

PROGETTAZIONE

IL TEAM F.S.C. PRESENTA:

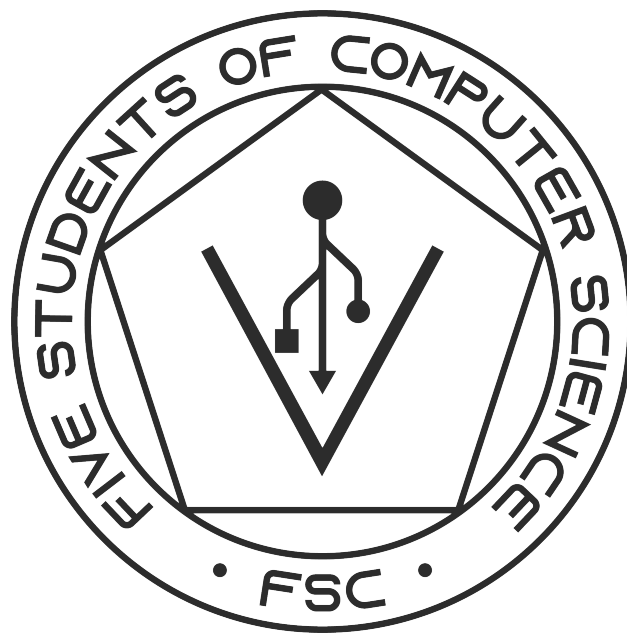


STRUMENTALMENTE

Il team:

Regina Zaccaria
Davide De Salvo
Alessandro Annese
Andrea Esposito
Graziano Montanaro

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



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

Indice

1	Descrizione del sistema	5
1.1	Introduzione	5
1.2	Definizione dello scopo	5
1.3	Il committente	5
2	Standard e Manuali di stile	7
3	Costi	9
3.1	Documento di pianificazione	9
3.2	Risorse	9
3.2.1	Risorse Umane	9
3.2.2	Risorse Informative	9
3.2.3	Risorse applicative	9
3.2.4	Risorse strumentali	9
3.2.5	Risorse Post-Produzione	9
3.3	Stima dei costi	10

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.

1.2 Definizione dello scopo

L'applicazione multimediale StrumentalMente ha l'obiettivo di:

- Avvicinare gli utenti alla musica
- Dare la possibilità agli utenti di imparare a suonare uno o più strumenti
- Acquisire la capacità di riconoscere la natura degli accordi più comuni
- Fornire degli esercizi per valutare in autonomia l'apprendimento o per migliorare l'utilizzo dello strumento

1.3 Il committente

Il committente dell'applicazione è il docente del corso di Progettazione e Produzione Multimediale dell'anno 2018/19 dell'Università di Bari (CdL¹ Informatica e Comunicazione Digitale), la Dott.ssa *Rosa Lanzilotti*.

La consegna del sistema multimediale è stata stimata per il bimestre gennaio/febbraio 2019.

¹Corso di Laurea

2 Standard e Manuali di stile

ciaone

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 è 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 sono stati utilizzati i seguenti applicativi:

- Adobe Photoshop CC
- Adobe Illustrator CC
- Brackets

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

Bibliografia