



**SARDEGNA
RICERCHE**

PROGETTO CLUSTER TOP DOWN PAC - PAC

TITOLO DEL PROGETTO	Videogiochi d'avventura e fiction interattive <i>point-and-click</i> per la promozione del patrimonio ambientale e culturale.
SOGGETTO ATTUATORE	Università degli studi di Cagliari Dipartimento di Ingegneria Civile, Ambientale e Architettura.
PRESENTAZIONE	<p>La Sardegna possiede un grande patrimonio culturale e ambientale da valorizzare ai fini turistico-culturali.</p> <p>Perciò, tecniche innovative di storytelling (narrazione didattica dei luoghi), basate sui recenti sviluppi tecnologici e tecniche narrative possono dare un importante contributo, nel catturare attenzione, stimolare immaginazione e suscitare interesse per territori e luoghi, specie quelli di minore notorietà e attrattività turistica convenzionale. Il progetto vuole sperimentare e costruire i presupposti tecnici, tecnologici e industriali per la realizzazione di prodotti interattivi di alto valore artistico, narrativo e tecnico. Ciò porterà ricadute positive e certe sul piano economico per le imprese coinvolte, e in seguito per le imprese operanti in generale nei settori di appartenenza, generando e sviluppando una filiera di produzione del prodotto finale.</p>
OBIETTIVI E RISULTATI ATTESI	<p>L'obiettivo del progetto è sviluppare, consolidare e dotare le imprese di presupposti tecnici, tecnologici e di metodi produttivi per l'ideazione, progettazione e produzione di videogiochi d'avventura e fiction interattive ambientate in luoghi reali, con il primario scopo di promuovere il patrimonio ambientale e culturale (paesaggistico, archeologico, storico, architettonico, artistico) della Sardegna ai fini turistico-culturali. I due videogiochi "esemplari" che saranno realizzati durante il progetto punteranno a valorizzare le aree attualmente non inserite nei circuiti turistici tradizionali e contribuiranno alla diffusione sul territorio delle attività economiche legate al turismo, non solo su base stagionale.</p> <p>A tutto ciò contribuirà la specializzazione dell'offerta e la rete di comunicazione costruita, che andranno a cogliere le esigenze di diversi tipi di pubblico. Le imprese coinvolte operanti nel settore della produzione dei contenuti audiovisivi e dell'ICT amplieranno le loro conoscenze verso nuove fasce di attività (e quindi di mercato) rafforzate dalla trasmissione di conoscenza da parte dell'ente di ricerca e dalla condivisione di attività e strategie con le imprese operanti più specificamente nei settori della comunicazione e del turismo.</p>



SARDEGNA RICERCHE

Per raggiungere gli scopi e per cogliere le opportunità presentate sopra, si propone il seguente quadro degli **obiettivi e risultati attesi**, che danno luogo ai rispettivi pacchetti di lavoro nei quali è articolato il progetto:

1. progettare, realizzare e sperimentare **dimostratori tecnologici e prototipi di dispositivi** narrativi dei videogiochi d'avventura e *fiction* interattive con ambientazioni reale;
2. sviluppare un **motore di gioco (game engine)** dotato di un **ambiente di produzione (authoring)** amichevoli per la realizzazione di videogiochi d'avventura e narrazioni interattive;
3. ideare, progettare e produrre **due videogiochi esemplari** per dimostrare le potenzialità e l'efficacia artistica, narrativa e tecnica dell'approccio: il primo sarà un gioco "lungometraggio" e uno "cortometraggio", con ambientazioni in diversi luoghi della Sardegna;
4. sviluppare una **piattaforma Web**, e la **rispettiva App** per l'accesso dai dispositivi mobili, **per l'archiviazione, condivisione e showcasing pubblico, e per la fruizione online dei videogiochi e fiction interattive** realizzate con l'ambiente di produzione (*authoring*);
5. **disseminare** le tecnologie e i processi produttivi; promuovere la diffusione d'uso le sperimentazioni; esplorare opportunità di mercato.

Oltre alle possibilità di sfruttamento industriale, il progetto punta a sviluppare le tecnologie abilitanti che consentano un uso diffuso, sperimentale, a basso costo, autonomo, delle piattaforme. Un obiettivo prioritario del progetto sarà diffondere lo sviluppo delle competenze per la comunicazione del patrimonio ambientale e culturale nei contesti educativi e didattici, nelle scuole e nell'università.

Il successo di questa iniziativa dipende, oltre che dalla qualità stessa dei risultati, prodotti e processi, anche dalla diffusione d'uso successivo degli strumenti. Per questo, tutti i risultati e piattaforme saranno rilasciate sotto forma di *creative commons* e con il rilascio delle parti di software sotto forma di *copyleft* o *open source*, scaricabili dal blog del progetto.

AZIENDE E SOGGETTI COINVOLTI

- Consorzio Turistico l'altra Sardegna
- Consorzio Turistico arcipelago di Tavolara
- Ente sviluppo e la tutela della tecnologia, dell'arte e della cultura
- Mommotty
- Indòru
- Teravista
- Sky Survey system



SARDEGNA RICERCHE

- Inoke
- Inside Sardinia
- Museo delle maschere soc. coop.
- Fondazione Sardegna Film Commission
- Italian Videogame Program (IVIPRO)
- Space s.p.a.
- Net-Press
- Foodrink srls
- Viseras
- Comune di Carbonia

CONTATTI Responsabile Scientifico

Ivan Blečić
Tel: 3209234090
Email: ivanblecic@unica.it

CONTATTI Sardegna Ricerche

Dario Carbini
Tel: 070 9243 2830
Email: carbini@sardegna ricerche.it