

PROGETTAZIONE

IL TEAM F.S.C. PRESENTA:



---

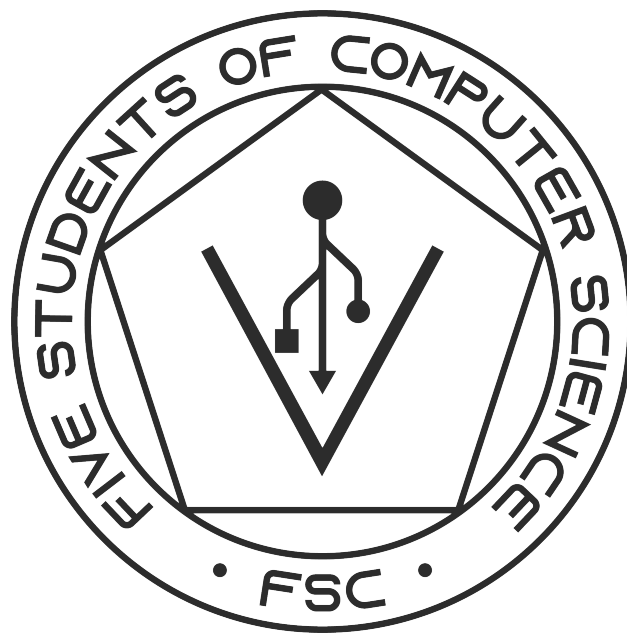
## STRUMENTALMENTE

---

**Il team:**

Alessandro Annese  
Davide De Salvo  
Andrea Esposito  
Graziano Montanaro  
Regina Zaccaria

Informatica e Comunicazione Digitale - (TA)  
A.A. 2018/19



*F.S.C. - Five Students of Computer Science*

# Indice

<b>1</b>	<b>Descrizione del sistema</b>	<b>5</b>
1.1	Introduzione . . . . .	5
1.2	Caratteristiche degli utenti . . . . .	5
1.3	I vincoli . . . . .	8



# 1 Descrizione del sistema

## 1.1 Introduzione

A seguito di un *brainstorming* condotto dal gruppo F.S.C., si è deciso di sviluppare una applicazione multimediale che ha l'obiettivo di avvicinare gli utenti alla musica e aiutarli nell'imparare a suonare uno strumento musicale di loro gradimento.

Tale idea è frutto di una difficile scelta fra una serie di idee concepite durante la sovraccitata fase di brainstorming. I criteri di scelta sono stati dettati dalle attitudini personali dei componenti del gruppo di lavoro, in composizione con le possibilità fornite dalla musica nel campo della multimedialità.

Il titolo "StrumentalMente", scelto in quanto ritenuto accattivante, deriva dalla condensazione delle due parole "*strumentale*", che rimanda agli strumenti musicali, e "*mente*", che ricorda l'obiettivo finale del sistema.

L'applicazione sarà sviluppata in modo da esser rilasciata come sito web liberamente fruibile *online*.

## 1.2 Caratteristiche degli utenti

Da una attenta fase di studio delle possibili tipologie di utente a cui l'applicazione è rivolta, si sono potute individuare tre classi fondamentali di utenti. Tali classi sono, tuttavia, flessibili: essendo basate sulla quantità di conoscenze nel campo musicale degli utenti, non è possibile determinare nette linee di separazione, bensì solo delle linee guida.

Le categorie di utenti individuate sono le seguenti:

- **Neofita:** l'utente conosce nulla o quasi nulla della teoria musicale; non conosce alcuno strumento; potrà utilizzare l'applicazione per avvicinarsi al mondo della musica.
- **Intermedio:** l'utente conosce poco o nulla della teoria musicale; conosce, anche se poco, uno strumento musicale; potrà utilizzare l'applicazione per migliorare le proprie conoscenze sia in campo teorico che pratico.
- **Avanzato:** l'utente conosce almeno le basi della teoria musicale; conosce bene almeno uno strumento musicale; potrà utilizzare l'applicazione per migliorare le proprie conoscenze, conoscere nuovi strumenti e traslare le proprie conoscenze su altri strumenti.

Le classi di utenti sopra elencate sono descritte in tutte le loro caratteristiche nella seguente tabella. Si noti che le età che sono state associate a ogni categoria di utente

sono frutto di una stima empirica e sono puramente indicative: le conoscenze in campo musicale non sono facilmente associabili a un'età media.

	Neofita	Intermedio	Avanzato
<b>Età</b>	Dai 13 anni in su	Dai 18 anni in su	Dai 22 anni in su
<b>Livello di istruzione</b>	Intermedio	Buono	Ottimo
<b>Capacità di lettura</b>	Buona	Buona	Buona
<b>Motivazione</b>	Buona	Buona	Buona
<b>Conoscenze preliminari</b>	Nessuna conoscenza teorico/pratica	Scarse conoscenze teoriche/pratiche	Buone conoscenze teoriche/pratiche
<b>Abilità necessarie</b>	Nessuna	Nessuna	Nessuna
<b>Competenze informatiche</b>	Capacità basilari	Capacità basilari	Capacità basilari
<b>Familiarità con il Web</b>	Capacità basilari	Capacità basilari	Capacità basilari
<b>Capacità di digitazione e scrittura</b>	Capacità basilari	Capacità basilari	Capacità basilari
<b>Accesso a un computer</b>	Buona	Buona	Buona
<b>Accesso a internet</b>	Necessario	Necessario	Necessario
<b>Disponibilità (in tempo)</b>	Almeno tre ore consecutive al giorno	Almeno due ore consecutive al giorno	Disponibilità saltuaria
<b>Obiettivo dell'applicazione</b>	Insegnare le basi della musica, avvicinare l'utente all'uso di uno strumento	Migliorare le conoscenze dell'utente, fornirgli un supporto in caso di difficoltà	Assistere l'utente nell'ampliare le proprie conoscenze, fornirgli un supporto per trasporre le stesse su altri strumenti.

Come già anticipato precedentemente, il criterio con cui si sono individuate le seguenti classi di utenti si basa sulla classificazione dei livelli di conoscenza e competenza nel campo musicale degli stessi. Non è prevista alcuna classificazione basata sulle competenze di campo informatico, in quanto, come già specificato nella precedente tabella, non è richiesta alcuna abilità particolare in tale campo. Si noti, inoltre, che è necessario l'accesso a internet a prescindere dalla categoria d'utente: infatti, come già detto in precedenza, l'applicazione StrumentalMente sarà sviluppata e sarà rilasciata come sito web e sarà quindi fruibile solo in presenza di una connessione alla rete.

**Competenze informatiche necessarie** Come già anticipato, non sono necessarie delle competenze informatiche particolari per utilizzare l'applicazione: il sistema sarà progettato in modo da essere fruibile da qualsiasi utente che sappia interfacciarsi con un computer tramite *browser* web. L'applicazione sarà quindi progettata per essere intuitiva e semplice da utilizzare. Saranno tuttavia fornite, eventualmente, delle scorciatoie da tastiera per i più esperti per velocizzare la loro navigazione all'interno dell'ipermedia.

### 1.3 I vincoli



# Bibliografia