DOCUMENTO DI PIANIFICAZIONE

Sommario

1.Descrizione del sistema.............................................................................

1.1. Introduzione....................................................................................................

1.2. Definizione dello scopo ...................................................................................

1.3. Il committente.................................................................................................

2.Caratteristiche dell’utente ..........................................................................

3.Vincoli.........................................................................................................

3.1. Conoscenze Informatiche............................................................................

3.2. Requisiti minimi piattaforma ........................................................................

3.3. Budget............................................................................................................

3.4. Limiti di tempo...............................................................................................

4. Standard e manuali di stile ........................................................................

4.1 Contenuti ........................................................................................................

4.2 Manuale di stile ..............................................................................................

5.Costi…………………………………………………………………………………………………

6. Risorse ....................................................................................................

6.1 Risorse Umane ............................................................................................

6.2 Risorse Informative......................................................................................

6.3 Risorse applicative ......................................................................................

7. documento Pianificazione ........................................................................

8. Stima dei costi ..........................................................................................

1. Descrizione del sistema

1.1. Introduzione

Dopo una serie di incontri condotti dal nostro team, abbiamo deciso di sviluppare un’applicazione multimediale con l’obiettivo di avvicinare gli utenti al mondo affascinante del corpo umano.

Questa idea è nata da un lungo confronto tra i membri del gruppo, durante il quale abbiamo riflettuto sulle nostre attitudini personali e sulle idee che ci accomunano.

Il titolo scelto, **“Alla scoperta del corpo umano”**, è stato selezionato per la sua chiarezza e capacità di catturare l’attenzione, rappresentando in modo diretto il nostro intento di divulgazione e apprendimento interattivo.

1.2. Definizione dello scopo

Questo progetto si propone di educare le persone sul corpo umano in modo semplice, interattivo e coinvolgente. Attraverso contenuti visivi, spiegazioni dettagliate e attività pratiche, i partecipanti saranno guidati alla scoperta di come funzionano gli organi, i sistemi e i processi che permettono al nostro corpo di operare ogni giorno.

Il nostro obiettivo è creare una piattaforma accessibile a tutti, che ispiri curiosità e promuova una maggiore consapevolezza sul proprio corpo, contribuendo a decisioni informate per una vita più sana.

Che tu sia uno studente, un genitore, un educatore o semplicemente un appassionato, questo progetto ti offrirà gli strumenti per esplorare il corpo umano in modo stimolante e arricchente.

1.3 Il committente

Il committente dell’applicazione è il docente del corso di Progettazione e Produzione Multimediale dell’Università di Bari (sede di Taranto: informatica e comunicazione digitale) ,la Prof.ssa Rosa Lanzilotti.

2.Caratteristiche dell’utente

L’applicazione, grazie alla sua semplicità di spiegazione, è adatta a chiunque: dai bambini sopra i 9 anni agli adulti, fino agli anziani, interessati a scoprire il proprio corpo e il suo funzionamento. Per questo motivo, non è possibile definire un target specifico, considerando la diversità del pubblico a cui si rivolge.

|  |  |
| --- | --- |
| CARATTERISTICHE | UTENTE |
| Età | Da 10 anni in su |
| Livello educativo | Scuola elementare inferiore o grado superiore |
| Livello di lettura | Linguaggio Chiaro |
| prerequisiti | Nessuno |
| Conoscenze del computer | Base |
| Accesso ad internet | Non necessario |
| Lingua | Italiano |
| Accessibilità | XXXX |
| Scopo dell’ applicazione | Avvicinare l’utente alla scoperta del corpo umano |

3.Vincoli

3.1. Conoscenze Informatiche

Sono richieste conoscenze minime dell’uso di Programmi multimediali. Il programma sarà sviluppato cercando di combinare semplicità di navigazione e intuitività dei controlli, in maniera tale da risultare un prodotto alla portata di una utenza larga e variegata

3.2. Requisiti minimi piattaforma

Requisiti minimi

**Processore (CPU):** Intel Core i3 o equivalente AMD, 2.0 GHz o superiore

**Memoria RAM:** 4 GB

**Risoluzione Schermo:** Risoluzione di 1366x768 pixel o superiore

**Sistema Operativo:** Windows 10 o versioni successive / macOS 10.14 (Mojave) o versioni successive / Linux (distribuzioni recenti)

3.3. Budget

Il committente non ha imposto alcun limite di budget, dato lo scopo didattico dell’applicazione.

3.4. Limiti di tempo

Inizio del progetto: 6 novembre 2024

Fine del progetto : 15 gennaio 2025

Scadenze intermedie: non riportate

4 Standard e manuali di stile

4.1 contenuti

I contenuti saranno suddivisi in 6 unità principali:

***cellula:***

sezione nella quale verrà descritto il funzionamento della cellula

***Apparato circolatorio:***

Sezione nella quale verrà descritto il funzionamento dell’apparato circolatorio

***Apparato nervoso:***

Sezione nella quale verrà descritto il funzionamento dell’apparato nervoso

***Apparato respiratorio:***

Sezione nella quale verrà descritto il funzionamento dell’apparato respiratorio

***Apparato digerente:***

Sezione nella quale verrà descritto il funzionamento dell’apparato digerente

***Apparato scheletrico:***

Sezione nella quale verrà descritto il funzionamento dell’apparato scheletrico

Inoltre, l'utente potrà valutare le conoscenze acquisite affrontando un quiz generale. Il completamento del test non è vincolante per la consultazione delle pagine.

Poiché il programma è pensato per essere un punto di partenza o un approfondimento, deve essere fornito all'utenza la possibilità di saltare direttamente alle notizie a cui è interessata.

4.2 manuale di stile

L’applicazione avrà uno stile semplice. I colori predominanti saranno diverse tonalità di blu, rosso e bianco, creando un contrasto funzionale.

Per arricchire l’esperienza utente, verranno integrati suoni di interazione, oltre a immagini e fotografie pertinenti ai vari argomenti trattati.

La navigazione sarà intuitiva grazie a pulsanti e collegamenti tra le pagine, le quali presenteranno un layout uniforme per garantire coerenza visiva e facilità d’uso.

5.Costi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FASE DELLA PRODUZIONE | ATTIVITA’ | IMPIEGO ORARIO |
| Acquisizione del materiale | Acquisizione del manuale testuale | 10 |
| Acquisizione del materiale fotografico | 7 |
| ***TOTALE*** | ***17*** |
| Verifica del materiale | Stesura di un inventario del materiale acquisito | 1 |
| Revisione e correzione del materiale acquisito | 9 |
| ***TOTALE*** | ***10*** |
| Definizione dell'interfaccia utente | Sviluppo standard comunicativo | 5 |
| Realizzazione del percorso di navigazione | 6 |
| Realizzazione delle interfacce grafiche | 12 |
| ***TOTALE*** | ***23*** |
| Raffinamento del materiale | Elaborazione materiale testuale | 15 |
| Elaborazione materiale fotografico | 5 |
| ***TOTALE*** | ***20*** |
| Sviluppo | Realizzazione delle pagine | 25 |
| Realizzazione ed ottimizzazione dell'interazione | 8 |
| Realizzazione delle interazioni tra le pagine | 5 |
| Realizzazione dei manuali | 20 |
| ***TOTALE*** | ***58*** |
| Test | Alpha test e documento di test | 9 |
| Revisione del software | 4 |
| Beta test e documento di test | 12 |
| ***TOTALE*** | ***25*** |

6. Risorse

6.1 risorse umane

Di seguito riportate la presentazione del team di progettazione e la distribuzione del lavoro:

Grottola Vincenzo:

Trianni Alessandro

Rossetto Marco

Girardi Daniele

6.2 risorse informative

Ogni informazione relativa allo sviluppo sarà reperita attraverso siti web, da riviste di settore e altre fonti autorevoli.

6.3 risorse applicative

Saranno utilizzati i seguenti software per lo sviluppo:

* Visual studio: per lo sviluppo del codice
* GitHub: per la condivisione del lavoro
* PowerPoint: per la realizzazione delle slide
* Word: per la realizzazione della documentazione
* Google: per la ricerca di immagini e fonti informative

Tutti i programmi utilizzati sono gratuiti

7 documento di pianificazione

Il presente documento è stato redatto dopo circa 10 giorni di lavoro, al fine di valutare l'effettiva mole di lavoro in relazione alle stime previste.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ATTIVITA’ | TEMPO STIMATO(ORE) | TEMPO UTILIZZATO(ORE) |
| Acquisizione dei contenuti | 17 | 13 |
| Verifica del materiale | 10 | 7 |
| Definizione dell'interfaccia utente | 23 | 20 |
| Raffinamento del materiale | 24 | 21 |
| Sviluppo | 58 | 45 |

8. Stima dei costi

I costi saranno determinati in base al tempo dedicato alle diverse fasi di creazione della privativa, inclusa la ricerca e l'elaborazione dei contenuti necessari.