

Friuli-Venezia Giulia

COSMETICS Adventures

"Sviluppo di una campagna di informazione via web sull'uso consapevole dei cosmetici, rispetto al rischio di contraffazione per quelli acquistati fuori dai canali legali"

INTRODUZIONE

Il presente progetto viene proposto dall' **Azienda per i Servizi Sanitari n.6 "Friuli Occidentale"** di PORDENONE, tramite il Dipartimento di Prevenzione, il Servizio Innovazione e Gestione Tecnologie Informatiche e il Servizio WEBmaster, con la collaborazione di **alcuni studenti** della Facoltà di Ingegneria dell'Università degli Studi di TRIESTE, che avranno il compito di sviluppare e predisporre il programma su supporto informatico.

In seguito, è prevista la partecipazione delle rimanenti Aziende Sanitarie Regionali, con il coordinamento dell'Area prevenzione e promozione della salute della Direzione regionale salute, integrazione socio-sanitaria e politiche sociali della regione **Friuli-Venezia Giulia**.

OBIETTIVI

Il lavoro intende soddisfare i seguenti obiettivi:

- 1) Prevenire il fenomeno della **contraffazione** per:
 - limitare i danni alla filiera cosmetica (produzione e distribuzione);
 - prevenire i danni alla salute umana;
 - prevenire l'acquisto di prodotti di bassa qualità;
 - prevenire l'acquisto di prodotti di incerta sicurezza;
 - prevenire l'acquisto di prodotti con sostanze vietate, impurezze varie, metalli pesanti.
- 2) Portare gli utenti a preferire l'acquisto cosmetici presso **canali sicuri** (negozi specializzati, profumerie, farmacie, supermercati ecc...).
- 3) Educare al **controllo dell'etichetta**.

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

L'idea consiste nello sviluppare un **videogioco** che sia in grado di sensibilizzare gli utenti sull'acquisto e l'uso consapevole dei cosmetici.

Il gioco sarà suddiviso in **12 brevi livelli**, come 12 sono le stelle presenti sulla bandiera dell'Unione Europea, in quanto la normativa italiana segue le direttive di quella europea.

Alla fine di ogni livello verrà guadagnata una regola preziosa inerente l'acquisto e/o l'utilizzo dei prodotti cosmetici.

L'**obiettivo finale** sarà quello di raccogliere tutte le 12 regole.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

All'inizio del gioco si potrà scegliere tra **due percorsi**, diversi per quanto riguarda le missioni individuali, ma uguali nei risultati finali.

Se verrà scelto il primo percorso, si vestiranno i panni di una **cliente**. All'inizio di ogni livello verranno assegnati i prodotti da acquistare. Il giocatore dovrà riuscire a trovare all'interno del livello solo i prodotti in regola con la normativa, attraverso la lettura delle etichette.

Viceversa, se verrà scelto il secondo percorso, si interpreterà la parte del **controllore**, che avrà il compito inverso, ovvero scovare i prodotti non in regola, sempre tramite la lettura dell'etichetta.

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

Linee guida generali

INFORMAZIONI TECNICHE

TITOLO:

COSMETICS Adventures

LINGUAGGIO PROGRAMMAZIONE:

Java applet

(eseguibile da web browser e multipiattaforma)

TEAM DI SVILUPPO:

Alessandra Laderchi (sviluppo)

Dott. Fabrizio Roman (programmazione)

Francesco Occhioni (grafica)

RESPONSABILI DEL PROGETTO:

Franca Pusiol

Graziella Zilli

CARATTERISTICHE

- o La **grafica** sarà essenziale e 2D.
- o I **livelli** saranno molto corti e non troppo complicati per facilitare la conclusione del gioco e l'acquisizione delle informazioni.
- o Ogni livello sarà associato ad un **paese dell'Unione Europea**, ad una **regola** riguardante i cosmetici e ad una **tipologia di prodotti**. (vedere tabella in ultima pagina)
- o I **paesi** assegnati ad ogni livello saranno diversi a seconda del personaggio scelto inizialmente.
- o L'ultimo livello sarà ambientato in **Italia** in entrambi i percorsi di gioco, in quanto la regola ad esso associata sarà quella riguardante l'obbligo che le indicazioni riportate sulle etichette siano scritte in lingua italiana.

CARATTERISTICHE

- I due **percorsi** tra cui scegliere saranno:
 - **LEI**: la cliente;
 - **LUI**: il controllore.
- All'inizio di ogni livello verranno assegnati i **compiti** da svolgere:
 - per **LEI**, quantità e prodotti da acquistare;
 - per **LUI**, quantità e prodotti da segnalare.
- In ogni livello verrà introdotta una **nuova difficoltà**.
- In ogni livello bisognerà fare attenzione anche alle **nozioni acquisite nei livelli precedenti**, compresi gli ingredienti nocivi.
- Ogni **nuova difficoltà** introdotta in un livello sarà collegata (ove possibile) alla **regola** che verrà guadagnata alla fine del livello stesso.

CARATTERISTICHE

- In ogni livello saranno presenti **cartelli (TIPS)** con informazioni utili al superamento del livello stesso.
- In ogni livello (fino all'ottavo) sarà presente un **TIP** con un nuovo **prodotto nocivo** da considerare per il superamento del livello.
- I prodotti **cambieranno posizione** ogniqualvolta verrà ricominciato lo stesso livello.
- I livelli dei due **percorsi** conterranno elementi **duali**, ovvero: dove per **LEI** ci saranno negozi autorizzati, per **LUI** ci saranno negozi sconsigliati; dove per **LEI** saranno presenti prodotti in regola, per **LUI** saranno presenti prodotti non validi e quindi da segnalare.

CARATTERISTICHE

- All'avanzare dei livelli, aumenterà anche la **quantità di prodotti presenti** nell'area di gioco.
- Durante lo svolgimento del gioco, in qualsiasi momento sarà possibile visualizzare la **lista** delle regole ottenute e la **missione** da compiere per concludere il livello.
- All'inizio di ogni livello si avranno a disposizione **3 vite**. Al loro termine si dovrà iniziare daccapo il livello.
- Si potrà **perdere una vita** nei seguenti modi:
 - a seguito di un attacco nemico;
 - a seguito di una scelta sbagliata (acquisto/segnalazione errati);
 - a causa di un ostacolo.

CARATTERISTICHE

- Il giocatore potrà compiere le seguenti **azioni**:
 - avanzare (a destra) / indietreggiare (a sinistra);
 - saltare;
 - attaccare;
 - interagire con gli oggetti (prodotti e *TIPS*).
- Durante lo svolgimento del gioco si potranno incontrare dei **nemici** o degli **ostacoli**, quali ad esempio:
 - topi;
 - venditori ambulanti;
 - uccelli;
 - pozze di sostanze nocive;
 - ecc.

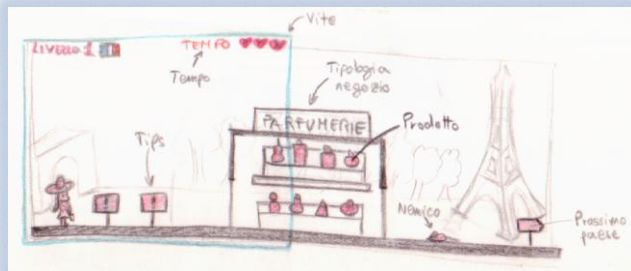
CARATTERISTICHE

◦ Il **tempo** a disposizione per terminare ogni livello sarà **limitato**. Questo servirà principalmente per far capire all'utente che i prodotti sicuri si possono trovare solo in negozi autorizzati. In che modo? Uno dei livelli sarà associato alla regola che bisogna comprare i cosmetici in luoghi sicuri (farmacie, saloni di bellezza, profumerie, supermercati, ecc) e non in posti quali mercati o bancarelle; perciò da quel livello in poi non ci sarà solo un negozio in cui cercare i prodotti, ma ce ne saranno almeno 2, uno dei quali sarà sicuramente un luogo sconsigliato e in esso, tra tutti i prodotti, non ce ne sarà nemmeno uno di idoneo. In questo modo, se il giocatore cercherà i prodotti che deve in quel luogo, finirà il tempo inutilmente e dovrà ricominciare daccapo il livello. Alla fine, l'utente giungerà alla conclusione che è inutile cercare i prodotti in quei luoghi.

SKETCHES

Anteprime del progetto

AREA DI GIOCO



Ogni livello avrà circa questa lunghezza.

Una volta completata la propria missione, basterà raggiungere l'insegna finale per terminare il livello.

Il **rettangolo azzurro** corrisponde alla schermata che l'utente vedrà.

In **rosso** sono evidenziati gli elementi con i quali l'utente potrà interagire.

SCHEERMATE

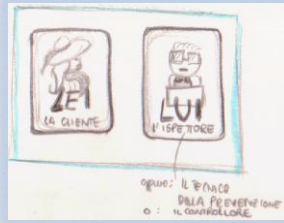


Cover del videogioco.



Menù iniziale.

SCHEERMATE

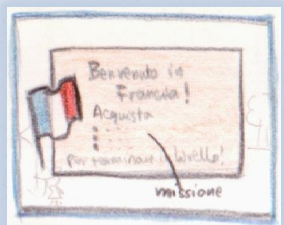


Sceita del personaggio (e quindi del percorso).



Schermata di inizio livello.

SCHEERMATE

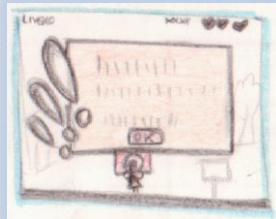


Presentazione del livello.
Qui verrà assegnata la **missione**, ovvero la lista di prodotti da acquistare/segnalare per poter terminare il livello.



Menù di gioco.
Qui si potranno visualizzare le regole ottenute, la missione attuale e la guida dei comandi.

SCHEERMATE

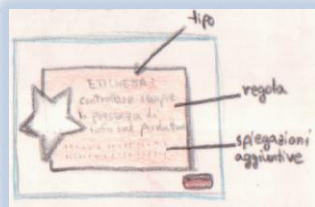


Schermata di un suggerimento (**TIP**).



Schermata di un **prodotto** scelto.
Leggendo l'etichetta si potrà valutare se è idoneo oppure no.
Se verrà fatta una scelta errata, comparirà una schermata con una breve spiegazione del perché il prodotto non è idoneo.

SCHEERMATE



Schermata di una **regola** guadagnata a fine livello. In aggiunta alla regola, ci saranno altre informazioni utili e riferimenti al sito web dell'A.S.S. ove necessario.



Tipo di **attacco**: borsetta rotante.

LIVELLO	PAESE lei	PAESE lui	TEMA	REGOLA	TIPO	PRODOTTI (***)	
1	Francia	Germania	Etichetta	Devono essere presenti il nome del produttore e la sede legale. Per prodotti fabbricati in paesi non UE deve essere presente il paese d'origine .	Profumi	Profumo, acqua da toeletta, acqua di colonia	
2	Regno Unito	Irlanda	Etichetta	Se si notano alterazioni nel prodotto (colore, odore, ecc), sospenderne l'uso.	Igiene bocca/denti	Dentifricio, sbiancante	
3	Svezia	Finlandia	Utilizzo	Controllare la data di scadenza! Deve essere indicata la durata del prodotto una volta aperto. Se la durata è superiore ai 30 giorni, ci sarà il simbolo di un vasetto aperto al cui interno sarà indicata la durata in mesi del prodotto.	Pelle	Crema mani, gel viso, crema piedi	
4	Rep. Ceca	Ungheria	Etichetta	Chiudere sempre le confezioni dopo l'uso. Una volta aperte, consumarne il contenuto in modo costante, rispettando la data di scadenza.	Trucco	Fondotinta, rossetto, mascara, struccante	
5	Belgio	Paesi Bassi	Utilizzo	Deve essere presente l'elenco degli ingredienti.	Preparazioni bagno/doccia	Sali, oli, gel	
6	Polonia	Danimarca	Etichetta	Non utilizzare più il prodotto se compaiono sintomi come rossore, bruciore, prurito o altro.	Unghie	Smalto colore, smalto rinforzante	
7	Austria	Lussemburgo	Utilizzo	Sostanze nocive (...)	Trattamento pelle	Crema antirughe, crema schiarente, maschera di bellezza	
8	Romania	Bulgaria	Etichetta (*)	Deve essere riportata la quantità di prodotto presente al momento della fabbricazione.	Trattamento capelli	Tinta, lacca, brillantina, schiuma fissante	
9	Estonia	Lituania	Etichetta	Acquistare sempre i cosmetici in luoghi sicuri, quali farmacie, erboristerie, profumerie, supermercati, centri estetici, ecc.	Capelli	Shampoo, balsamo, crema	
10	Spagna	Portogallo	Acquisto (**)	Deve essere presente il numero del lotto di fabbricazione del prodotto. I cosmetici NON sono farmaci, non possono vantare qualità curative! La funzione del prodotto e le precauzioni particolari d'impiego devono essere presenti e scritte in ITALIANO.	Solari	Crema solare, crema abbronzante, crema abbronzante senza sole	
11	Grecia	Malta	Etichetta		Corpo	Deodorante, talco, crema depilatoria, sapone igiene intima	
12	Italia	Italia	Etichetta		Tutti	Alcuni dei precedenti	
			(*) Ci sono 8 sostanze nocive che non devono assolutamente essere presenti nei cosmetici (arsenico, cloro, curaro, mercurio, nicotina, piombo, cloroformio, pece). In ogni livello precedente verrà insegnata una di queste sostanze. Nei livelli successivi bisognerà fare attenzione alla presenza di ognuna di esse negli ingredienti dell'etichetta.				(***) Questi saranno i prodotti che verranno assegnati nelle missioni di inizio livello. Le quantità saranno decise volta per volta.
			(**) Da questo livello in poi, ci saranno più negozi (2 o 3) in cui cercare i prodotti giusti. Solo uno sarà il luogo giusto, gli altri terranno solo sostanze errate (per quanto riguarda il percorso "LEI"). Viceversa, nel percorso "LUI", verranno aggiunti negozi sicuri, in cui sarà impossibile trovare prodotti non validi.				