ECDL Escape

Versione documento 1.0

del 29.05.2020

GRUPPO #8

AUTORI

Ivan Valluzzi

Ylena Terlizzi

Luca Montinaro

Antonio Scardavilli

­­

# INDICE

[Titolo applicazione 1](#_Toc39141786)

[INDICE 2](#_Toc39141787)

[Pianificazione 3](#_Toc39141788)

[Scopo dell’applicazione e committente 3](#_Toc39141789)

[Destinatari dell’applicazione 4](#_Toc39141790)

[I vincoli 5](#_Toc39141791)

[Manuale di stile 6](#_Toc39141792)

[Costi 7](#_6)_Costi)

[Documento di Pianificazione 8](#_7)_Documento_di)

[Risorse 9](#_8)_Risorse)

# Pianificazione

## 1) Scopo dell’applicazione

ECDL-Escape vuole essere un hypermedia che permette, oltre a giocare, di imparare ed aiutare a sostenere l’esame che si deve affrontare.

Quest’applicazione ha lo scopo di:

- Far apprendere i concetti chiave dei moduli “Computer Essentials” e “Online Essentials”;

- Abituare l’utente alle domande del test a cui dovrà sottoporsi.

L’applicazione multimediale nasce con lo scopo principale di strumento educativo e fa in modo di mettere insieme ad esso un elemento ludico per migliorare l’apprendimento.

## 2) Committente

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

La consegna del prodotto è stimata per il periodo di Giugno/Luglio 2020.

## 3) Destinatari dell’applicazione

Il target d’età del videogioco è generalmente fra gli 11 e i 16 anni, improntato quindi verso i ragazzi delle scuole medie o dei primi anni di istituto superiore, in quanto negli ultimi anni per loro è diventato sempre più importante, e a volte imperativo, ottenere una certificazione ECDL.

|  |  |
| --- | --- |
| CARATTERISTICA | UTENTE |
| Età | Fra gli 11 e i 16 anni |
| Livello educativo | Scuola elementare o scuola media |
| Livello di lettura | Linguaggio chiaro |
| Prerequisiti | Nessuno |
| Conoscenza del computer | Base |
| Conoscenza delle applicazioni | Interazioni elementari |
| Accesso ad internet | Non necessario |
| Lingua | Italiano |
| Accessibilità | Mouse e tastiera necessari |
| Scopo dell’applicazione | Aiutare l’utente ad esercitarsi per i moduli ECDL “Computer Essentials” e “Online Essentials” |

## 4) I vincoli

Di seguito saranno enunciati i vincoli da rispettare nella realizzazione dell’applicazione.

## 4.1) Conoscenze informatiche

Sono necessarie le conoscenze basilari dell’uso di applicazioni multimediali, in quanto il videogioco sarà molto intuitivo e semplice, con tutorial di movimento a schermo ad inizio partita.

## 4.2) Requisiti minimi della piattaforma

L’applicazione sarà realizzata per dispositivi con Sistema Operativo Windows. I requisiti hardware/software minimi sono:

* CPU: Intel Pentium G620 o superiore;
* GPU: Intel HD Graphics 2000 o superiore;
* RAM: 2GB o superiore;
* HDD: 500MB;
* SO: Windows 7 o superiore.

## 4.3) Budget

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

## 4.4) Vincoli di tempo

* Inizio del progetto: 1° marzo 2020
* Consegna del prodotto: giugno/luglio 2020

## 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 principalmente in due macro-livelli:

* “Computer Essentials”, questo modulo illustra i concetti e le competenze essenziali relative all'uso di computer e dispositivi collegati, la creazione di file e di gestione, reti e la sicurezza dei dati.
* “Online Essentials”, modulo che riguarda i concetti e le competenze fondamentali necessari alla navigazione sulla rete, a un’efficace metodologia di ricerca delle informazioni, alla comunicazione online e all’uso della posta elettronica.

Ogni livello sarà poi un alternarsi fra fasi di gioco vero e proprio e fasi di apprendimento che si otterranno mediante l’utilizzo di note sparse nella mappa di ogni sezione.

Il prodotto sarà infine accompagnato da un manuale d’suo in versione elettronica.

5.2) Manuale di Stile

L’applicazione avrà uno stile minimalista, con un effetto “pixel” che ricorda molto i videogiochi degli anni 80/90. In linea generale il prodotto si presenterà con una grafica non molto elaborata, ma che garantisce un’immediata comprensione degli ambienti di gioco e dei vari personaggi a schermo.

1. Colori predominanti: avranno delle tonalità fredde, dal grigio al verde acqua, mentre altri oggetti saranno “evidenziati” in nero, come lo stesso protagonista;
2. Font: si useranno per i titoli lo stile “???” e per le sezioni descrittive dei font “?????”
3. Audio:

## 6) Costi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FASI DELLA PRODUZIONE** | **ATTIVITA’** | **IMPEGNO ORARIO** |
| Acquisizione del materiale | Acquisizione del materiale video e fotografico |  |
|  | Acquisizione del materiale testuale |  |
|  | Acquisizione del materiale audio |  |
|  | Acquisizione del materiale di supporto (schede, tabelle, …) |  |
|  | TOTALE |  |
| Verifica e validazione del materiale | Stesura di un inventario del materiale d’acquisto |  |
|  | Revisione e correzione del materiale acquisito |  |
|  | TOTALE |  |
| Definizione dell’interfaccia utente | Sviluppo degli standard comunicativi |  |
|  | Realizzazione della barra di navigazione |  |
|  | Realizzazione delle interfacce grafiche |  |
|  | TOTALE |  |
| Raffinamento del materiale | Elaborazione del materiale video grafico |  |
|  | Elaborazione del materiale fotografico |  |
|  | Elaborazione del materiale audio |  |
|  | Elaborazione del materiale di supporto |  |
|  | TOTALE |  |
| Sviluppo | Realizzazione delle pagine |  |
|  | Realizzazione delle interazioni tra le pagine |  |
|  | Realizzazione di un’introduzione animata |  |
|  | Realizzazione ed ottimizzazione dell’interazione |  |
|  | Realizzazione dei manuali |  |
|  | Produzione della  versione α |  |
|  | TOTALE |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Test | Alpha test e documento di test |  |
|  | Revisione del software |  |
|  | Beta test e documento di test |  |
|  | TOTALE |  |
| Pubblicazione | Realizzazione copia master |  |
|  | Realizzazione delle copie per sviluppatori e committente |  |
|  | TOTALE |  |

## 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 |  |  |  |
| Verifica e validazione del materiale |  |  |  |
| Definizione dell’interfaccia utente |  |  |  |
| Raffinamento del materiale |  |  |  |
| Sviluppo |  |  |  |
| Test |  |  |  |
| Pubblicazione |  |  |  |

## 8) 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:

* Antonio Scardavilli: ???
* Ivan Valluzzi:
* Luca Montinaro:
* Ylena Terlizzi:

8.2) Risorse Informative

Ogni informazione necessaria allo sviluppo è stata reperita dalle guide fornite da Unity stesso, nella sezione “Learn” o su YouTube e ogni altra informazione riguardo i moduli ECDL è stata reperita su internet da fonti verificate.

8.3) Risorse applicative

Saranno utilizzate versioni trial e non dei seguenti programmi:

* UnityHub,
* Unity,
* Adobe Photoshop Extended CS6,
* GitHub,
* GitHub Desktop,
* ????

8.4) Risorse strumentali

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

8.5) Risorse post – produzione

Per la pubblicazione???