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

Lo scopo dell’applicazione è quello di insegnare, tramite un videogioco arcade divertente ed adrenalinico, le basi dei primi due moduli della certificazione ECDL, ovvero “Computer Essentials” e “Online Essentials”.

## 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.

## 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)**

L’applicazione sarà implementata su Unity…

## 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