



DOCUMENTO DI PIANIFICAZIONE

Università degli Studi di Bari
"Aldo Moro"

Dipartimento di Informatica

Corso di Laurea Triennale in
Informatica e Comunicazione
Digitale – sede di Taranto

Corso di Progettazione e
Produzione Multimediale a cura
delle professoresse Veronica
Rossano , Maria Laterza e
Teresa Roselli

Software a cura di: Biagio
Colturi, Rosita Galiandro e
Cosimo Damiano Prete

2012/2013 – Tutti i diritti riservati

Indice:

1.	Introduzione	3
2.	Scopo del multimedia	3
2.1	Il committente	3
3.	Caratteristiche dell'utente	3
4.	I vincoli	4
4.1	Conoscenze informatiche	4
4.2	Requisiti minimi della piattaforma	4
4.3	Budget	5
4.4	Vincoli di tempo	5
5.	Standard e Manuale di Stile	5
5.1	Contenuti	5
5.2	Manuale di Stile	5
6.	Costi	6
7.	Documento di pianificazione	7
8.	Le risorse	7
8.1	Risorse umane	7
8.2	Risorse informative	8
8.3	Risorse applicative	8
8.4	Risorse strumentali	8
8.5	Risorse post-produzione	8
9.	Stima dei costi	9

1. Introduzione

A seguito di un brainstorming condotto dal gruppo di lavoro, si è deciso di sviluppare come tema dell'applicazione multimediale la *Battaglia Navale*.

Quest'idea è stata concepita in seguito a varie valutazioni di alcune proposte prese in considerazione durante la suddetta fase dove, mettendole a confronto, si è pensato che quella della Battaglia Navale fosse la più accattivante da realizzare permettendo di creare una perfetta alchimia tra la multimedialità e la programmazione.

E' stato usato il titolo **Battleship** per mantenere, da un lato, la tradizione di uno dei giochi da tavolo più popolari e, dall'altro, sfruttare le moderne tecnologie in modo tale da creare un'applicazione innovativa e che mette in relazione più età generazionali.

2. Scopo del multimedia

La Battaglia Navale (Battleship) è adatta a specificare e mettere in atto regole e strategie di gioco.

L'hypermedia *Battleship* ha lo scopo di :

- Invitare l'utente alla scoperta del gioco classico ed illustrarne le regole fondamentali;
- Formare l'utente tramite schede informative, video e quiz sul mondo della Battaglia Navale affrontando alcune tra le più importanti battaglie storiche e mostrando alcune delle navi da guerra fondamentali;

L'applicazione multimediale non deve essere vista solo come uno strumento ludico, infatti, come è stato già detto, ha anche uno scopo formativo.

2.1 Il committente

Il committente dell'applicazione è il docente del corso di Progettazione e Produzione Multimediale.

La consegna del prodotto è stimata indicativamente per il periodo settembre 2013.

3. Caratteristiche dell'utente

L'applicazione è rivolta a qualsiasi utente dai 10 anni in su che vuole approfondire le proprie conoscenze sul mondo della Battaglia Navale.

Dal punto di vista delle conoscenze e della padronanza degli strumenti informatici, non è possibile distinguere nessuna classe d'utenza data la varietà del target.

CARATTERISTICA	UTENTE
Età	Da 10 anni in su
Livello educativo	Scuola media inferiore o grado d'istruzione superiore
Livello di lettura	Linguaggio chiaro
Prerequisiti	Nessuno
Conoscenza del computer	Base
Conoscenza delle applicazioni	Interazioni elementari
Accesso a Internet	Non necessario
Lingua	Italiano
Accessibilità	Uso del touch screen necessario
Scopo dell'applicazione	Invitare l'utente alla scoperta del mondo della Battaglia Navale

4. I vincoli

Di seguito saranno enunciati i vincoli da rispettare nella realizzazione dell'applicativo ipermediale.

4.1 Conoscenze informatiche

Sono necessarie conoscenze minime nell'uso di applicazioni multimediali.

L'applicazione multimediale sarà realizzata bilanciando semplicità ed intuitività dei controlli al fine di sviluppare un prodotto fruibile da una larga e variegata utenza.

4.2 Requisiti minimi della piattaforma

L'applicazione multimediale sarà realizzata per smartphone aventi Sistema Operativo Android con i seguenti requisiti hardware minimi:

- Processore da 1228 Mhz in su
- RAM: 1 GB in su
- Hard Disk: da definire
- Touch Screen presente
- Risoluzione dello schermo: 480 x 800

E con i seguenti requisiti software:

- Sistema Operativo Android 2.2 in su
- AIR 3.2
- Broswer Web

4.3 Budget

Il committente non ha imposto alcun budget visto lo scopo didattico dell'applicazione ipermediale.

4.4 Vincoli di tempo

- Inizio del progetto: 5 novembre 2012
- Consegna del prodotto: settembre 2013
- Scadenze intermedie: non riportate

5. Standard e Manuale di Stile

Di seguito saranno riportati gli standard che l'applicazione seguirà ed il Manuale di Stile.

5.1 Contenuti

L'applicazione sarà suddivisa in due unità:

- la storia delle navi
- la storia delle battaglie

Saranno, inoltre, previste due sezioni:

- test di apprendimento
- gioco vero e proprio

Il prodotto sarà accompagnato da un manuale d'uso sia in versione cartacea che in versione elettronica.

5.2 Manuale di Stile

L'applicazione dovrà avere uno stile strettamente correlato con l'ambito militare, quindi avrà un effetto "metallo" che ricordi il materiale usato per la fabbricazione delle navi e diversi simboli che rappresentino la marina militare (ancore, rosa dei venti, salvagenti, radar).

- Colori predominanti: varieranno dalle tonalità calde come rosso e arancio alle tonalità fredde come gradazioni di grigio
- Font: si useranno per i titoli lo stile "Calligrafici e Fantasia" (Coalition, Top Secret), per le sezioni descrittive dei font "Lineari" (Arial, Century Gothic, Thoma)
- Audio: per le sezioni formative si userà una voce femminile che illustrerà il contenuto testuale, cioè le informazioni che le sezioni stesse mettono a disposizione

Nell'applicazione si useranno diversi pulsanti per identificare le sezioni e quest'ultime

avranno tra loro layout simile.

Verrà inoltre inserito un player per la riproduzione di alcuni video salienti inerenti le informazioni date nella sezione e verrà inserita una photo gallery nelle sezioni riguardanti le specifiche delle navi.

6. Costi

FASI DELLA PRODUZIONE	ATTIVITA'	IMPEGNO ORARIO
Acquisizione del materiale	Acquisizione del materiale video e fotografico	10
	Acquisizione del materiale testuale	2
	Acquisizione del materiale audio	2
	Acquisizione del materiale di supporto(schede, tabelle, ...)	5
	TOTALE	19
Verifica e validazione del materiale	Stesura di un inventario del materiale d'acquisto	1
	Revisione e correzione del materiale acquisito	3
	TOTALE	4
Definizione dell'interfaccia utente	Sviluppo degli standard comunicativi	3
	Realizzazione della barra di navigazione	5
	Realizzazione delle interfacce grafiche	10
	TOTALE	18
Raffinamento del materiale	Elaborazione del materiale video grafico	2
	Elaborazione del materiale fotografico	3
	Elaborazione del materiale audio	2
	Elaborazione del materiale di supporto	9
	TOTALE	16
Sviluppo	Realizzazione delle pagine	25
	Realizzazione delle interazioni tra le pagine	10
	Realizzazione di un'introduzione animata	3

	Realizzazione ed ottimizzazione dell'interazione	5
	Realizzazione dei manuali	6
	Produzione della versione α	4
	TOTALE	53
Test	Alpha test e documento di test	8
	Revisione del software	7
	Beta test e documento di test	8
	TOTALE	23
Pubblicazione	Realizzazione copia master	2
	Realizzazione delle copie per sviluppatori e committente	3
	TOTALE	5

7. Documento di pianificazione

Il documento di pianificazione si riferisce alla prima settimana di lavoro.

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO SINORA (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
Acquisizione dei contenuti	19	5	26,32%
Verifica e validazione del materiale	4	1	25%
Definizione dell'interfaccia utente	18	0	0%
Raffinamento del materiale	16	0	0%
Sviluppo	53	5	9,44%
Test	23	0	0%
Pubblicazione	5	0	0%

8. Le risorse

Saranno di seguito elencate le risorse che verranno utilizzate per creare l'applicazione multimediale.

8.1 Risorse umane

Di seguito la presentazione del team di progettazione e sviluppo dell'applicazione e distribuzione del lavoro:

- *Biagio Colturi*: realizzazione della grafica, progettazione e ricerca delle risorse informative
- *Rosita Galiandro*: reperimento delle risorse informative e realizzazione delle descrizioni audio
- *Cosimo Damiano Prete*: progettazione, sviluppo e testing

8.2 Risorse informative

Ogni informazione necessaria allo sviluppo sarà reperita grazie all'uso di manuali di giochi di strategia e ogni altra informazione reperita su Internet da fonti autorevoli.

8.3 Risorse applicative

Saranno utilizzate versioni trial dei programmi necessari allo sviluppo:

- Adobe Flash Professional CS6
- Adobe Media Encoder CS6
- Adobe Photoshop Extended CS6
- Adobe Illustrator CS6
- Adobe Flash Builder 4.6 Premium
- Pinnacle Video Studio 12

8.4 Risorse strumentali

Per la realizzazione dell'applicazione verranno utilizzate solo risorse strumentali già disponibili o facilmente reperibili.

8.5 Risorse post-produzione

Per la pubblicazione saranno necessari:

- 4 CD-ROM per la creazione del master e delle copie per la distribuzione
- Inchiostro e 1 risma di carta per la stampa dei manuali e della documentazione
- Verranno distribuite 2 versioni dell'applicativo:
 - ❖ una comprensiva del pacchetto AIR richiesto nei prerequisiti
 - ❖ una senza il pacchetto AIR per chi ne è già provvisto

9. *Stima dei costi*

I costi dipendono in parte dal numero di ore dedicato alle diverse fasi della creazione dell'applicazione.

Inoltre, sono da considerare i costi per:

- Stampa della documentazione cartacea e manuali
- Supporti per Mastering e duplicazione
- Creazione del Packaging