

# PROJECT CHARTER

*Progetto Software ludico con integrazione API*

<b>Nome Progetto</b>	Sviluppo Videogioco Pokémon-like
<b>Codice Progetto</b>	Project_pokè
<b>Data Inizio</b>	29 Gennaio 2025
<b>Sponsor</b>	Ferramenta Daminelli
<b>Project Manager</b>	Colcol Jerome

## 1. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto consiste nello sviluppo di un videogioco di battaglie Pokémon con integrazione di tecnologie api, caratterizzato da un sistema di progressione basato sulla collezione di personaggi attraverso pacchetti acquistabili con crediti in-game. Il gioco sarà sviluppato da un team dedicato all'interno dell'azienda videoludica DamiLoc Corp.

Il progetto prevede una fase di sviluppo principale seguita da una fase di testing intensivo, con il rilascio del software al termine di essa.

## 2. OBIETTIVI DEL PROGETTO

### 2.1 Obiettivi Primari

- Sviluppare un videogioco Pokemon-like completo e coinvolgente con meccaniche di gioco innovative
- Creare un'esperienza di gioco di alta qualità con grafica 2D distintiva
- Lanciare il gioco come esclusiva PC con elevati standard di qualità
- Completare il progetto entro il budget stabilito di €2 circa

### 2.2 Obiettivi Secondari

- Espandere il gioco con contenuti extra dopo il lancio
- Costruire una comunità di giocatori fedele attraverso marketing mirato

## 3. DELIVERABLES PRINCIPALI

- Gioco completo per PC con tutti i livelli, meccaniche e contenuti

- Grafica 2D completa comprensiva di sprite, animazioni, UI/UX e concept art
- Documentazione tecnica e guide utente

## 4. SCOPE DEL PROGETTO

### 4.1 In Scope

- Sviluppo completo del gioco per piattaforma PC
- Programmazione di meccaniche di gioco, logica e intelligenza artificiale
- Creazione di tutti gli asset grafici 2D necessari
- Integrazione effetti sonori
- Testing interno completo
- Localizzazione per mercati internazionali

### 4.2 Out of Scope (per questa fase)

- Contenuti DLC aggiuntivi (previsti post-lancio)
- Funzionalità multiplayer

## 5. BUDGET E ANALISI COSTI

Il budget totale stimato per il progetto include tutte le fasi di sviluppo, produzione, testing, marketing e pubblicazione. Di seguito il dettaglio per categoria:

Categoria di Costo	Importo (€)
Sviluppo	1
Arte e Grafica	1
Test e QA	0
Pubblicazione	0
Hardware e Software	0
Personale	0
<strong>Subtotale</strong>	<strong>2</strong>
Contingency (Imprevisti 15%)	30 centesimi
<strong>TOTALE PROGETTO</strong>	<strong>2,30</strong>

## 6. TIMELINE E MILESTONES

### 6.1 Fasi Principali

Fase	Durata	Milestone
Avvio	1 giorno	Setup GitHub
Pianificazione	1 giorno	Game design completo e WBS definita
Esecuzione	6 giorni	Gioco completo
Testing	2 giorni	Gioco testato e localizzato
Chiusura	1 giorno	Rilascio ufficiale

**Durata Totale Stimata: 11 giorni**

## 7. STAKEHOLDER PRINCIPALI

Stakeholder	Ruolo	Interesse
Sponsor Aziendale	Ferramenta Daminelli	Successo commerciale
Project Manager	Coordinamento	Rispetto tempi e budget
Team di Sviluppo	Esecuzione tecnica	Qualità del prodotto finale
Beta Testers	Testing e feedback	Gioco privo di bug

## 8. RISORSE NECESSARIE

### 8.1 Risorse Umane

- Programmatori: per sviluppo codice, logica di gioco, fisica e IA
- Game Designer: per progettazione livelli e meccaniche
- Artisti 2D: per creazione sprite, animazioni e concept art
- UI/UX Designer: per interfacce utente e HUD
- Sound Designer: per effetti sonori
- Tester QA: interni ed esterni per testing completo

## 8.2 Risorse Tecniche

- Workstation ad alte prestazioni per team di sviluppo
- Dispositivi per testing multi-piattaforma
- Server per hosting backend e analytics

## 9. RISCHI PRINCIPALI

Rischio	Probabilità	Mitigazione
Ritardi sviluppo	Media	Buffer temporale e revisioni milestone
Sforamento budget	Media	Contingency 15% e controllo costi mensile
Problemi tecnici	Alta	Testing continuo e prototipazione early

## 10. KPI E METRICHE DI SUCCESSO

- **ROI (Return on Investment)**: Obiettivo >150% entro 12 mesi dal lancio
- **Valutazione media utenti**: Target  $\geq 80\%$  di apprezzamento utenti
- **Tempo di completamento progetto**: Entro 8 Gennaio
- **Rispetto del budget**: Varianza massima  $\pm 10\%$  dal budget approvato
- **Bug critici al lancio**: Massimo 3 bug critici nelle prime due settimane

## 11. APPROVAZIONI

Questo Project Charter deve essere approvato dai seguenti stakeholder prima dell'inizio formale del progetto:

Ruolo	Nome	Data/Firma
<b>Sponsor Esecutivo</b>	CEO Ferramenta Daminelli	_____
<b>Project Manager</b>	Colcol Jerome	_____
<b>Lead Developer</b>	Daminelli Franceso	_____