

PIANIFICAZIONE

IL TEAM F.S.C. PRESENTA:

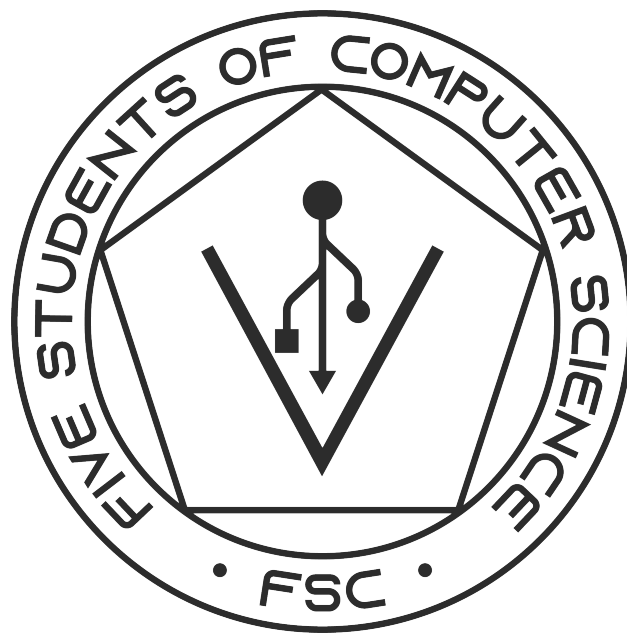


STRUMENTALMENTE

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

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Descrizione del sistema | 5 |
| 1.1 | Introduzione | 5 |
| 1.2 | Definizione dello scopo | 5 |
| 1.3 | Il committente | 5 |
| 1.4 | Caratteristiche degli utenti | 6 |
| 1.5 | I vincoli | 8 |
| 1.5.1 | Requisiti minimi | 8 |
| 1.5.2 | Budget | 8 |
| 2 | Standard e Manuali di stile | 9 |
| 3 | Costi | 11 |
| 3.1 | Documento di pianificazione | 12 |
| 3.2 | Risorse | 13 |
| 3.2.1 | Risorse Umane | 13 |
| 3.2.2 | Risorse Informative | 14 |
| 3.2.3 | Risorse applicative | 14 |
| 3.2.4 | Risorse strumentali | 14 |
| 3.2.5 | Risorse Post-Produzione | 14 |
| 3.3 | Stima dei costi | 14 |

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 sopraccitata 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: insegnare a suonare uno strumento.

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

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
- Dare la possibilità agli utenti di 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 Prof.ssa *Rosa Lanzilotti*.

¹CdL: abbreviazione di “Corso di Laurea”.

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

1.4 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 (Tabella 1.1). 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.

Tabella 1.1: Caratteristiche degli utenti.

| | Neofita | Intermedio | Avanzato |
|-----------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| Età | Dai 13 anni in su | Dai 18 anni in su | Dai 22 anni in su |
| Livello di istruzione | Intermedio | Buono | Ottimo |
| Capacità di lettura | Buona | Buona | Buona |
| Motivazione | Buona | Buona | Buona |

Tabella 1.1: continuazione della pagina precedente.

| | NEOFITA | INTERMEDIO | AVANZATO |
|--|--|---|---|
| Conoscenze preliminari | Nessuna conoscenza teorico/pratica | Scarse conoscenze teoriche/pratiche | Buone conoscenze teoriche/pratiche |
| Abilità necessarie | Nessuna | Nessuna | Nessuna |
| Competenze informatiche | Capacità basilari | Capacità basilari | Capacità basilari |
| Familiarità con il Web | Capacità basilari | Capacità basilari | Capacità basilari |
| Capacità di digitazione e scrittura | Capacità basilari | Capacità basilari | Capacità basilari |
| Accesso a un computer | Buona | Buona | Buona |
| Accesso a internet | Necessario | Necessario | Necessario |
| Disponibilità (in tempo) | Almeno tre ore consecutive al giorno | Almeno due ore consecutive al giorno | Disponibilità 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 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.

1.5 I vincoli

In questa sezione del documento saranno presentati i vincoli da rispettare durante lo sviluppo dell'applicazione. Tali vincoli sono frutto di discussioni tra i membri del team e il committente o di previsioni e obiettivi del team su delle fasi dello sviluppo successive.

1.5.1 Requisiti minimi

Il sistema multimediale sarà progettato per diverse piattaforme multimediali con i seguenti requisiti *hardware* minimi:

- Processore da 1228 Mhz
- RAM: 1 gb
- Hard Disk: da definire
- Touch screen presente
- Risoluzione dello schermo: 480×800

E con i seguenti requisiti minimi di software:

- Browser web

1.5.2 Budget

L'applicazione multimediale è a scopo didattico quindi il committente non ha imposto nessun *budget*.

2 Standard e Manuali di stile

3 Costi

La seguente tabella (Tabella 3.1) contiene una lista delle attività da completare per portare al termine il progetto. Tale lista è emersa durante una discussione del *team*.

Oltre a ogni attività, sono elencate il numero di ore che si prevede siano necessarie a portare al termine le stesse.

Tabella 3.1: Costi previsti in ore di lavoro.

| FASI DELLA PRODUZIONE | ATTIVITÀ | IMPEGNO ORARIO |
|--|--|----------------|
| Acquisizione del materiale | Acquisizione del materiale audio | 10 |
| | Acquisizione del materiale testuale | 4 |
| | Acquisizione del materiale video e fotografico | 10 |
| | Acquisizione del materiale di supporto (tabelle, schede, ecc.) | x |
| | Progettazione dei test di autovalutazione | 6 |
| | TOTALE | 30+x |
| Verifica e validazione del materiale acquisito | Stesura di un inventario del materiale d'acquisto | 2 |
| | Revisione e correzione del materiale acquisito | 1 |
| | TOTALE | 3 |
| Definizione dell'interfaccia utente | Sviluppo degli standard comunicativi | 5 |
| | Realizzazione della barra di navigazione | 5 |
| | Realizzazione delle interfacce grafiche | 10 |
| | TOTALE | 20 |

Tabella 3.1: continuazione della pagina precedente.

| FASI DELLA PRODUZIONE | ATTIVITÀ | IMPEGNO ORARIO |
|-----------------------|---|----------------|
| Sviluppo | Realizzazione delle pagine | 30 |
| | Realizzazione delle interazioni tra le pagine | 12 |
| | Realizzazione e ottimizzazione dell'interazione | 8 |
| | Realizzazione dei manuali | 4 |
| | Produzione della versione α | 2 |
| | TOTALE | 56 |
| Test | Alpha test e documento di test | 10 |
| | Revisione del software | 10 |
| | Beta test e documento di test | 10 |
| | TOTALE | 30 |
| Pubblicazione | Realizzazione copia master | 2 |
| | Realizzazione delle copie per sviluppatori e commitente | 2 |
| | TOTALE | 4 |

3.1 Documento di pianificazione

Il presente documento è stato modificato dopo circa una settimana di lavoro per poter includere le percentuali di completamento relative delle varie attività previste.

Le percentuali di completamento presenti in questa tabella (Tabella 3.2) sono percentuali empiriche basate su un calcolo approssimativo della mole di lavoro compiuta, che è poi stata paragonata alla mole di lavoro prevista per portare al termine una singola attività.

Tabella 3.2: Costi in ore e percentuali di completamento delle attività previste durante la pianificazione

| ATTIVITÀ | TEMPO STIMATO (ORE) | TEMPO UTILIZZATO (ORE) | COMPLE- TAMENTO PERCEN- TUALE |
|--------------------------------------|---------------------------|------------------------------|--|
| Acquisizione dei contenuti | x | x | x % |
| Verifica e validazione dei contenuti | x | x | x % |
| Definizione dell'interfaccia utente | x | x | x % |
| Raffinamento del materiale | x | x | x % |
| Sviluppo | x | x | x % |
| Test | x | x | x % |
| Pubblicazione | x | x | x % |

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 saranno utilizzati i seguenti applicativi:

- Adobe Photoshop CC
- Adobe Illustrator CC
- Brackets

Inoltre, si utilizzerà Git come sistema di controllo delle versioni, in combinazione con la piattaforma GitHub, che sarà 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

Non sono previste spese aggiuntive oltre a quelle per la stampa della documentazione cartacea.

Bibliografia