

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

In the framework of the
UNITED NATIONS'



Fondazione Politecnico di Milano & MEDICI Framework
Invitano le S.V. alla cerimonia di premiazione

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

MILANO, GIOVEDÌ 14 LUGLIO 2005 - ORE 14.30
SALA CONSIGLIO, PALAZZO TURATI
VIA MERAUVIGLI 9/B



Cerimonia di premiazione del concorso per i migliori prodotti *eContent* nazionali destinati a rappresentare ufficialmente l'Italia al World Summit Award, in occasione del prossimo Summit Mondiale sulla Società dell'Informazione (WSIS) che si terrà a Tunisi.

In collaborazione con Camera di Commercio di Milano, Regione Lombardia

Il Presidente della Repubblica ha aderito alla manifestazione conferendo la Targa d'Argento a "eContent Award Italy".



Con il patrocinio di:

- [Parlamento Europeo - Ufficio per l'Italia](#)
- [Ministero degli Affari Esteri](#)
- [Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca](#)
- [Ministero per l'Innovazione e le Tecnologie](#)
- [Ministero della Salute](#)
- [Ministero delle Attività Produttive](#)
- [Ministero delle Comunicazioni](#)
- [Regione Lombardia](#)

I "MAGNIFICI" UNDICI

Giovedì 14 Luglio, con la premiazione a Palazzo Turati, Milano, si è conclusa ufficialmente la prima fase del progetto eContent Award Italy. Il Direttore Generale della Fondazione Politecnico di Milano, Graziano Dragoni ha aperto i lavori presentando l'attività della Fondazione ed il contributo da questa offerto ad eContent Award Italy; il Console Generale della Tunisia Imed Rahmouni ha partecipato alla cerimonia presentando le attività previste per il Summit di novembre (WSIS) e le principali iniziative collaterali. A seguire, dopo una sintetica illustrazione del processo di valutazione attuato, ad opera di Alfredo M. Ronchi, la presentazione delle undici "short list" e delle menzioni speciali della Giuria.

La fase di preselezione nazionale per il concorso mondiale World Summit Award volto a premiare il miglior contenuto in formato digitale ha individuato gli undici candidati a rappresentare ufficialmente i colori italiani al World Summit di Tunisi. Questi undici prodotti, otto per le categorie aperte a tutti e tre per le categorie riservate ai giovani talenti promuoveranno il "made in Italy" del terzo millennio.

La produzione di contenuti digitali e di soluzioni innovative nel campo ICT è uno dei tavoli su cui si gioca la partita dello sviluppo sociale e della crescita economica. Il Summit Mondiale sulla Società dell'Informazione (Ginevra 2003 – Tunisi 2005) promuove uno sforzo collettivo affinché ogni persona sia in grado di creare, condividere, utilizzare ed avere libero accesso alla conoscenza ed al sapere. Al percorso della conferenza si affianca quello del World Summit Award, selezione internazionale dei migliori contenuti in formato digitale, volto ad evidenziare i benefici che lo sviluppo delle tecnologie della comunicazione possono garantire all'intera società: l'accesso al mondo dell'informazione ed ai contenuti di qualità può promuovere il commercio, l'educazione, l'impiego e la ricchezza.

eContent Award Italy 2004/2005, organizzato congiuntamente da Fondazione Politecnico di Milano e da MEDICI Framework, si inserisce dunque in questo ampio contesto e da qui deriva la sua unicità, grazie sia allo stretto rapporto con il WSA, sia per categorie esaminate che coprono i maggiori aspetti e sezioni della futura Knowledge Society.

Ma il compito dell'eContent Award italiano non si limita alla selezione dei migliori prodotti da candidare a livello mondiale, bensì rappresenta uno stimolo importante alla promozione della creatività e dell'innovazione nel settore dei nuovi media. eContent Award Italy rappresenta inoltre un'azione concreta per contribuire alla creazione della Global Information Society. Il concorso evidenzia anche una piattaforma "showcasing e networking" per i prodotti e-content ed un'occasione unica per gli autori di ottenere un pubblico riconoscimento fuori dai mercati convenzionali e dalle comunità di utenti.

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

Il successo della preselezione nazionale é testimoniato dal gran numero di partecipanti che hanno risposto con entusiasmo all'invito a prendere parte al concorso: i prodotti che, attraverso il percorso di preselezione, sono giunti alla valutazione finale sono stati infatti oltre 160.

La selezione ha preso in esame otto categorie: e-Business, e-Culture, e-Entertainment, e-Government, e-Health, e-Inclusion, e-Learning, e-Science.

Sono state inoltre esaminate tre categorie dedicate ai giovani talenti fra i 16 e i 27 anni: YT e-content on creativity and culture, YT e-content on development, YT e-content on freedom of expression and engagement.

Tramite questo “concorso nel concorso” i giovani talenti hanno avuto l'opportunità di avvicinarsi a concorsi internazionali, di far conoscere i loro prodotti e condividere idee e tecniche con professionisti ed esperti di fama mondiale.

La giuria internazionale, composta da più di cinquanta esperti con competenze che spaziano dai settori specialistici a quelli interdisciplinari, ha giudicato i prodotti rispettando vari criteri di valutazione quali: qualità e completezza del contenuto, facilità d'uso, valore aggiunto tramite interattività e multimedialità, piacevolezza design, multilinguismo, accessibilità ed altre.

Tutti i prodotti giunti alla selezione finale (160) sono accomunati da un elevato standard qualitativo, ciò ha comportato non poche difficoltà ai gruppi di valutazione costretti ad estrarre da 160 candidati 55 prodotti da inserire in short list nazionale e tra questi i “magnifici undici” diretti a Tunisi. Al termine del processo di valutazione si é giunti ai risultati riportati nel seguito.

Il prossimo appuntamento, a valle dell'iscrizione d'ufficio degli undici prodotti al WSA, é in Bahrain a settembre per selezione mondiale (170 nazioni) dalla quale emergeranno gli undici prodotti vincenti da premiare a novembre a Tunisi.

Il progetto eContent Award proseguirà invece il suo iter proponendo nei primi mesi del 2006 una serie di eventi, sia in Italia sia all'estero, destinati a promuovere tutti i finalisti nazionali portando inoltre nelle tappe italiane i migliori prodotti internazionali premiati a Tunisi. Informazioni aggiornate circa le iniziative legate alla seconda fase del progetto saranno comunque rese disponibili attraverso il sito web www.econtentaward.it

Milano, 14 luglio 2005

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

ELENCO PREMIATI

EBUSINESS

- | | |
|-------------------|---|
| 1. YOOX.COM | Serena Mancini - YOOX |
| 2. Pelican Hotel | Stefano Scozzese - Intraworld di Stefano Rizzato |
| 3. Wineshop.it | Andrea Gaetano Gatti - Wineshop.it |
| 4. MV Agusta | Luca Pescitelli - MV Agusta S.p.A. |
| 5. Syntax Desktop | Michele Gobbi - Kleis Communications Technologies Srl |

Menzioni speciali:

- | | |
|-----------------------|--|
| - Immobiliare Valtaro | Luigi Cavalli - Immobiliare Valtaro |
| - Juvestore.com | Vito Santamato - e-labora |
| - Pacific Trail | Stefano Scozzese - Intraworld Di Stefano Rizzato |

ECULTURE

- | | |
|---|--|
| 1. Sito Internet del Istituto e Museo di Storia della Scienza | Jacopo Tonini - Istituto e Museo di Storia della Scienza |
| 1. POPSOARTE | Marco Buratti - Banca Popolare di Sondrio |
| 2. CIMELI! | Paolo Cavallotti - Museo Nazionale Scienza e Tecnologia |
| 3. La Donna nel Mediterraneo | Camillo Martino - Sibilla Net s.r.l. |
| 4. N!03 | Riccardo Castaldi |
| 5. Lowlife | Riccardo Castaldi |

Menzioni speciali:

- | | |
|---|---|
| - Catalogo Multimediale del Museo di Storia della Scienza | Jacopo Tonini - Istituto e Museo di Storia della Scienza |
| - Guida Multimediale Palmare | Nino Iorfino - Interwideo / Comune di Bologna |
| - Mausoleo Scomparso | Claudia Baracchini, Andrea Brogi – Sopr. di Pisa - Architetto |
| - Museopoldipezzoli.it | Lavinia Galli - Museo Poldi Pezzoli |
| - People | Tania Grigolo - tanji |
| - Readme.it | Simone Alessandria - Softwarehouse.it |
| - Tribuna di Galileo | Marianna Panebarco - Panebarco & C. |
| - percorso 3D | |
| - TristamShandy Web | Patrizia Nerozzi - Libera Università IULM |
| - Vincenzocerami.com | Linda Elena La Gioia - Stilnovo |

EGOVERNMENT

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1. web site of the Italian National Police | Roberto Sgalla - Polizia di Stato |
|--|-----------------------------------|

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 2. Network Giovani on line | Doriana Bortolini - Comune di Bologna - Ufficio Giovani |
| 3. Carta Regionale dei Servizi (CRS) | Antonio Confalonieri - Regione Lombardia - Presidenza |
| 4. Info Appalti | Renato Sailis - Studio NET |
| 5. ComOnline | Laura Nacci - Politecnico di Milano |

Menzioni speciali:

- Municipia Stefano Marioni - eXtrapola srl

EENTERTAINMENT

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 1. soultube | flaneurs s.r.l. |
| 2. ISLAND 8081 | Luca Barbeni |
| 3. recuperare le vostre radici quadrate | Fabrizio Coniglio - ConiglioViola |
| 4. impronte digitali | Luca Agnani |
| 5. DCOD.IT | Paolo Cassiano - C-Factory Srl |
| 5. gamberomarone | Francesco Bagnato - Web designer |

Menzioni speciali:

- Antonio e la Banda dei Giardinetti Giulia Coviello - Infobyte spa
- Ci piace network Andrea Zonca
- Mr Mille Massimo Carrier Ragazzi Maga Anim. Studio
- Sito ufficiale Bruno Bozzetto Anita Bozzetto - Studio Prof. Bruno Bozzetto

EHEALTH

- | | |
|---|--|
| 1. Dream Island | Alessandra Preziosa – Ist. Auxologico Italiano |
| 1. Collana corsi e-Learning per la Sanità | Luca De Marchi - Azienda ULSS n 8 Asolo |
| 2. Gastronet | Daria Fallido - QBGROUP |
| 3. Portale Azienda Sanitaria 12 Biella | Corrado Azario – Az. San. Locale N° 12 Biella |
| 4. Health Optimum | Claudio Dario - Azienda Ulss N. 9 Treviso |
| 5. Tempore | Michele Biolé - Regola S.r.L. |

Menzioni speciali:

EINCLUSION

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. Banca digitale accessibile | Marco Buratti - Banca Popolare di Sondrio |
| 2. Liberatutti | Marco Mattioli - Compraweb |
| 3. Bassnet Site | Manila Micacchi - Bassnet srl |
| 4. www.fondazioneaccorsi. it | Cristina Giusio - Fondazione Accorsi |
| 5. Eloisa Project | Francesco Lentini - Il Computer24Ore |

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

Menzioni speciali:

- Etnica Marco Marilungo (già premiato)
- La Donna nel Mediterraneo Camillo Martino, Sibilla Net s.r.l. (già premiato)

ELEARNING

1. Musealising: the virtual reality project of the Scrovegni Chapel Padua Maurizio Forte - CNR-ITABC
2. Capturator Kurt Rollin - Capturator s.r.l.
3. Leonardo da Vinci inside the castle Mario Taddei - Studio DDM
4. Etnica Marco Marilungo - Web Designer
5. Fai scuola Fabrizio Lo Bianco - FAI

Menzioni speciali:

- Codice privacy Campus Gian Maria Brega -Giunti Interactive Labs srl
- Mille modi per un mondo, Luisanna Fiorini – Ist. pedagogico di Bolzano
- chat 3d per costruire conoscenza
- Web based INtelligent tutoring System Ezio Arlati - Politecnico Milano

ESCIENCE

1. Carpiniana Virginia Valzano
Coord. SIBA - Università degli Studi di Lecce
2. International Space Station Discovery Mario Taddei - Studio DDM
3. Sistema informativo del Camposanto Andrea Brogi - Architetto Digitale
4. Portale per la Chimica e l'Educazione Dario Zucchini - ITI Ettore Majorana
5. L'automobile di Leonardo da Vinci Mario Taddei - Studio DDM

Menzioni speciali:

- Medi@rt Paolo Calcagno - alphaville

YT CREATIVITY AND CULTURE

1. Noi interactive book Max Coppeta
2. Iemeh 42 Lorenza Paoloni
3. Space Walkers missione somnio Chiara Vairoletti
4. secret room Fabrizio Coniglio
5. A website for the children and toy's museum of Milan Giulia Piu

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

Menzioni speciali:

- Poesie Multimediali - Autori Vari

Emanuele Lorenzo Cavassa

YT FREEDOM OF EXPRESSION AND ENGAGEMENT

1. adelinquere arte

Alessandro Pietrantonio

2. Il Pensiero Divergente

Giuseppe Zizza

3. Novionline Quotidiano di Novi Ligure

Davide Casella – Ass. Culturale Collegamenti

YT ON DEVELOPMENT

1. Euromania

Raffaele Russo

2. L'uomo robotico

Carlo Salemme

Presentazione sintetica prodotti selezionati

EBUSINESS

YOOX.COM

yoox è un ottimo sito di commercio elettronico con funzioni sofisticate ben allineate al tipo di prodotto. Vende Leading Fashion Brands ed è presente in ben 25 paesi europei, in USA, in Canada ed in Giappone. Oltre a capi d'alta moda vende anche libri interessanti piuttosto che dischi, riviste e opere d'arte. E' indirizzato ad una clientela piuttosto giovane tra i 20-30 anni soprattutto donne, è possibile effettuare l'iscrizione al sito per ricevere settimanalmente newsletters informative. Dimostra di avere un'alta sostenibilità di mercato e di essere una presenza portante per lo sviluppo dell'e-commerce della moda. E' dotato di un customer service che garantisce assoluta sicurezza ai suoi clienti.

Pelican Hotel

E' il sito dell'hotel italiano di proprietà della nota casa di moda DIESEL. Il sito fornisce tutte le informazioni che un visitatore può richiedere, ha un design estremamente piacevole e particolare in quanto l'hotel ha solo 28 camere una diversa dall'altra e l'intento del web designer è stato quello di presentarle come se si trattasse di un set cinematografico.

Wineshop.it

Buon sito di commercio elettronico, commercializza vino italiano e presenta una buona varietà di produttori e di etichette dalle 20 regioni italiane. Attento soprattutto a far conoscere piccoli produttori e ad offrire un buon rapporto qualità prezzo. Piuttosto tradizionale nella costruzione, è però facilmente fruibile e navigabile anche in lingua inglese.

MV Agusta

Sito dal design elegante è una vetrina sul web per moto che uniscono l'estetica "made in italy", tecnologia avanzata e performance superiori. Sito di ottimo contenuto che rappresenta in maniera eccellente il brand, buon design, buona sostenibilità di mercato

Syntax Desktop

Syntax Desktop è un sistema di gestione dei contenuti web-based, è un prodotto volto a facilitare il lavoro del programmatore web in modo da automatizzare la creazione delle interfacce di gestione dei siti. Ottimo il contenuto.

MENZIONI SPECIALI

Pacific Trail

sito ufficiale della casa di moda toscana "figlia" della Rifle Jeans, è un sito molto giovanile per un trend di utenti tra i 20/30 che punta ad avere un'immagine semplice e fresca. E' un sito dal design estremamente piacevole e facilmente fruibile.

Immobiliare Valtaro

Sito di un'agenzia immobiliare on-line con una buona sostenibilità di mercato anche a livello europeo specialmente in Olanda, Inghilterra e Germania. L'agenzia è specializzata nel proporre casali e rustici

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

contadini, poderi e borghi, sia da ristrutturare che già abitabili. Sito estremamente fruibile navigabile sia in inglese che in olandese.

Juvestore.com

Il sito è il catalogo on-line ufficiale dei prodotti della squadra calcistica Juventus. L'estetica è semplice ma piacevole ed attraente.

ECULTURE

Sito Internet del Museo di Storia della Scienza

Sito rivolto ad un'utenza molto diversificata, ottimi contenuti, estremamente fruibile, ottima qualità tecnica, design estremamente piacevole, assolutamente di alto livello per lo sviluppo globale della Società dell'Informazione anche grazie all'aspetto multi-linguistico, notevole sostenibilità di mercato anche a livello internazionale.

POPSOARTE

“Galleria d'Arte” è il nome con cui la Banca Popolare di Sondrio ha indicato un progetto di comunicazione sulla rete internet, che rende pubblico e accessibile il proprio patrimonio artistico formatosi nel corso degli ultimi cinquant'anni attraverso acquisizioni e iniziative culturali. Nel valorizzare la propria “Galleria”, la Banca Popolare di Sondrio ha anche inteso avvalorare il patrimonio artistico della provincia di Sondrio, collocandola virtualmente nelle splendide sale di uno dei più bei palazzi storici valtellinesi, il Palazzo Salis di Tirano, primo di una serie di ambienti che faranno da scenario alla galleria. La Galleria d'Arte può essere visitata sia accedendo alle sale (visita virtuale) in cui le opere appaiono esposte, sia ricercando le singole opere grazie a funzioni che ne consentono la rapida individuazione. Ogni autore e ogni opera sono corredati da un'apposita scheda. Il progetto “La Galleria d'Arte” consente alla Banca Popolare di Sondrio di rendere pubblico e accessibile via internet il proprio patrimonio artistico che conta su quasi 300 pezzi, molti di rilevante pregio artistico. Questo patrimonio, cresciuto negli anni insieme con la banca, appartiene innanzitutto ai suoi soci; ma esso è pure parte del patrimonio collettivo della nostra cultura e, quindi, appartenente a tutti. Ed è con tale spirito che la Banca Popolare di Sondrio lo ha acquisito, tutelato e valorizzato. Ma ciò che farà diventare “La Galleria” patrimonio di tutti è l'idea di assicurarne la massima diffusione e la piena accessibilità anche ai disabili, per facilitare i quali sono stati approntati alcuni particolari accorgimenti tecnologici.

CIMELI!

Sito di ottima qualità ed estremamente comprensibile nei contenuti, destinato a ragazzi delle classi medie inferiori e superiori ma anche a chiunque interessato ad un lavoro didattico di ricerca, studio e gioco. Design estremamente piacevole, ottima qualità tecnica, di rilevante importanza per lo sviluppo della Società dell'Informazione.

La Donna nel Mediterraneo

Un progetto volto a presentare la condizione della donna vista in una prospettiva diacronica e sincronica all'interno di una visione d'insieme delle realtà nelle quali le donne del mediterraneo vivono ed operano. Rilevante l'aspetto multi-culturale del sito, contenuto di ottima qualità ed estremamente fruibile

N!03

Presenta installazioni multimediali e produzioni museali, estremamente rilevante per lo sviluppo della Società dell'informazione, ottimo design, buona qualità tecnica di realizzazione. N!03 è uno studio di produzione video e multimediale nato nel 2003 dall'unione di diverse competenze nell'ambito della ricerca

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

visiva e sonora. N!03 è anche "Microgallery", un piccolo spazio espositivo che propone installazioni e lavori propri ma che accoglie anche ospiti che ricercano nell'ambito tecnologico e multimediale la propria espressione artistica e poetica.

Lowlife

"Se riesco anche stavolta a non perdere l'aereo, giuro che la faccio finita con la mia passione per l'ultimo minuto...". E invece no; perchè mai dovrei rinunciare a quel poco d'avventura che mi è concessa, senza aver bisogno di praticare sport estremi? Ho bisogno di giocare continuamente, e le regole diventano sempre più chiare e definite, man mano che ci si confronta...è vero: costringendosi, nel tempo, si costruiscono Venezia e le piramidi: "...ho una certa voglia di cattedrale...".In attesa dal medico, in fila in macchina; in tv c'è la pubblicità, tra un pezzetto e l'altro del nostro film preferito. "...esattamente, cosa fai nella vita?" per lo più, aspetto. Aspetto di avere qualcosa per cui valga la pena risponderti. Non sia mai che... non si dica mai che io non faccio niente. Già da un po' si dice che il lusso più grande sia il tempo, ma chi ne ha "da buttare" è spesso afflitto da sensi di colpa, derivazione di un'epoca di produttività forzata, dinamismo, brillantezza d'immagine e prontezza di riflessi nella conversazione; compattezza d'opinione. L'evoluzione tecnologica ha "democraticamente" reso accessibili a tutti i mezzi di produzione creativa, a scapito dei contenuti, per i quali occorre una qualità di introspezione che non si confà all'attuale utilizzo di fuochi d'artificio in tutti i settori, dalla politica all'informazione, dall'arte allo spettacolo. Forse, la "qualità della vita" non arriva dall'utilizzo del forno a microonde, come la "libertà" non si sprigiona da un telefono cellulare più compatto e leggero. Lungi dall'essere una filosofia tipo "slow food", low life è un dibattito aperto che sta a cuore a molti, soprattutto in una città come Milano. Vorrei avere più tempo da dedicare al cielo, oppure al soffitto di casa mia. Il cielo non è vuoto, e se lo guardiamo bene, non è vuoto neanche il soffitto. "Spare time trainers", negli stati uniti ci piacerebbe rivenderci così: qua non vogliamo essere associati ad alcuna scadenza, obbligo o motivo di lucro. O di ambizione, in generale. Low life è un argomento di conversazione da caminetto, da panchina. Internet non c'entra niente, infatti. Una piccola sfida per vedere se riusciamo ad usare il mezzo di comunicazione più noioso ed eccitante che esista, e piegarlo alla nostra pigrizia. Vorremmo che tutti potessero sperimentare quello che ci è capitato, quando per la prima volta ci siamo low abbandonati. E di sicuro, non vogliamo neanche spiegare troppo: un argomento così aperto che speriamo che tutti quelli a cui possa interessare contribuiscano a spiegarcelo. magari nello spazio di una casa, su di un'isola...

MENTIONI SPECIALI DELLA GIURIA

Readme.it

Biblioteca virtuale ricchissima validi contenuti, qualità tecnica abbastanza elevata, di semplice utilizzo, strumentale ad un valido supporto per la Società dell'Informazione.

TristamShandy Web

Estremamente fruibile, con contenuti di alto livello tecnico anche in inglese, dalla grafica originale e con piacevoli immagini, ben introducibile nel mercato dell'arte e della cultura, progetto potenzialmente illimitato, offre un ambiente di studio e ricerca accessibile a tutti.

Mausoleo Scomparso

Ricostruzione virtuale del complesso funerario di Arrigo VII oggi smantellato e non visibile nel suo complesso, ottima qualità di contenuto e qualità tecnica di realizzazione eccellente, design estremamente piacevole.

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

Guida Multimediale Palmare

Si tratta di una guida palmare che consente ai visitatori di questo particolare monumento/ossario di conoscere le storie dei caduti, qui sepolti, della lotta di liberazione della città di Bologna dalla dittatura nazifascista. la guida contiene 522 schede biografiche audio e fotografiche, 3 contributi video di testimoni ed esperti, 2 video-documentari storici. selezionando il numero della tomba sullo schermo del palmare si carica la relativa biografia.

L'obiettivo é quello di attivare, tramite l'applicazione della multimedialità mobile, una memoria più viva ed efficace della storia richiamata dai monumenti pubblici. si tratta del primo titolo fra i percorsi tematici in programma sul cimitero storico della città di Bologna. le guide sono in prestito gratuito. la produzione e' stata realizzata tramite uno sforzo congiunto fra comune di Bologna e imprese del settore multimediale interessate allo sviluppo di questa tecnologia.

Il prodotto e' stato realizzato per il comune di bologna progetto nuove istituzioni museali direttore: Mauro Felicori. la realizzazione tecnica e' di Interwideo (multimediaguide.it).

Vincenzocerami.com

Altissimo livello qualitativo, fruibilità scorrevole e alquanto rapida, ottima qualità delle immagini, alta qualità tecnica, fortemente inseribile nel mondo della cultura.

Museopoldipezzoli.it

Molto gradevoli le immagini, di semplice utilizzo e fruizione, ricco di contenuti di elevato spessore culturale anche in lingua inglese, sostenibilità di mercato apprezzabile anche a livello europeo.

Catalogo Multimediale del Museo di Storia della Scienza

Applicazione volta a presentare lo straordinario patrimonio di strumenti scientifici presenti al Museo di Storia e della Scienza. Ottimi contenuti e facilità di utilizzo. Ottima qualità tecnica di realizzazione.

EGOVERNMENT

Il sito della Polizia italiana

Il sito è stato considerato unanimemente il migliore tra quelli esaminati sia per la ricchezza e l'utilità delle informazioni presenti, sia per la facilità di navigazione.

Dal punto di vista tecnico il sito utilizza tecnologie standard e le informazioni risultano accessibili anche se si eliminano le immagini, operazione resa, a volte, necessaria se il collegamento è a bassa velocità.

Il sito realizzato serve anche a far comprendere al cittadino l'importanza del lavoro svolto dalla Polizia e le funzioni interattive concorrono a migliorare il rapporto di collaborazione tra cittadini e autorità.

La presenza di numerose pagine in inglese apre il sito ai cittadini stranieri residenti in Italia e contribuisce a risolvere i problemi di integrazione che, spesso, sono il brodo di coltura di comportamenti che destano grave allarme sociale.

Network Giovani on line

Il sito è particolarmente gradevole dal punto di vista estetico e contiene numerose componenti multimediali che sono di sicura attrazione per il pubblico dei giovani ai quali è diretto. Le tematiche affrontate e le informazioni fornite sono ben tarate al pubblico target e risultano facilmente accessibili ed esposte in modo gradevole. La versione in inglese del sito contribuisce ad avvicinare giovani di provenienza geografica ed etnica diverse, problema sempre più di attualità nei Paesi dell'Unione Europea.

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

Carta Regionale dei Servizi

Il sito, destinato ai cittadini lombardi, contiene un gran numero di informazioni utili sui servizi a disposizione, molti dei quali considerati critici dalla popolazione. Il sito è concepito secondo schemi abbastanza tradizionali.

Strumento a disposizione di tutti i possibili fornitori di servizi di E-Government e di altri servizi di pubblica utilità che richiedono riconoscimento certo dell'utente per l'invio di istanze alla Pubblica Amministrazione secondo norme di legge. La CRS è distribuita a tutti i cittadini lombardi che fruiscono dell'assistenza socio sanitaria. Un'unica tessera è: Tessera Sanitaria Nazionale, Codice Fiscale, Tessera Europea di Assicurazione Malattia. Per l'utilizzo dei servizi online è richiesto anche un PIN. Il principale campo di applicazione è quello socio-sanitario, ma possono essere previste altre aree di applicazione da parte di altre Pubbliche Amministrazioni o soggetti privati (autocertificazioni, gestione mense scolastiche, accessi a parcheggi, ...). Alcuni servizi al cittadino sono già resi disponibili da Regione Lombardia. La CRS è carta pre-pagata per consentire pagamento online e tramite POS a microprocessore.

Info Appalti

Il sito contiene informazioni di notevole interesse commerciale per le aziende; i cittadini trovano dati di interesse generale che possono innescare curiosità di approfondimento su temi specifici. La navigazione è facile e gradevole l'estetica.

ComOnLine

Il sito, tecnicamente ben strutturato, tende a rendere omogenee realtà locali che, singolarmente, tenderebbero a procedere in varie direzioni, non sempre in grado di fornire risultati congruenti con le risorse impiegate. La grafica è particolarmente gradevole ed è facile navigare (indipendentemente dal Lago).

MENZIONI SPECIALI DELLA GIURIA

Municipia

Municipia è il canale tematico dedicato ai professionisti della Pubblica Amministrazione. Tutti coloro che si interessano di governo locale, nuove tecnologie per la cittadinanza e piani di e-government, trovano in Municipia un composito ventaglio di soluzioni informative. Impostazione del sito semplice, l'home page è la pagina meno accessibile mentre migliora nelle pagine di secondo livello.

EENTERTAINMENT

soultube

Soultube è un ambiente virtuale che ripropone l'atmosfera di una metropolitana prevedendo la partecipazione degli utenti a una scrittura collettiva, che si costruisce attraverso i racconti che gli stessi utenti fanno grazie alle percezioni stimulate uno dall'altro. Soultube si rivolge principalmente ad un target di utenti tra i 20 e i 35 anni che mostrano particolare interesse verso le forme di comunicazione interattiva su Internet. Soultube prevede un utente tipo di entrambi i sessi, anche se i dati finora raccolti mostrano una maggiore presenza femminile, con un livello culturale medio-alto, e con uno spiccato interesse per la lettura e la scrittura. E' un sito che presenta un'ottima qualità di contenuto, dal design estremamente piacevole, può essere utilizzato anche in inglese.

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

ISLAND 8081

Nasce dal desiderio di definire attraverso le tecnologie di rete l'identità 80/81, risolto nella creazione di un'Isola ideale. 80/81 vuole proporre con questo sito-ambiente un nuovo tipo di interfaccia di rete, con potenziale di utilizzo rivolto sia a un aspetto di produzione artistica, sia a un aspetto di veicolazione dei paesaggi del territorio; il lavorare su concetti come ambiente e immersività pone il baricentro dell'utenza non più sul contenuto del sito, ma sulla figura dell'utente, integrato, in questo caso, nell'ambiente Isola. L'Isola è un progetto aperto e in evoluzione parallela allo sviluppo delle tecnologie di rete, con un grado di innovazione costante e con una costante riflessione sulle nuove tecnologie e sulle nuove modalità di interazione con lo spettatore. Ottima qualità di contenuto, estremamente fruibile e dal design molto piacevole.

Recuperate le vostre radici quadrate

Il progetto comprende: una collezione di video digitali, un sito web interattivo, un cd audio, una mostra d'arte digitale, uno spettacolo multimediale. L'obiettivo è quello di sviluppare un progetto cross media utilizzando come tema la musica, l'estetica, la "mitologia" degli anni 80 reinterpretate da un punto di vista assolutamente ironico e contemporaneo. Il concetto è piuttosto interessante purtroppo non sempre trova adeguati mezzi tecnico-artistici.

Impronte digitali

Il sito è un book multimediale che mostra una varia presentazione di prodotti. E' un sito che non si pone obiettivi specifici è comunque molto gradevole e facile da utilizzare. Contiene video ed animazioni, i software utilizzati in prevalenza sono flash e 3D studio max. Per racchiudere i diversi lavori è stata creata una "cartolina dinamica" con personaggi animati ed interattivi.

DCOD.IT

DCOD.IT, nata come prima emittente italiana solo su Internet e oggi rivolta anche al mondo della telefonia mobile. DCOD.IT abbina l'appetibilità di una "webradio" e di una "webTV". Propone una programmazione 24h su 24h composta da musica, videoclip, news, corti indipendenti etc. Offre inoltre la possibilità di realizzare playlist personalizzate, spedirle via e-mail, effettuare operazioni di downloading su alcuni brani e/o contenuti messi a disposizione Dcod.it persegue l'obiettivo di proporsi tra le prime emittenti multi accesso e/o multi-piattaforma presenti sul mercato. DCOD.IT si propone come obiettivo di essere un oggetto raggiungibile da PC, Telefono o palmare corrispondendo all'orientamento che riconosce nella convergenza delle piattaforme e nella compatibilità dei formati un punto cruciale nell'affermazione delle strutture che intendono diffondere contenuti e agire con successo sui New media. E' un sito assolutamente buono perché essenziale e di facile utilizzo come si richiede a questo genere di prodotto.

Gamberomarone

E' un sito che presenta recensioni su tutti i locali della Capitale. Obiettivo principale dei curatori è quello di procurare recensioni obiettive fornite da ragazzi e non dettate da sponsorizzazioni economiche. E' un sito estremamente divertente, di piacevole design e di buona accessibilità.

MENZIONI SPECIALI DELLA GIURIA

Ci piace network

Ci piace è un nuovo progetto volto a creare una comunità virtuale on-line. Contiene differenti servizi e il target a cui è indirizzato è piuttosto ampio. E' un sito facile da usare, ancora in via di sviluppo.

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

Mr Mille

Mr Mille è un cortometraggio che mostra un uomo alle prese con un enorme oggetto iper-tecnologico. E' una sottile metafora riguardo gli eccessi della tecnologia nel mondo.

Sito ufficiale di Bruno Bozzetto

Un sito che oltre a divertire intende fornire informazioni utili e di vario genere relative all'opera di Bruno Bozzetto. L'informazione costituisce il 90% del sito mentre l'architettura e la veste grafica sono state lasciate in secondo piano. L'obbiettivo non era infatti quello di creare un sito spettacolare bensì quello di fornire un ampio contenuto. Ne risulta un sito di facile fruizione garbato.

Antonio e la Banda dei Giardinetti

Le avventure, su cui è basata la serie di cartoni animati dal titolo "Antonio e la Banda dei Giardinetti", si ispirano liberamente ad accadimenti che fanno parte della quotidianità dei nostri giorni, trattando temi come il razzismo, lo sfruttamento minorile, l'abbandono degli animali, la depauperazione delle opere d'arte, la pedofilia, l'uso e abuso di sostanze stupefacenti, l'alcolismo, gli incendi boschivi ecc. ecc. ,tutti temi grossi come macigni, veicolati però in maniera da intrattenere i giovani spettatori. Antonio, così come ha creduto il Ministero dell'Interno è diventato nel corso degli anni, il "testimonial" di una cultura basata sul rispetto della legalità, della convivenza tra le varie culture e soprattutto la voglia di crescere in un mondo sano fatto di principi. Il cartone animato è stato disegnato impiegando diverse tecnologie tra cui l'utilizzo di scenografie 3D, che lo rendono ancora più accattivante.

EHEALTH

Dream Island

Starting from the state of the art of anxiety and stress, which today represents one of the leading mental health problems and the efficacy of Virtual Reality (VR) in mental health applications, we propose the rationale of using this innovative technology for relaxation.

The key value of this product is an integrated VR based system which aims to help user in relaxation using VR during the treatment with the therapist and videos extracted from VR implemented on mobile phones to continue the treatment. Relaxation can be supported through VR by visually presenting key images to facilitate relaxation and acceptance and enabling participants to practice specific techniques in a more realistic context that induces a sense of presence. Moreover using videos on mobile phones, supports the efficacy of the treatment, showing the images of VR when the subject is alone.

The virtual environment developed, "the Dream Island", includes different zones in which the subject can live different relaxing experiences, such watching the waves lapping gently on the shore, doing breathing and progressive muscular exercises. Each experience is supported by a therapeutic narrative that describes the virtual context and guides the user in relaxation exercises. The efficacy of VR pc and mobile based applications for relaxation are already validated with two experimental researches.

Collana corsi eLearning per la Sanità

Le organizzazioni sanitarie pubbliche nella programmazione della propria attività formativa devono necessariamente tener conto degli obiettivi generali e specifici della programmazione socio-sanitaria nazionale e regionale. Lo scenario della formazione, dell'apprendimento e dell'educazione, della società in generale, impongono di ripensare i luoghi e le tecniche della formazione, così come delineato dai programmi europei. Per questi motivi la Formazione A Distanza rappresenta una delle metodologie attraverso le quali questa azienda intende sostenere il proprio progetto di sviluppo delle risorse umane, cui attribuisce un valore strategico.

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

La realtà della Formazione A Distanza nell'ULSS 8 di Asolo comprende una collana di corsi eLearning che trattano temi sia sanitari che amministrativo gestionali. La collana si compone di quattro corsi realizzati ed erogati al personale dell'Azienda: SARS, Privacy, Innovazioni Gestionali in Sanità e Gestione Risorse Umane. Sono in fase di realizzazione due corsi: Rischio Clinico, Alfabetizzazione in Materia di Trapianti di Organi e Tessuti. Il sistema eLearning utilizza una piattaforma web-based, denominata Learnet, mediante la quale è possibile la gestione di centri di servizio multimediali.

Gastronet

Italian website about gastroenterology. It has two sections: one for doctors and another one for patients. It presents a lot of services for doctors and also important scientific contents. It's a real community for gastroenterologists. To create culture and know how about the most important gastrointestinal pathologies. To give doctors important and useful tools for their daily work.

Portale Azienda Sanitaria Locale 12 Biella

Informazione sanitaria aggiornata, talvolta in tempo reale anche con immagini e filmati. "Schede per Specialità" Ospedaliere e Territoriali estremamente dettagliate e aggiornate anche con informazioni tali da semplificare la comunicazione con il Cittadino-Utente. "Sezione Tematica" un'area di interesse scientifico-divulgativo su argomenti di carattere sanitario (medico e veterinario) e di utilità pubblica in tema di prevenzione. "Video ASL" una sezione interamente multimediale dedicata a servizi relativi ad eventi di interesse Aziendale (convegni e corsi E.C.M., inaugurazioni, ecc.), realizzati in proprio. Trasparenza garantita con la WebCam sul Cantiere del "Nuovo Ospedale di Biella" con immagini quotidiane sull'avanzamento dei lavori, con la pubblicazione dei Bandi di Gara, dei Concorsi e delle relative aggiudicazioni. "Come trovarci" con indicazioni molto particolareggiate su cartine e mezzi di trasporto integrati con un efficiente sistema grafico. "Scrivi alla redazione" un servizio a disposizione del Cittadino-Utente per richiedere informazioni in materia sanitaria avendo la certezza di una risposta qualificata redatta direttamente dal Responsabile della Struttura Aziendale competente, con il coordinamento dello Staff tecnico-redazionale interno per la verifica della qualità e delle tempistiche.

Testata on-line iscritta al n° 535 del Registro Stampa del Tribunale di Biella il 05/01/ 2004, con fine di comunicazione sanitaria (Carta dei Servizi, News e Servizi on-line) per migliorare la qualità del rapporto con il Cittadino-Utente e con gli altri Stakeholder anche con realizzazioni multimediali. Dopo questa fase principalmente di carattere informativo, seguirà l'attivazione di servizi applicativi in un'ottica di semplificazione amministrativa.

Health Optimum

HEALTH OPTIMUM è un progetto europeo di "market validation" in Telemedicina, approvato e cofinanziato dalla Comunità Europea, che coinvolge l'ITALIA con la Regione Veneto come coordinatore, la SPAGNA (Gobierno de Aragon) e la DANIMARCA (County of Funen): si tratta di un progetto di validazione di esperienze applicative già avviate all'interno di alcune singole Strutture Sanitarie, con l'obiettivo della disseminazione dei risultati ottenuti ad altre realtà.

Il Progetto nasce con lo scopo di dimostrare la valenza delle metodologie organizzativa, procedurale, tecnologica e medico legale individuate e poste in essere nel Tele-consulto Neurochirurgico e nel Telelaboratorio applicato all'Homecare, peraltro estensibili anche ad altri ambiti di specialità (Ematologia, Radiologia, Oncologia, Endocrinologia, Nefrologia, Cardiologia). Fondamentale risulta così il raggiungimento dell'interoperabilità applicativa dei vari sistemi esistenti, anche attraverso il trattamento informatico della documentazione sanitaria prodotta nel progetto (referti, pareri, immagini, risultati): creazione, firma elettronica, trasmissione, estrazione, conservazione, ed inserimento nel fascicolo del paziente, attraverso il riuso degli standard internazionali e secondo tutta la normativa italiana ed europea vigente. L'approfondimento parallelo di laboratorio e consulto neurochirurgico, coordinati trasversalmente, permette così la definizione delle regole sovraziendali e sovranazionali.

Tempore

TEMPORE è un sistema per la teleconsulenza nell'ambito della diagnostica medica, le cui funzionalità operative permettono di diffondere le immagini ed i dati associati (es. referto) nell'ambito di strutture cablate. La funzionalità del sistema è tale da garantire la diffusione a basso costo dei pacchetti nei reparti della struttura o di altre strutture ad essa connesse. I centri interessati, dopo aver effettuato la richiesta, interrogano il server ottenendo le immagini e i dati che possono essere visualizzati on-line mediante apposito visualizzatore, oppure memorizzati localmente ed eventualmente inclusi nella cartella clinica. Tempore ha avuto le sue origini nel 1996, con l'obiettivo di diffondere ed attuare linee guida unificate e condivise relative al trattamento del trauma cranico minore basate da un punto di vista diagnostico, sull'utilizzo di TAC e altri dispositivi diagnostici. La sua attuazione tecnica avvenne mediante la creazione di una rete telematica per la trasmissione di dati ed immagini. Tale struttura, denominata DEAnet, permette oggi alle Unità di Neurochirurgia presenti nei DEA di fornire una consulenza in tempo reale ai DEA che esplicano il primo intervento di pronto soccorso senza la necessità di trasporto del traumatizzato per il consulto o per la valutazione della TAC. Le immagini acquisite automaticamente dalle diverse diagnostiche (o singolarmente nel caso di apparecchiature senza interfaccia DICOM) vengono integrate da dati relativi all'evento ed alla patologia presso le Strutture Periferiche. Il pacchetto così costituito viene inviato al Centro di riferimento dove lo specialista, allertato automaticamente dal sistema, è in grado di rispondere al richiedente fornendogli l'adeguata consulenza dopo consultazione del materiale ricevuto. Il sistema è stato successivamente esteso alla patologia cerebrovascolare neurochirurgica e quindi ad un insieme più ampio di patologie gravi includente, tra le altre, quelle legate alle ustioni e alle traumatologie maxillo-facciali. La scelta di affidare ad una rete di connessioni l'attività di colloquio tra gli Ospedali ha certamente complicato il progetto, ma ha anche conferito allo stesso maggior flessibilità. La successiva estensione della rete alle Centrali Operative 118 ha consentito nuovi flussi informativi e il trasporto di dati tecnici tra tutti i centri collegati.

EINCLUSION

Banca digitale Accessibile

Nel corso del 2002 è maturata, presso la struttura "Ufficio Sistemi Innovativi" della Banca Popolare di Sondrio che si occupa degli sviluppi in ambito Internet, l'idea di progettare i servizi bancari - in particolar modo quelli innovativi - secondo una "logica etica"; idea motivata sia dalla curiosità di sperimentare nuove tecnologie e nuovi canali di delivery, sia dal desiderio di permettere la fruizione del nostro consistente patrimonio di servizi e informazioni modellandoli per un accesso indipendente.

I portatori di handicap sono supportati, nell'espletamento delle attività quotidiane, da mezzi e/o strumenti ad elevata tecnologia che li aiutano a superare le barriere architettoniche. Perché, allora, nell'era digitale, in cui è possibile reperire le più svariate informazioni tramite la Rete Web, non impegnarsi per garantir loro il diritto di accesso abbattendo le barriere virtuali?

Liberatutti

Liberatutti.it is one of the biggest italian communities about disabilities. We try to talk about everyday's living of disabled people, trying to help each other, and to confront our experiences. The community is updated everyday by a volunteer staff that includes people with disabilities or not. Born in the March 2003, we've reached much more than 1.000.000 page views, and over 31.000 posts in our forum.

Some important persons like Stefano Benni, Jacopo Fo, Franco Bompreszi and many others helped us with interviews, links and more. We've classified 3° in the www.premiowebitalia.it in the year 2003 in the special section "year of disabilities". The accessibility of the website is tested from blind users, and we've very proud to have built a java chat fully compatible with the screen reader Jaws, in order to allow blind user to chat in the same room with other people.

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

Bassnet Site

Il sito web di Bassnet segue la progettazione user centered, è progettato cioè per venire incontro alle esigenze di tutte le categorie di utenti, è un sito accessibile secondo le norme nazionali (Legge STanca) e internazionali (W3C) e risponde ai requisiti sull'usabilità dei siti, per ridurre il gap di categorie svantaggiate rispetto a utenti normodotati e permettere a tutte le categorie sociali una fruizione agevole alle informazioni. La peculiarità del sito consiste essenzialmente in un'architettura dei contenuti che non violenta l'utente, lo informa contribuendo alla diffusione della cultura tecnologica.

Progettare un sito gradevole, accattivante, ma soprattutto usabile -permettere a tutte le categorie svantaggiate un accesso libero alle informazioni - rendere la navigazione gradevole dando ampio spazio alle news: il sito Bassnet non è il classico sito aziendale - implementare la soluzione grazie al continuo intervento di user con disagi, nel ruolo di consulenti. Utenti potenziali sono: aziende, enti pubblici, università, banche - persone con disabilità temporanee o permanenti, anziani - il sito è uno strumento essenziale di comunicazione interna. Progettato in tempi non sospetti -la prima "release" accessibile uscì nel settembre 2003 - il sito Bassnet è testimone di una sensibilità verso ogni fascia di utenza oggi affermata e difesa dall'attuale legislazione.

www.fondazioneaccorsi.it

Il sito internet del Museo Accorsi è stato realizzato tenendo conto anche delle esigenze di persone non vedenti e ipovedenti. Per questo motivo si presenta come un caso unico in Italia, coniugando le esigenze insite in un canale culturale con quelle specifiche di un target affetto da disabilità fisiche o sensoriali, per le quali si è fatto riferimento agli standard internazionali del W3C-WCAG e alle restanti normative in materia: un perfetto connubio tra grafica e tecnica, con commenti esplicativi alle immagini e un'attenta scelta dei colori del layout al fine di accentuare contrasti tra testi e sfondo. Il sito costituisce la terza tappa del progetto Apriti Museo!, un'azione volta a verificare e favorire la frequentazione delle strutture museali per i visitatori disabili. Grazie a questo progetto, collegandosi al sito internet, un non vedente è in grado di ottenere e stampare informazioni sulla Collezione, sul Palazzo, sulla Fondazione, sulle mostre temporanee e sugli eventi, sugli orari di apertura e sui costi di ingresso: trasformando il testo scritto in parlato grazie al dispositivo di sintesi vocale, e le parole in caratteri Braille tramite l'apposita stampante Braille.

Eloisa Project

Eloisa Project è la sfida comunicativa globale, l'invenzione di un nuovo medium capace di trasmettere un messaggio universalmente comprensibile. Stiamo parlando di un sistema autonomo di dialogo uomo-macchina, multilingua, a più canali. Su ciascun canale transita l'informazione (nei due sensi) sotto forma di una conversazione personalizzata tra l'utente e il sistema. Ciò è reso possibile da un software proprietario, basato sulla piattaforma MS-Windows. Dotato di un'interfaccia Web, il nostro software apre un canale di conversazione nella lingua dell'utente-navigatore. Se disposto a farsi identificare, l'utente digita il proprio numero di cellulare e riceve un SMS con il proprio codice di registrazione. Lo abbiamo battezzato Dialogue Engine (Motore di Dialogo) per evocare l'idea del movimento (informazioni in movimento), ma anche per sottolineare il fatto che si tratta di un sistema autonomo: l'intero processo di identificazione dell'utente, gestione del suo account e interazione nel corso del tempo (da pochi minuti a giorni, mesi o anni) si svolge senza intervento umano. La missione di Eloisa Project è l'abbattimento delle barriere linguistiche e la valorizzazione delle identità culturali. In primis attraverso la conservazione degli idiomi destinati a scomparire, perché usati da un numero limitato di persone o privi di una base scritta (dialetti, linguaggi indigeni). Secondo alcuni studiosi, il futuro sarebbe dei cosiddetti linguaggi globali o misti (spanglish, globish). Ebbene, Eloisa Project è la killer application che rimette tutto in gioco. I linguaggi globali possono avere coesistenza pacifica, nel nostro sistema, con le "lingue pure" e perfino con le "lingue morte". Tra queste, desta particolare interesse il Latino e la sua rivalutazione come matrice linguistica.

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

MENZIONI SPECIALI DELLA GIURIA

Etnica

It's a cd-rom made for strangers that want to work in Italy. Product objective is to learn in easy and funny manner all rules and laws about legislation of work in Italy. Etnica é il portale dell'immigrazione della provincia di Ancona. Contiene in formato accessibile una ricca messe di informazioni e suggerimenti indispensabili per chi appena giunto in Italia si trova a dover risolvere piccoli e grandi problemi quotidiani. Il prodotto é stato presentato nella categoria eLearning ma trova buona collocazione anche nella categoria eInclusion.

ELEARNING

Musealising the virtual: the virtual reality project of the Scrovegni Chapel Padua

The Scrovegni Chapel, painted by Giotto in the period 1303-1305, is one of the most important masterpiece of the European art. Because of serious problems of preservation, the paintings have been restored in the last two years but the accessibility of the monument is now restricted to a little number of visitors (20 people any time) and to a short time (15 minutes). In order to solve these problems of fruition the municipality of Padua planned the creation of an hypermedia room (10 x 20 m) hosting multimedia and museum installations concerning the contextualization of Giotto's world and of the Scrovegni Chapel. The most important installation is a virtual reality system created by the Institute of Technologies Applied to Cultural Heritage of National Research Council, aimed to a spatial 3D reconstruction and re-composition of the information regarding Giotto's paintings and the internal architecture of the monument (33.000 polygons in real time, 500 links, more than 100 menus). The multimedia room hosts seven installations (physical and virtual exhibitions). The seven installations are aimed to learn the historic and artistic context in which Giotto lived and worked. This "cognitive box" can suggest the people passive and active interactions (interactive DVD, multimedia, movies, virtual reality) or physical reconstruction (Giotto's subjects and scenes like the St. Anne's house). This multi-interactive approach is aimed to introduce, to alphabetize and to contextualize the visit to the Chapel on the basis of a multifactor learning with three main steps: immersion, expectation, visit. At the end of the real and of the virtual visit, the user will can come to explore again the virtual model, according to a process of informative anakyclosis (a "cognitive circle": virtual-real-virtual-real again). So the cultural learning, in the alternative real and virtual phases, comes for redundancy and for the spatial contextualization of the data; the user-visitor follows informative paths adding in progress new levels of learning. The anakyclosis is concluded when a mental information is identified ("already seen", "already acquired", "already memorised") and with the faculty of elaborating it. In conclusion, starting from the redundancy of the informative geometry, dealing the same argument, a permanent cognitive feedback will can be created, increasing the faculties of learning and of memorising.

Capturator

Corsi di lingua online, compatibili scorm 1.2, erogabili mediante lms, basati sui descrittori linguistici del 'quadro di riferimento' del consiglio d'Europa. consentire agli utenti di progredire mediante 50 ore di apprendimento online, accompagnate da tutoring online, da un livello di competenza linguistica a quello successivo.

Capturator è specializzata nella formazione linguistica a distanza e nella produzione di materiali didattici per l'apprendimento delle lingue online. La società vanta una consolidata esperienza nella gestione ed implementazione di articolati e complessi interventi di formazione linguistica a in rete.

La metodologia didattica seguita nella progettazione dei contenuti didattici è quella comunicativa, che sviluppa le capacità di interazione autonoma dello studente in contesti consueti di vita quotidiana e

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

professionale. I syllabus sono progettati in base ai descrittori linguistici del Quadro di Riferimento Europeo del Consiglio d'Europa (Common European Framework of Reference for languages). Capturator ha nel suo catalogo corsi di lingua inglese, italiana, spagnola, francese, tedesca, araba e cinese, con localizzazione dei contenuti didattici riferita alla lingua veicolare dello studente (tutti i corsi sono in versione-utente italiana, e molti lo sono anche in versione-utente inglese, francese e spagnola). Tutti i prodotti WBT creati da Capturator sono compatibili con gli standard SCORM, versione 1.2, e possono essere agevolmente trasferiti su tutte le piattaforme che rispettano tali standard internazionali.

I corsi di e-learning linguistico di Capturator si accompagnano ad un'ampia gamma di servizi: dal testing, sviluppato integralmente da Capturator, al tutoring, realizzato con aula virtuale mediante la propria piattaforma www.capturator.it.

Leonardo da Vinci inside the castle

A CD-ROM and a Museum Kiosk. Leonardo da Vinci story with images and animations: like in a video game the user is invited to enter into the castle of Milan, rebuilt it as it was in 1500. You can explore the workshop of Leonardo and you have to find and learn how do machines work. At the end you can build your own machine by using different pieces rebuilt from Leonardo's manuscripts. This educational videogame can be used for museum exhibits or at home. The user is able to print a different machine project at the end of the adventure based on his own design. This version is developed either in English and Italian language.

A CD-ROM and a Museum Kiosk. Leonardo da Vinci story with images and animations: like in a video game the user is invited to enter into the castle of Milan, rebuilt as it was in 1500. You can explore the workshop of Leonardo and you have to find and learn how do machines works. At the end you can build your own machine using different pieces rebuilt from Leonardo's manuscripts. This educational videogame can be used for museum exhibits or at home.

The user is able to print a different machine project at the end of the adventure based on his own design. This version is developed in English and Italian language. From 6 to 80 years old, classrooms. Everyone. The multimedia Cd is now used in USA in the Discovery Place museums. It is distributed in Italy by Leonardo3 company.

Etnica

It's a cd-rom made for strangers that want to work in Italy. Product objective is to learn in easy and funny manner all rules and laws about legislation of work in Italy. Etnica é il portale dell'immigrazione della provincia di Ancona. Contiene in formato accessibile una ricca messe di informazioni e suggerimenti indispensabili per chi appena giunto in Italia si trova a dover risolvere piccoli e grandi problemi quotidiani. Il prodotto é stato presentato nella categoria eLearning ma trova buona collocazione anche nella categoria eInclusion.

Fai scuola

Sito ufficiale del FAI Scuola, sezione scuola-educazione del FAI - Fondo per l'Ambiente Italiano. Loved by poets and travellers in every age, visited by millions of tourists enchanted by the its beauty - Italy boasts the most extraordinary heritage of art, nature and culture in the world.

This astonishing wealth comprises, together with the famous monuments known to one and all, hundreds of often "hidden" jewels that run serious risks of deterioration and suffer the ravages of time and man.

FAI web site helps the foundation in its mission. It was precisely to save, protect and manage for society as a whole such incomparable testimony of art and nature that, on 28 April 1975, Giulia Maria Mozzoni Crespi, Renato Bazzoni, Alberto Predieri and Franco Russoli signed the deeds of constitution and the statutes of FAI - The Italian Environment Foundation: a trust set up on the model of the National Trust in England.

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

FAI is a reality founded through the enthusiasm of a small group of people - with the precise purpose of helping to protect, preserve and valorise the Italian artistic and environmental heritage - yet in just a few years became a passionate, delicate and complex mission. A private, non-profit trust, FAI receives sites of historic, artistic and naturalist value through donations, bequests or loans for use, restores them, opens them to the public and ensures that everyone can enjoy them. Our heartfelt thanks go to the support of 60,000 Members, to the "FAI 200" group of "Order of Merit" members, to the sponsors who from time to time link their names with our various activities and to everyone whose donations or bequests have helped us over time. Yet FAI does not merely acquire and protect its heritage sites. In the awareness that we must protect what we love and that we love what we know, education and information about protecting the environment and the artistic and monumental heritage have always been one of the statutory tasks of the Foundation. An undertaking that for more than ten years has culminated in the Giornata FAI di Primavera.

MENZIONI SPECIALI DELLA GIURIA

CODICE PRIVACY CAMPUS

Codice privacy campus è una collana di corsi elearning per la formazione e l'aggiornamento sugli adempimenti richiesti dall'introduzione del "codice privacy" (o "testo unico sulla privacy"). tre gli obiettivi principali della collana: far conoscere la nuova disciplina legislativa illustrandone i principi fondamentali e le disposizioni (obiettivo informativo), concorrere alla formazione del personale presentando casi pratici concernenti l'applicazione delle disposizioni con l'utilizzo di una metodologia attiva che si avvale di esemplificazioni (obiettivo formativo), modificare comportamenti organizzativi suggerendo o evidenziando nuovi modelli procedurali (obiettivo organizzativo). SCENARI DI FRUIZIONE Sono stati predisposti due possibili scenari di fruizione: -la modalità CD ROM, che consente all'utente di disporre di un corso in completa autoistruzione senza aver bisogno della connessione ad Internet. Per verificare il proprio livello di apprendimento è possibile inoltre collegarsi al portale tematico del Codice Privacy, realizzato con la tecnologia learn eXact®, piattaforma eLearning leader di settore, ed eseguire i test di valutazione; - La modalità on line, che consente di usufruire di un servizio personalizzato di community ed aggiornamento oltre al corso multimediale erogato attraverso la piattaforma eLearning di Giunti Interactive Labs, learn eXact. Altre info a: <http://www.learnexact.com/codice.htm>.

Mille modi per un mondo, chat 3D per costruire conoscenza

Un mondo 3D costruito collaborativamente da scuole, insegnanti, ricercatori, personale amministrativo e dirigenti scolastici, per una comunità di pratica e apprendimento interattiva e dinamica. Il progetto è dell'Istituto pedagogico di Bolzano, ente di ricerca e sperimentazione, responsabile del progetto Luisanna Fiorini, direttore scientifico Derrick De Kerckhove. Il progetto ha come obiettivo la costruzione di percorsi didattici interattivi, sperimentati su piattaforma 3d, per un apprendimento dinamico e interconnesso, attento alle dinamiche relazionali della rete e alle modifiche che lo schermo interattivo e la sensorialità allargata e digitale comportano nell'apprendimento. Il progetto ha come protagoniste 8 scuole italiane, una sezione della scuola dell'infanzia, una sezione della scuola in ospedale, alunni e insegnanti coinvolti dal setup progettuale alla definizione. Si propone come modello operativo esportabile in contesti anche non 3d. Alunni soggetti attivi e responsabili, non solo fruitori. Il progetto si avvale di 3 ambienti: il web di accesso e vetrina, un groupware per la costruzione e discussione con vari strumenti comunicazione dal forum al blog all'area up/download, una galassia 3d per la costruzione della scuola che vorrei. I percorsi didattici progettati e realizzati sono corredati da LOM per la metaricerca e classificazione e per la esportabilità.

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

Web based INtelligent tutoring System – WINDS

On line Virtual University for Arch. and Engineer. Design teaching and Learning, based upon the conception of high-level competences circulation versus students and teachers travelling. Main aims: To offer an On-line Virtual University focused on design learning through cognitiva approach application to teachers' Course Authoring and Students'design modelling. IMPORTANT NOTE: origin of WINDS is European Commission IST research V°FP; the Partners' Consortium is under constitution process : the Consortium will own the property rights, that are held by now by Coordinantor's University Partner: Università Politecnica delle Marche, professor Mario De Grassi, Ancona.

ESCIENCE

Carpiniana

Un approccio efficace, basato sulla mappatura di una texture fotorealistica ad alta risoluzione su modelli 3D generati da scansioni 3D, è stato utilizzato per presentare l'informazione spaziale della Cripta bizantina di S. Cristina in Carpignano Salentino (LE). I risultati sono stati pubblicati su un CD-ROM multimediale e su un DVD video. A differenza del restauro "tradizionale", effettuato fisicamente sull'oggetto o sul sito, il restauro virtuale è applicato direttamente sulla copia digitale. Consente, tra l'altro, l'ottimizzazione della leggibilità dei dati informativi testuali ed artistici, senza ricorrere ad interventi a volte traumatici per l'originale. Inoltre il restauro virtuale, a differenza di quello tradizionale, è sempre reversibile. Un modello 3D digitale può essere modificato sia nella forma sia nelle proprietà della superficie. Per esempio, elementi che sono stati aggiunti nel corso degli anni possono essere rimossi ed il modello 3D digitale di un sito può essere visualizzato nel contesto storico corretto. Il restauro virtuale, infine, consente lo studio approfondito di eventuali interventi di restauro tradizionale. E' un ottimo sito sia per contenuti che per qualità tecnica di realizzazione

International Space Station Discovery

E' un progetto di cd-rom interattivo e di postazione multimediale per esposizioni nei musei europei. Contiene Immagini e descrizione della Stazione Spaziale Internazionale in un linguaggio chiaro e comprensibile a tutti. Dopo aver esplorato la "ISS" si incontra un gioco che permette di costruire la propria stazione spaziale virtuale, bisogna realizzare un progetto coerente e funzionale agli obbiettivi che ci si pone, e si avrà la possibilità di conoscere informazioni interessanti sul sistema solare. E' un sito molto interessante e divertente, piacevole nel designe di buona qualità tecnica di realizzazione con obbiettivi educativi e scientifici rivolto praticamente a tutti.

Sistema informativo del Camposanto

Ricostruzione tridimensionale in computer grafica del modello architettonico del Camposanto Monumentale di Pisa e dei suoi arredi integrata con Data Base Multimediale orientato agli oggetti inerente la documentazione storico-conservativa dell'edificio. Inizialmente pensato ed utilizzato come supporto alla progettazione e gestione del restauro del complesso monumentale, grazie all'uso della grafica tridimensionale interattiva (realtà virtuale non immersiva) come sistema per la visualizzazione e gestione delle informazioni , viene utilizzato anche come base del nuovo Sistema Informativo che prevede l'installazione di una serie di chioschi informativi in vari edifici della Piazza del Duomo di Pisa collegati in rete tramite fibra ottica.

Portale per la Chimica e l'Educazione

La pratica didattica del Portale di educazione scientifica permette di sperimentare gradualmente un modello di insegnamento-apprendimento costruttivista, in cui la relazione sapere-allievo cambia , nel senso che non è più la parola dell'insegnate che domina la scena. L'insegnante nella nostra attività

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

organizza, ascolta, osserva, partecipa, ma non trasmette percorsi preconfezionati. E' l'ambiente, la situazione e gli strumenti d'apprendimento che vengono curati. Gli studenti realizzano esperimenti e spettacoli di "magia delle scienze" sia per loro stessi che per gli studenti delle scuole del territorio.

L'automobile di Leonardo da Vinci

Seguendo le istruzioni del codice di Leonardo è possibile ricostruire virtualmente la macchina di Leonardo. Gli obiettivi di questo prodotto sono sia educativi che storici e scientifici. Il target a cui è indirizzato è estremamente ampio.

MENZIONI SPECIALI DELLA GIURIA

Medi@rt

Menzione speciale della Giuria per i prodotti Medi@rt/ Da Platone a Matrix, Medi@rt/Control, Medi@rt/Digital Pop, Medi@rt/Extra Code, Medi@rt/Hypervision per il contributo alla divulgazione scientifica nel settore del digitale.

YOUNG TALENT CREATIVITY & CULTURE

Noi interactive book

Evoluzione / ispirazione del software I Tuoi Ricordi, il progetto nasce dall'osservazione del comportamento di oggetti foto-realistici in ambienti digitali, e dalla possibilità di poter interagire con essi simulando il mondo "reale" al fine di rendere immersiva l'esperienza proposta. Abbiamo pensato ad un libro, in quanto possibile contenitore di testi, foto, video, è cominciato quindi lo studio sulle ombre "proprie" e "portate" delle pagine sulle pagine per ottenere un risultato soddisfacente abbiamo lavorato soprattutto su di esse. Obiettivo del prodotto è favorire l'educazione all'amore e alla conoscenza della letteratura e della poesia attraverso l'utilizzo e la fruizione di nuove forme di linguaggi, in particolare dell'arte dell'animazione fruita grazie alla "complicità" interattiva dell'utente.

Iemeh 42

This interactive video has been realized as a short journey inside our room. it is full of stories inside, here we have collected some of them. The main objective is entertaining the audience thrilling them with a new way of telling stories. "Nel 1942 A. Fagnani e D. Santini giunsero nella città di Sanpietroburgo sulle tracce del Folio Paupaeris H42. La loro ricerca li aveva spinti sin là per consultare il libraio Zverkov. Fu lui l'ultimo ad incontrarli in un'afosa mattina di dicembre, come è riportato in "Nevsky Prospekt" App. VI, n°640, 1975. Ciò che noi stessi sappiamo dei nostri nonni è frutto di una ricerca che noi stessi abbiamo intrapreso, dato che tutto il lavoro da essi svolto è andato completamente perduto. In questi cinque anni di lavoro abbiamo scoperto che l'H42 è stato abilmente suddiviso in frammenti dal suo 4° possessore. Sino ad oggi abbiamo ritrovato quattro frammenti. Il Folio Paupaeris H42 è uno scritto per occhi ciechi e le parole che lo percorrono non sono altro che squame di un animale sopito. Pertanto il nostro lavoro di ricerca si concretizza nell'elaborazione stessa dei frammenti scritti in immagini dato che questo è lo scopo ultimo dell' H42. Ciascun frammento reca in se un significato intrinseco. Ogni singolo frammento resta sempre parte priva di significato ultimo."

Space Walkers missione somnio

Nasce come progetto creativo in cui lo spettatore partecipa attivamente alla narrazione calandosi nei panni di un investigatore intergalattico. Questa digital story consente di fare un tuffo nel passato, immergendosi in quell'ambiente retrò che ricorda l'espressionismo tedesco anni 20. Questo progetto nasce come sinergia

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

tra due realtà creative, quella del digital-designer e quella dello sceneggiatore/scrittore ed è finalizzato alla fusione tra tecnica narrativa tradizionale e i nuovi media tecnologici. This work is born as a creative project in which the spectator actively participate at the narration playing is role of an intergalactic detective. This digital story allow the player to make a dive in to an ambient that remember the german expressionism of the '20. This project is born by the synergy between two creative reality, that of the digital designer and that of the writer/scriptwriter, and it's pointed to the fusion between the traditional narrative technique and the new technologic media. Principale obiettivo dell'opera é creare nuovi mondi narrativi usando le tecnologie per intrattenere e divertire to create new narrative worlds involving the new technologies in order to entertain and amuse.

secret room

Secret.Room è il primo esperimento di un nuovo genere di letteratura/drammaturgia per il web: il net.drama (ibridazione tra teatro e net.art). L'opera nasce dalla collaborazione tra ConiglioViola (www.coniglioviola.com) e la compagnia Australiana Iraa Theatre. Il principale obiettivo del progetto é porre in contrapposizione dialettica la forma teatro e la forma e-content, tentando una ibridazione che possa mettere in luce e in discussione i fondamenti di entrambe le forme.

A website for the children and toy's museum of Milan

Il progetto ha l'obiettivo di dimostrare l'importanza della partecipazione al progetto da parte dell'utente finale (in questo caso il bambino) nel processo di design, sia a livello comunicativo che progettuale. La ricerca da me svolta per un periodo di quattro mesi all'interno del Museo del Giocattolo e del Bambino di Milano, ha condotto allo sviluppo di un sistema che consente all'esperienza museale di iniziare prima della visita al luogo fisico e di proseguire anche dopo di essa. Il Museo del Giocattolo, in quanto "luogo del sogno", ma soprattutto realtà educativa, rappresenta sicuramente un'esperienza importantissima per la crescita e lo sviluppo del bambino, e lo fa muovendo quelle leve che sono così care al bambino (il gioco e il giocattolo), da consentirgli di comprendere gli argomenti trattati (spesso molto difficili), in maniera divertente e giocosa. Il Museo, quindi è stato al centro di un processo di rivitalizzazione della sua comunicazione che ha cercato di toccare tutti i campi dell'esperienza: impressione (impatto sensoriale), esplorazione, uso (interazione) e memoria. Il progetto definisce una strategia attiva che converge verso una comunicazione in grado di provocare l'insorgere di processi esperienziali all'interno del soggetto che vive e sperimenta tali iniziative. I prodotti finali sono stati: una nuova immagine per il Museo, il sito Internet, un libro-giocattolo e un concorso per le scuole. In questa sede sarà presentato in particolare il Sito Web. Nel progettare il sito Internet del Museo del Giocattolo e del Bambino ho scelto di concentrarmi maggiormente sulla fruizione del sito da parte dei bambini. L'esigenza è nata dall'osservazione della comunicazione del Museo. Esso si dichiara un "Museo el Giocattolo e del Bambino", ma una volta dentro il sito attuale si ha la sensazione che si tratti più di un Museo per collezionisti che di un luogo creato per i bambini. Quello che va bene per i piccoli, però, va bene anche per gli adulti, ma non è vero, invece, il contrario. In particolare dall'osservazione dei comportamenti dei bambini nel museo è stato possibile delineare alcuni degli aspetti della visita museale che piacciono ai bambini e che sono diventati i punti di partenza per lo sviluppo della comunicazione del museo in Internet. La progettazione dell'esperienza nel web ha condotto all'adozione di un modello di conoscenza esplorativo a scapito di uno prescrittivo, ma soprattutto alla ricerca di una modalità di interazione che fosse talmente semplice da non necessitare spiegazioni. Dalla ricerca condotta è stato possibile evidenziare quali aspetti dell'esperienza museale debbano essere evidenziati: _ il Museo educa divertendo ed incuriosendo, lasciando spazio al sogno ed alla magia _ Possiede oggetti fisici a supporto della narrazione _ Utilizza come stimolo il giocattolo, un oggetto molto caro al bambino _ Educa al riciclo ed al recupero _ Stimola il bambino ad inventare e costruire. Gli obiettivi del sito quindi saranno: _ Comunicare l'esistenza del Museo _ Attirare il visitatore incuriosendolo _ Coinvolgere il visitatore divertendolo _ Stupire _ Stimolare la creatività e l'immaginazione _ Fornire informazioni sui giocattoli e creare dei "mondi" attorno ad essi _ Offrire

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

schede didattiche per le insegnanti _ Soddisfare il bisogno di visibilità dei bambini _ Insegnare come costruirsi i giocattoli da soli _ Consentire l'approfondimento dei concetti appresi durante la visita tramite il concorso "GiocaMuseo".

MENTZIONI SPECIALI DELLA GIURIA

Poesie Multimediali – Autori Vari

Una raccolta delle migliori poesie multimediali selezionate al concorso Xmedia. Poesie multimediali è una raccolta delle migliori poesie selezionate al concorso Xmedia – composizioni poetiche multimediali.

Sono lavori di vario tipo creati da studenti di licei, istituti d'arte e università, che, con strumenti vari (Macromedia Flash, Microsoft Powerpoint, Adobe Premiere, Windows o Mac), riuniscono in sé poesia e arte, musica e creatività. Le poesie possono essere d'autore o inedite, così come musica ed immagini/sequenze di video, ovviamente privilegiando le opere inedite e interamente create dagli studenti stessi.

Gli obiettivi dei vari lavori sono molteplici e legati alla sensibilità dei singoli studenti che hanno partecipato.

Spesso ci sono forme di comunicazione legate all'aspetto umano e sociale (abbattimento delle differenze tra gli uomini, la pace nel mondo, l'amicizia, ...). In generale, comunque, molti dei prodotti (degli istituti e dei licei) sono il risultato di percorsi didattici intrapresi in classe e culminati con la produzione dell'opera: analisi di testi poetici e creazione di opere proprie, analisi e approfondimento del rapporto testo/immagine, analisi e approfondimento del rapporto testo/immagine/suono.

YT FREEDOM OF EXPRESSION AND ENGAGEMENT

adelinquere arte

Un sito che comunica arte, allestisce spazi e raccoglie materiale che vestirà le proprie pubblicazioni. Il suo obiettivo è quello di auto-finanziare eventi, installazioni, progetti di artisti affermati e non, senza essere legati alla vendita delle opere d'arte. Buono il contenuto, fruibile e di buona accessibilità.

Il Pensiero Divergente

Prodotto rivolto agli studenti delle scuole secondarie di 1° e 2° grado che riporta testimonianze ed esperienze di molti degli autori della letteratura mondiale riguardo al tema della libertà. E' un prodotto che dimostra un grosso impegno a livello scolastico da parte dei curatori.

Novionline Quotidiano di Novi Ligure

Portale locale di Novi Ligure, l'idea è quella di utilizzare uno strumento ormai diffuso come internet per rendere fruibili ad un pubblico servizi ed informazioni sulla città.. Efficace ma piuttosto tradizionale.

YT ON DEVELOPMENT

Euromania

E' un sito che mostra tutte le scelte si icone della moneta unica europea adottata dai paesi aderenti. E' stato messo on-line il 27 Febbraio 2002, subito dopo la circolazione dell'euro in Italia. E' navigabile anche in Inglese per cui è rivolto ad un ampio target di utenti anche a livello internazionale.

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

L'uomo robotico

E' un lavoro multimediale volto ad illustrare le biotecnologie: cosa sono, da dove derivano e come influiranno in futuro. Obiettivi sono introdurre nozioni basilari sulle biotecnologie, illustrare i processi ed i substrati utilizzati da queste tecnologie. Sicuramente buono nei contenuti ma limitato ad un utilizzo nazionale in quanto solo in italiano.

Ufficio stampa

Tel.: +39 02 2399 6061

Fax: +39 02 2399 6080

Email: press@econtentaward.it

ULR: www.econtentaward.it