

PROGETTAZIONE

IL TEAM F.S.C. PRESENTA:

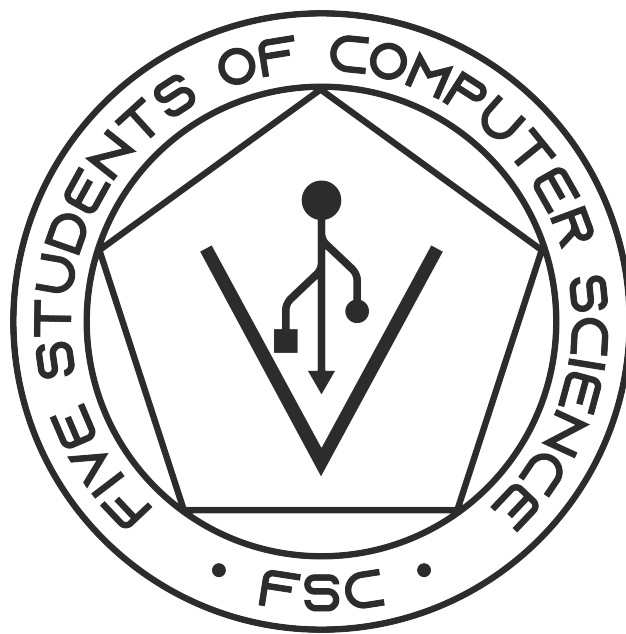


STRUMENTALMENTE

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 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

2 Standard e Manuali di stile

3 Costi

Bibliografia