

PIANIFICAZIONE

IL TEAM F.S.C. PRESENTA:

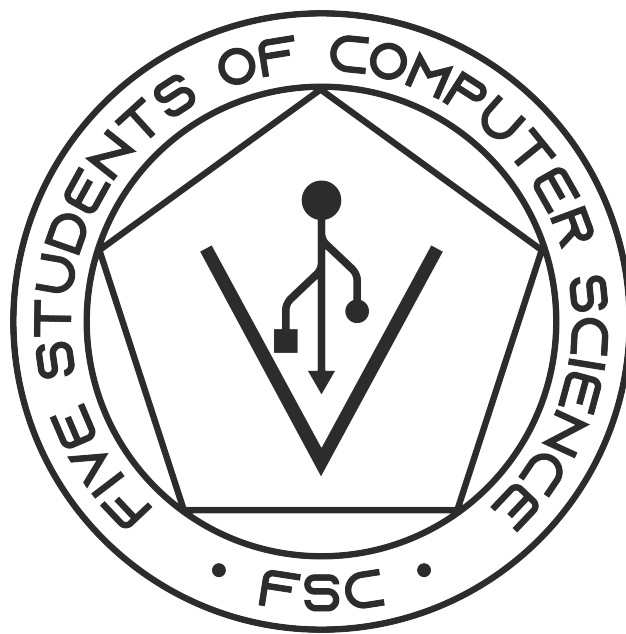


STRUMENTALMENTE

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
2	Standard e Manuali di stile	9
3	Costi	11
3.1	Documento di pianificazione	13
3.2	Risorse	13
3.2.1	Risorse Umane	13
3.2.2	Risorse Informative	13
3.2.3	Risorse applicative	13
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 sopracitata 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
- 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*.

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

¹CdL: abbreviazione di "Corso di Laurea".

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. 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
Conoscenze preliminari	Nessuna conoscenza teorico/pratica	Scarse conoscenze teoriche/pratiche	Buone conoscenze teoriche/pratiche

Tabella 1.1: continuazione della pagina precedente.

	NEOFITA	INTERMEDIO	AVANZATO
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

2 Standard e Manuali di stile

3 Costi

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	5
	Acquisizione del materiale video e fotografico	5
	Acquisizione del materiale di supporto (tabelle, schede, ecc.)	2
	TOTALE	22
Verifica e validazione del materiale acquisito	Stesura di un inventario del materiale d'acquisto	1
	Revisione e correzione del materiale acquisito	4
	TOTALE	5
Definizione dell'interfaccia utente	Sviluppo degli standard comunicativi	
	Realizzazione della barra di navigazione	
	Realizzazione delle interfacce grafiche	
	TOTALE	

Tabella 3.1: continuazione della pagina precedente.

FASI DELLA PRODUZIONE	ATTIVITÀ	IMPEGNO ORARIO
Sviluppo	Realizzazione delle pagine	
	Realizzazione delle interazioni tra le pagine	
	Realizzazione di un'introduzione animata	
	Realizzazione e ottimizzazione dell'interazione	
	Realizzazione dei manuali	
	Produzione della versione α	
	TOTALE	
Test	Alpha test e documento di test	
	Revisione del software	
	Beta test e documento di test	
	TOTALE	
Pubblicazione	Realizzazione copia master	
	Realizzazione delle copie per sviluppatori e committente	
	TOTALE	

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 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

Bibliografia