

PROGETTAZIONE

IL TEAM F.S.C. PRESENTA:

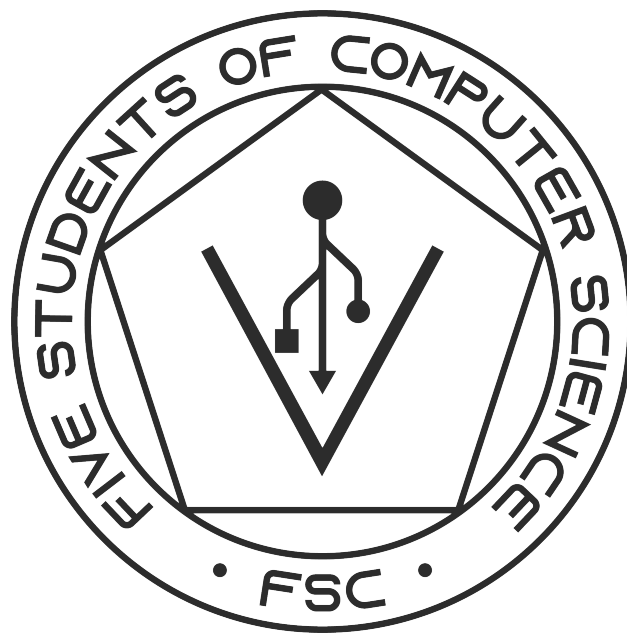


STRUMENTALMENTE

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

Parte I

Pianificazione

1 Descrizione del sistema

1.1 Introduzione

A seguito di un *brainstorming* condotto dal gruppo F.S.C., si [U+00E8] 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 [U+00E8] frutto di una difficile scelta fra una serie di idee concepite durante la sopracitata fase di brainstorming. I criteri di scelta sono stati dettati dalle attitudini personali dei componenti del gruppo di lavoro, in composizione con le possibilit  [U+00E0] fornite dalla musica nel campo della multimedialit  [U+00E0].

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: insegnare a suonare uno strumento.

L'applicazione sar  [U+00E0] 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 [U+00E8] rivolta, si sono potute individuare tre classi fondamentali di utenti. Tali classi sono, tuttavia, flessibili: essendo basate sulla quantit  [U+00E0] di conoscenze nel campo musicale degli utenti, non [U+00E8] possibili determinare nette linee di separazione, bens  [U+00EC] 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; potr  [U+00E0] 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; potr  [U+00E0] 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; potr  [U+00E0] 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 et [U+00E0] 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'et [U+00E0] media.

	Neofita	Intermedio	Avanzato
Et [U+00E0]	Dai 13 anni in su	Dai 18 anni in su	Dai 22 anni in su
Livello di istruzione	Intermedio	Buono	Ottimo
Capacit [U+00E0] di lettura	Buona	Buona	Buona
Motivazione	Buona	Buona	Buona
Conoscenze preliminari	Nessuna conoscenza teorico/pratica	Scarse conoscenze teoriche/pratiche	Buone conoscenze teoriche/pratiche
Abilit [U+00E0] necessarie	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Competenze informatiche	Capacit [U+00E0] basilari	Capacit [U+00E0] basilari	Capacit [U+00E0] basilari
Familiarit [U+00E0] con il Web	Capacit [U+00E0] basilari	Capacit [U+00E0] basilari	Capacit [U+00E0] basilari
Capacit [U+00E0] di digitazione e scrittura	Capacit [U+00E0] basilari	Capacit [U+00E0] basilari	Capacit [U+00E0] basilari
Accesso a un computer	Buona	Buona	Buona
Accesso a internet	Necessario	Necessario	Necessario
Disponibilit [U+00E0] (in tempo)	Almeno tre ore consecutive al giorno	Almeno due ore consecutive al giorno	Disponibilit [U+00E0] saltuaria
Obiettivo dell'applicazione	Insegnare le basi della musica, avvicinare l'utente all'uso di uno strumento	Migliorare le conoscenze dell'utente, fornirgli un supporto in caso di difficolt [U+00E0]	Assistere l'utente nell'ampliare le proprie conoscenze, fornirgli un supporto per trasporre le stesse su altri strumenti.

Come gi [U+00E0] 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 [U+00E8] prevista alcuna classificazione basata sulle competenze di campo informatico, in quanto, come gi [U+00E0] specificato nella precedente tabella, non [U+00E8] richiesta alcuna abilit [U+00E0] particolare in tale campo. Si noti, inoltre, che [U+00E8] necessario l'accesso a internet a prescindere dalla categoria d'utente: infatti, come gi [U+00E0] detto in precedenza, l'applicazione StrumentalMente sar [U+00E0] sviluppata e sar [U+00E0] rilasciata come sito web e sar [U+00E0] quindi fruibile solo in presenza di una connessione alla rete.

Competenze informatiche necessarie Come gi [U+00E0] anticipato, non sono necessarie delle competenze informatiche particolari per utilizzare l'applicazione: il sistema sar [U+00E0] progettato in modo da essere fruibile da qualsiasi utente che sappia interfacciarsi con un computer tramite *browser* web. L'applicazione sar [U+00E0] quindi progettata per essere intuitiva e semplice da utilizzare. Saranno tuttavia fornite, eventualmente, delle scorciatoie da tastiera per i pi [U+00F9] esperti per velocizzare la loro navigazione all'interno dell'ipermedia.

1.3 Definizione dello scopo

L [U+2019] applicazione multimediale StrumentalMente ha l [U+2019] obiettivo di:

- Avvicinare gli utenti alla musica
- Dare la possibilit [U+00E0] agli utenti di imparare a suonare uno o pi [U+00F9] strumenti
- Acquisire la capacit [U+00E0] di riconoscere la natura degli accordi pi [U+00F9] comuni
- Fornire degli esercizi per valutare in autonomia l [U+2019] apprendimento o per migliorare l [U+2019] utilizzo dello strumento

1.4 Il committente

Il committente dell [U+2019] applicazione [U+00E8] il docente del corso di Progettazione e Produzione Multimediale dell [U+2019] anno 2018/19 dell [U+2019] Universit [U+00E0] di Bari (CdL¹ Informatica e Comunicazione Digitale), la Dott.ssa *Rosa Lanzilotti*. La consegna del sistema multimediale [U+00E8] stata stimata per il bimestre gennaio/febbraio 2019.

¹Corso di Laurea

1.5 I vincoli

2 Standard e Manuali di stile

3 Costi

to do: aggiungi tabella

3.1 Documento di pianificazione

3.2 Risorse

Di seguito, saranno illustrate tutte le risorse utilizzate per la realizzazione del sistema multimediale.

3.2.1 Risorse Umane

La distribuzione del lavoro nel team di progettazione di sviluppo del sistema [U+00E8] stato diviso nel seguente modo:

- Alessandro Annese:
- Davide De Salvo:
- Andrea Esposito:
- Graziano Montanaro:
- Regina Zaccaria:

3.2.2 Risorse Informative

Tutte le informazioni riguardo gli strumenti musicali sono frutto di studi personali dei singoli componenti del team; mentre le informazioni relative alla musica saranno reperite da libri di testo o da esperti del settore.

3.2.3 Risorse applicative

Nello sviluppo dell'applicazione saranno utilizzati i seguenti applicativi:

- Adobe Photoshop CC
- Adobe Illustrator CC
- Brackets

Inoltre, si utilizzer[+00E0] Git come sistema di controllo delle versioni, in combinazione con la piattaforma GitHub, che sar[+00E0] usata per condividere i file sorgenti del sistema.

3.2.4 Risorse strumentali

3.2.5 Risorse Post-Produzione

Per la pubblicazione di StrumentalMente, saranno necessari:

1. Documentazione

-
-
-

2. Produzione software

-
-
-

3.3 Stima dei costi

Parte II

Progettazione

4 Descrizione del sistema

4.1 Introduzione

A seguito di un *brainstorming* condotto dal gruppo F.S.C., si [U+00E8] 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 [U+00E8] frutto di una difficile scelta fra una serie di idee concepite durante la sopracitata fase di brainstorming. I criteri di scelta sono stati dettati dalle attitudini personali dei componenti del gruppo di lavoro, in composizione con le possibilit  [U+00E0] fornite dalla musica nel campo della multimedialit  [U+00E0].

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: insegnare a suonare uno strumento.

L'applicazione sar  [U+00E0] sviluppata in modo da esser rilasciata come sito web liberamente fruibile *online*.

4.2 Caratteristiche degli utenti

Da una attenta fase di studio delle possibili tipologie di utente a cui l'applicazione [U+00E8] rivolta, si sono potute individuare tre classi fondamentali di utenti. Tali classi sono, tuttavia, flessibili: essendo basate sulla quantit  [U+00E0] di conoscenze nel campo musicale degli utenti, non [U+00E8] possibili determinare nette linee di separazione, bens  [U+00EC] 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; potr  [U+00E0] 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; potr  [U+00E0] 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; potr  [U+00E0] 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 et [U+00E0] 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'et [U+00E0] media.

	Neofita	Intermedio	Avanzato
Et [U+00E0]	Dai 13 anni in su	Dai 18 anni in su	Dai 22 anni in su
Livello di istruzione	Intermedio	Buono	Ottimo
Capacit [U+00E0] di lettura	Buona	Buona	Buona
Motivazione	Buona	Buona	Buona
Conoscenze preliminari	Nessuna conoscenza teorico/pratica	Scarse conoscenze teoriche/pratiche	Buone conoscenze teoriche/pratiche
Abilit [U+00E0] necessarie	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Competenze informatiche	Capacit [U+00E0] basilari	Capacit [U+00E0] basilari	Capacit [U+00E0] basilari
Familiarit [U+00E0] con il Web	Capacit [U+00E0] basilari	Capacit [U+00E0] basilari	Capacit [U+00E0] basilari
Capacit [U+00E0] di digitazione e scrittura	Capacit [U+00E0] basilari	Capacit [U+00E0] basilari	Capacit [U+00E0] basilari
Accesso a un computer	Buona	Buona	Buona
Accesso a internet	Necessario	Necessario	Necessario
Disponibilit [U+00E0] (in tempo)	Almeno tre ore consecutive al giorno	Almeno due ore consecutive al giorno	Disponibilit [U+00E0] saltuaria
Obiettivo dell'applicazione	Insegnare le basi della musica, avvicinare l'utente all'uso di uno strumento	Migliorare le conoscenze dell'utente, fornirgli un supporto in caso di difficolt [U+00E0]	Assistere l'utente nell'ampliare le proprie conoscenze, fornirgli un supporto per trasporre le stesse su altri strumenti.

Come gi [U+00E0] 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 [U+00E8] prevista alcuna classificazione basata sulle competenze di campo informatico, in quanto, come gi [U+00E0] specificato nella precedente tabella, non [U+00E8] richiesta alcuna abilit [U+00E0] particolare in tale campo. Si noti, inoltre, che [U+00E8] necessario l'accesso a internet a prescindere dalla categoria d'utente: infatti, come gi [U+00E0] detto in precedenza, l'applicazione StrumentalMente sar [U+00E0] sviluppata e sar [U+00E0] rilasciata come sito web e sar [U+00E0] quindi fruibile solo in presenza di una connessione alla rete.

Competenze informatiche necessarie Come gi [U+00E0] anticipato, non sono necessarie delle competenze informatiche particolari per utilizzare l'applicazione: il sistema sar [U+00E0] progettato in modo da essere fruibile da qualsiasi utente che sappia interfacciarsi con un computer tramite *browser* web. L'applicazione sar [U+00E0] quindi progettata per essere intuitiva e semplice da utilizzare. Saranno tuttavia fornite, eventualmente, delle scorciatoie da tastiera per i pi [U+00F9] esperti per velocizzare la loro navigazione all'interno dell'ipermedia.

4.3 Definizione dello scopo

L [U+2019] applicazione multimediale StrumentalMente ha l [U+2019] obiettivo di:

- Avvicinare gli utenti alla musica
- Dare la possibilit [U+00E0] agli utenti di imparare a suonare uno o pi [U+00F9] strumenti
- Acquisire la capacit [U+00E0] di riconoscere la natura degli accordi pi [U+00F9] comuni
- Fornire degli esercizi per valutare in autonomia l [U+2019] apprendimento o per migliorare l [U+2019] utilizzo dello strumento

4.4 Il committente

Il committente dell [U+2019] applicazione [U+00E8] il docente del corso di Progettazione e Produzione Multimediale dell [U+2019] anno 2018/19 dell [U+2019] Universit [U+00E0] di Bari (CdL¹ Informatica e Comunicazione Digitale), la Dott.ssa *Rosa Lanzilotti*. La consegna del sistema multimediale [U+00E8] stata stimata per il bimestre gennaio/febbraio 2019.

¹Corso di Laurea

4.5 I vincoli

5 Standard e Manuali di stile

6 Costi

to do: aggiungi tabella

6.1 Documento di pianificazione

6.2 Risorse

Di seguito, saranno illustrate tutte le risorse utilizzate per la realizzazione del sistema multimediale.

6.2.1 Risorse Umane

La distribuzione del lavoro nel team di progettazione di sviluppo del sistema [U+00E8] stato diviso nel seguente modo:

- Alessandro Annese:
- Davide De Salvo:
- Andrea Esposito:
- Graziano Montanaro:
- Regina Zaccaria:

6.2.2 Risorse Informative

Tutte le informazioni riguardo gli strumenti musicali sono frutto di studi personali dei singoli componenti del team; mentre le informazioni relative alla musica saranno reperite da libri di testo o da esperti del settore.

6.2.3 Risorse applicative

Nello sviluppo dell'applicazione saranno utilizzati i seguenti applicativi:

- Adobe Photoshop CC
- Adobe Illustrator CC
- Brackets

Inoltre, si utilizzer[+00E0] Git come sistema di controllo delle versioni, in combinazione con la piattaforma GitHub, che sar[+00E0] usata per condividere i file sorgenti del sistema.

6.2.4 Risorse strumentali

6.2.5 Risorse Post-Produzione

Per la pubblicazione di StrumentalMente, saranno necessari:

1. Documentazione

-
-
-

2. Produzione software

-
-
-

6.3 Stima dei costi

Parte III

Ringraziamenti e riferimenti

