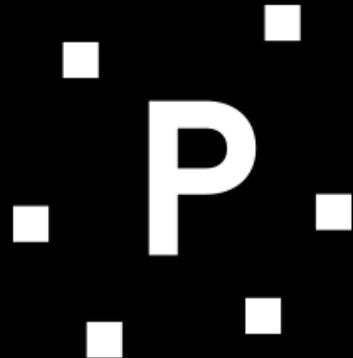


sara

sara.ricciardi@inaf.it



Credits:

Game design: Andrea Ligabue, Giannandrea Inchingolo, Rachele Toniolo, Sara Ricciardi, Stefania Varano

Sviluppo del gioco e del Game-Based Learning: Silvia Casu, Giovanni Contino, Giannandrea Inchingolo, Valentina La Parola, Riccardo Leoni, Sara Ricciardi, Rachele Toniolo, Stefania Varano, Alessandra Zanazzi.

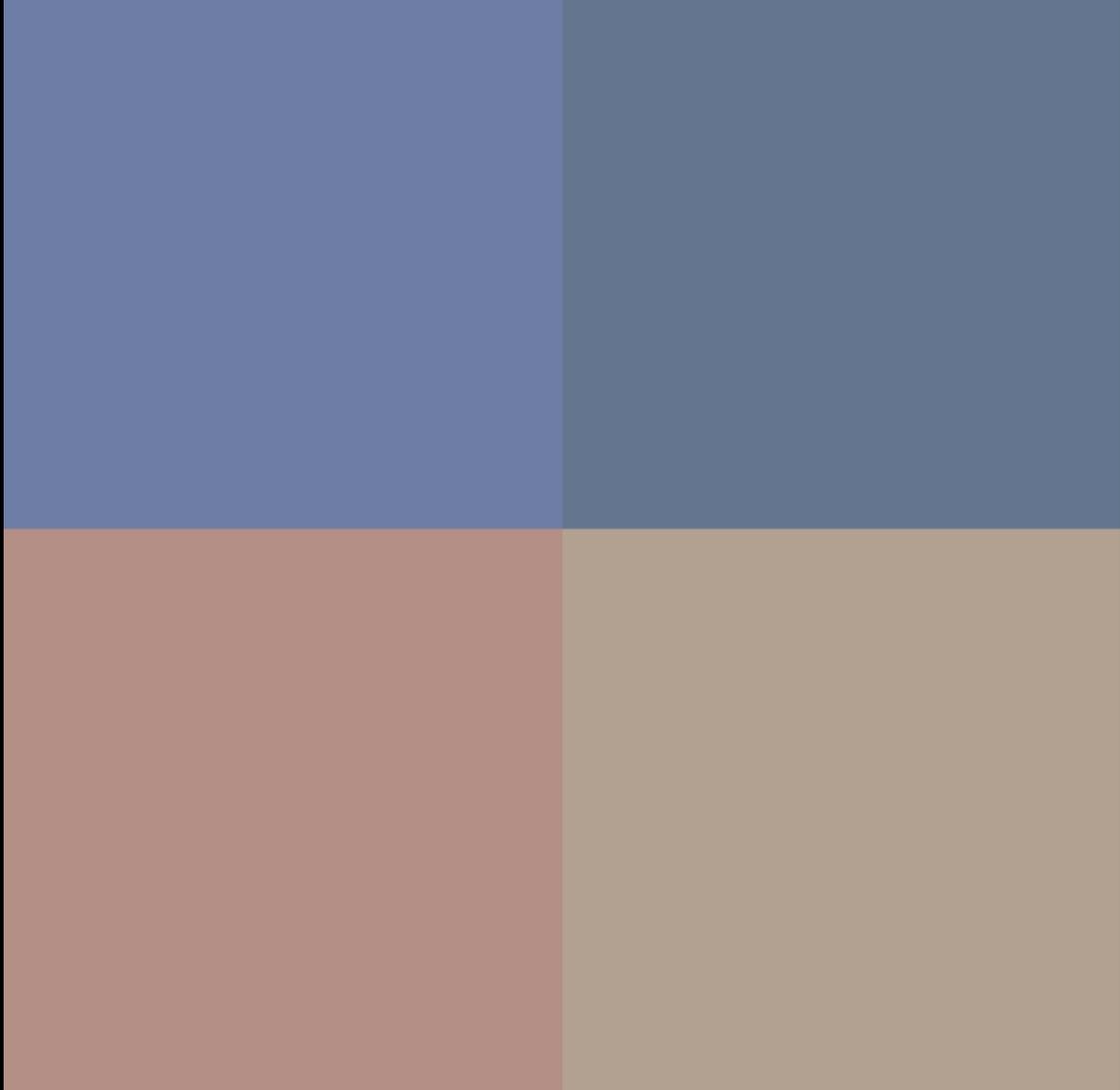
Grazie a Vera Gheno per la revisione dei testi, che ha migliorato l'equità di accesso all'esperienza offerta dal gioco.

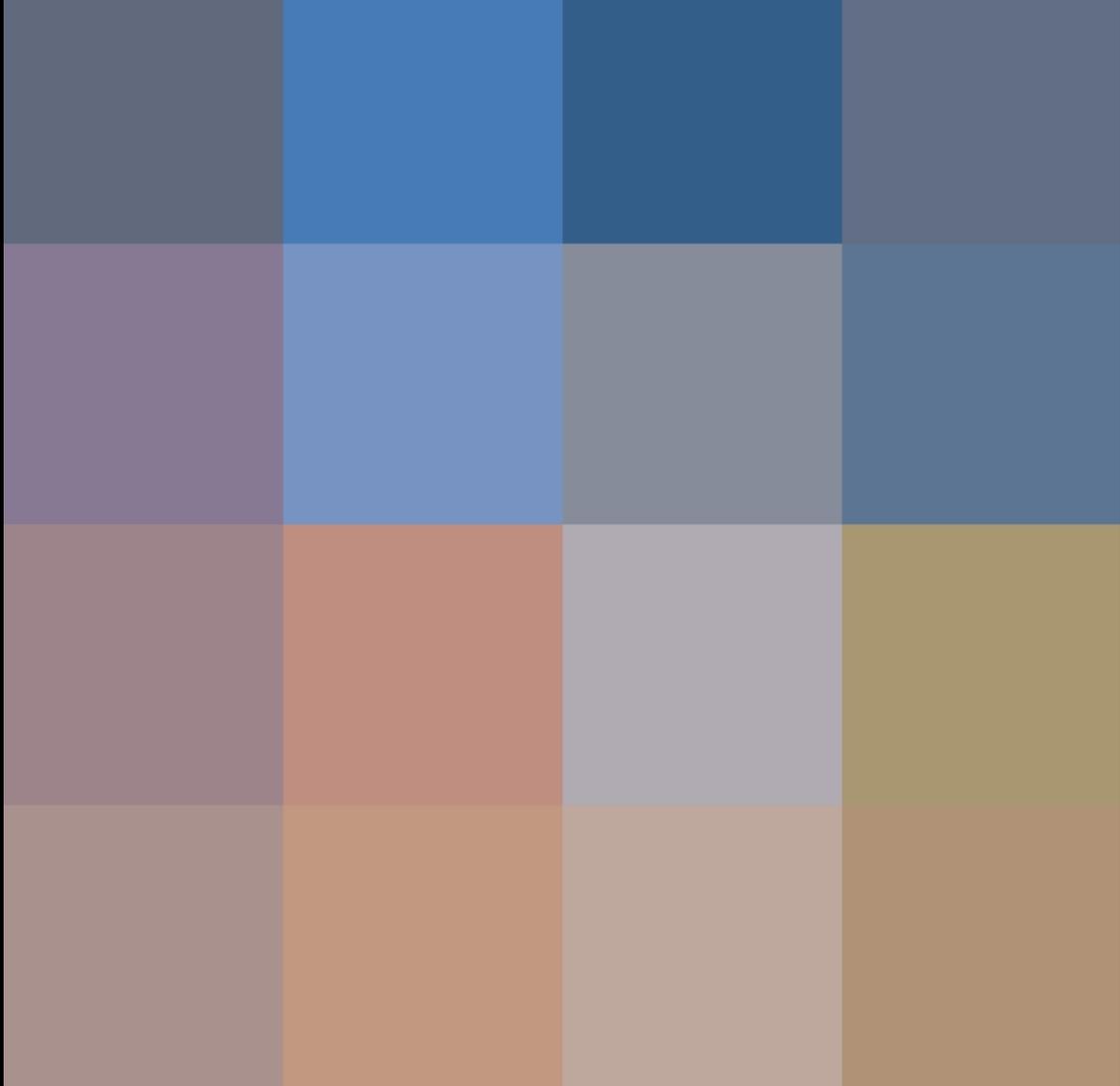
Illustrazioni: Giovanna Giuliano

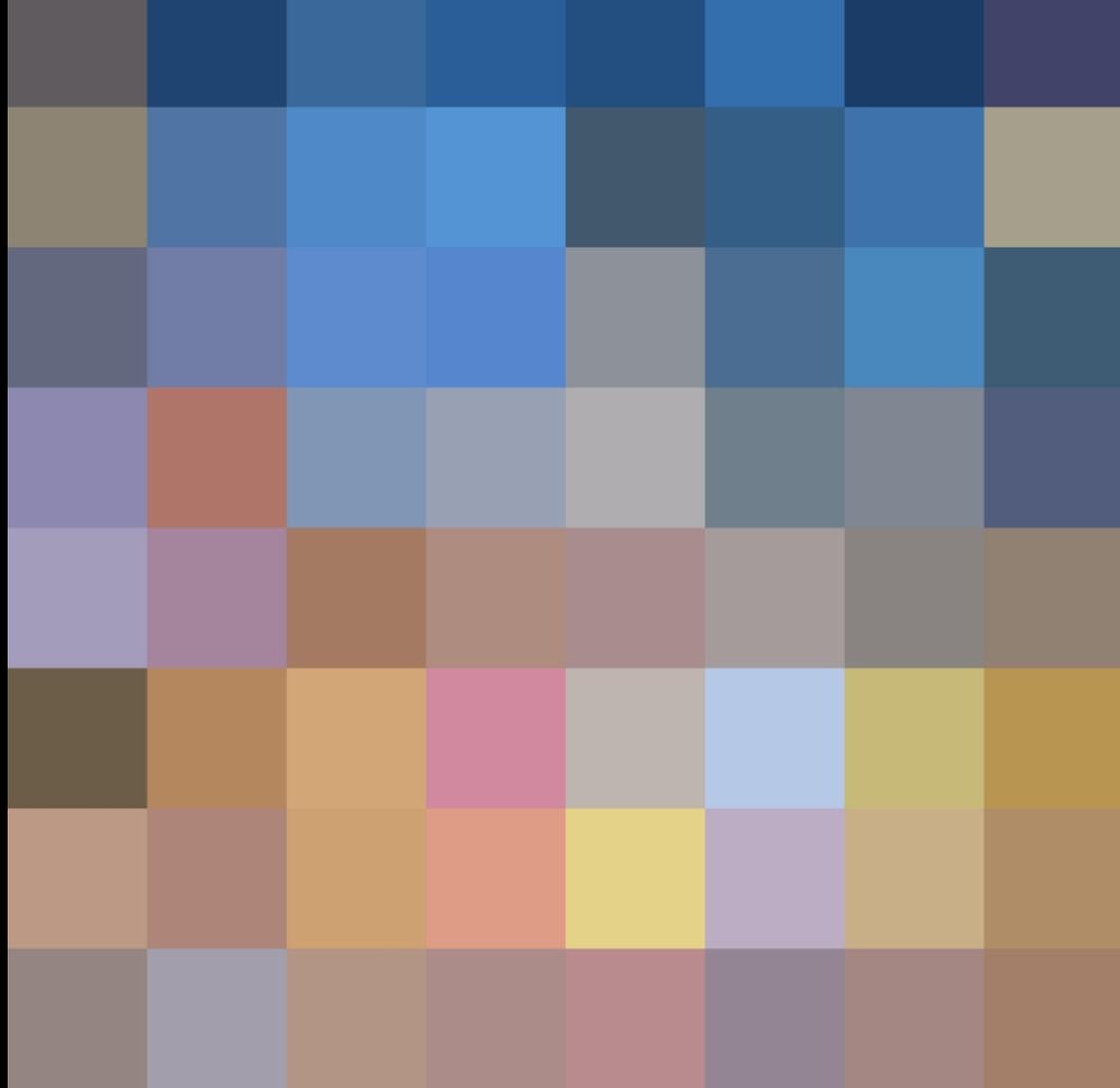
Direzione Artistica: Giannandrea Inchingolo, Sara Ricciardi, Stefania Varano

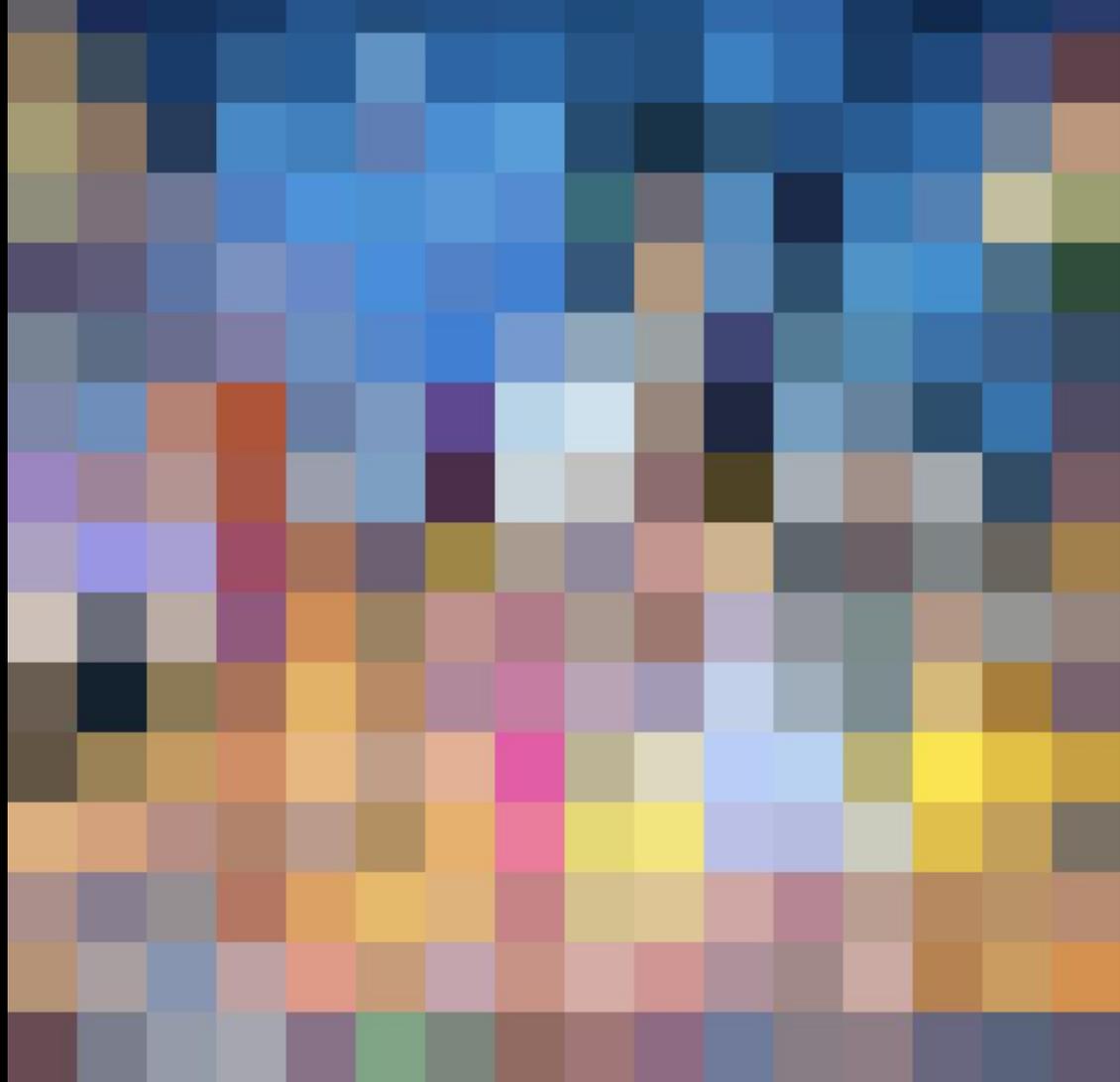
Icon Design: Carin Marzaro

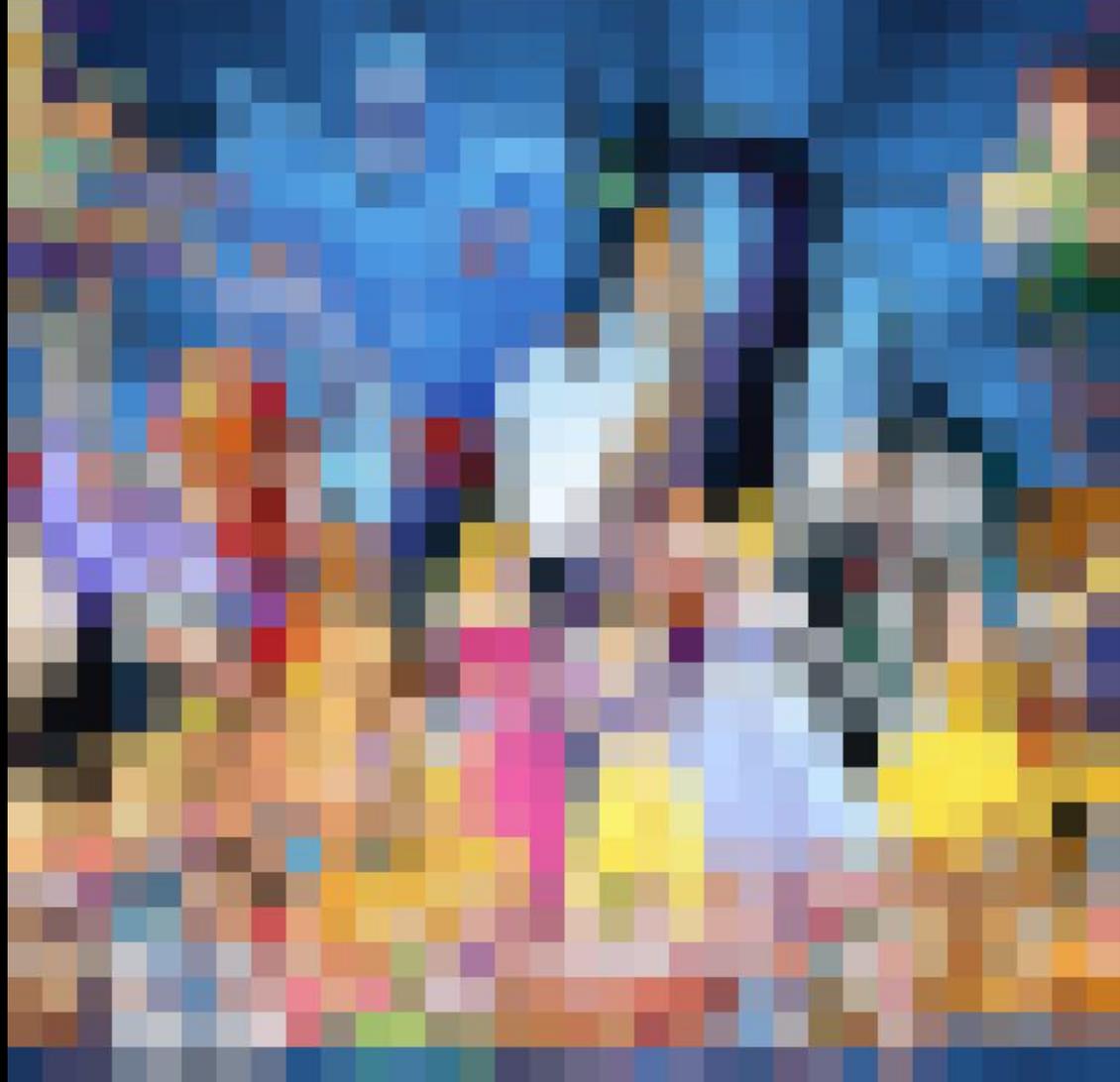
Progettazione grafica e Impaginazione: Giannandrea Inchingolo, Carin Marzaro

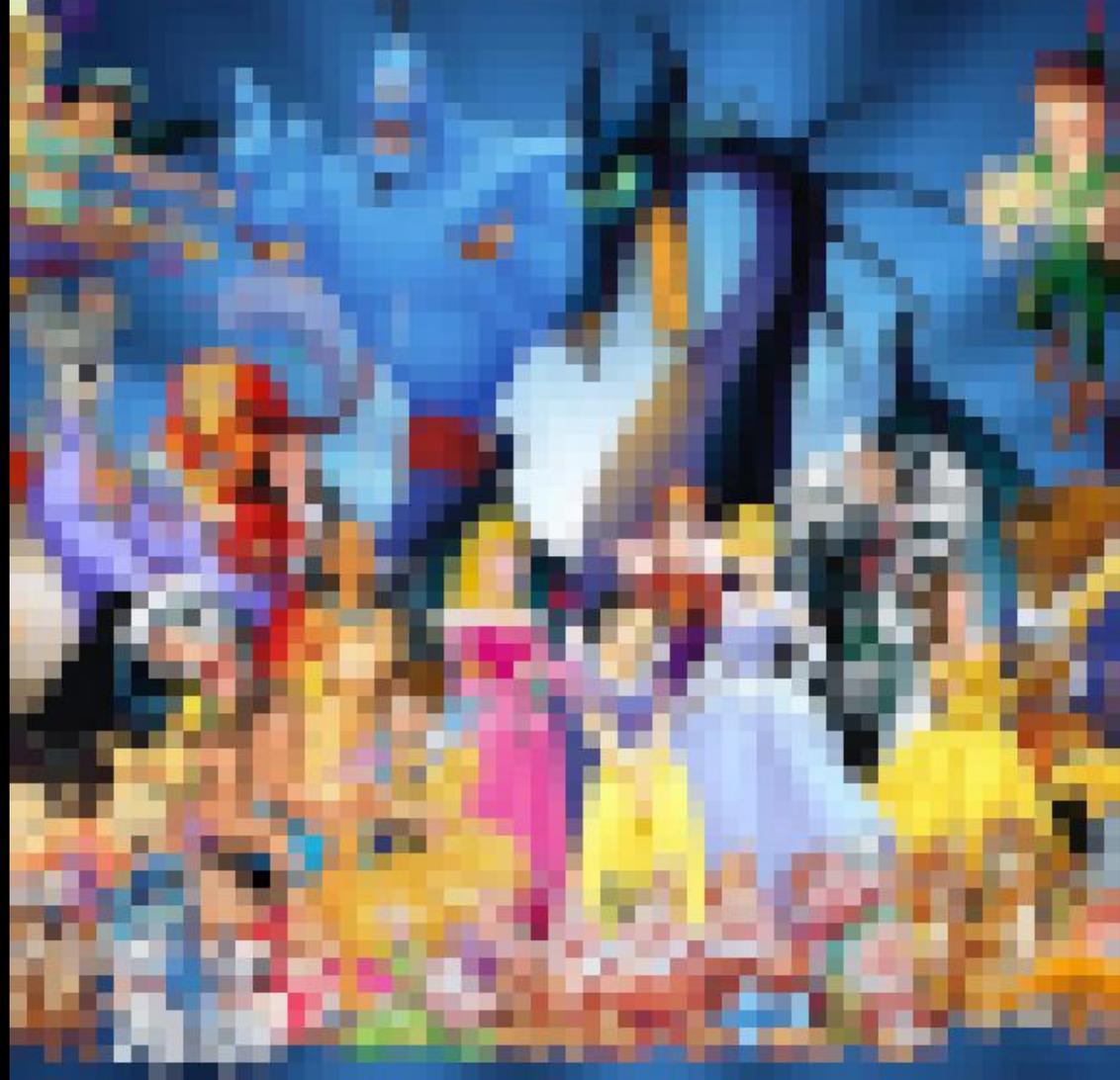














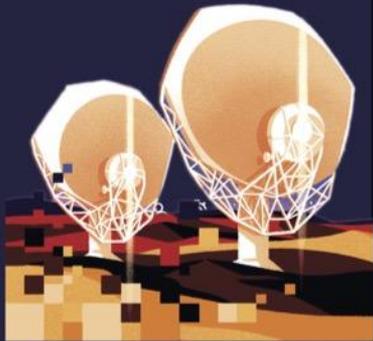




CRONOPROGRAMMA

- 2018- prime attività sulla risoluzione da subito connesse al gioco
- 2020 nascono i WG nazionali in INAF e come primo grande lavoro corale cominciamo con questa BOMBA
- inizio ludografia astrofisica (metà 2021)
- fase di DESIGN ~ febbraio 2021 e dura circa 4 mesi (feb/may 21)
- fase di sviluppo primario 5 mesi (jun/sept 21) playtest PLAY sept 21
- fase di sviluppo secondario e iterazioni sul gioco (arricchimento del modello e playtest su giocabilità) (oct 21- dec22) **14 mesi**
- contratto illustrazione e grafica da dicembre 2022 a dicembre 2023 **12 mesi**
- “code” (grafiche extra, libretto scienza, riscrittura del regolamento) fino a luglio 2024 **7 mesi**
- contratto LudoLabo agosto 2024

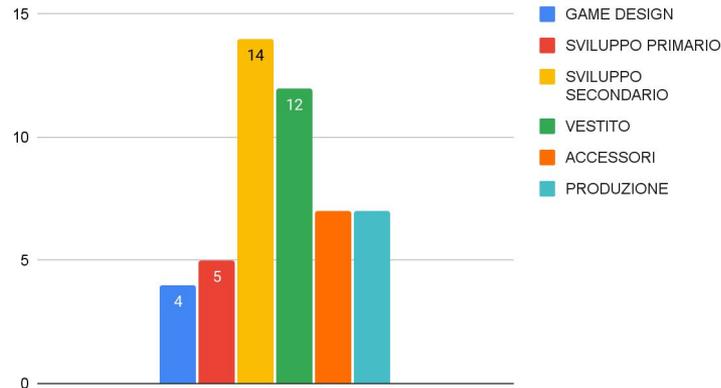
PIXEL
picture (of)
the universe



PRIMO SOGNO DI GLORIA DISTRUTTO

PIXEL
picture (of)
the universe

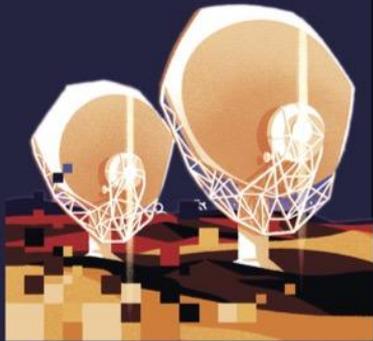
GAME DESIGN, "VESTITO", "ACCESSORI" e PRODUZIONE



“vestito” riguarda il progetto di grafica e illustrazioni e “accessori” sono la produzione e la messa in opera di tutto quello che sta intorno al gioco ad esempio il libretto sulla scienza di pixel, i materiali accessori del gioco (player aid, scrittura e riscrittura del regolamento)

un tempo che non vorrei calcolare “con che modalità produrre il gioco:”

- + kick-starter
- + contratto in 2 step
- + contratto consolidato



primitissima Lesson Learned su GAME DESIGN



un solo unico **NUCLEO** di interesse e poi lavorare intorno

ASTROPHYSICS	GAME MECHANICS & DINAMICS
aspetti disciplinari della ricerca	meccaniche dedicate
aspetti sociali della ricerca	utilizzo di meccanismi classici di giochi German (strategici)
... questa tabella per esteso ha per ora 18 righe	



primissima Lesson Learned su GAME DESIGN

noi siamo partiti dall'idea di voler incatenare il game design alle nostre specificità e abbiamo lavorato in prima persona in tutte le fasi...

+è molto time consuming

+è molto person-consuming

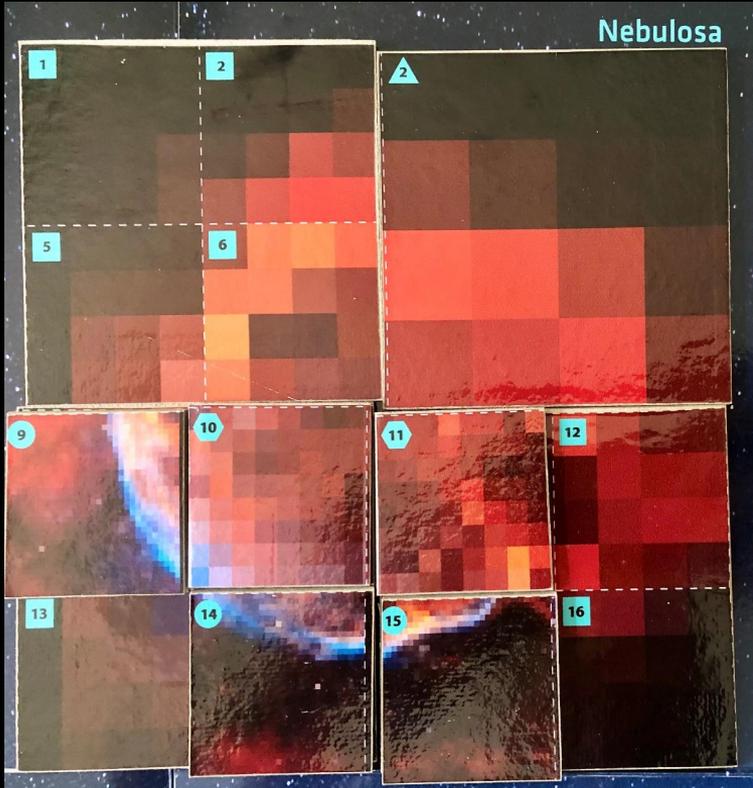
soprattutto in un contesto lavorativo "non naturale"

PIXEL
picture (of)
the universe



primissima Lesson Learned su GAME DESIGN

3-5 68-98' 12+



PIXEL
picture (of)
the universe



seconda Lesson Learned su GRAFICA & ILLUSTRAZIONE

qui benissimo ma cominciamo a sentire i primi doloretto...

- + difficoltà gestione amministrativa della PA processo molto rigido con zero possibilità di decidere in corso d'opera quindi si perde tanto tempo per immaginare nel dettaglio
- + ottima professionalità del team di illustrazione e grafica (agenzia magnifico - giovanna giuliano)
- + difficoltà a seguire le tempistiche dell'agenzia
- + comunicazione complessa



PIXEL
picture (of)
the universe



PROCESSO VESTE GRAFICA e ILLUSTRAZIONE

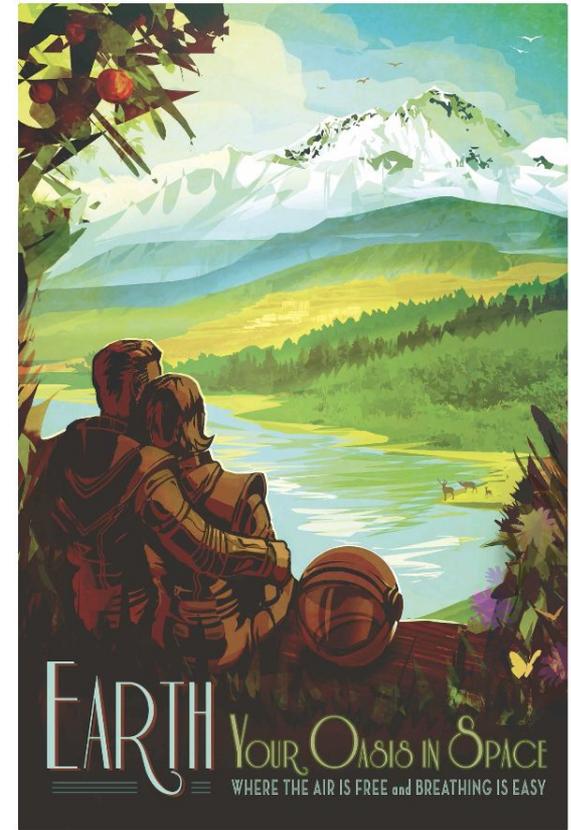
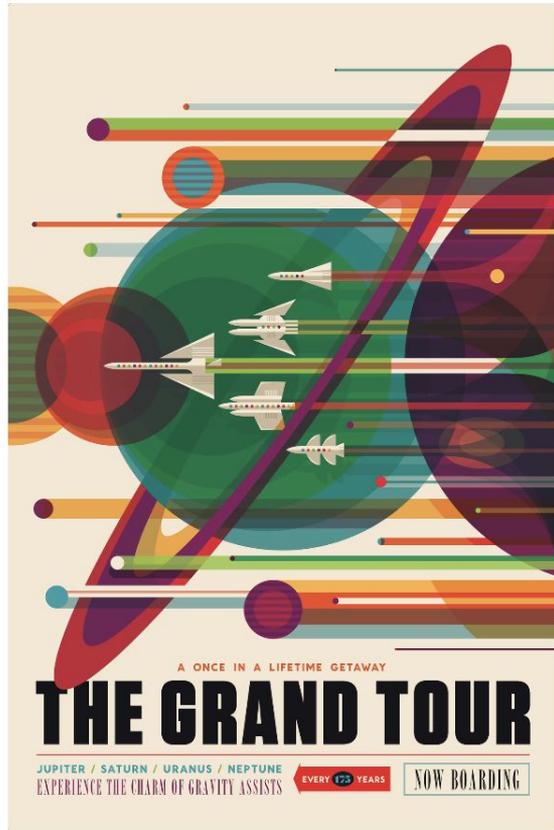
obiettivi chiari su cosa non volevamo

- + non volevamo un gioco che “puzzasse di didattica”
- + niente sbrilluccichini...la scienza non ha bisogno di essere sugar coated
- + fuori dalla palette standard
- + illustrazioni non necessariamente riconducibili al mondo del gioco o mode
- + creazione di una reference per l'illustratrice
- + esigenza di alta leggibilità

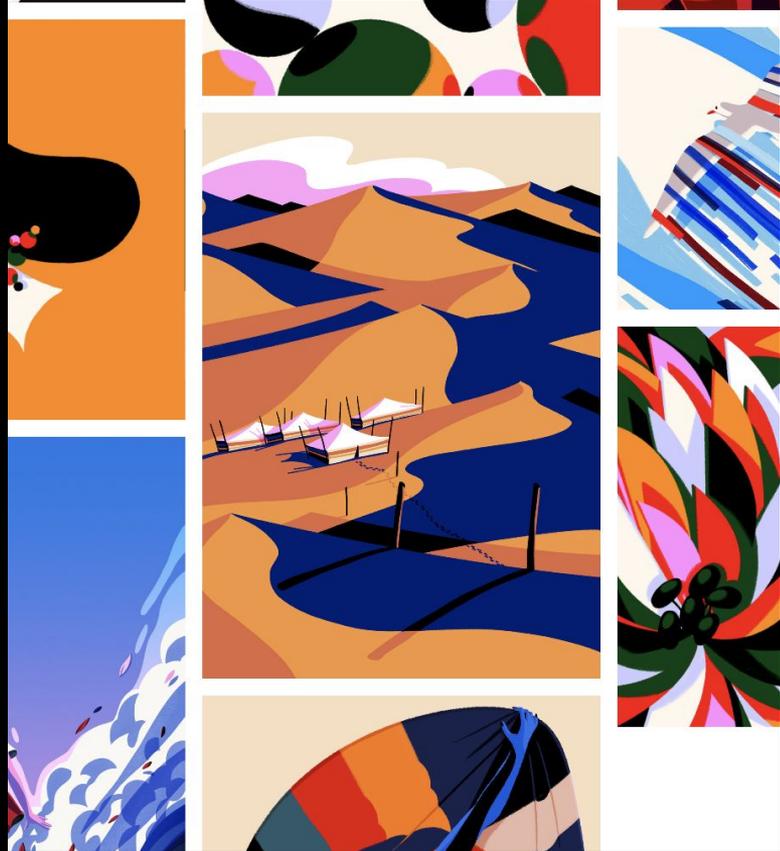
PIXEL
picture (of)
the universe



reference: NASA JPL vision of the future



giovanna giuliano



palette, icone, logo -> Carin Marzaro

PIXEL ILLUSTRATIONS — PRIMARY COLOURS



000033 003366 FF0000 FFCC00 6699CC

PIXEL ILLUSTRATIONS — SECONDARY COLOURS



6699CC 663366 993333 FF9966 FFFF99

PIXELS



CENTRO OBSERVATO



CAVE



PIXEL.

PIXEL

picture (of)
the universe

P



PRODUZIONE

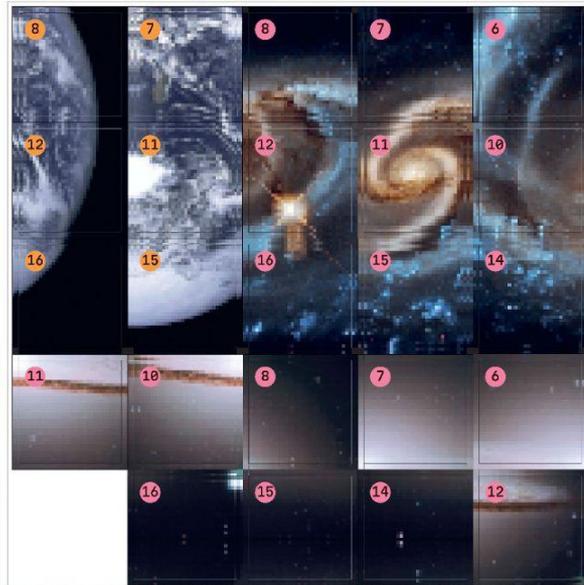
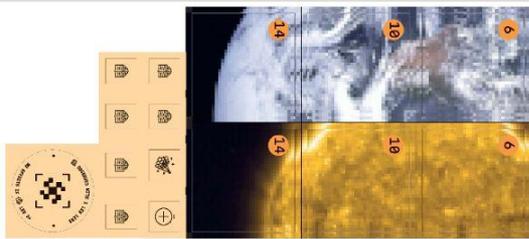
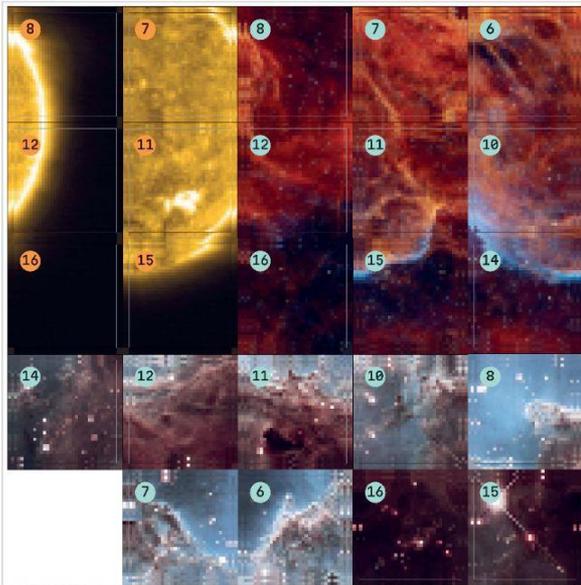
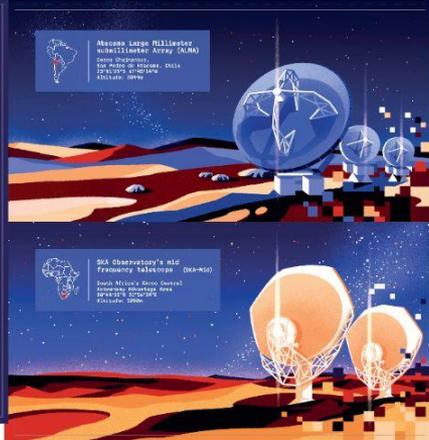
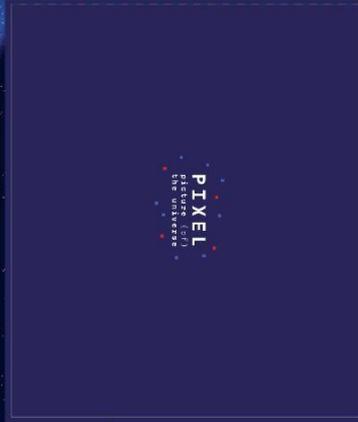
- + c'è stato bisogno che un progetto scientifico (ALMA Band 2) credesse al progetto tanto da mettere \$\$\$ e poi altri attori si sono interessati ASTRI (telescopio a luce cherenkov) e SKAO (facility globale nel radio)
- + rigidità amministrativa della PA -> impossibilità di procedere con kickstarter
- + la PA lavora con preventivi incatenati la produzione di giochi a bisogno di flessibilità
- + L'oggetto GIOCO ACQUISTA CREDIBILITÀ e ATTRATTIVITÀ per la comunicazione (non per la didattica e divulgazione)

PIXEL
picture (of)
the universe



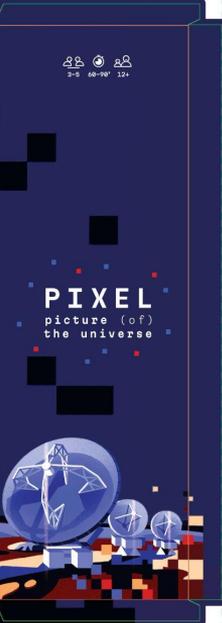
FINANZIATORI





1429-24 - Inada Labo - Pixel.BNG - Pad 288 - Kiecko - AWEES

TOP
TOP



Tuck box:	
	295x29
Lines type:	
Bleed line	Cut

Pixel picture (of) the universe - 2023 - INAF - Game Science Research Center

CONSIDERAZIONI GENERALI

- + fate un gioco da tavolo con persone che conoscete bene, se c'è almeno un po' ❤️ ...sennò fate un escape 😏 (scherzo!)
- + fate un gioco perchè amate il gioco e il giocare non per “sentirsi fighi”
- + L'oggetto GIOCO diventa CREDIBILE (finanziabile) soprattutto attraverso la sua forma....
- + Nella nostra realtà l'oggetto gioco diventa ATTRATTIVO linkandolo ad esigenze di comunicazione (non è stato “venduto” per la didattica e divulgazione ma perchè è una figata)

PIXEL
picture (of)
the universe



PUBS & communication

Pixel and Cosmo Hunters: game-based activities research at INAF Zanazzi, Inchingolo, Toniolo, Casu, Ricciardi, Varano, Stefania, La Parola, Contino 32nd General Assembly International Union (IAUGA 2024), Cape Town, South Africa

A board game ludography analysis for Game-Based Learning in Astronomy, Astrophysics and Space Science
Inchingolo, Toniolo, Varano, Zanazzi, Ligabue, Ricciardi Astronomy Education Journal 2024

PIXEL - PICTURE (OF) THE UNIVERSE: AN EDUCATIONAL BOARD GAME ABOUT ASTROPHYSICS RESEARCH WORLD Toniolo Inchingolo Casu Contino La Parola Leoni Varano Zanazzi Ligabue Ricciardi. EDULEARN23 Proceedings 2023

PIXEL: Challenges of Designing a Professional Board Game for Astronomy Education Inchingolo, Toniolo, Varano, Ligabue, Ricciardi Proceedings of European Conference on Games Based Learning 2023





PUBS & communication

Didattica della Astrofisica con un approccio innovativo: un caso studio di game-based learning. Toniolo - thesis.unipd.it

Talkin' about the resolution Ricciardi, Varano, Zanazzi New Perspectives in Science Education, Edition 10 2019

Representing the Universe: a hands on challenge Varano, Ricciardi in the Proceedings of CAP Communicating Astronomy with the Public 2018

PIXEL
picture (of)
the universe

