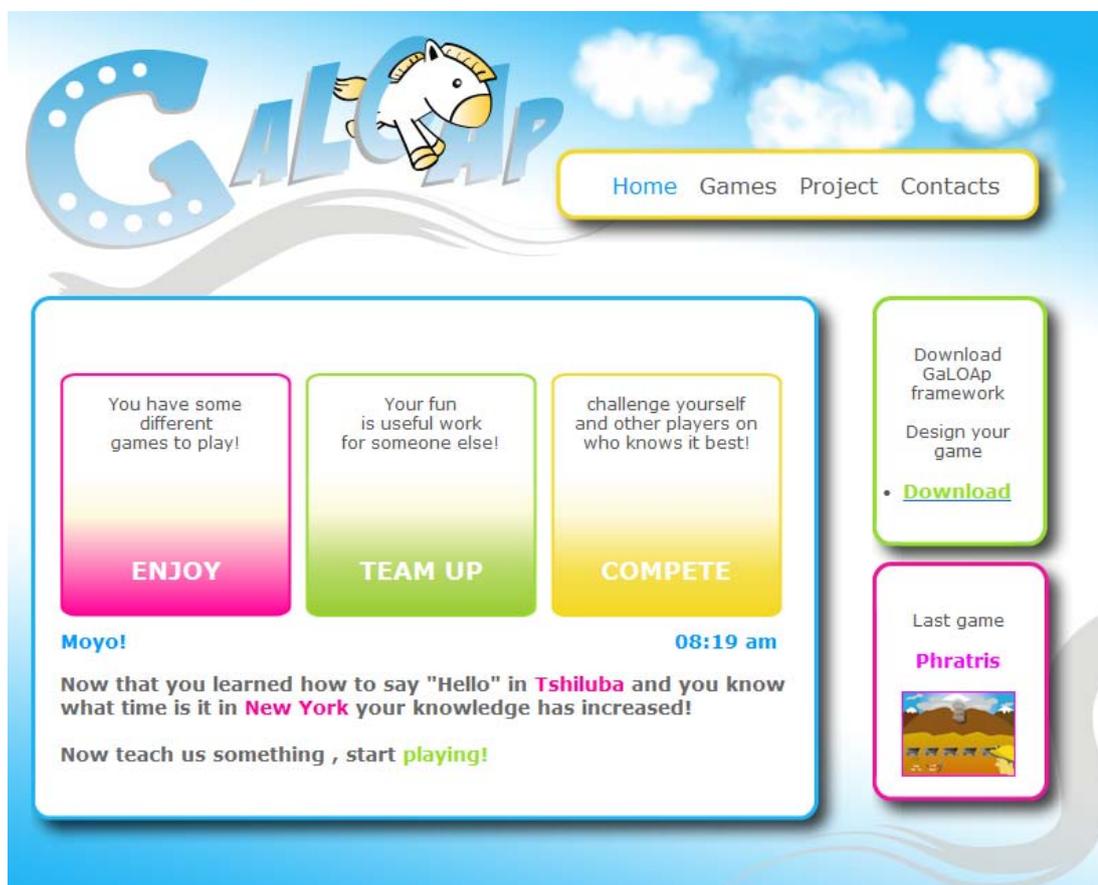
Mappa del sito



**[Figura 21, struttura del sito web di GaLOAp]**

Secondo tale struttura le pagine realizzate sono le seguenti:

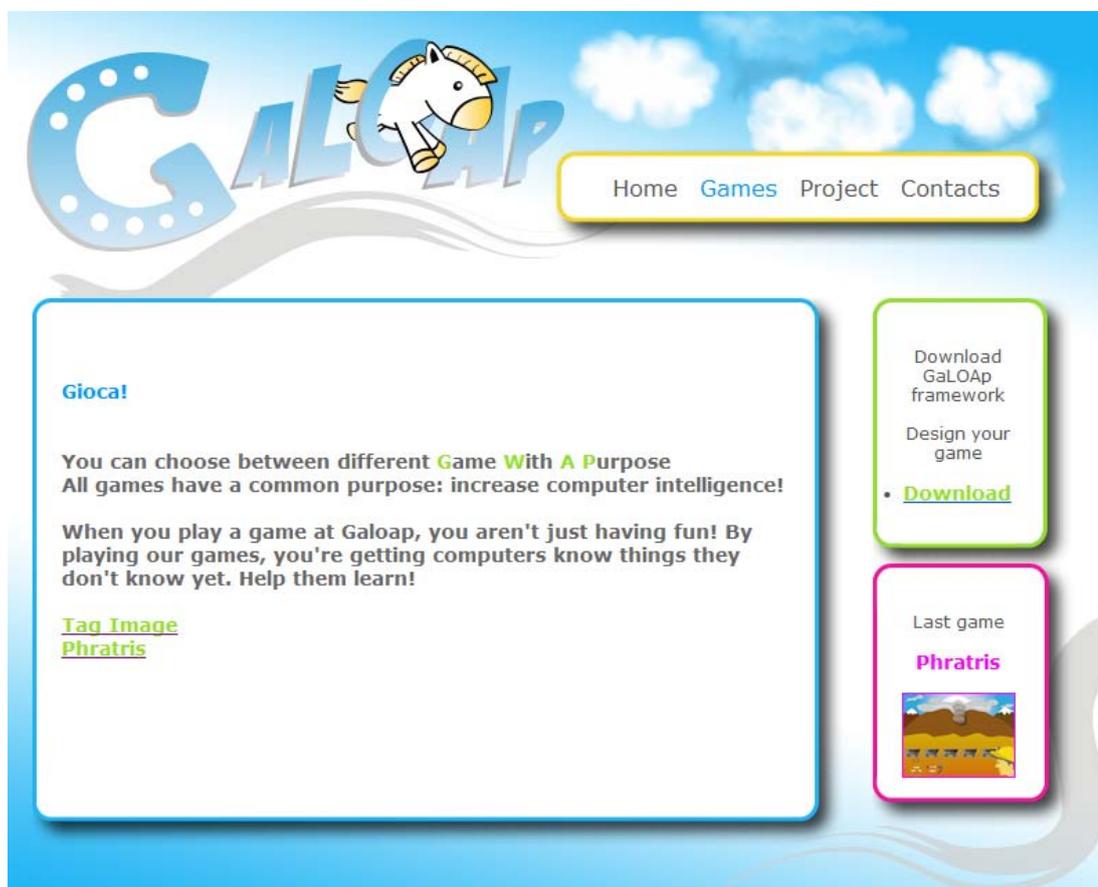
Home [Figura 22]:



[Figura 22, “home” del sito web di GaLOAp]

In questa pagina sono visualizzabili delle immagini colorate che vogliono mettere in evidenza le possibilità che GaLOAp offre: Divertimento, Collaborazione, Competitività. Inoltre i testi aggiunti sono esplicativi per sottolineare l'importanza di giocare ai Gwap: insegnare qualcosa al computer.

Games [Figura 23]:

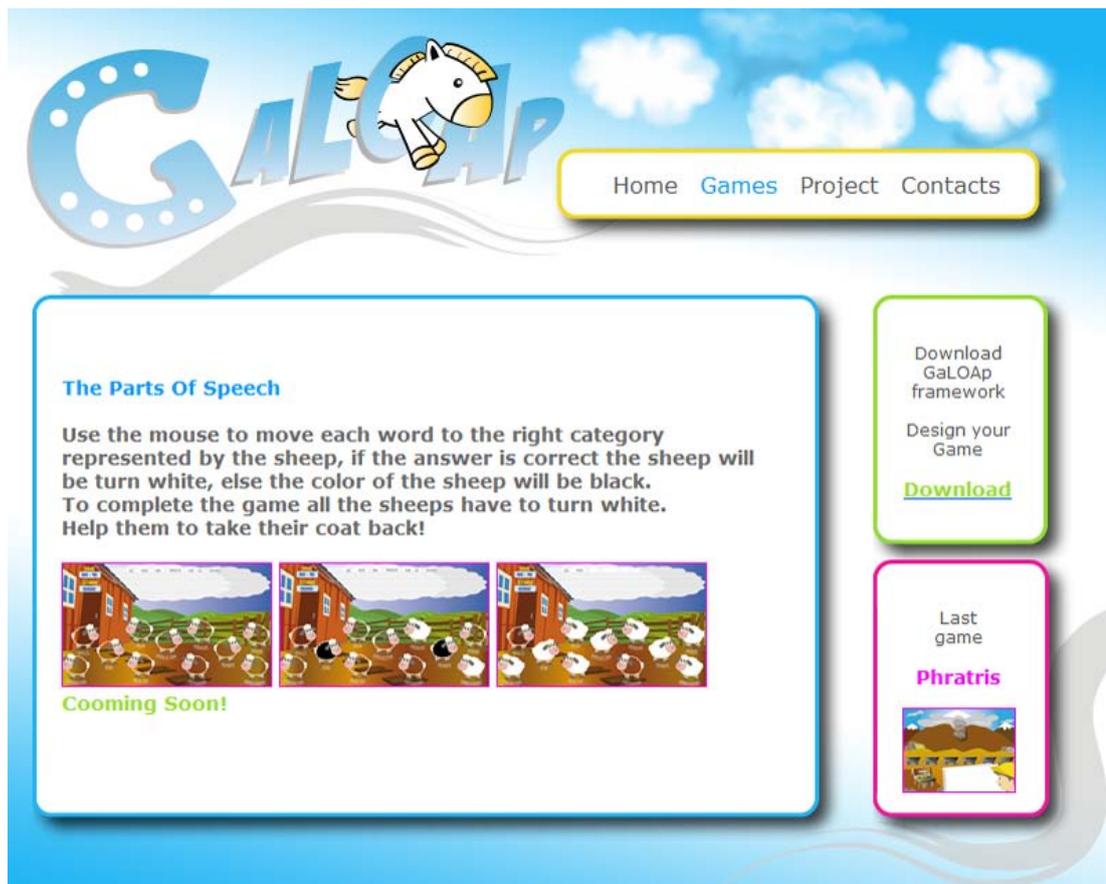


[Figura 23, pagina “Games” del sito web di GaLOAp]

In questa pagina viene data una piccola spiegazione di che cos'è il GWAP e viene visualizzata una lista dei giochi a disposizione a cui è possibile giocare.

Tramite essa è possibile accedere alle sottopagine The parts of speech, TagImage e PhraTris.

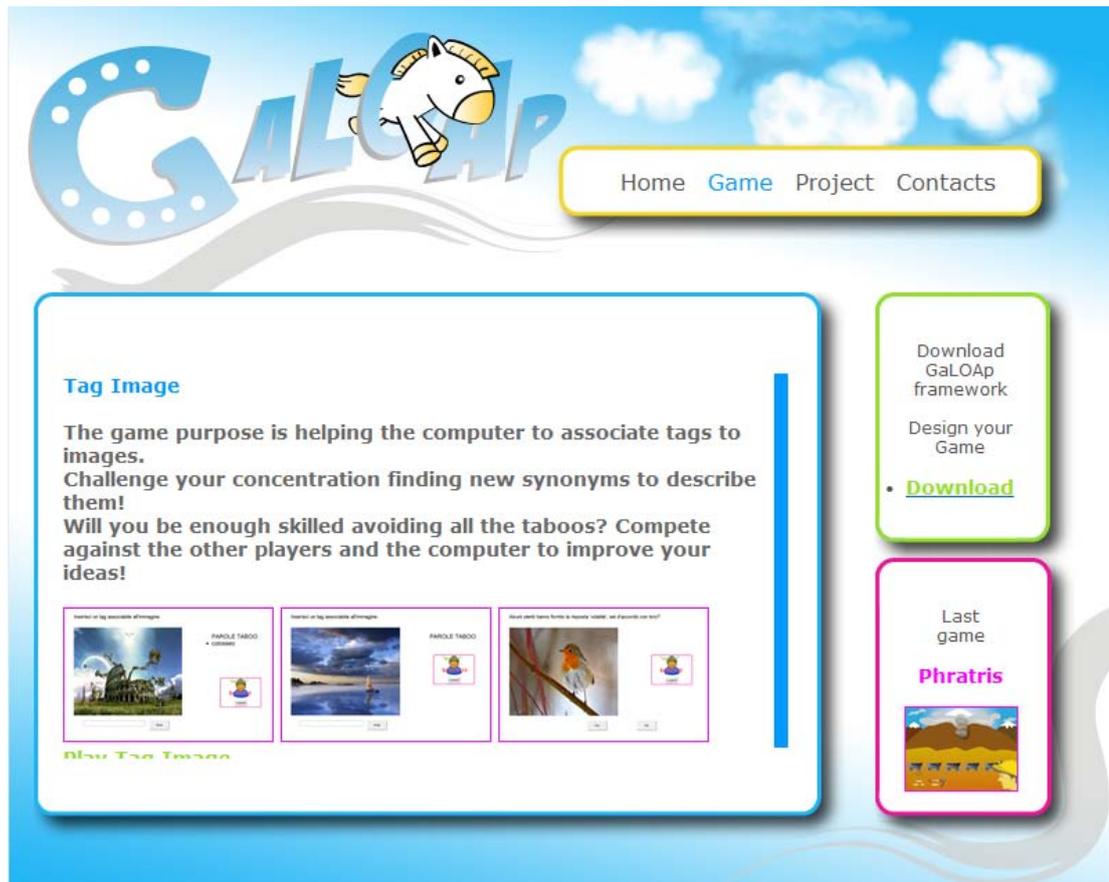
The parts of speech [Figura 24]:



[Figura 24, pagina “The Parts of speech” del sito web di GaLOAp]

In questa pagina viene spiegato il gioco “The parts of speech” e il suo scopo. Cliccando sulle immagini è possibile avere un’anteprima del gioco.

TagImage [Figura 25]:

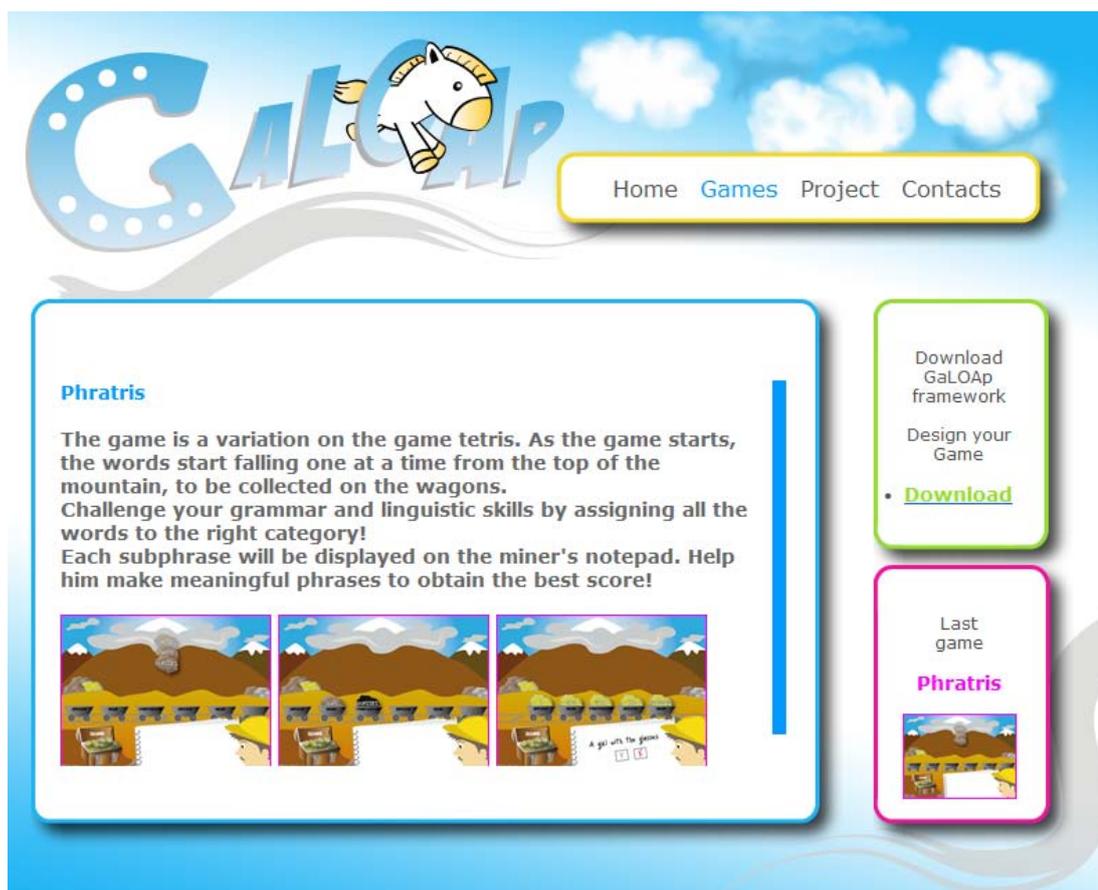


[Figura 25, pagina “Tag Image” del sito web di GaLOAp]

In questa pagina viene spiegato il gioco “TagImage” e il suo scopo. Attraverso il link “gioca a TagImage” l’utente verrà indirizzato alla pagina <http://galoap.di.unipi.it> sezione gioco TagImage.

Cliccando sulle immagini è possibile avere un’anteprima del gioco.

PhraTris [Figura 26]:

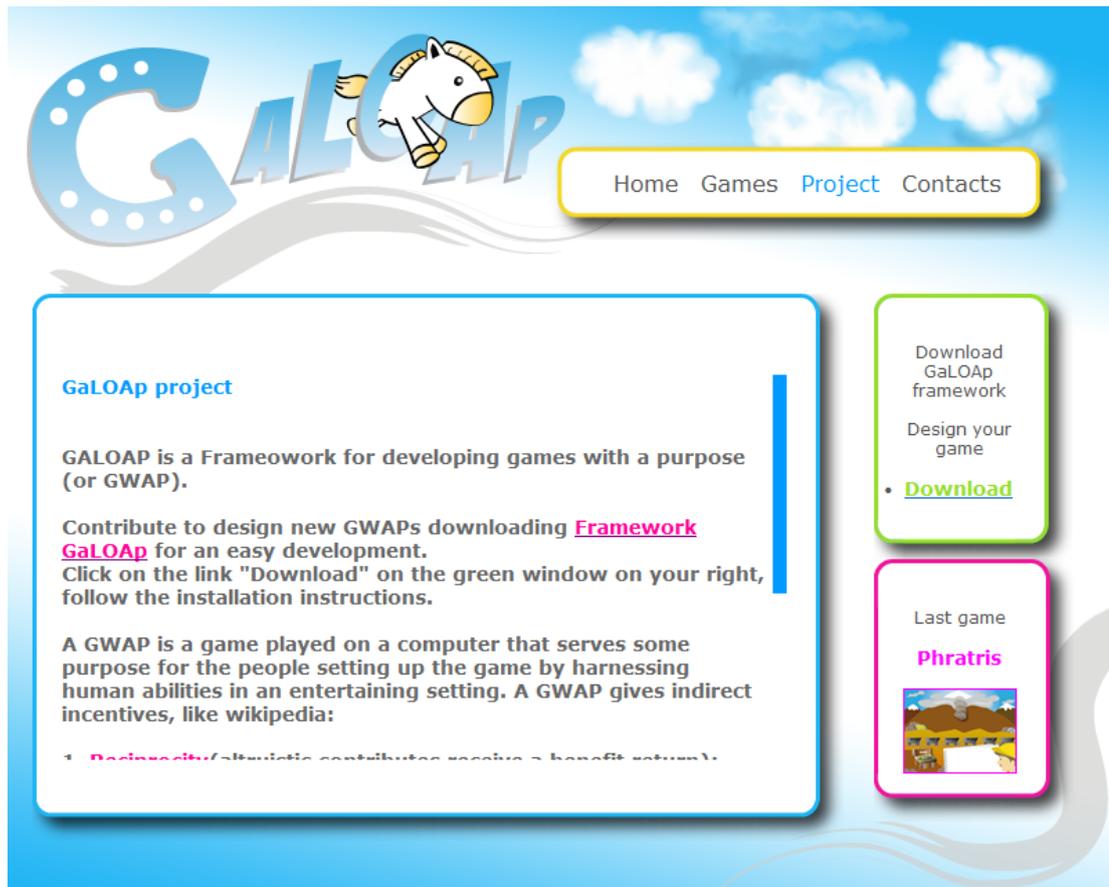


[Figura 26, pagina “PhraTris” sito web di GaLOAp]

In questa pagina viene spiegato il gioco “PhraTris” e il suo scopo. Attraverso il link “gioca a PhraTris” l’utente verrà indirizzato alla pagina <http://galoap.di.unipi.it> sezione gioco PhraTris.

Cliccando sulle immagini è possibile avere un’anteprima del gioco.

Project [Figura 27]:



[Figura 27, pagina "Project" del sito web di GaLOAp]

In questa pagina viene illustrato il progetto GaLOAp in maniera più approfondita, inoltre viene visualizzato un link alla pagina interna "FrameWork".

FrameWork [Figura 28]:



[Figura 28, pagina “FrameWork” del sito web di GaLOAp]

Questa pagina è dedicata in particolar modo ai programmatori che vogliono scaricare il FrameWork che GaLOAp mette a disposizione.

Dopo aver illustrato il facile utilizzo del FrameWork, il programmatore viene invitato ad effettuare il Download.

Contacts [Figura 29]:



[Figura 29, pagina “Contacts” del sito web di GaLOAp]

La pagina “Contacts” mostra quali sono le persone che hanno collaborato al progetto, con la possibilità di contattarle tramite mail.

Da questa pagina è possibile accedere alla pagina “Photos”.

Photos [Figura 30]:



[Figura 30, pagina “Photos” del sito web di GaLOAp]

In questa pagina è possibile osservare la foto del team GaLOAp

In tutte le pagine sono sempre visibili nella parte laterale destra due riquadri:

- All'interno del riquadro verde è possibile cliccare sulla scritta Download per essere collegati al sito <http://GaLOAp.codeplex.com/> da cui è possibile effettuare il download del Framework, ma allo stesso tempo accedere a tutta la documentazione ad esso relativa.
- All'interno del riquadro fucsia è possibile visualizzare qual è l'ultimo gioco inserito e accedervi rapidamente.

### **3 Progettazione dell'interfaccia grafica dei GWAP**

Un' interfaccia, è la parte del il gioco che permette all'utente per interagire con esso. L'interazione è ciò che rende diverso un videogioco da un film. Durante la riproduzione di un videogioco, l'utente può fare delle scelte e rispondere agli eventi. L'interfaccia è il connessione tra l'utente e il gioco, e un' interfaccia ben progettata rende l'esperienza del videogioco più divertente.

Troppo spesso, le interfacce per videogiochi sono un ripensamento. In molti casi non viene dedicato un tempo sufficiente per il design dell'interfaccia, perché spesso molti responsabili di progetto pensano che chiunque può montare un'interfaccia. Essi ritengono che la progettazione di interfacce non richieda alcun talento particolare o molto tempo, in modo da dedicare alla loro progettazione. Questo è un grave errore, e quando accade, è evidente a chiunque giochi al gioco. Non è difficile per l'utente vedere subito la scarsa qualità. La qualità visiva del gioco è molto importante; è difficile giocare una partita se non è visivamente non accurata, anche se il gioco è divertente. Un buon designer può fare cose incredibili per aumentare le vendite gioco e può effettivamente far diventare un gioco più divertente. Ancora più importante dell'aspetto visivo del design dell'interfaccia è la funzionalità.

Un'interfaccia povera può rovinare l'intera esperienza di video gioco che sarà negativa se l'utente è confuso o se non riesce a capire dove poter trovare le informazioni durante la riproduzione del gioco. Quanto più l'utente deve cercare informazioni e riflettere su come giocare, meno divertente diventa il gioco.

L'interfaccia è dunque una componente vitale di un gioco e non dovrebbe essere considerata un elemento non è correlato al gioco o elemento di poca importanza.

Questo concetto riguarda tutti i videogiochi in generale, e se consideriamo il tipo di giochi che caratterizzano la nostra progettazione, l'importanza di una buona interfaccia grafica diventa un must ancora più importante. Un Game With A Purpose infatti si basa su scopi semplici, ma spesso ripetitivi. Questo è un problema che può essere ovviato progettando un interfaccia grafica il più possibile attraente per il giocatore, tenendo conto però dei limiti posti dalla parte di programmazione del gioco la quale dovrà essere in seguito messa a disposizione dei futuri programmatori grazie alla possibilità di scaricare il GaLOAp FrameWork che dovrà quindi essere riusabile per la progettazione di nuovi Gwap.

Passiamo quindi alla realizzazione di interfacce grafiche Gwap, utilizzando anche in questo caso il metodo progettuale di Bruno Munari.

### *Problema*

Il problema che si è presentato è stato quello della realizzazione dell'interfaccia grafica dei Gwap che GaLOAp ha deciso di voler progettare.

L'interfaccia grafica è stata progettata per i seguenti giochi:

- “The parts of speech”
- “PhraTris”

### *Definizione del problema*

Per poter definire il problema sono state approfondite le caratteristiche di questo tipo di giochi:

- Tipo di giochi: si tratta, in entrambi i casi, di Gwap strutturati per lo sviluppo del web semantico. Si basano infatti sull'analisi grammaticale di frasi o sugli alberi semantici che esse compongono. Tali giochi, essendo ripetitivi, necessitano di un'interfaccia che stimoli e che intrattenga il giocatore, in modo tale da non annoiarlo e da farlo giocare più tempo possibile.
- Target di possibili giocatori: tutti coloro che vogliono giocare a giochi on-line e allo stesso tempo contribuire alla creazione del web semantico.  
I possibili fruitori dei giochi sono di una fascia di età variabile, a partire da studenti delle scuole, che potrebbero sfruttare il gioco come metodo di apprendimento; programmatori di giochi, e in generale utenti appassionati ai giochi on-line.

## Componenti del problema

Il primo sottoproblema che si pone è quello di dover creare un'interfaccia grafica adatta a questo tipo di giochi, per questo motivo le caratteristiche da prendere in considerazione per la fase di realizzazione sono:

- Scelta dell'ambientazione generale
- Scelta degli elementi grafici da inserire
- Scelta dei colori
- Come comunicare le istruzioni del gioco

Come passo successivo occorre effettuare una raccolta dati di Gwap già stati realizzati:

## Raccolta Dati

Molti giochi sono messi a disposizione dal sito GWAP che abbiamo analizzato nei precedenti capitoli. Alcuni esempi:

ESP game [Figura 31]: Gioco in cui l'utente deve descrivere l'immagine che sta osservando, evitando di utilizzare parole taboo.



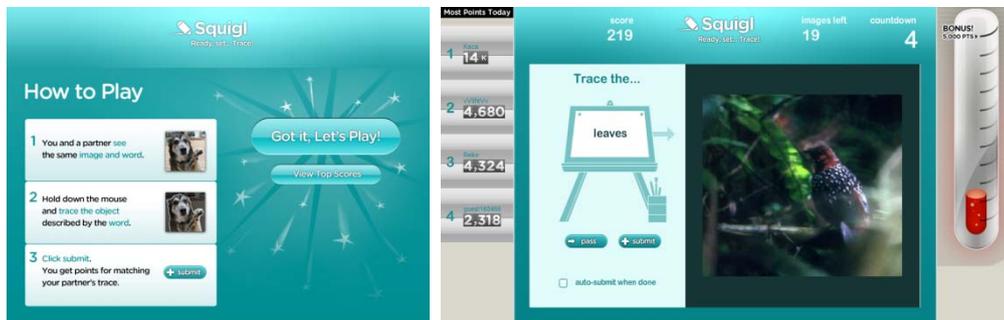
[Figura 31, Esp game]

Verbosity [Figura 32]: Gioco in cui l'utente deve indovinare la parola che un altro utente sta cercando di descrivere.



[Figura 32, Verboosity game]

Squigl [Figura 33]: L'utente deve tracciare un riquadro, tramite l'utilizzo del mouse, per evidenziare l'oggetto che corrisponde dalla parola che gli viene indicata.



[Figura 33, Squigl game]

Ontogame invece mette a disposizione due giochi:

Ontopronto [Figura 34]: l'utente deve fornire indicazioni sul contenuto del testo tratto da Wikipedia.



[Figura 34, Ontopronto game]

OntoTube [Figura 35]: l'utente deve fornire indicazioni sul contenuto del video tratto da YouTube.



[Figura 35, OntoTube game]

Gioco proposto da Phrase Detectives [Figura 36]: il nome del progetto corrisponde al nome dell'unico gioco messo a disposizione. Il giocatore deve trovare la relazione tra parole e frasi all'interno di un testo tratto da Wikipedia.



[Figura 36, Phrase Detectives game]

Sulla base della ricerca effettuata si analizzano i dati raccolti:

### *Analisi Dati*

Per quanto riguarda i giochi messi a disposizione da GWAP notiamo che l'utente è inserito in un contesto neutro. L'interfaccia grafica è semplice, costituita da un unico colore di sfondo che cambia a seconda del gioco; inoltre vi sono elementi geometrici in cui vengono inserite parole o immagini su cui il giocatore deve porre l'attenzione. In tutti i giochi viene visualizzata sul lato sinistro la classifica dei giocatori a cui è attribuito il relativo punteggio, a destra invece è visualizzato il bonus, che il giocatore ottiene, identificato da un elemento grafico simboleggiante un termometro che sale all'aumentare del bonus stesso. Gli elementi "Time" (tempo) e "Score" (punteggio) sono identificati attraverso una semplice scritta, senza alcun elemento grafico che li identifica.

Ogni gioco è spiegato attraverso semplici ma chiare istruzioni, caratterizzate da testo affiancato a immagini esplicative.

Analizzando i giochi realizzati da Ontogame notiamo che utilizzano sia colori che elementi grafici che richiamano il relativo logo e il sito web. Si tratta di una cornice tondeggianti integrata con l'immagine del giaguaro (simbolo del logo di Ontogame) posta sulla parte superiore. All'interno di questa cornice si svolgono i giochi. Una piccola variante di tale interfaccia è attribuita al gioco di OntoTube: trattandosi di un gioco legato alla visione di video, la cornice iniziale prende la forma di un monitor collegato tramite un cavo alla parte inferiore dell'interfaccia, costituita da una tastiera virtuale, tramite cui l'utente fornisce le risposte che gli vengono poste.

Le istruzioni dei giochi sono semplici, spiegate tramite esempi.

Notiamo infine che ogni gioco è strettamente collegato con il progetto per cui è stato realizzato, per questo motivo ai giochi non è attribuito un logo specifico che richiama le caratteristiche del gioco stesso.

Il gioco di Phrase Detectives si svolge all'interno della parte centrale del sito web relativo ed è costituito da testo e parole evidenziate all'interno di esso. Non ci sono altri elementi grafici se non l'immagine dell'investigatore, che si ripropone in varie versioni all'interno di tutto il sito, aiutando il giocatore ad identificarsi in quel ruolo.

I colori utilizzati sono gli stessi che caratterizzano il logo e il sito web: azzurro e arancio, per evidenziare le parole.

Le istruzioni del gioco sono molto approfondite e caratterizzate da esempi esplicativi.

A seguito di queste analisi passiamo alla fase creativa per la progettazione dell'interfaccia grafica di alcuni giochi di GaLOAp.

### **3.1 Progettazione dell'interfaccia grafica del gioco “The parts of speech”**

Lo scopo del gioco “the parts of speech” (le parti del discorso) è quello di assegnare le parole di una frase alla giusta categoria. L'intera frase sarà assegnata casualmente dalla libreria di Wikipedia e sarà visualizzata per intero dall'utente. Tramite l'operazione drag-and-drop il giocatore dovrà spostare ogni singola parola alla categoria di appartenenza.

In questo modo il giocatore avrà dato il suo contributo per l'assegnazione di tag semantici ad una collezione di frasi.

Tali elementi saranno necessari per dare una struttura alle frasi e, grazie all'associazione parola-categoria, e renderanno migliore il lavoro dei motori di ricerca nel fornire risultati più mirati, precisi, e soddisfacenti in base alle richieste dell'utente.

#### *Creatività*

Il contesto scelto per il gioco è stato quello della fattoria, il motivo di questa scelta è stato quello di poterlo ricollegare al cavallo, simbolo del progetto GaLOAp.

A differenza dei Gwap fino ad ora analizzati si vuole cercare di rendere l'interfaccia più divertente in modo da rendere più gradevole il gioco stesso considerando anche il target di giocatori giovani che abbiamo ipotizzato possa avere.

Le parole delle frasi che compariranno saranno visualizzate all'interno di una nuvoletta, tale nuvola potrà essere spostata e inserita all'interno delle categorie appropriate.

Per il testo verrà utilizzato un font ben leggibile in modo da far comprendere meglio le parole delle frasi, allo stesso tempo però la larghezza dei caratteri dovrà essere

ristretta in modo da poter utilizzare per l'analisi anche frasi più lunghe.

Le categorie saranno identificate tramite l'immagine di una pecorella con il manto trasparente. Dal momento in cui la parola della frase (nuvoletta) sarà attribuita alla categoria (pecorella) corretta, il manto della pecorella sarà colorato di bianco, altrimenti sarà colorata di nero.

Il "Time" (tempo) e lo "Score"(punteggio) saranno realizzati in modo semplice, tramite una scritta affiancata da un rettangolo con gli angoli arrotondati.

Le istruzioni del gioco saranno semplici e intuitive, affiancate da immagini esplicative. Verrà inoltre attribuito un logo specifico che richiama le caratteristiche del gioco stesso.

Con questi idee è si è passati alla fase di realizzazione dell'interfaccia grafica.

#### *Materiali e tecnologie*

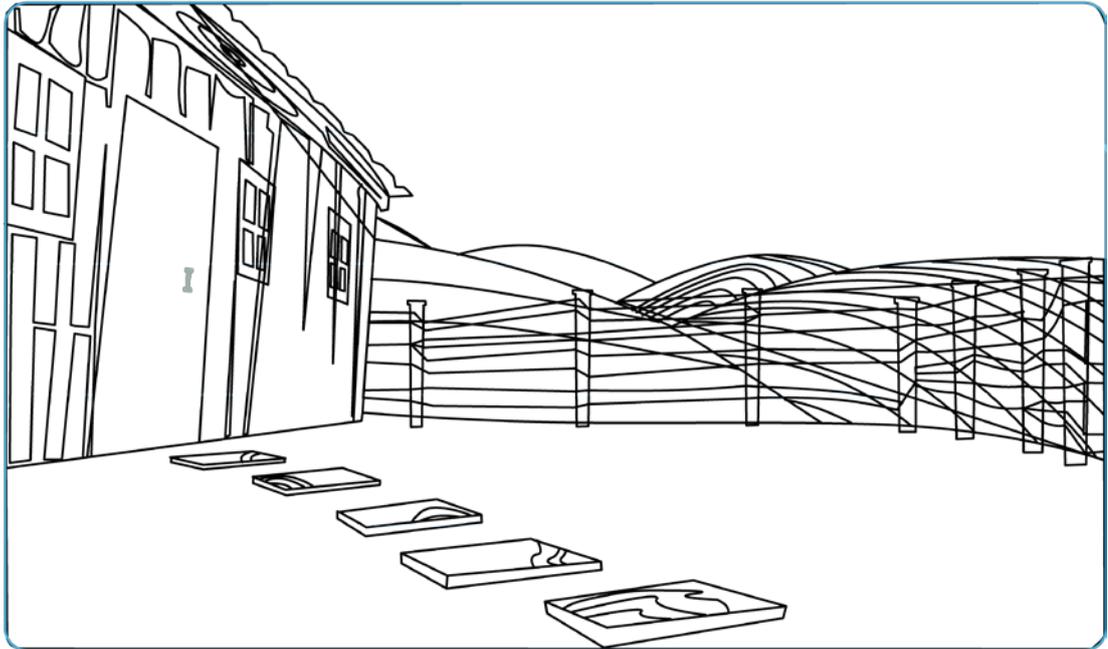
Il software utilizzato per la realizzazione in grafica vettoriale è Adobe Illustrator.

#### *Sperimentazione e modelli*

Sulla base delle scelte fatte durante la fase creativa, riportiamo le fasi che hanno portato alla realizzazione della possibile interfaccia grafica del gioco.

Per prima cosa è stato realizzato lo sfondo del gioco costituito da un paesaggio in cui si visualizza uno scorcio di fattoria [Figura 37-38]:

sono stati disegnati i tracciati tramite l'utilizzo degli strumenti messi a disposizione da Adobe Illustrator in particolare lo strumento penna e lo strumento cambia forma ottenendo questo risultato:



**[Figura 37, progettazione del Gwap “The Parts of Speech”]**

Successivamente i tracciati sono stati colorati principalmente attraverso gli strumenti di: pittura dinamica, secchiello, sfumatura.

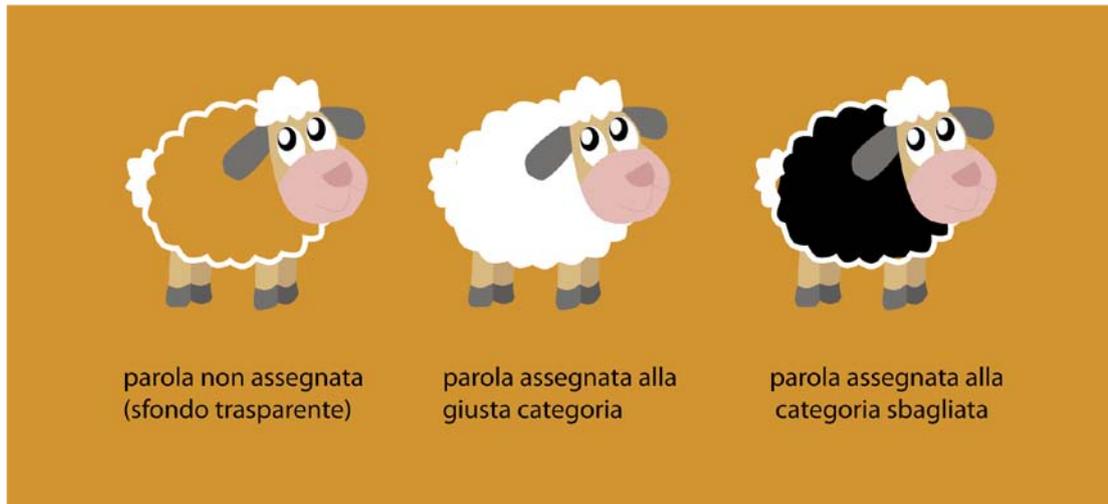


**[Figura 38, progettazione del Gwap “The Parts of Speech”]**

Infine sono stati realizzati gli elementi in cui dovrà essere inserita la frase, le singole parole e gli elementi che costituiscono le varie categorie:

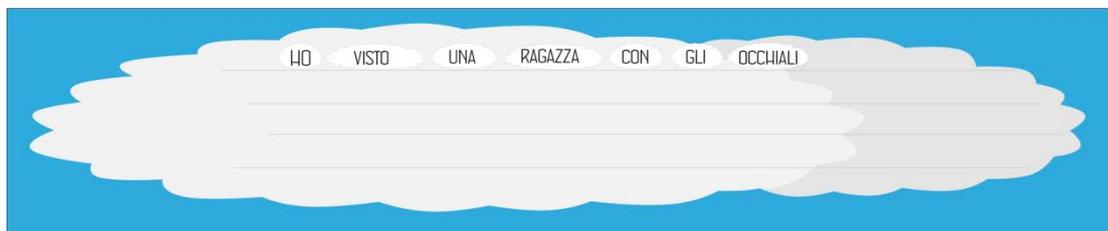
La categoria è rappresentata dalla pecorella e assume due diversi stati a seconda della

fase del gioco [Figura 39]:



[Figura 39, progettazione del Gwap “The Parts of Speech”]

La parte in cui verrà visualizzata l’intera frase è rappresentata da una nuvola, le singole parole sono racchiuse da una nuvoletta [Figura 40]; il font che si è scelto di utilizzare è il font “ConcorsoItalian Btn Wide”, i caratteri di questo font sono stretti e ravvicinati, per questo motivo si adatta bene per essere utilizzato per le parole delle frasi e per i nomi delle categorie:



[Figura 40, progettazione del Gwap “The Parts of Speech”]

Time e Score sono rappresentati da un rettangolo colorato e la relativa scritta [Figura 41]:



[Figura 41, progettazione del Gwap “The Parts of Speech”]

## Verifica

Questa possibile soluzione grafica di “The parts of speech” è stata mostrata ai programmatori che si occupano della realizzazione vera e propria del gioco stesso. L’idea è stata approvata e quindi si è passati all’assemblaggio delle varie parti realizzate nella fase precedente:

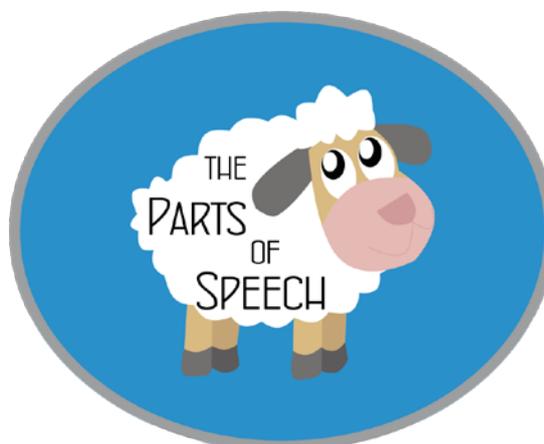
## Soluzione

Interfaccia gioco [Figura 42]



[Figura 42, progettazione del Gwap “The Parts of Speech”]

Al gioco è stato attribuito un logo che lo identifica [Figura 43]:



[Figura 43, Logo di “The Parts of Speech”]

Inoltre è stata realizzata la parte delle istruzioni [Figura 44]:

## GAME INSTRUCTIONS

LOOK AT THE PHRASE INTO THE CLOUD.

USE THE MOUSE TO MOVE EACH WORD TO THE RIGHT CATEGORY REPRESENTED BY A SHEEP.

IF THE ANSWER IS CORRECT, THE SHEEP WILL BE TURN WHITE ELSE THE COLOR OF THE SHEEP WILL BE BLACK.

TO COMPLETE THE GAME ALL THE SHEEPS HAVE TO TURN WHITE. HELP THEM TO TAKE THEIR COAT BACK!

[Figura 44, progettazione del Gwap “The Parts of Speech”]

### 3.2 Progettazione dell’interfaccia grafica del gioco “PhraTris”

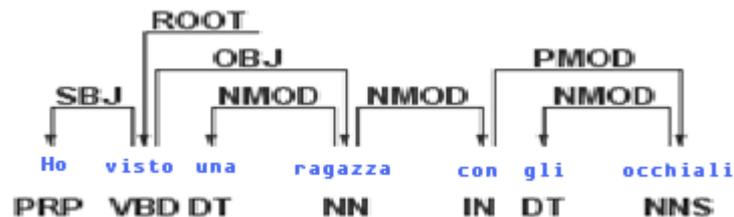
Il gioco è una variante del gioco del Tetris, uno dei giochi più popolari tra la gente di tutte le età. Il gioco è quindi chiamato PhraTris, in quanto si utilizzano frasi al posto delle figure tetramini, a questo si aggiunge la sfida di scoprire frasi nascoste come in un altro gioco popolare, quello dell’impiccato.

Il gioco è finalizzato a raccogliere le conoscenze sull’analisi delle frasi, in particolare le relazioni di dipendenza tra le parole che le compongono. Ciò è intuitivo per la maggior parte delle persone in quanto si tratta di relazioni di dipendenza della grammatica di base come i rapporti soggetto / verbo, verbo / oggetto o verbo / complemento.

Le frasi sono estratte dal database di Tanl (Text Analytics and Natural Language) Italian Parser, un web service per l'analisi di testi in italiano per la produzione di alberi sintattici. Secondo Tanl ad esempio la frase:

“Ho visto una ragazza con gli occhiali” avrà la seguente rappresentazione [Figura45]:

:



[Figura 45, albero sintattico”]

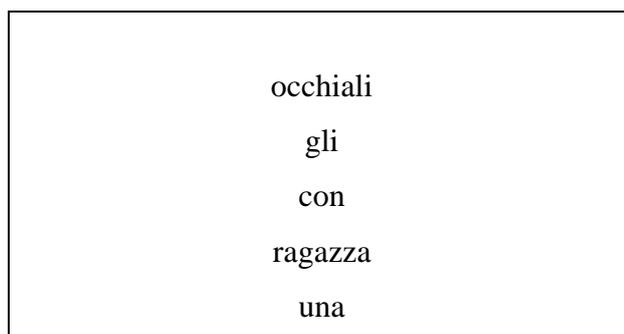
Ai giocatori sarà assegnato il semplice compito di ordinare un insieme di parole per formare una frase significativa.

La conoscenza sulla struttura sintattica della frase sarà ottenuta implicitamente senza fare al giocatore domande dirette sulla lingua.

Le parole, infatti, vengono visualizzate in un ordine corretto, che presenta implicitamente la loro struttura ad albero. Dal momento in cui le parole consecutive si combinano tra di loro, esse formano frasi che dovrebbero essere significative.

Se quest’ultime non hanno senso, il giocatore rileva un errore di interpretazione della frase in costruzione, in questo modo sarà in grado di segnalare immediatamente l’errore ottenendo un punteggio maggiore nel gioco.

Considerando sempre la frase: "Ho visto una ragazza con gli occhiali" le parole saranno rappresentate, secondo l’albero sintattico, come segue [Figura 46]:



visto  
ho

**[Figura 46, ordine delle parole secondo l'albero sintattico]**

Non appena le parole, attribuite alla giusta categoria, si combinano in sottofrasi, esse verranno visualizzate separatamente in una parte dell'interfaccia del gioco.

Considerando lo stesso esempio avremo [Figura 47]:

Gli occhiali  
Con gli occhiali  
Una ragazza  
Visto una ragazza con gli occhiali  
Ho visto una ragazza con gli occhiali

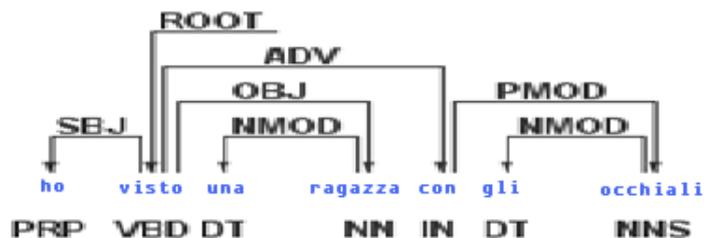
**[Figura 47, sottofrasi create in base all'albero sintattico in figura 45]**

il giocatore ha la possibilità di giudicare se la frase ha senso o meno.

Le sottofrasi rimarranno visualizzate in modo che il giocatore potrà cambiare la sua risposta anche in un secondo momento.

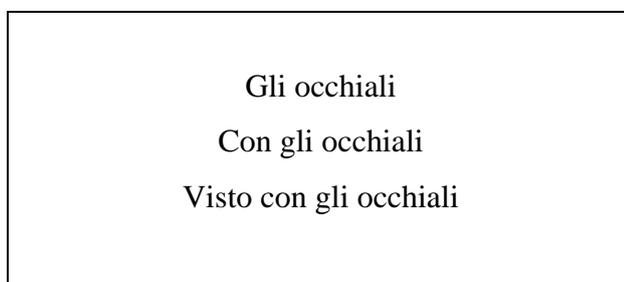
Se non ci sono errori, alla fine del turno, l'intera frase si sarà formata e il gioco procederà con un'altra frase.

La frase presa in esempio è grammaticalmente ambigua, può essere letta come: "ero con gli occhiali mentre ho visto una ragazza", in questo caso l'albero sintattico sarà diverso [Figura 48]:



[Figura 48, albero sintattico]

In questo caso le parole nel gioco appariranno in un altro ordine e formeranno le seguenti sottofrasi:



[Figura 49, sottofrasi create in base all'albero sintattico in Figura 48]

Se il giocatore ritiene che il senso della frase sia sbagliato, dovrebbe segnalare immediatamente un errore.

In questo caso otterrebbe un punteggio pari al numero di giocatori che ha segnalato l'errore e il gioco sarà quindi ripetuto, utilizzando la stessa frase, ma un albero sintattico alternativo.

Il gioco sfrutterà la sua capacità di produrre alberi sintattici alternativi. Il parser utilizzato è abbastanza preciso, ma tale precisione può essere migliorata attraverso la raccolta di un gran numero di frasi annotate da persone.

### *Creatività*

Il contesto scelto per il gioco è stato quello della miniera, in questo modo è stato possibile utilizzare l'elemento grafico della pietra in cui viene inserita ogni parola della frase scelta e un carrello che rappresenta la categoria.

Dal momento in cui il gioco avrà inizio, le parole di una frase cominceranno a

scendere una alla volta, sottoforma di pietre, dalla cima della montagna su cui risiede la miniera. Il giocatore deve scegliere a quale categoria la pietra appartiene e, attraverso lo spostamento dei carrelli che rappresentano le categorie, deve inserirla nel carrello appropriato.

Per la seconda parte del gioco, ovvero l'analisi delle sottofrasi e la segnalazione di errori da parte del giocatore, sarà utilizzata l'immagine di un minatore intento a leggere il suo blocco degli appunti in cui saranno visualizzate le sottofrasi composte. Come per il gioco precedente si vuole cercare di rendere l'interfaccia divertente e colorata in modo da rendere più gradevole il gioco stesso, considerando anche il target di giocatori giovani che abbiamo ipotizzato possa avere

Il font che dovrà essere utilizzato dovrà essere divertente, e allo stesso tempo, dovendo adattarsi al contesto della miniera.

Sarà necessario uno "Score"(punteggio) realizzato con un'immagine che richiama l'ambientazione della miniera.

Verrà inoltre attribuito un logo specifico che richiami le caratteristiche del gioco stesso.

Le istruzioni del gioco saranno semplici e intuitive, affiancate da immagini esplicative.

Con questi presupposti è si è passati alla fase di realizzazione dell'interfaccia grafica.

### *Materiali e tecnologie*

Il software utilizzato per la realizzazione grafica vettoriale è Adobe Illustrator.

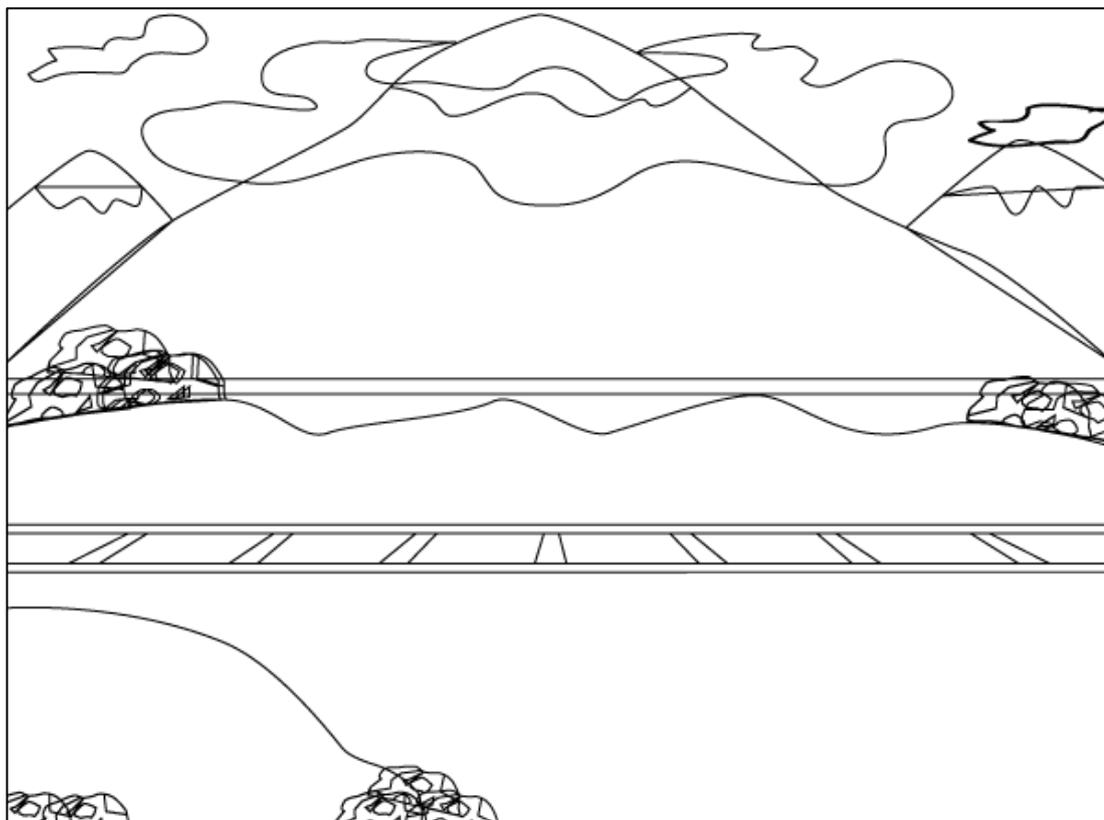
### *Sperimentazione e modelli*

Sulla base delle scelte fatte durante la fase creativa, illustriamo le fasi che hanno portato alla realizzazione della possibile interfaccia grafica del gioco.

Per prima cosa è stato realizzato lo sfondo del gioco caratterizzato da un paesaggio arido che richiama le cave dei minatori (l'interfaccia si ispira allo stile grafico del cartone animato "SouthPark"). Esso è costituito da alte montagne in lontananza e in primo piano sarà visualizzato uno sfondo dove verranno posizionati i binari su cui visualizzare i carrelli.

Sono stati disegnati i tracciati tramite l'utilizzo degli strumenti messi a disposizione

da Adobe Illustrator in particolare lo strumento penna e lo strumento cambia forma ottenendo questo risultato [Figura 50]:



**[Figura 50, progettazione del Gwap “PhraTris”]**

Successivamente i tracciati sono stati colorati principalmente attraverso gli strumenti di: pittura dinamica, secchiello, sfumatura [Figura 51].



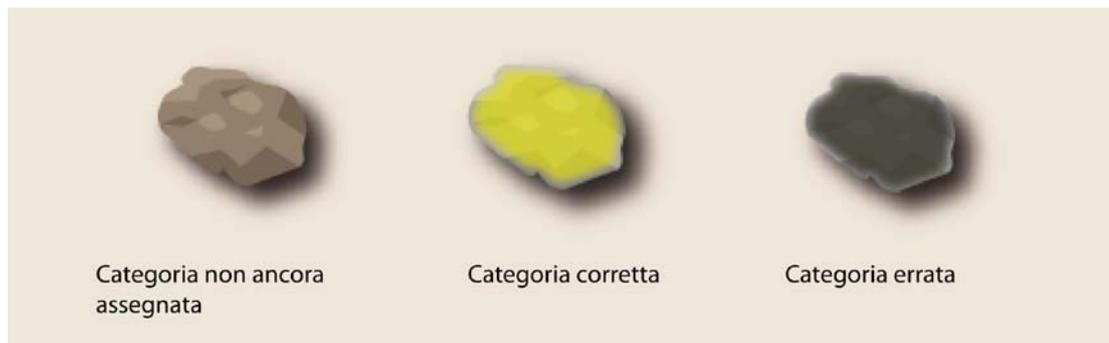
**[Figura 51, progettazione del Gwap “PhraTris”]**

Inoltre sono stati realizzate le categorie rappresentate dai carrelli in cui dovranno essere inserite le pietre [Figura 52]:



**[Figura 52, progettazione del Gwap “PhraTris”]**

le pietre in cui dovranno essere inserite le parole cambieranno colore a seconda se verranno inserite nella categoria corretta o meno [Figura 53]:



**[Figura 53, progettazione del Gwap “PhraTris”]**

Per rappresentare lo score sono state realizzate due possibili soluzioni [Figura 54]:



**[Figura 54, progettazione del Gwap “PhraTris”]**

E’ stato inoltre disegnato il minatore con il quaderno degli appunti [Figura 55]:



**[Figura 55, progettazione del Gwap “PhraTris”]**

Infine è stato disegnata una dinamite nelle diverse fasi che precedono l’esplosione da poter utilizzare come countdown prima dell’inizio del gioco [Figura 56]:



[Figura 56, progettazione del Gwap “PhraTris”]

### *Verifica*

Questa possibile soluzione grafica di “PhraTris” è stata mostrata ai programmatori che si occupano della realizzazione vera e propria del gioco stesso.

L’idea è stata approvata e quindi si è passati all’assemblaggio delle varie parti realizzate nella fase precedente. Per indicare il punteggio (score) è stato deciso di utilizzare l’immagine rappresentante il tesoro.

### *Soluzione*

Le immagini sono state assemblate ottenendo la seguente soluzione [Figure 57-58-59 60]:



[Figura 57, progettazione del Gwap “PhraTris”]



[Figura 58, progettazione del Gwap “PhraTris”]

Il font utilizzato è “Nightclub btn”: si tratta di un font divertente che è risultato appropriato per poter essere utilizzato in questo contesto poichè i caratteri sono

squadrati, senza grazie e disposti in modo non lineare, dando un effetto scolpito sulla pietra.



[Figura 59, progettazione del Gwap “PhraTris”]



[Figura 60, progettazione del Gwap “PhraTris”]

Il font utilizzato per la scrittura sul quaderno degli appunti del minatore è “Just Me Again Down Here”, un carattere classificato come “handwritten”, che simula la scrittura a mano del minatore.

Al gioco è stato attribuito un logo che lo identifica [Figura 61]:



[Figura 61, logo del Gwap “PhraTris”]

Inoltre è stata realizzata la pagina delle istruzioni [Figura 62]:

**GAME INSTRUCTIONS**

**STEP 1**

MOVE THE MINING CART LEFT OR RIGHT USING THE KEYBOARD'S ARROWS

PUT THE STONE INTO A CART ASSIGNING EACH PHRASE WORD TO THE RIGHT CATEGORY.

**STEP 2**

EACH SUBPHRASE WILL BE DISPLAYED ON THE MINER'S NOTEPAD. HELP HIM MAKE MEANINGFUL PHRASES!

CLICK ON THE BUTTON:  IF THE SUBPHRASE IS CORRECT.

OTHERWISE CLICK ON THE BUTTON:

[Figura 62, progettazione del Gwap “PhraTris”]

## **4 Pubblicizzare il progetto GaLOAp e i suoi Gwap**

### *Problema*

Considerando l'obiettivo principale del progetto, ovvero incrementare la produzione di Gwap da parte dei programmatori di giochi e di conseguenza la fruizione di essi da parte dei giocatori e infine per completare l'identità visiva di GaLOAp, è risultato necessario sponsorizzare il progetto in generale e i singoli giochi.

### *Definizione del problema*

Per fare questo è stato scelto di realizzare delle brevi promo pubblicitarie da poter pubblicare in internet sottoforma di banner all'interno di altri siti web, da utilizzare come demo se si tratta di promo dei giochi realizzati.

### **4.1 Creazione di una promo pubblicitaria per sponsorizzare GaLOAp**

Per poter creare una promo pubblicitaria di GaLOAp è necessario analizzare il problema approfondendo le caratteristiche che tale promo deve avere:

#### *Componenti del problema*

- **Durata** :una promo deve essere breve, e in poco tempo deve comunicare il messaggio in modo tale che l'osservatore rimanga incuriosito. Per tale motivo dovrebbe durare pochi minuti.
- **Contenuti**: la promo deve comunicare lo scopo del progetto realizzato
- **Interfaccia grafica da utilizzare**: la grafica deve richiamare quella utilizzata per la realizzazione dell'immagine coordinata.
- **Audio**: Verranno attribuiti effetti speciali audio o colonne sonore (instrumental) adeguate alle animazioni video.

#### *Raccolta dati*

Come passo successivo abbiamo analizzato la promo pubblicitaria del progetto "GWAP" unico progetto, tra quelli presi in considerazione per le nostre analisi, ad aver realizzato un video di promozione:

il video di “GWAP” è visibile sul relativo blog all’indirizzo: <http://blog.gwap.com/>

Riportiamo di seguito alcune screenshot del video:



**[Figura 63, promo video di GWAP: [www.gwap.com](http://www.gwap.com)]**

Viene messa in evidenza la parola “the Purpose” (lo scopo), l’obiettivo del progetto è quindi raggiungere un determinato scopo.

In questo caso viene mostrata l’immagine di una macchina sporca, che lascia intendere che, in questo video lo scopo è rendere la macchina pulita [Figura 63].



**[Figura 64, promo video di GWAP: [www.gwap.com](http://www.gwap.com)]**

In seguito sono presenti un gruppo di persone intente a tirare palloncini pieni d'acqua sulla macchina sporca. Il messaggio è: ottenere uno scopo ma allo stesso tempo divertirsi [Figura 64 – 65 - 66] .



[Figura 65, promo video di GWAP: [www.gwap.com](http://www.gwap.com)]



[Figura 66, promo video di GWAP: [www.gwap.com](http://www.gwap.com)]



[Figura 67, promo video di GWAP: [www.gwap.com](http://www.gwap.com)]

Infine la macchina diventa pulita, e appare la scritta “Game With A Purpose” [Figura 67] .

#### *Analisi Dati*

Analizzando questa promo notiamo che:

- Durata :51 secondi
- Contenuti: i contenuti sono espressi principalmente da immagini (video) e scritte essenziali molto efficaci e comunicative.
- Interfaccia grafica da utilizzare: la grafica è semplice, realizzata attraverso video e piccole parti testuali che compaiono in dissolvenza.
- Audio: base musicale (instrumental) allegra, coerente con le animazioni e il contenuto del video.

#### *Creatività*

Passiamo adesso alla parte della creatività che, tenendo conto delle fasi precedenti, ha permesso l’ideazione e successiva realizzazione della promo del progetto GaLOAp.

- Durata: la durata della nostra promo sarà di pochi secondi.
- Contenuti: l’obiettivo della promo è quello di comunicare che cos’è GaLOAp e cosa l’utente può aspettarsi da esso.

Il messaggio che vogliamo comunicare è che si tratta di un ambiente divertente, in cui è possibile giocare e realizzare giochi, ma allo stesso tempo dare un contributo allo sviluppo del web semantico.

Il testo da inserire sarà il seguente:

“GaLOAp”

“Enjoy: Play Online” (divertiti: gioca Online)

“Design yourself new games” (realizza tu stesso nuovi giochi)

“Team Up: give your contribution” (collabora: dai il tuo contributo)

“to build the semantic Web” (per costruire il web semantico)

“Compete: test your knowledge” (competi: testa la tua conoscenza”

“Challenge other players” (sfida altri giocatori)

“Have fun with GaLOAp - <http://galoap.di.unipi.it> (divertiti con GaLOAp)

- Interfaccia grafica da utilizzare: la grafica richiamerà quella utilizzata per la realizzazione dell’immagine coordinata, utilizzando i colori del logo e quelli utilizzati per la creazione del sito web. Inoltre il cavallo, simbolo di GaLOAp, sarà realizzato in varie versioni a seconda della funzione che dovrà svolgere all’interno della promo.
- Audio: è stato scelto l’effetto speciale audio del galoppo per la parte in cui si osserva l’animazione del cavallo che corre, per la seconda parte si è scelta una colonna sonora country con una melodia allegra, coerente con la grafica del video.

Con questi presupposti è si è passati alla fase di realizzazione della promo stessa.

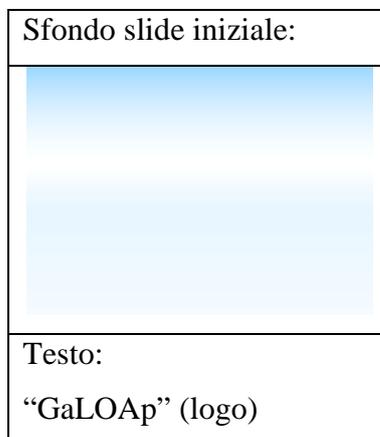
### *Materiali e tecnologie*

Per poter realizzare l’immagine del cavallino di GaLOAp in varie versioni è stato utilizzato il software Adobe Illustrator. Mentre per la realizzazione e montaggio video sono stati utilizzati Adobe Flash e Cyberlink Power Director.

### *Sperimentazione e modelli*

Passiamo quindi alla realizzazione delle varie componenti che il progetto richiede.

Per prima cosa abbiamo voluto realizzare un' animazione del Logo GaLOAp da utilizzare come slide di apertura della promo [Figura 68]:



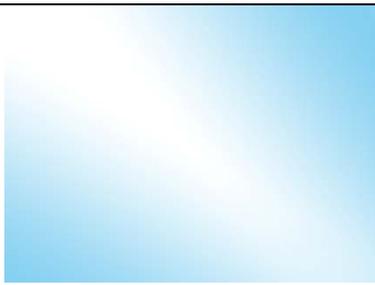
**[Figura 68, progettazione promo video di GaLOAp]**

Con Above Flash è stato possibile rendere animata la scritta e simulare il passaggio delle nuvole e la corsa del cavallo [Figura 69]:



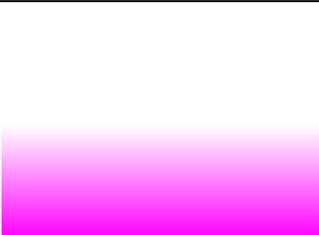
**[Figura 69, progettazione promo video di GaLOAp]**

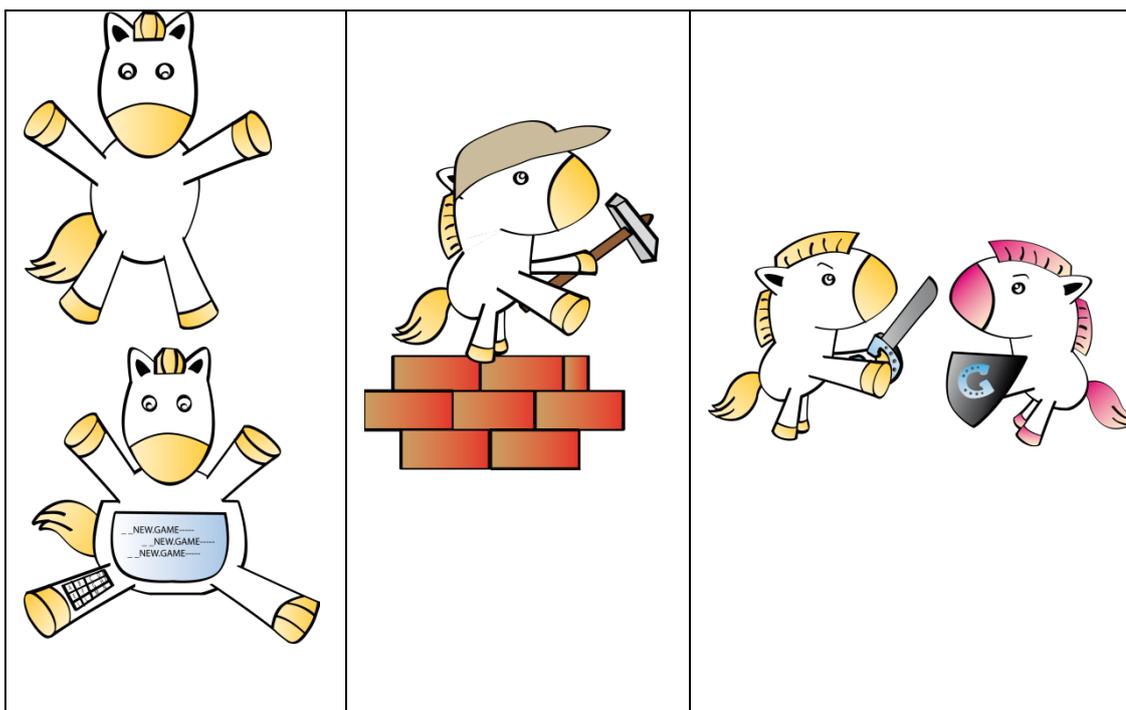
Tale linea grafica è stata utilizzata anche nella slide finale in cui verranno richiamati i colori di sfondo iniziali e il testo previsto che collega l'utente al pagina di GaLOAp [Figura 70]:

Slide Finale:

Testo "Have Fun with GaLOAp <a href="http://galoap.di.unipi.it">http://galoap.di.unipi.it</a>

**[Figura 70, progettazione promo video di GaLOAp]**

Per la parte centrale della promo è stato deciso di richiamare l'idea dei rettangoli colorati (già utilizzati nella home page del sito) per suddividere i contenuti in tre diverse categorie che caratterizzano il progetto. Questi sono stati utilizzati come sfondo del video. A tali categorie è stato attribuito il testo previsto nella fase creativa. A questo sono state affiancate alcune versioni del cavallino di GaLOAp [Figura 71]:

Divertimento: sfondo colore rosa fucsia	Collaborazione: sfondo colore verde	Competizione: sfondo colore giallo-arancio
		
Testo: "Enjoy: Play Online" "Design yourself new games"	Testo: "Team Up: give your contribution" "to build the semantic Web"	Testo: "Compete: test your knowledge" "Challenge other players"



[Figura 71, progettazione promo video di GaLOAp]

### *Verifica*

Queste sperimentazioni sono state mostrate a diverse persone di varie età, alcune che già conoscevano il progetto GaLOAp, altre che non lo conoscevano affatto, il risultato è stato positivo. Per questi motivi è stato assemblato il progetto tramite il software di editing video Cybelink Power producer e realizzato il prodotto finale.

### *Soluzione*

Risultati (screenshot): I testi e le immagini sono stati animati e sono state inserite transizioni.



**[Figura 72, screenshot promo video di GaLOAp]**

Slide di presentazione del progetto GaLOAp. Realizzata tramite un' animazione Flash [Figura 72].



**[Figura 73, screenshot promo video di GaLOAp]**

Slide con effetto transizione “griglia scivolamento”, immagine in dissolvenza, testo effetto “palloncino” e “trance al centro”[Figura 73].



[Figura 74, screenshot promo video di GaLOAp]

Testo con effetto “fiocco” [Figura 74]



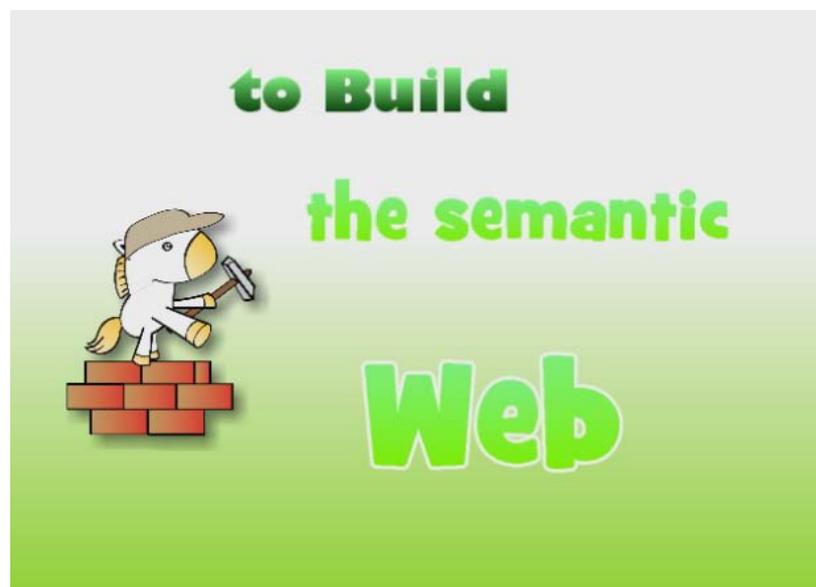
[Figura 75, screenshot promo video di GaLOAp]

Testo con effetto “scorrimento a destra” e “fiamma”, immagine in dissolvenza [Figura 75].



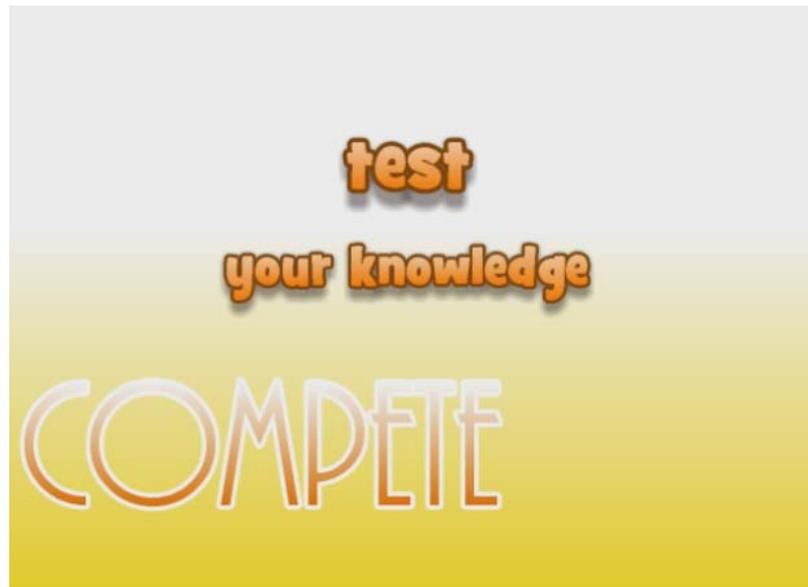
[Figura 76, screenshot promo video di GaLOAp]

Slide con effetto transizione “griglia in caduta”, testo “scorrimento in basso” e “tracce al centro” [Figura 76].



[Figura 77, screenshot promo video di GaLOAp]

Testo con effetto “rotazione interna”, immagine in dissolvenza [Figura 77].



[Figura 78, screenshot promo video di GaLOAp]

Slide con effetto transizione “griglia circolare”, testo con effetto “arrotolato a sinistra” e “trance al centro” [Figura 78].



[Figura 79, screenshot promo video di GaLOAp]

Testo con effetto “spirale”, immagine in dissolvenza [Figura 79].



**[Figura 80, screenshot promo video di GaLOAp]**

Slide con effetto transizione “bagliore”, testo con effetto “tracce a sinistra” e “parabrezza a destra” [Figura 80].

#### **4.2 Creazione di una promo pubblicitaria per sponsorizzare PhraTris**

Per poter creare una promo pubblicitaria del gioco PhraTris è necessario analizzare il problema approfondendo le caratteristiche che tale promo deve avere:

##### *Componenti del problema*

- **Durata** :la deve essere breve, e in poco tempo deve mostrare il gioco e il suo scopo in modo tale che il giocatore venga spinto a provarlo.
- **Contenuti**: la promo deve mostrare il gioco attraverso la sua grafica e dare cenni sul suo utilizzo. E' importante inserire alcune frasi brevi ma incisive per colpire l'osservatore del video.
- **Interfaccia grafica da utilizzare**: la grafica e i colori da utilizzare devono essere coerenti con quelli utilizzati nel gioco stesso.
- **Audio**: Verranno attribuiti effetti speciali audio o colonne sonore (instrumental) adeguate alle animazioni video.

## *Raccolta Dati*

Tra i progetti fino ad ora analizzati, aventi come scopo la realizzazione di Gwap, non sono state realizzate promo per la presentazione e pubblicizzazione dei singoli giochi. Per questo motivo sono state prese in considerazione promo di giochi in generale, come ad esempio la promo di un gioco simile al Tetris per il telefono cellulare Iphone (Flinger Frenzy: <http://www.motion9studios.com/apps/>):

Riportiamo di seguito alcune screenshot del video di Flinger Frenzy:



**[Figura 81, screenshot promo video di Flinger Frenzy]**

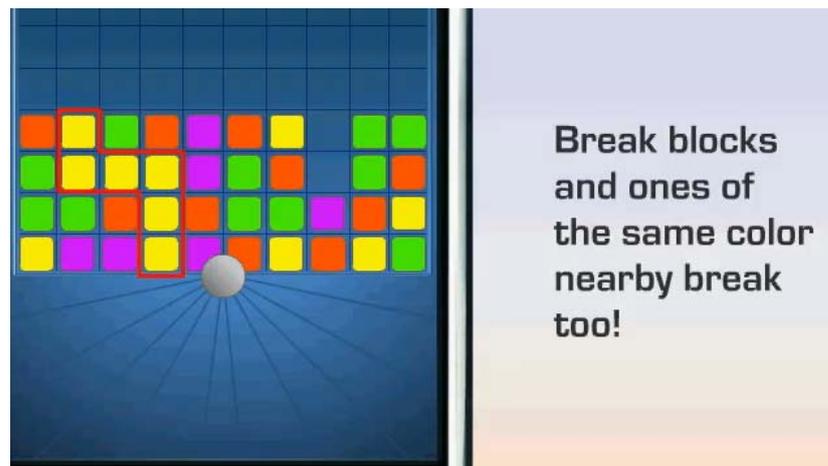
Nella schermata principale viene evidenziato il fatto che si sta parlando di un' applicazione per Iphone o per Ipod Touch [Figura 81].



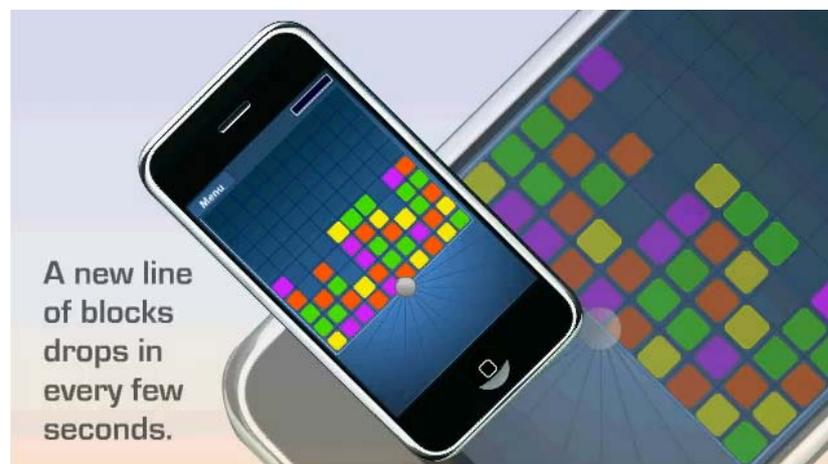
**[Figura 82, screenshot promo video di Flinger Frenzy]**

Successivamente viene mostrato il titolo dell'applicazione (il titolo del gioco) e

l'icona che la identifica [Figura 82].

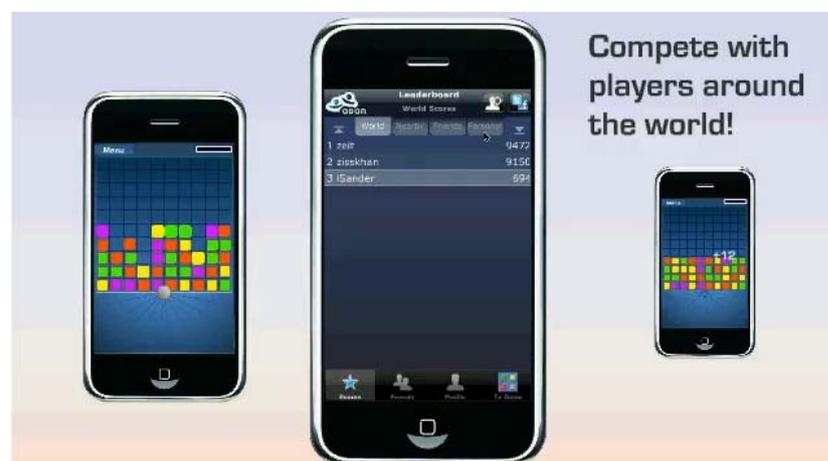


[Figura 83, screenshot promo video di Flinger Frenzy]



[Figura 84, screenshot promo video di Flinger Frenzy]

Vengono mostrati degli screenshot della grafica del gioco affiancati da testo in cui si spiega lo scopo del gioco e le sue fasi [Figura 83-84].



**[Figura 85, screenshot promo video di Flinger Frenzy]**

Si specifica inoltre la possibilità di giocare con altri giocatori online [Figura 85].



**[Figura 86, screenshot promo video di Flinger Frenzy]**

Infine viene mostrato il logo animato della azienda che ha realizzato il gioco [Figura 86].

*Analisi Dati*

Analizzando questa promo notiamo che:

- Durata :49 secondi
- Contenuti: i contenuti sono espressi principalmente da immagini affiancate da testo esplicativo. E' inoltre presente il marchio dell'azienda produttrice del gioco posto alla fine del filmato.
- Interfaccia grafica da utilizzare: non sono presenti video demo del gioco, ma l'interfaccia viene mostrata attraverso screenshot ed è affiancata da piccole parti testuali che compaiono con effetti animati.
- Audio: base musicale (instrumental) allegra, coerente con le animazioni e il contenuto del video.

*Creatività*

Passiamo adesso alla parte della creatività che, tenendo conto delle fasi precedenti, ha permesso l'ideazione e successiva realizzazione della promo del gioco di

## PhraTris.

- Durata: la durata della nostra promo sarà inferiore ai due minuti e sarà integrata da parti di demo del gioco.
- Contenuti: l'obiettivo della promo è quello di comunicare lo scopo del gioco e sottolineare il fatto che si tratta di un Gwap.

E' importante sottolineare che il gioco è divertente, ma che allo stesso tempo può essere istruttivo sia per il giocatore, che può testare le sue abilità grammaticali e linguistiche, sia per i computer che incrementano la loro intelligenza grazie al contributo degli utenti.

Il font scelto sarà lo stesso utilizzato per l'interfaccia del gioco:

“Nightclub btn” (par. 3.2); il testo previsto sarà il seguente:

“GaLOAp Presents”

“PhraTris, a phrase annotation game” (PhraTris, un gioco di annotazione della frase)

“The logic and the reasoning of the Tetris game” (la logica e il ragionamento del gioco del Tetris)

“Mixed with...” (unite con...)

“The intuition of Hangman game” (l'intuizione del gioco dell'impiccato)

“Put the stone into a cart assigning each phrase word to the right category” (metti il sasso in un carrello assegnando ogni parola della frase alla giusta categoria)

“Each subphrase composed will be displayed on the miner's notepad” (ogni sottofrase composta sarà visualizzata sul quaderno degli appunti del minatore)

“Click on the button V if the subphrase is correct, otherwise click on the button X” (clicca sul bottone V se la sottofrase è corretta, altrimenti clicca sul bottone X)

“help the miner make meaningful phrases and obtain the best score” (Aiuta il minatore a formare frasi sensate e ottieni il miglior punteggio).

“PhraTris is a new Game With A Purpose” (PhraTris è un

nuovo gioco con scopo)

“When you play PhraTris you aren’t just having fun! You’re increasing computer intelligence!” (Quando giochi a PhraTris, non ti stai solo divertendo! Stai aumentando l’intelligenza del computer”)

“Help computer learn, start playing now” (Aiuta il computer ad imparare, comincia a giocare ora!”)

- Interfaccia grafica da utilizzare: la grafica dovrà richiamare quella del gioco sia per i colori che per le immagini in generale.
- Audio: sono stati scelti effetti speciali audio durante le transizioni di immagini e animazione dei testi, per la demo del gioco invece si è scelta la base musicale del gioco stesso, quella di tetris.

### *Materiali e tecnologie*

Per poter realizzare l’animazione del logo di PhraTris è stato utilizzato adobe flash. Per la realizzazione delle immagini è stato utilizzato Adobe Illustrator e Photoshop per il ritocco. Mentre per la realizzazione e montaggio video è stato utilizzato Cyberlink Power Director.

### *Sperimentazione e modelli*

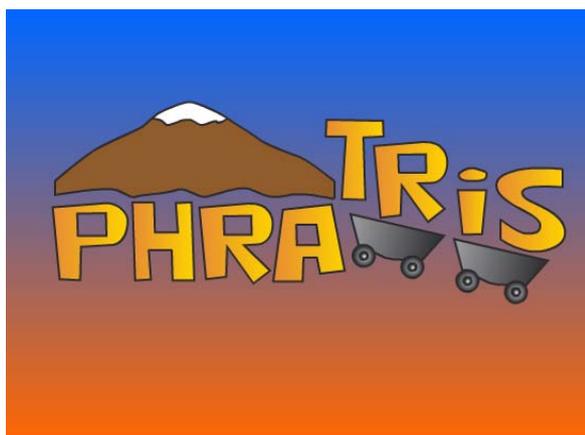
Passiamo quindi alla realizzazione delle varie componenti che il progetto richiede.

Per prima cosa abbiamo voluto realizzare uno sfondo [Figura 87] che richiamasse i colori utilizzati per l’ambientazione del gioco (cielo e terra) ovvero l’azzurro e l’arancio scuro. Sullo sfondo verrà posizionato il logo del team GaLOAp.



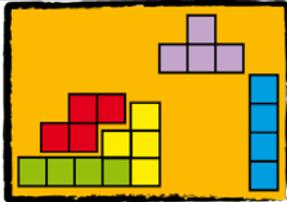
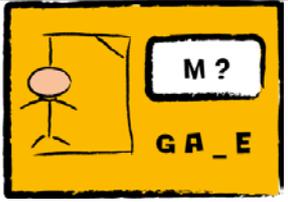
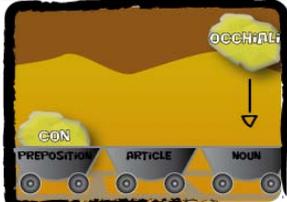
**[Figura 87, progettazione promo video del Gwap “PhraTris”]**

Con Abope Flash è stato possibile rendere animata la scritta del logo di PhraTris in modo che sembrasse comporsi da quattro parti [Figura 88].



**[Figura 88, progettazione promo video del Gwap “PhraTris”]**

Prima di passare alla parte demo del gioco è stato scelto di sottolineare che il gioco è un mix tra i giochi Tetris e Hangaman, per fare questo sono state realizzate con Adobe Illustrator delle immagini dei due giochi a cui si ispira PhraTris affiancate a screenshot che mostrano le parti in cui i giochi si somigliano [Figura 89].

Parti che accomunano PhraTris con Tetris e Hangman	
	
	
<p>Testo:</p> <p>The logic and the reasoning of the Tetris game</p>	<p>Testo:</p> <p>The intuition of Hangman game</p>

[Figura 89, progettazione promo video del Gwap “PhraTris”]

Alcune parti testuali verranno visualizzate senza affiancarle ad immagini o parti demo, per questo motivo verrà utilizzato uno sfondo nero con testo bianco o bianco e arancio come nell’esempio che segue [Figura 90]:



[Figura 90, progettazione promo video del Gwap “PhraTris”]

Verranno inoltre mostrate alcune parti di demo del gioco affiancate a parti testuali che spiegano come giocare. Queste spiegazioni appariranno all’interno di una nuvoletta (in stile fumetto) come se uscissero dal pensiero del minatore [Figura 91]:



[Figura 91, progettazione promo video del Gwap “PhraTris”]

*Verifica*

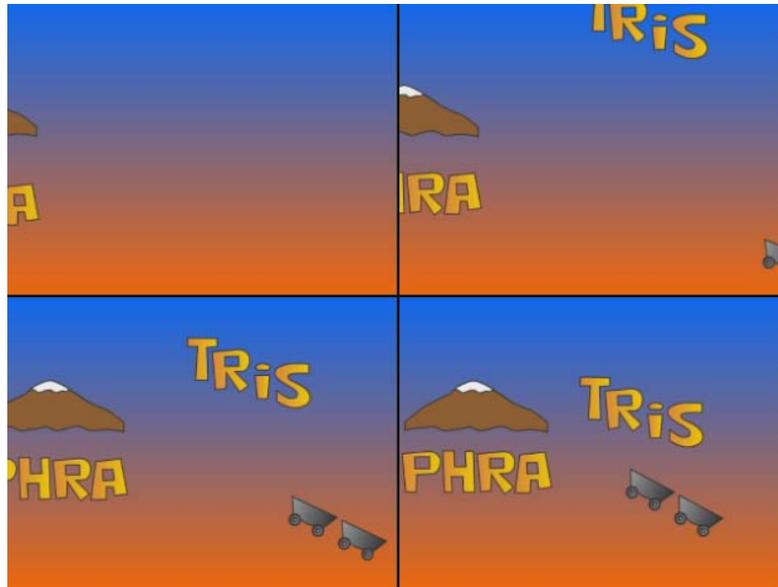
Queste sperimentazioni sono state mostrate a diverse persone di varie età, il risultato è stato positivo. Per questi motivi siamo è stato assemblato il progetto tramite il software di editing video Cybelink Power producer ed è realizzato il prodotto finale.

*Soluzione*



[Figura 92, screenshot promo video del Gwap “PhraTris”]

Slide di presentazione del gioco realizzato da GaLOAp. E' stato applicato un effetto seppia all'immagine e un effetto dissolvenza al testo [Figura 92].



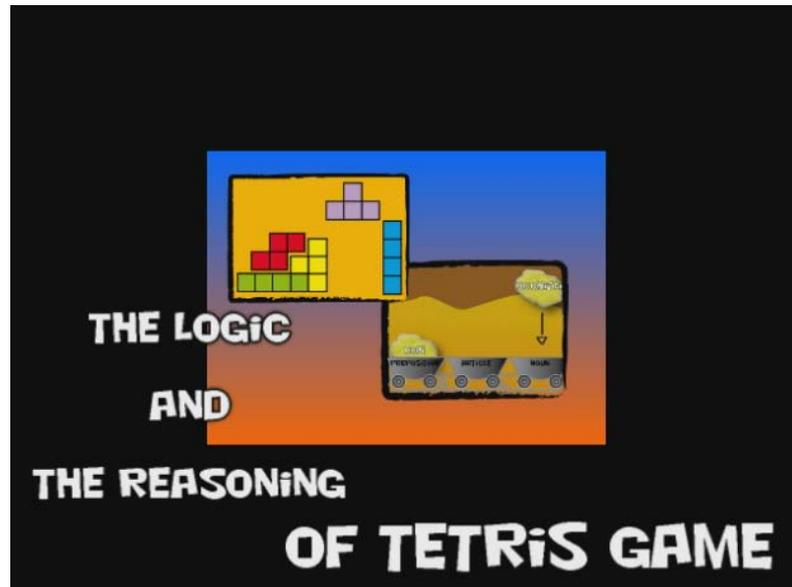
[Figura 92, screenshot promo video del Gwap “PhraTris”]

Slide contenente l’animazione del logo di PhraTris realizzata con Adobe flash, con Power director è stato applicato l’effetto “ripresa continua” che mostra la slide suddivisa in quattro parti in cui sono visibili le varie fasi dell’animazione [Figura 92].



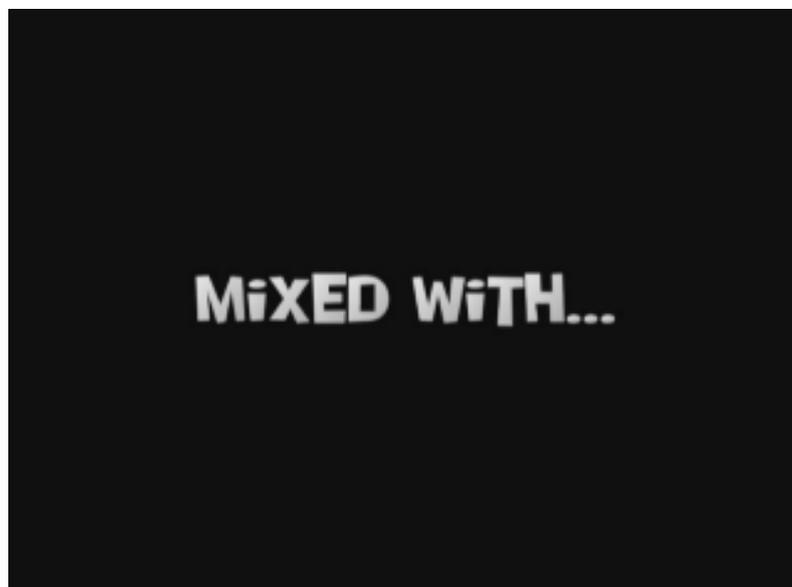
[Figura 93, screenshot promo video del Gwap “PhraTris”]

Slide con il logo completo e effetto “messa a fuoco” dell’immagine, testo con effetto “scorrimento a destra” [Figura 93].



[Figura 94, screenshot promo video del Gwap “PhraTris”]

Slide con effetto “zoom indietro” e animazione del testo con effetto “Unione” in entrata ed effetto “vortice” in uscita. [Figura 94].



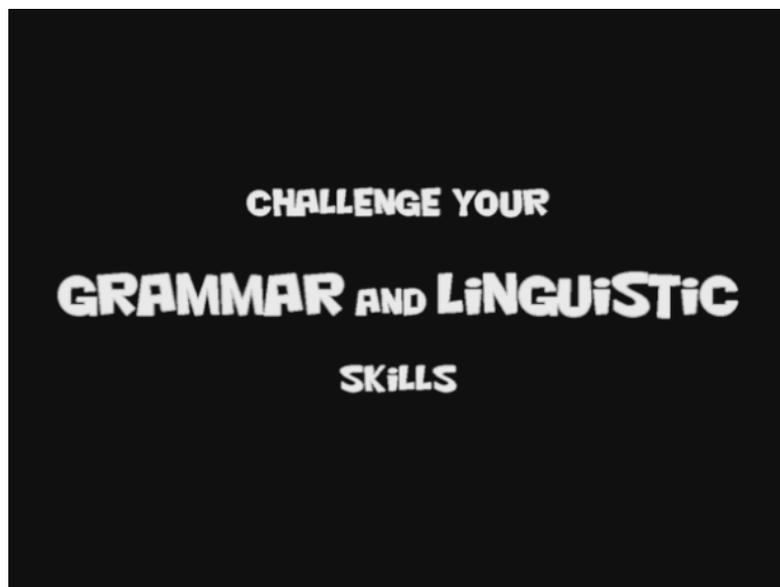
[Figura 95, screenshot promo video del Gwap “PhraTris”]

Slide con animazione del testo con effetto “ A comparsa” in entrata e effetto “Unione” in uscita [Figura 95].



[Figura 96, screenshot promo video del Gwap “PhraTris”]

Slide con effetto “zoom indietro” e animazione del testo con effetto “Unione” in entrata ed effetto “vortice” in uscita. [Figura 96].



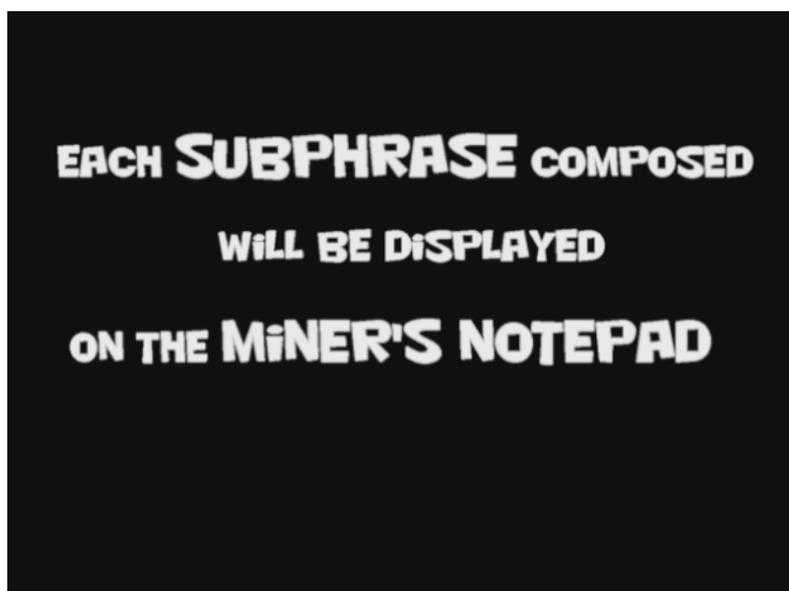
[Figura 97, screenshot promo video del Gwap “PhraTris”]

Slide con animazione del testo con effetto “ A comparsa” in entrata e effetto “Amplificazione verticale” in uscita [Figura 97] .



[Figura 98, screenshot promo video del Gwap “PhraTris”]

Effetto “pellicola” utilizzato come transizione dalla slide precedente. Testo che compare in dissolvenza [Figura 98].



[Figura 99, screenshot promo video del Gwap “PhraTris”]

Slide con animazione del testo con effetto “A comparsa” in entrata e effetto “Amplificazione verticale” in uscita [Figura 99].



[Figura 100, screenshot promo video del Gwap “PhraTris”]

Effetto “pellicola” utilizzato come transizione dalla slide precedente. Testo che compare in dissolvenza [Figura 100].



[Figura 101, screenshot promo video del Gwap “PhraTris”]

Slide con animazione del testo con effetto “ A comparsa” in entrata e effetto “Amplificazione verticale” in uscita [Figura 101].



[Figura 102, screenshot promo video del Gwap “PhraTris”]

Effetto “pellicola” utilizzato come transizione dalla slide precedente. Slide con animazione del testo con effetto “ A comparsa” in entrata e effetto “Amplificazione verticale” in uscita [Figura 102].



[Figura 103, screenshot promo video del Gwap “PhraTris”]

Effetto “pellicola” utilizzato come transizione dalla slide precedente. Slide con animazione del testo con effetto “ A comparsa” in entrata e effetto “Amplificazione verticale” in uscita [Figura 103].



[Figura 104, screenshot promo video del Gwap “PhraTris”]

Effetto “pellicola” utilizzato come transizione dalla slide precedente. Slide con animazione del testo con effetto “montagne russe” in entrata e effetto “dissolvenza” delle immagini [Figura 104].

## **Conclusioni**

L'obiettivo di questa tesi, ovvero la progettazione di interfacce grafiche per Game With A Purpose e l'assegnazione di una veste grafica a tutto il progetto GaLOAp è stato realizzato grazie alla sperimentazione di vari software per l'elaborazione di immagini, animazione e editing video.

E' stata necessaria una costante collaborazione con tutti i membri del team GaLOAp soprattutto per adattare la progettazione grafica, in modo che potesse integrarsi al meglio con la parte di programmazione e realizzazione dei singoli giochi.

L'intero progetto è stato apprezzato dai coordinatori ed in particolar modo il Gwap di PhraTris, presentato al concorso europeo "The INSEMTIVES Game Idea Challenge" : (<http://www.insemtives.eu/>) per la creazione di GWAP per il web semantico, ha avuto successo e ha ottenuto il primo premio.

L'idea futura è quella di migliorare ulteriormente le interfacce grafiche realizzate e poterne progettare ulteriori in modo tale da incrementare anche i livelli di gioco e ottenere maggiori consensi da parte dei giocatori on-line e il conseguente aumento di dati messi a disposizione.

Allo stesso tempo sarà necessario far conoscere al maggior numero possibile di utenti l'intero progetto GaLOAp pubblicizzando i suoi obiettivi attraverso promo e il costante aggiornamento del relativo sito internet.

In questo modo anche gli sviluppatori di giochi potranno conoscere e scaricare il FrameWork realizzato.

Tale FrameWork permetterà lo sviluppo di giochi con caratteristiche simili e fruibili dai giocatori sulla stessa piattaforma in modo che essi possano avere un unico riferimento non dispersivo e possa allo stesso tempo crearsi una comunità di persone con un obiettivo comune: lo sviluppo di un web migliore.

## **Bibliografia**

Siorpaes, K. and M. Hepp, *Games with a Purpose for the Semantic Web*. IEEE Intelligent Systems, Special Issue on Semantic Web, Summer 2008.

Siorpaes, K., and M. Hepp, *OntoGame: Weaving the Semantic Web by Online Gaming*. Proceedings of the European Semantic Web Conference (ESWC) 2008, Springer LNCS, Teneriffe, Spain, June 2008.

Von Ahn, L., *Games with a Purpose*, IEEE Computer: pp. 96-98, 2006.

Von Ahn, L. and Dabbish L., *Designing games with a purpose*, Communications of the ACM, August 2008.

J. Chamberlain, M. Poesio, and U. Kruschwitz. *Phrase Detectives: A Web-based Collaborative Annotation Game*. In Proceedings of the International Conference on Semantic Systems (I-Semantics'08), Graz, 2008.

Berners-Lee, T. *What the Semantic Web can represent*.  
<http://www.w3.org/DesignIssues/RDFnot.html>, 1998

Berners-Lee, T. *Weaving the Web* (1999).

Munari B., *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*, Bari, Laterza, 1981.

Munari B., *Artista e designer*, Laterza, Roma-Bari, 1971.

Itten J., *Arte del colore*, Il Saggiatore, Milano, 1982.

Timothy S., *Design elements. A graphic style manual*, USA 2007

Fox B., *Game Interface Design*. Boston, Ma., Thomson Course Technology, 2004

## **Sitografia**

<http://www.w3c.it>

<http://www.gwap.com>

<http://members.deri.at/~katharinas/ontogame/>

<http://anawiki.essex.ac.uk/phrasedetectives/>

<http://websemantico.org/>

[http://www.mestierediscrivere.com/index.php/scrivere\\_web/](http://www.mestierediscrivere.com/index.php/scrivere_web/)

<http://www.surl.org/usabilitynews/32/font.asp>

<http://www.blambot.com/>

<http://www.html.it/>

<http://www.wikipedia.org/>

## **Guide**

[http://help.adobe.com/it\\_IT/Photoshop/11.0/index.html](http://help.adobe.com/it_IT/Photoshop/11.0/index.html)

[http://help.adobe.com/it\\_IT/Illustrator/14.0/index.html](http://help.adobe.com/it_IT/Illustrator/14.0/index.html)

[http://help.adobe.com/it\\_IT/Flash/10.0\\_UsingFlash/index.html](http://help.adobe.com/it_IT/Flash/10.0_UsingFlash/index.html)

[http://www.cyberlink.com/downloads/support/powerdirector/userguide\\_en\\_US.html](http://www.cyberlink.com/downloads/support/powerdirector/userguide_en_US.html)