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)

[Progettazione 3](#_Toc39141796)

[Definire i concetti da trasmettere attraverso il multimedia 3](#_Toc39141797)

[Definire le competenze (task) da trasmettere attraverso il multimedia 4](#_Toc39141798)

[Preparare una descrizione preliminare del programma 5](#_Toc39141799)

[Dettagliare il progetto del multimedia 6](#_Toc39141800)

[Prototipi 6](#_Toc39141801)

[Flowchart 6](#_Toc39141802)

[Storyboard 6](#_Toc39141803)

# Progettazione

## Presentazione dei concetti

L’applicazione ipermediale ECDL-Escapevuole trattare come argomenti principali i due moduli “Computer Essential” e “Online Essential”.

## Definizione dei task

1. Apprendimento concetti chiave dei moduli sopracitati
2. Conoscenza delle regole del gioco

## Descrizione Preliminare

L’hypermedia sarà progettata su una linea semplice e intuitiva in modo da sia facilitare l’esplorazione delle sezioni del livello sia l’acquisizione delle informazioni che si vogliono trasmettere.

L’applicazione sarà presentata da un’interfaccia chiare che permetta di:

* Navigare nell’applicazione attraverso un menù interattivo con vari comandi (ad esempio “Gioca” , “Opzioni”, ecc…).

## Dettagliare il progetto del multimedia

Definire i dettagli dell’applicazione mediante la creazione di documenti di design.

### Prototipi

### Flowchart

### Storyboard