

Projet

**SPLasH & Co**

**Stop aux plastiques dans H2O en période de COVID**



ACTIVITÉ C.1: PLAIN DE COMMUNICATION

PRODUIT C.1.2: MATÉRIEL DE COMMUNICATION

Partenaire responsable: ERI

Partenaires contributeurs: UNIGE, UTLN



**Interreg**



UNION EUROPÉENNE  
UNIONE EUROPEA



**SPlasH  
&Co**

**MARITTIMO-IT FR-MARITIME**

Fonds européen de développement régional  
Fondo Europeo di Sviluppo Regionale

**PRODUIT C.1.2**

## **INDEX**

<b><i>Description du produit</i></b> .....	<b>1</b>
<b><i>Descrizione del prodotto</i></b> .....	<b>1</b>
<b>1. VIDÉO SUR FACEBOOK</b> .....	<b>1</b>
<b>2. JEU SÉRIEUX</b> .....	<b>3</b>

## **Description du produit**

Au cours du projet, des mini-films individuels ont été réalisés pour être publiés sur le profil social du projet (Facebook) afin de diffuser les activités et les résultats de SPasH & Co. aussi lors d'événements publics. En outre, en capitalisant sur ce qui a été créé dans SPasH!, une mise à jour du jeu sérieux SPasH! a été développée, produite comme un outil de diffusion et de sensibilisation au problème de la pollution causée par le plastique dispersé dans l'environnement.

## **Descrizione del prodotto**

Nel corso del progetto sono stati realizzati singoli minivideo da pubblicare sul profilo social (Facebook) di progetto per divulgare le attività e i risultati di SPasH & Co anche in occasione di eventi pubblici. Inoltre, capitalizzando quanto creato in SPasH!, è stato sviluppato un aggiornamento del *serious game* SPasH!, prodotto come strumento di divulgazione e sensibilizzazione al problema dell'inquinamento causato dalla plastica dispersa in ambiente.

### **1. VIDÉO SUR FACEBOOK**

Au cours du projet, les partenaires ont réalisé de courtes vidéos tant sur le terrain, lors d'échantillonnages ou d'activités sur le terrain, qu'en laboratoire. Les vidéos ont été postées sur le profil Facebook du projet, afin de montrer au public les activités du projet, mais aussi de susciter sa curiosité sur le problème des plastiques abandonnés dans l'environnement ou sur la biodiversité que l'on rencontre sur une plage.

Le profil Facebook du projet est suivi par 822 personnes et a rencontré un grand succès.



# Interreg



UNION EUROPÉENNE  
UNIONE EUROPEA



SPLasH  
&Co

## MARITTIMO-IT FR-MARITIME

Fonds européen de développement régional  
Fondo Europeo di Sviluppo Regionale

### PRODOTTO C.1.2



**SPLasH & Co**

"Mi piace": 808 • Follower: 822

Post Informazioni Reels Foto Video

SPLasH & Co

#### Video



Oggi torniamo a curiosare nei laboratori di Università di Genova alla scoperta...  
24 settimane fa • Visualizzazioni: 34



Negli ultimi mesi le Università di Genova e di Tolone hanno portato avanti divers...  
25 settimane fa • Visualizzazioni: 49



Dalla spiaggia di Marinella di Sarzana il nostro Franco Borgogno lancia un...  
31 settimane fa • Visualizzazioni: 52



Ci troviamo sempre nello spezzino per i nostri incontri di divulgazione con le...  
32 settimane fa • Visualizzazioni: 25



Dalla spiaggia di Alghero una passeggiata con i nostri Franco Borgog...  
un anno fa • Visualizzazioni: 115



La mostra del progetto SPLasH a Palazzo Ducale di Genova  
2 anni fa • Visualizzazioni: 379



Invasione di plastica nella caletta a Capo Testa  
4 anni fa • Visualizzazioni: 635



Platamona, Sassari: una spiaggia meravigliosa inquinata dalla plastica  
4 anni fa • Visualizzazioni: 1126



La difesa del mare inizia dai più giovani  
4 anni fa • Visualizzazioni: 326

#### Più popolari



## **2. JEU SÉRIEUX**

SPlasH ! s'est doté d'un outil de diffusion innovant, consistant en un jeu sérieux, c'est-à-dire un outil utile pour combiner le divertissement avec des éléments éducatifs. SPlasH & Co a voulu capitaliser sur cet outil, en développant et en approfondissant certains aspects. En s'amusant, l'utilisateur peut découvrir beaucoup de choses sur l'océan et d'autres environnements, ainsi que sur la présence de plastique qui menace la survie des écosystèmes.

Le jeu sérieux est accessible au public de plusieurs manières:

1) télécharger l'application:

- ANDROID: <https://play.google.com/store/apps/details?id=it.iakta.eri.splash>
- APPLE: <https://apps.apple.com/us/app/id1528937013>

2) ou directement en ligne à l'adresse suivante:

<https://www.europeanresearchinstitute.eu/splashseriousgame/>

Dans la page d'accueil, vous pouvez choisir la langue d'affichage (italien, français et anglais), le niveau sonore et les effets sonores, ainsi que le niveau de difficulté. Vous pouvez entrer le nom du joueur, sélectionner le joueur et commencer à jouer. L'objectif du jeu est de collecter le plus grand nombre possible de matières plastiques dans l'environnement, en faisant attention aux obstacles qui se dressent sur le chemin. Au cours du jeu, le joueur rencontrera des points d'interrogation qui correspondent à des questions auxquelles il doit répondre correctement pour continuer le jeu : les bonnes réponses permettent de regagner des vies pour continuer à jouer. Le premier environnement du jeu est la montagne et ce n'est qu'en conservant au moins une vie et en atteignant la fin du parcours que vous pourrez accéder à l'environnement suivant.

Sélectionnez la barre en bas de la page d'accueil pour accéder aux crédits, avec des informations sur le projet et les partenaires.



# Interreg



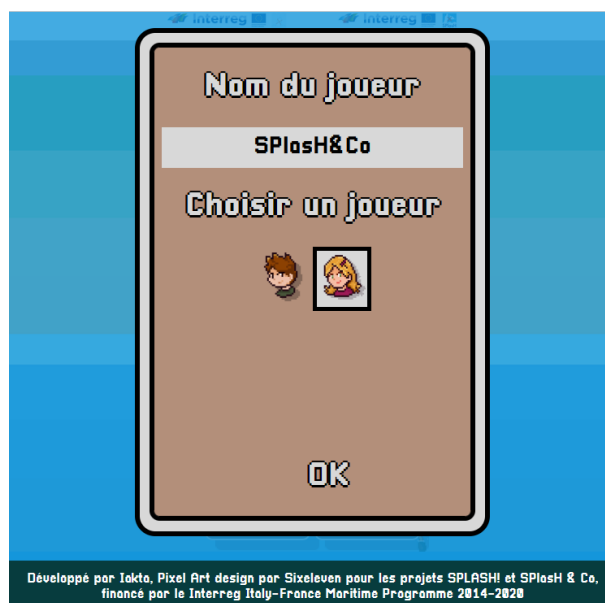
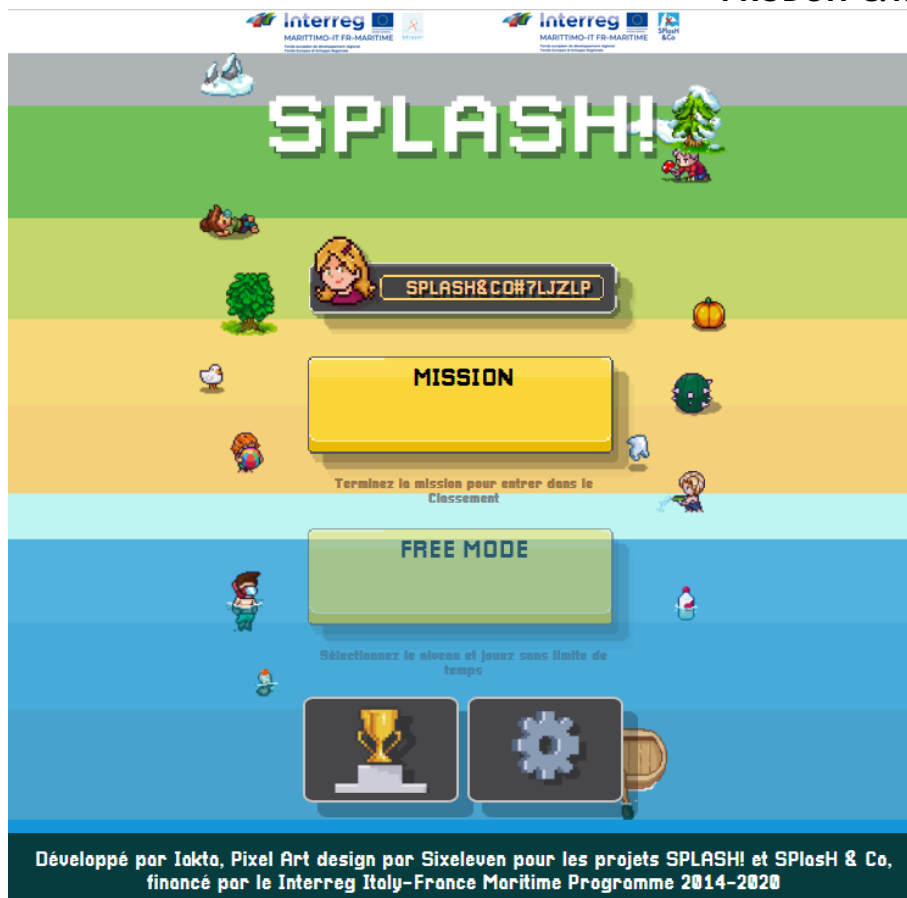
UNION EUROPÉENNE  
UNIONE EUROPEA



## MARITTIMO-IT FR-MARITIME

Fonds européen de développement régional  
Fondo Europeo di Sviluppo Regionale

### PRODUIT C.1.2





# Interreg



UNION EUROPÉENNE  
UNIONE EUROPEA

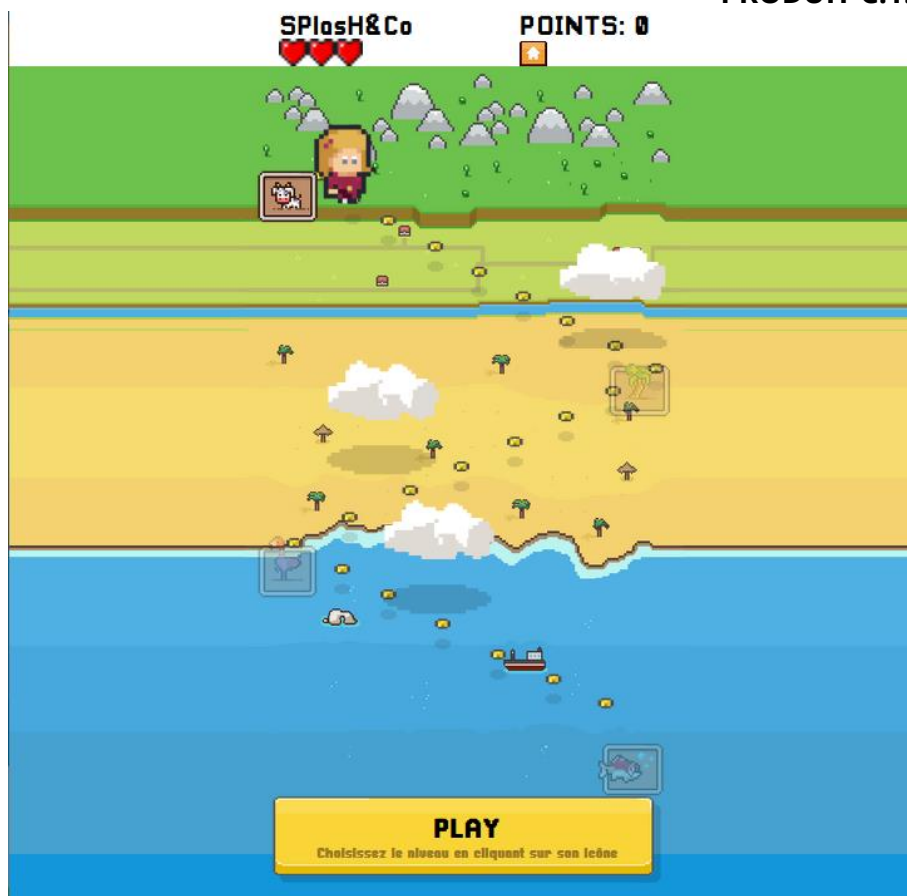


SPLASH  
& Co

## MARITTIMO-IT FR-MARITIME

Fonds européen de développement régional  
Fondo Europeo di Sviluppo Regionale

### PRODUIT C.1.2





# Interreg



UNION EUROPÉENNE  
UNIONE EUROPEA



SPLASH  
&Co

## MARITTIMO-IT FR-MARITIME

Fonds européen de développement régional  
Fondo Europeo di Sviluppo Regionale

### PRODUIT C.1.2



Développé par Iakto, Pixel Art design par Sixeleven pour les projets SPLASH! et SPLASH & Co, financé par le Interreg Italy-France Maritime Programme 2014-2020