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

## Definire i concetti da trasmettere attraverso il multimedia

Una volta individuati i concetti è necessario definirli in modo preciso e non ambiguo. In questa fase viene anche definita un’appropriata sequenza di presentazione dei contenuti, cioè dell’informazione che l’utente deve acquisire.

## Definire le competenze (task) da trasmettere attraverso il multimedia

Definire quali skill (competenze) deve acquisire l’utente mediante l’utilizzo del multimedia

A tal fine è utile suddividere skill complessi in sequenze di skill elementari per consentire di individuare una appropriata sequenza di presentazione dei concetti

## Preparare una descrizione preliminare del programma

Stabilire la metodologia da adottare, tenendo conto di:

* Idee generate in fase di brainstorming
* Limitazioni della piattaforma utente
* Livello di cultura dell’utente
* Eventuali meccanismi di apprendimento
* Definizione iniziale del look del multimedia (fase di pianificazione)

## Dettagliare il progetto del multimedia

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

### Prototipi

### Flowchart

### Storyboard