

Omnia Mac Gold

A distanza di qualche mese dalla presentazione, ma in tempo per un consiglio per una strenna Natalizia, abbiamo visionato per voi la versione Macintosh dell'enciclopedia Omnia 99 Gold di De Agostini.

Arrivata negli scaffali molto in ritardo rispetto alla versione Windows, ripaga l'attesa con un porting perfetto e funzionante.

Descrizione

OmniaMac Gold raccoglie, con un'opera di catalogazione veramente raffinata, decine di migliaia di voci corredate di immagini, suoni, filmati, animazioni e tabelle; mette inoltre a disposizione dell'utilizzatore un dizionario di italiano con 52.000 vocaboli, un Atlante Geografico, con 18 mappe tematiche e oltre 2.000 toponimi, e infine un Atlante del Corpo Umano.

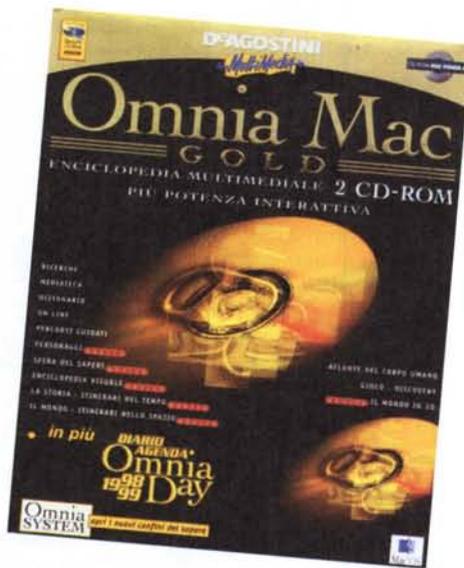
La confezione comprende i due CD-ROM e un piccolo manuale con nozioni generali ma non di utilizzo.

Con l'installazione, semplice e automatica, viene caricato sul disco rigido un programma di appena 512 KB, che permette di accedere al primo CD.

La schermata principale, elemento guida dell'enciclopedia, mostra ben 13 opzioni di navigazione, che a loro volta nascondono decine di sottomenù.

Innanzitutto le quattro macroaree per le ricerche guidate, con le rispettive sottoaree: Uomo e Cultura, divisa in Filosofia e Religione, Storia, Diritto e Politica, Medicina, Economia e Statistica, Miscellanea; Scienza e Tecnica con le divisioni per Matematica, Fisica, Chimica, Ingegneria; Ambiente e Natura con i sottomenù Biologia, Geologia, Agraria, Geografia; Arte e Comunicazione e le rispettive sottovoci, Arte, Architettura, Pittura, Scultura, Musica, Letteratura e Filologia, Spettacolo, Sport.

Sempre sulla schermata principale si trovano due tasti per l'accesso a due itinerari: Il Mondo - Itinerari nello spazio, composto da 17 mappe tematiche interattive come Risorse Energetiche, Or-



Omnia Mac Gold

Istituto Geografico De Agostini S.p.a.
Via Giovanni da Verrazzano, 15
28100 Novara
Tel. 02 38086321 - www.deagostini.it
Ambiente: Macintosh

Prezzo: L. 199.000

ganizzazioni Commerciali, Ambienti Terrestri, Animali, ecc., e dall'Atlante Geografico; La Storia - Itinerari nel tempo, con un viaggio interdisciplinare nel tempo, per l'accesso ai contenuti storici dell'opera attraverso tavole cronologiche e sinottiche.

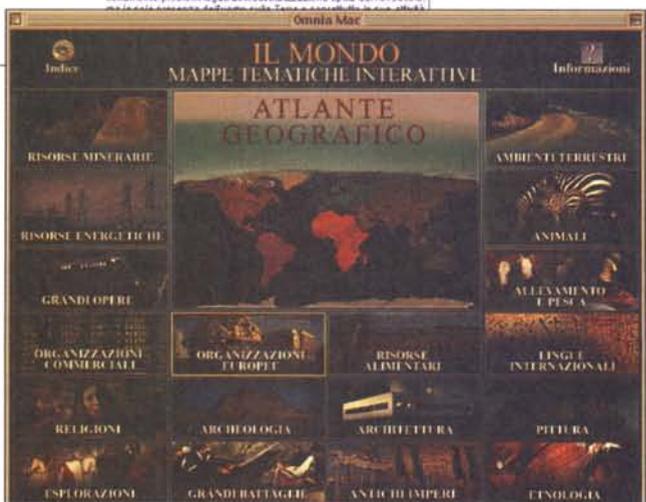
Intorno a questi troviamo altri tasti per l'accesso a: il Dizionario; la Mediateca, per la ricerca degli oggetti multimediali; la tabella dei Personaggi, un lungo elenco di personaggi della storia, della cultura e dello sport; l'Enciclopedia Visuale, una raccolta di immagini ad alta risoluzione commentate; i Percorsi, un viaggio guidato tra vari argomenti e la Sfera del Sapere.

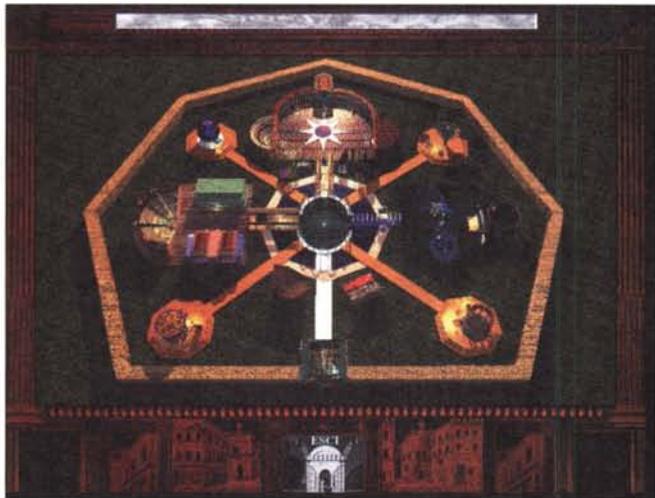
Il tasto delle "Ricerche", che apre la finestra per la ricerca dei lemmi nell'enciclopedia, può essere utilizzato in forma semplice o nel modo completo con possibilità anche dell'uso di operatori booleani (and, not) e di caratteri jolly. Le ricerche possono essere effettuate sia sull'indice dei lemmi che full-text su tutti i testi dell'enciclopedia.

Un apposito bottone "On-Line" fuori dall'insieme appena descritto dà l'accesso al sito con gli aggiornamenti e gli approfondimenti; questa funzione richiede logicamente un accesso ad Internet ed un browser installato.

Nel secondo disco troviamo il Mondo in 3D: esplorazioni tematiche con l'ausilio di filmati a 360° e oggetti tridimensionali manipolabili.

I mondi esplorabili sono: Tecnologia (lo Space Shuttle e la macchina fotografica reflex), Architettura (3 tipi di colonne, tre templi, un teatro e un anfiteatro), Ambienti Naturali (quattro ambienti)





e Piazze d'Italia (18 piazze).

La mappa di Discovery

Sempre nel secondo disco trovano posto il bellissimo Atlante del Corpo Umano, con moltissime tavole descrittive e collegamenti ipermediali (da voci del disegno a testo e viceversa) e Discovery, un vero gioco del sapere con tanto di punteggiaggio e possibilità di registrare i risultati.

L'utilizzo

Il primo impatto è quello di essere caduti dentro un calderone pieno di informazioni e trovare il filo logico per l'utilizzo dell'opera non è cosa immediata.

La cosa più spontanea è quella di utilizzare la finestra di Ricerca per arrivare istantaneamente alla scheda dell'argomento desiderato. In questo modo si ha però l'impressione di perdere altre informazioni contenute nel resto del CD.

Dopo un minimo periodo di utilizzo e dopo aver preso familiarità con i vari comandi, ci si rende però conto che le decine e decine di menu non sono altro che un insieme di vie in grado di condurci, con ricerche e navigazioni logiche diverse, al medesimo risultato.

Tutto il CD può essere visto come un enorme albero dove i singoli lemmi non sono che le foglie.

I vari percorsi sono molto affascinanti ed è facile farsi prendere la mano e ritrovarsi a passare ore a leggere informazioni varie e interessanti senza per questo fare una ricerca specifica o arri-

Ricerca in Mediateca

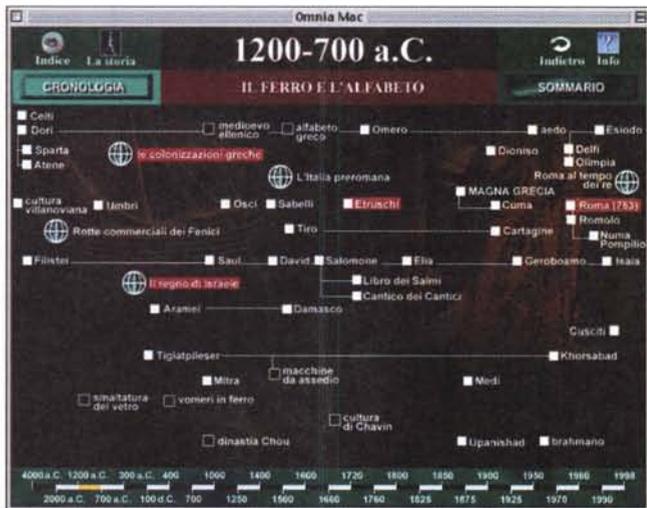


Tavola Cronologica

vare ad una determinata scheda finale.

L'utilizzo di "segnalibri" permette di ritornare velocemente a temi precedentemente visionati e saltare da un'area all'altra senza perdere il filo logico di lettura.

Lo sforzo fatto dai progettisti dell'interfaccia è stato veramente notevole ed enorme deve essere stato il lavoro per la catalogazione logica dei contenuti. L'opera, chiaramente rivolta a ragazzi compresi tra i 12 e i 15 anni, dà la possibilità di esplorare un ampio spettro del sapere umano con percorsi molto simili alle materie scolastiche e agli indici dei rispettivi libri di testo, con l'aggiunta della ipertestualità e la navigazione trasversale tra i vari temi, proprie di un'opera su computer.

Alla fine la parte più ostica da utilizzare a fondo risulta proprio quella finestra di ricerca utilizzata come primo ap-

proccio. Le tante opzioni, le possibilità di selezione e filtro, i vari passaggi che portano a ricerche complesse, lasciano sinceramente un'idea di "contorto".

Come per l'enciclopedia, anche il gioco "Discovery", con la sua interfaccia realizzata come ambiente virtuale tridimensionale, dà a un primo impatto l'impressione di "perdersi" qualcosa. Il gioco invece, fatto provare a chi è indirizzato (mio figlio di 13 anni), risulta essere molto divertente, avvincente e istruttivo.

Conclusioni

L'opera di De Agostini brilla sicuramente per la completezza dei contenuti e per navigabilità, ma altrettanto non si può dire per aspetti pratici.

Le voci descrittive e i testi in generale risultano essere troppo sintetici, così come i testi degli aggiornamenti, che oltretutto sono scaricabili esclusivamente come pagine Web, quindi come semplice testo e non integrabili nella struttura dell'opera.

La povertà dei testi porta l'opera ad essere pressoché inutilizzabile per ricerche scolastiche, dove il risultato deve essere una relazione scritta, mentre può essere un valido supporto per lo studio in generale, come fonte di informazioni visive e come aiuto per la ricerca dell'integrazione tra le varie materie, cosa questa sempre più comune nelle scuole medie.

Per un giovane è abbastanza semplice risalire per esempio alle scoperte scientifiche di un periodo storico e trovare i parallelismi con la letteratura, gli avvenimenti socio-economici, ecc.

MS