

3° MEETING TRANSAZIONALE DEL PROGETTO E-MAGIC, COLONIA-GERMANIA

SINTESI

Il 3° Transnational Project Meeting (TPM) di E-MaGIC che si è tenuto a Colonia dal 5 al 7 novembre 2019, è iniziato con una discussione guidata dal partner tedesco "Ingenious Knowledge", riguardante lo sviluppo del gioco su cui tutti i partner stanno lavorando, per creare una coinvolgente app di gioco per smartphone allo scopo di migliorare l'apprendimento della matematica e che gli studenti delle scuole italiane, portoghesi e greche, dovranno testare quando sarà pronta la prima versione del prototipo del gioco.

La discussione è stata seguita da una dimostrazione dell'attuale stato della pianificazione del gioco per acquisire feedback utili da parte dei partners, al fine di migliorare il gioco stesso. La demo forniva mostrava l'interfaccia-utente per diverse aree del gioco, come: creazione del personaggio, menu principale, matchmaking del gioco, arena, barra delle azioni incantesimo, lancio di incantesimi/equazioni; così come il gameplay in modalità allenamento (giocando contro un semplice robot) e in modalità multiplayer (contro gli altri giocatori).

Per la tipologia degli incantesimi, è stato richiesto un accordo sulle loro caratteristiche, che forniranno la "sensazione" nel gioco, per quanto soggettiva possa essere, e sono stati suddivisi in quattro elementi: fuoco, acqua, aria e terra.

Il fuoco è principalmente offensivo, l'acqua ha una caratteristica di guarigione, l'aria ha l'effetto di annullare e riflettere i danni causati dagli altri elementi ed infine la terra che causa danni nel tempo e sbalordisce l'avversario.

Al fine di garantire un'attuazione di buona qualità, è stato deciso di implementare almeno tre fasi di test, ognuna delle quali richiede che più giocatori (testers) giochino il gioco e in seguito forniscano il proprio feedback. Il feedback tecnico che sarà richiesto in ogni fase, sarà fornito da Ingenious Knowledge dopo la fusione delle informazioni prodotte dalla sperimentazione eseguita da tutti i partner, per fornire gli elementi necessari per correggere le imperfezioni presenti nel prototipo.

Inoltre tutti i partner hanno concordato di adottare la stessa struttura del corso di formazione per insegnanti, proposta dal partner portoghese Coordinatore del progetto Direzione Regionale dell'Istruzione di Madeira-GMTE, che incorpora materiali di formazione, un manuale contenente una guida passo-passo sull'utilizzo del gioco, insieme a video didattici per insegnanti e studenti.

A conclusione del meeting è stato deciso il nome ufficiale del gioco, **CLASH OF WIZARDRY** e creato anche il sito web del progetto: **www.emagic.eduproject.eu**.

Infine è stato concordato che dopo aver ricevuto la versione del prototipo, ogni partner avrà due settimane per fornire un feedback sul gioco.

Per chiudere questo incontro, è stata fatta una valutazione generale e tutti i partner hanno espresso soddisfazione per i risultati delle attività intellettuali prodotte dal consorzio, facendo sentire ognuno piacevolmente impegnato a procedere con i compiti pianificati.

Colonia, Novembre 2018