

**Facoltà di Ingegneria**

Corso Di Laurea In Ingegneria dell’Informazione per Video Game e Realtà Virtuale

corso di User Experience e grafica 2d

**COSMIC JUMPER**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Docente*  *Prof.ssa Maura Mengoni* | *Studente (Nome e Cognome)* | *Matricola* | *e-mail* |
| Filippo Mariani | S1104288 | S1104288@studenti.univpm.it |
|
|  |
|  |
|  |

Anno Accademico 2022/2023

**Sommario**

[INTRODUZIONE 1](#_Toc138068628)

[1. IL PROCESSO DI DESIGN DELLA UX 2](#_Toc138068629)

[2. LA PROGETTAZIONE DI “COSMIC JUMPER” 3](#_Toc138068630)

[3. ELABORATI GRAFICI 3](#_Toc138068631)

[4. LA VALUTAZIONE DELLA UX 3](#_Toc138068632)

[5. SUDDIVISIONE DEL LAVORO 3](#_Toc138068633)

# INTRODUZIONE

"Cosmic Jumper" è un entusiasmante gioco single player progettato per catturare l'attenzione di giocatori di tutte le età.

La grafica moderna e accattivante lo rende facilmente comprensibile.

Dopo che il giocatore avrà deciso con quale personaggio e tipo di piattaforma dallo shop dedicato iniziare il gameplay si troverà a dover saltare da una piattaforma all'altra, cercando di raggiungere altezze sempre maggiori senza cadere nello spazio.

Attenzione, non tutte le piattaforme sono uguali, qualcuna ti sorprenderà spingendoti molto in alto!

Offre un'esperienza di gioco veloce, ideale per chi cerca divertimento immediato, non ha voglia di giocare a qualcosa di impegnativo e desidera superare costantemente i propri record.

# IL PROCESSO DI DESIGN DELLA UX

Illustrare in modo dettagliato tutte le fasi del processo di progettazione UX seguito, specificando gli strumenti metodologici e tecnologici impiegati per ogni fase, le principali criticità riscontrate e come sono state superate.

Ad esempio: La progettazione del gioco si è svolta in XXX fasi fondamentali, che sono:….

Descrivere la UX che si è voluta realizzare (a titolo di esempio si può descrivere i vari momenti di interazione utente-gioco e gli elementi che la qualificano, come le tipologie e i paradigmi di interazione) e quali sono i principali elementi che caratterizzano la UX del gioco sviluppato.

# LA PROGETTAZIONE DI “COSMIC JUMPER”

Descrivere in modo dettagliato l’intero processo di progettazione seguito e per ogni fase riportare i risultati raggiunti, come ad esempio il GDD, oppure gli schizzi degli elementi grafici, lo user flow, la dinamica come il level design, ecc. fino ad arrivare a degli screenshot che facciano vedere nel dettaglio tutte le parti del gioco.



Immagine che contiene testo, lavagna, disegno, schizzo

Descrizione generata automaticamente

# ELABORATI GRAFICI

Riportare se necessario tutti gli elaborati grafici, schemi, diagrammi, ecc. realizzati per lo sviluppo del gioco.

# LA VALUTAZIONE DELLA UX

Illustrare come stati condotti i Betatesting, come è stata misurata la UX ottenuta, e soprattutto quantificare i risultati dei test svolti in aula, descrivendo nel dettaglio le problematiche di usabilità, accessibilità, coinvolgibilità riscontrate e come sono state (se sono state) superate.

# SUDDIVISIONE DEL LAVORO

Come unico membro del gruppo, ho provveduto a completare per intero il progetto.

DATA NOMI E FIRME DIGITALI DEI PARTECIPANTI AL GRUPPO

12/01/2024 MARIANI FILIPPO