

Harry Pixel

Alla scoperta della biblioteca magica

Le applicazioni del progetto "4-Kids" sono molteplici e soprattutto hanno la facoltà di interrelarsi con strumenti e contenuti non solo virtuali. Harry Pixel nasce infatti per consentire l'integrazione tra esperienza digitale ed esperienza reale, definendo coordinate comunicative che rendono maggiormente efficace la fidelizzazione degli utenti.

Attraverso una dinamica presentazione l'utente viene invitato ad aiutare il protagonista della storia **dirigendone direttamente i movimenti**, alla scoperta dei molteplici servizi di una biblioteca moderna, cercando informazioni sulla magia. Dopo l'incontro con l'amorevole Alice (la bibliotecaria), apprendiamo il sistema di classificazione Dewey consultando il catalogo informatizzato, raggiungiamo il volume cercato, recuperiamo notizie da un'enciclopedia, stampiamo materiali da siti web e infine otteniamo il rilascio di un attestato che ci permetterà di ottenere la nostra tessera di prestito.

Durante il percorso l'utente prenderà coscienza in maniera dinamica e avvincente di un mondo spesso osservato con timore e sufficienza. Il tutto attraverso un'**animazione interattiva** costruita appositamente per assecondare i gusti del pubblico di età scolare a cui questa applicazione si rivolge.

L'interrelazione tra virtuale e reale raggiunge con Harry Pixel uno dei massimi gradi di applicazione, in quanto si innesta su un sistema complesso quale è la ricerca e l'utilizzo di materiali eterogenei (testi, video, audio, siti web, ...) disponibili nelle biblioteche della Provincia di Reggio Emilia. Attraverso il personaggio, il ragazzo utente non solo avrà la possibilità di intendere lo spazio bibliotecario e le sue funzioni, ma avrà modo effettivamente di **accedere direttamente ai servizi on-line**. Infatti con Harry Pixel è possibile **consultare il catalogo unico** di tutte le 53 biblioteche presenti nel sistema provinciale e avere accesso al **Cercalibri**.

Harry Pixel sintetizza, dunque, efficacemente gli elementi che costituiscono il progetto "4-Kids" (**educazione, creatività, programmazione, intrattenimento**) volto alla costruzione di un sistema informativo collocato sul web e rivolto ai giovani tra i sei e i sedici anni.

