

Laboratorio di Computer Grafica

C'era una volta,
dieci anni dopo

Il progetto
Il gruppo

LCG :: Progetto di Laboratorio

Il Laboratorio di Computer Grafica si conclude con la consegna di un **progetto di gruppo**

Richiede le competenze acquisite in tutti i moduli, e viene valutato
– nei suoi diversi aspetti –
da tutti i docenti

C'era una volta,
dieci anni dopo

**Platform narrativo
web app
con immagini di sintesi**



LCG :: Progetto di Laboratorio

Platform narrativo web app con immagini di sintesi

Struttura narrativa

Interazioni possibili

Interfaccia e sistema ludico

Immagini significative

Personaggi e ambienti

Eventi e finali alternativi

Fruizione



Il progetto

Il contesto narrativo di tutti i progetti sarà

la fiaba



Il progetto :: struttura

Il progetto si articola in diverse fasi

Calendario preciso

Scadenze chiare

Consegne intermedie degli avanzamenti di progetto

Primo avanzamento:

scheda di presentazione gruppo

proposta fiabe

scheda platform

Il progetto :: fase 1

Per cominciare, ogni gruppo identifica **DUE fiabe** e ce le presenta con una scheda, evidenziando:

i personaggi principali

le ambientazioni principali

il finale

il personaggio a cui assegnare un evento sfortunato

una soluzione per la situazione

Il progetto :: fase 1

Ogni gruppo identifica **alcuni platform** (non più di 7) e ce li presenta con una scheda, evidenziando:

il nome del gioco

gli autori e l'anno

la piattaforma

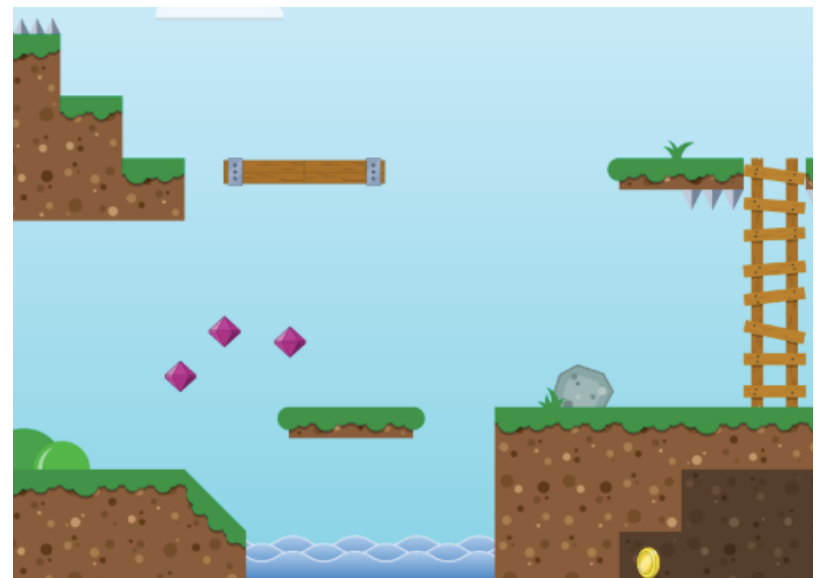
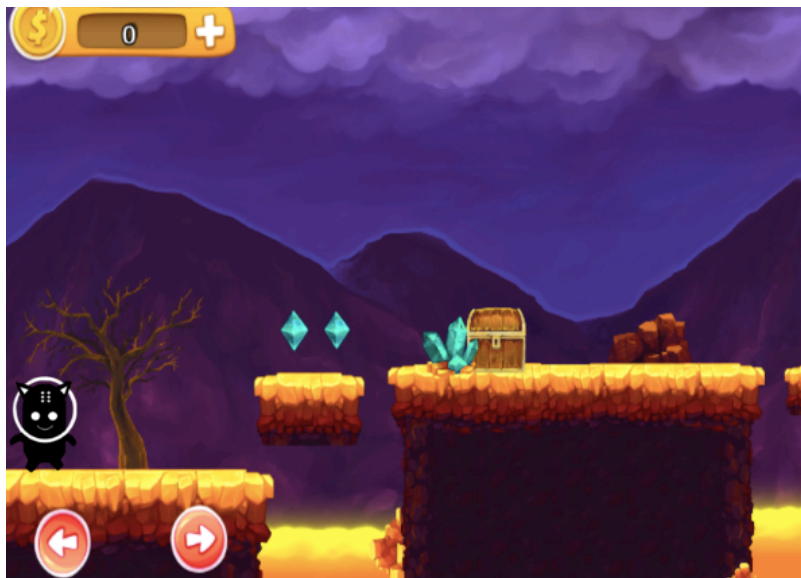
la gestione dei livelli

le meccaniche individuate

punti forti/deboli

uno screenshot

Il progetto :: platform



Fase 1 :: Scheda di presentazione

Il gruppo e il progetto si presentano con una scheda apposita:

scheda di presentazione

- Digitale
- Formato PDF
- Nome del file: `gruppo_CX_Y.pdf` (X: sezione, Y: gruppo)
- pagine A4 orizzontali (max 10 pagine)
- Consegna su beep entro le **ore 23.00** di martedì 24.09.2019

Fase 1 :: Scheda di presentazione

Il foglio UNO presenta il gruppo

Nomi dei componenti (sezioni omogenee)

Per ogni persona:

- _ foto
- _ brevissimo sunto dell'esperienza formativa
- _ principali competenze (coi colori dei post-it)

Le informazioni devono essere chiaramente collegate al nome.

Fase 1 :: Scheda di presentazione

I fogli DUE e TRE presentano le due fiabe proposte

il titolo e l'autore

un breve sunto

i personaggi principali

le ambientazioni principali

il finale

il personaggio a cui assegnare un evento sfortunato

una soluzione per la situazione

trattazione immaginata (atmosfera, epoca, ...)

Fase 1 :: Scheda di presentazione

Ogni gruppo realizzerà l'artefatto relativo a **UNA** sola delle due fiabe proposte, selezionata dai docenti.

Inserite le proposte in ordine di preferenza.

La consegna della scheda non comporta una valutazione in trentesimi, ma è cruciale per l'avvio del lavoro.

Fase 1 :: Scheda di presentazione

I fogli successivi presentano i (massimo 7) platform individuati

il nome del gioco

gli autori e l'anno

la piattaforma

la gestione dei livelli

le meccaniche individuate

punti forti/deboli

uno screenshot

Il gruppo

Ogni gruppo si compone di (Iscritti/7) studenti

→ Avremo 7 progetti per sezione

Criteri di formazione del gruppo:

- distribuzione competenze

- dislocazione geografica

- compatibilità orari

- ...

Il gruppo :: competenze



Disegno bene



Mago dell'informatica



SW grafici? No problem!



Ordine e organizzazione!

