ECDL Escape

Versione documento 1.0

del 2.04.2020

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 3](#_Toc39141789)

[Destinatari dell’applicazione 4](#_Toc39141790)

[I vincoli 5](#_Toc39141791)

[Manuale di stile 6](#_Toc39141792)

[Stimare i Costi 7](#_Toc39141793)

[Monitoraggio progetto 8](#_Toc39141794)

[Individuare e reperire le risorse 9](#_Toc39141795)

# Pianificazione

## 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.

## 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.

## 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” |

## I vincoli

**Descrivere i vincoli in termini di: Caratteristiche della piattaforma su cui girerà l’applicazione, Budget, Tempi, Responsabilità del cliente e contenuti (da cancellare)**

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

## 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.

## 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.

## Budget

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

## Vincoli di tempo

* Inizio del progetto: 1 Marzo 2020
* Consegna del prodotto: Giugno/Luglio 2020
* Scadenze intermedie: NON LE ABBIAMO RISPETTATE PORCODIOOOOOOO

## Manuale di stile

Definire gli standard a cui deve aderire l’applicazione multimediale, in termini di:

* Colori e Font
* Immagini
* Uso di pulsanti
* Stile di scrittura
* ….

## Stimare i Costi

La stima dei costi dipende dalla stima del tempo (n. ore) dedicato alle diverse attività:

* Acquisizione dei contenuti e stesura di una relazione
* Sviluppo di standard
* Realizzazione degli screen
* Realizzazione di parti grafiche
* Realizzazione di video e audio
* Realizzazione di parti interattive
* …

## Monitoraggio progetto

Documento di monitoraggio che consenta di seguire il rispetto del budget e del tempo

## Individuare e reperire le risorse

Se necessario fare una pianificazione delle risorse di cui il team di progetto avrà bisogno

Le risorse possono riguardare:

* L’argomento da trattare
* L’erogazione dei contenuti
* L’HW e il SW da utilizzare