

## LE SCUOLE DELLA LOMBARDIA PER EXPO MILANO 2015

### Concorso regionale per le scuole di ogni ordine e grado

#### Allegato 2

#### SPECIFICHE TECNICHE DEI PRODOTTI FINALI

##### Art. 1

##### FORMATI DEI PRODOTTI FINALI

I lavori dovranno essere disponibili e leggibili da applicazioni informatiche liberamente reperibili o fruibili *online* per facilitare la loro consultazione ed incentivare il loro riutilizzo, anche in modo creativo, da parte di altri.

Si invitano le scuole ad utilizzare solo software o applicazioni che consentano:

- ✓ la lettura completa e accessibile del prodotto da parte di chiunque;
- ✓ la facile e libera reperibilità in rete del prodotto finito;
- ✓ l'eventuale possibilità di *download*;
- ✓ la possibilità di riuso;
- ✓ la possibilità di utilizzare liberamente i contenuti.

##### Art. 2

##### CONDIVISIONE DEI CONTENUTI

Tutti i materiali contenuti nei lavori presentati dovranno essere caratterizzati da licenze (*Creative Commons*) che non ne impediscano la diffusione e il riutilizzo da parte di tutti i soggetti potenzialmente interessati. Sarà necessaria la creazione di una sezione "Fonti", in ogni lavoro presentato, nella quale si elenchino le fonti e la provenienza di tali materiali (indicando gli eventuali vincoli specifici per tipo di materiale citato). Dovrà tuttavia essere cura degli eventuali utilizzatori dei prodotti, nei casi di riutilizzo personalizzato dei contenuti, citare obbligatoriamente gli autori ed inoltre predisporre (all'interno del riadattamento) il *link* o la *repository* dove reperire il prodotto originale.

##### Art. 3

##### PRESENTAZIONE DEI PRODOTTI FINALI

Tutti i prodotti/progetti presentati dovranno necessariamente essere accompagnati da:

- ✓ 1 video dimostrativo (o riassuntivo) di 2 minuti (in formato MP4 di max 10 MB);
- ✓ indicazione chiara degli eventuali destinatari del prodotto;
- ✓ abstract testuale di almeno 250 parole;
- ✓ link diretto alla pagina web, alla *repository* o all'applicazione di riferimento del prodotto completo (sulla base delle specifiche sopra indicate);
- ✓ istruzioni dettagliate sulle modalità tecniche di fruibilità e riutilizzo del prodotto e/o dei suoi contenuti.

##### Art. 4

##### CARATTERISTICHE TECNICHE

Tutti i prodotti presentati dovranno avere le seguenti caratteristiche:

- ✓ in caso di realizzazione video, giochi, *book trailers*, animazioni, simulatori e similari, la durata non



- deve superare i 5 minuti (di visione o di attività); dovrà inoltre essere inserita una sezione (finale o di apertura) esplicitamente dedicata alla descrizione delle fonti utilizzate e dei *credits*, della durata massima di 1 minuto, o comunque chiaramente indicata e leggibile;
- ✓ per la realizzazione di oggetti ipertestuali, *e-books*, siti web o similari, i prodotti devono avere un massimo di 32 pagine/slide, suddivise in:
    - ✓ 1 pagina/slide di introduzione;
    - ✓ max 28 pagine/slide interne; eventuali video/giochi/simulazioni inseriti all'interno non dovranno superare 1 minuto di durata;
    - ✓ 1 pagina/slide di conclusioni;
    - ✓ 1 pagina/slide dedicata alla descrizione accurata delle fonti;
    - ✓ 1 pagina/slide di *credits*.
  - ✓ in caso di realizzazione di prodotti multimediali o interattivi di natura diversa, quali mappe, itinerari, oggetti digitali navigabili, si prevedono due modalità:
    - ✓ una durata di attività sul prodotto non superiore ai 5 minuti; una sezione (finale o di apertura) esplicitamente dedicata alla descrizione delle fonti utilizzate e dei *credits*, comunque chiaramente indicata e leggibile;
    - ✓ la stessa suddivisione prevista per gli oggetti ipertestuali, *e-books*, siti web o similari, ma suddivisa, al posto delle pagine/slide, per numero di elementi esplorabili, cui si aggiungono la descrizione accurata delle fonti e dei *credits*.

## Art. 5

### GARANZIA DI FRUIBILITA'

Per consentire fruibilità e riutilizzo del prodotto finito, sono a carico delle scuole le seguenti azioni:

- ✓ qualora si crei il prodotto utilizzando un particolare software, le scuole dovranno allegare tutte le istruzioni necessarie a reperirlo liberamente in rete in modo legale (attraverso un link ad una apposita *repository*), e/o a reperire un "lettore" che consenta la completa fruizione del prodotto stesso;
- ✓ qualora si crei il prodotto utilizzando una particolare applicazione *online*, è opportuno che le scuole indichino chiaramente il link per accedervi direttamente e liberamente; attivino eventualmente (ma non obbligatoriamente) gli speciali meccanismi di condivisione, e/o *download*, previsti dall'applicazione utilizzata, allegando tutte le istruzioni utili a facilitare tali operazioni.

## Art. 6

### COPYRIGHT

I testi, le fotografie e i brani musicali, ove presenti, dovranno essere originali, o non coperti da copyright (ad esempio testi/foto/brani con licenza *Creative Commons* con attribuzione dell'autore) o comunque con diritti commerciali appositamente acquisiti. (cfr. legge 633/1941).

È possibile usare liberamente come sottofondo le musiche di pubblico dominio ovvero musiche/brani i cui autori sono morti da oltre 70 anni (art. 25 della legge 633/41). In questi casi è possibile eseguire personalmente la musica, oppure utilizzare registrazioni di pubblico dominio (50 anni dalla data di incisione).



## **Art. 7**

### **PRIVACY**

I dati personali dei soggetti partecipanti al bando saranno trattati nel rispetto del d.lgs. 196/03 “Codice in materia di protezione dei dati personali”.

Nella realizzazione dei progetti e dei prodotti le scuole partecipanti dovranno attenersi alle indicazioni fornite dal Garante della Privacy in materia di trattamento dei dati personali, facendo particolare riferimento alle pubblicazioni dedicate al mondo della scuola.

