



TENNISMANIA

DOCUMENTO DI PIANIFICAZIONE

Realizzato da

AMODEO ANDREA
CARACCIOLO LUCA
MUSCIACCHIO COSIMO MARCO
SEMIDAI VALERIO

Sommario

1. DESCRIZIONE DEL SISTEMA	3
1.1 Introduzione	3
1.2 Scopo del multimedia	3
1.3 Il committente	3
1.4 Caratteristiche dell'utente	4
2. VINCOLI	4
2.1 Conoscenze informatiche	4
2.2 Requisiti minimi della piattaforma	5
2.3 Budget	5
2.4 Vincoli di tempo	5
3. STANDARD E MANUALE DI STILE	6
3.1 Contenuti	6
3.1.1 Home Page	6
3.1.2 Regolamento	6
3.1.2.1 Campo, Strumenti e Scopo Del Gioco	7
3.1.2.2 Sistema di Punteggio	7
3.1.2.3 Ottenere Punti e Commettere Falli	7
3.1.2.4 I Principali Tipi di Tornei	7
3.1.3 Tornei Importanti	8
3.1.4 Colpi Fondamentali	8
3.2 Manuale di stile	8
3.2.1 Colori	9
3.2.2 Font	9
3.2.3 Navigazione	9
3.2.3 Multimedia	10
3.2.5 Pagine	10
4. COSTI	11
5. DOCUMENTO DI PIANIFICAZIONE	13
6. LE RISORSE	17
6.1 Risorse umane	17
6.2 Risorse informative	17
6.3 Risorse applicative	19
6.4 Risorse post-produzione	19
7. STIMA DEI COSTI	20

1. DESCRIZIONE DEL SISTEMA

1.1 Introduzione

L'applicazione "TENNISMANIA" introdurrà l'utente alla conoscenza e l'approfondimento del mondo del tennis attraverso un percorso virtuale.

L'idea è stata frutto di un brainstorming effettuato dal team di produzione, durante il quale sono stato proposti diversi argomenti da poter trattare nel progetto, con lo scopo ultimo di introdurre alcune persone al mondo del tennis o, in caso ne facciano già parte, soddisfare alcune curiosità sul tema.

1.2 Scopo del multimedia

L'applicazione avrà lo scopo di:

- Fornire conoscenze di base sul tennis come disciplina
- Fornire informazioni sul regolamento, punteggio e strumenti
- Indicare le competizioni più famose e prestigiose
- Illustrare i colpi fondamentali e come vengono eseguiti

1.3 Il committente

Il committente dell'applicazione "TENNISMANIA" è la docente del corso di progettazione e produzione multimediale Rosa Lanzilotti.

1.4 Caratteristiche dell'utente

L'applicazione è rivolta ad utenti adolescenti o adulti che vorrebbero imparare di più sulla disciplina del tennis.

CARATTERISTICA	UTENTE
Età	Da 16 anni in su
Livello educativo	Grado d'istruzione superiore
Livello di lettura	Linguaggio chiaro per il tipo di utente specificato
Prerequisiti	Nessuno
Conoscenza del computer	Base
Conoscenza delle applicazioni	Interazioni elementari
Accesso a internet	Non necessario
Scopo dell'applicazione	Creare o ampliare le conoscenze relative alla disciplina del tennis

2. VINCOLI

2.1 Conoscenze informatiche

Le conoscenze informatiche richieste per l'utilizzo sono basilari, in quanto l'applicazione è pensata e progettata in modo tale che il target sia ampio. L'uso dell'applicazione risulta quindi semplice e intuitivo e, in caso di problemi, sono stati inseriti ulteriori aiuti raggiungibili da ogni pagina della piattaforma.

2.2 Requisiti minimi della piattaforma

Requisiti Hardware

- Ram: 1GB o superiore
- Hard disk: 200MB o più di spazio libero
- Risoluzione: 1366 x 768 px o superiore;

Requisiti Software

- Computer Windows: Windows 7 o superiore

Compatibile con i seguenti browser web:

- Edge, Chrome, Firefox e Opera

L'applicazione è pensata per una visualizzazione nel browser a schermo intero.

Non sarà necessaria la connessione internet per la visualizzazione e l'utilizzo dell'applicazione.

2.3 Budget

Il committente del lavoro non ha imposto alcun budget visto lo scopo didattico dell'applicazione.

2.4 Vincoli di tempo

- Inizio del progetto: 16 Dicembre 2021
- Fine del progetto: 19 Gennaio 2022

3. STANDARD E MANUALE DI STILE

3.1 Contenuti

Per rendere la visione dell'applicazione più scorrevole e piacevole, è stato deciso di arricchire i testi tramite l'utilizzo di immagini e video accuratamente selezionati.

Sarà inoltre inserito, alla fine del percorso, un quiz per verificare il corretto apprendimento dell'applicazione e le conoscenze dell'utente.

3.1.1 Home Page

La Home Page contiene una breve introduzione allo sport, nella quale vengono spiegati i benefici educativi, fisici e mentali che fornisce e cosa c'è bisogno di perseguire e ottenere per giocare ai migliori livelli possibili. Sul fondo della pagina sono presenti 3 bottoni, i quali conducono a 3 argomenti diversi:

- Regolamento
- Tornei Importanti
- Colpi Fondamentali

3.1.2 Regolamento

Il Regolamento è il primo argomento dell'applicazione. Una volta cliccato il bottone relativo al Regolamento sulla Home Page, appaiono sulla schermata altri 4 bottoni che compongono il regolamento del tennis:

1. Campo, Strumenti e Scopo Del Gioco
2. Sistema di Punteggio
3. Ottenere Punti e Commettere Falli

4. I Principali Tipi di Tornei

3.1.2.1 Campo, Strumenti e Scopo Del Gioco

In questa sezione dell'applicazione, vengono fornite alcune informazioni tecniche come la dimensione standard e il tipo del campo da gioco, palla, racchette e rete. Infine, vengono elencate le regole fondamentali e lo scopo del gioco.

3.1.2.2 Sistema di Punteggio

In questa pagina viene spiegato come vengono assegnati i punti e le varie fasi di una partita, ovvero: set, game e match. Nell'ultimo paragrafo vengono, inoltre, spiegate le varie situazioni speciali o di ambiguità, come il deuce e il tie-break.

3.1.2.3 Ottenere Punti e Commettere Falli

Questa sezione ci aiuta a capire i vari modi in cui si possono ottenere punti in una partita di tennis. Elenca e spiega, inoltre, tutti i possibili tipi di fallo.

3.1.2.4 I Principali Tipi di Tornei

L'ultima pagina relativa al Regolamento spiega in cosa si differenziano i Tornei più famosi e prestigiosi del mondo l'uno dall'altro.

3.1.3 Tornei Importanti

Il secondo argomento dell'applicazione riprende l'argomento dei tornei più importanti del mondo. All'interno della pagina possiamo trovare 2 bottoni che ci conducono alla spiegazione dei 2 tornei più prestigiosi al mondo: Tornei del Grande Slam e Tornei Del Circuito ATP.

3.1.4 Colpi Fondamentali

Il terzo e ultimo argomento elenca i 6 colpi fondamentali. Anche la pagina di questo argomento è suddivisa in bottoni:

- Diritto
- Rovescio
- Servizio
- Volée
- Smash
- Lob





Ogni bottone conduce a una pagina, che contiene:

1. Il testo con la spiegazione tecnica del colpo e le varie impugnature che si possono utilizzare.
2. Un video che illustra il colpo in maniera pratica.

3.2 Manuale di stile

Lo stile dell'applicazione è stato pensato per attirare l'attenzione dell'utente che sta interagendo con questa, senza distrarlo.

3.2.1 Colori

Per lo sfondo sono stati scelti i colori arancione () e blu chiaro (). Essendo colori in posizione opposta nel cerchio di Itten, essi si esaltano a vicenda. Il colore arancione viene inoltre richiamato in quasi tutta la documentazione, per esempio per il titolo, il logo, i vari bottoni e nella mappa. Le scritte possono essere bianche () sui bottoni o nere () per il testo.

Queste scelte sono state effettuate in comune accordo tra tutto il team di produzione, con l'obiettivo di rendere la lettura agevole e facile.

3.2.2 Font

Per l'applicazione sono stati utilizzati 3 tipi di font:

- Open sans
- Hokjesgeest
- Varelaround

3.2.3 Navigazione

Per rendere la navigazione all'interno dell'applicazione semplice e intuitiva, è stata inserita una barra di navigazione, che si trova alla sinistra delle varie pagine. Questa permette all'utente di muoversi facilmente in tutte le sezioni a sua discrezione.

Nella barra di navigazione è anche presente un bottone per accedere alla mappa, in modo da potersi sempre orientare all'interno dell'applicazione e un bottone "aiuto" in caso di

eventuali dubbi o problemi relativi alla navigazione. Sono comunque presenti dei bottoni sul fondo di ogni pagina per muoversi normalmente avanti e indietro seguendo il normale percorso.

3.2.3 Multimedia

All'interno dell'applicazione sono inserite immagini e video accuratamente selezionate dal web, in modo da rendere le pagine più complete e i testi più chiari. Per non perdere o alterare l'attenzione dell'utente, i video non saranno più lunghi di 20 secondi.

E' inoltre presente una musica che può essere avviata o fermata tramite un bottone posizionato in cima ad ogni pagina.

3.2.5 Pagine

Le pagine dell'applicazione hanno tutte uno stile simile, si differenziano solo per i contenuti a seconda degli argomenti trattati.

Si possono tuttavia dividere in pagine di testo e pagine con bottoni.

Vi sono poi le pagine di "Quiz", "Aiuto", "Mappa" che presentano uno stile diverso e la pagina "Chi siamo", che presenta le foto del team di produzione e elenca i loro ruoli.

4. COSTI

La seguente tabella contiene il numero di ore che si prevede siano necessarie per la realizzazione del progetto.

FASI DELLA PRODUZIONE	ATTIVITA'	IMPEGNO ORARIO
ACQUISIZIONE DEL MATERIALE	Acquisizione del materiale video fotografico	2
	Acquisizione del materiale testuale	2
	Acquisizione del materiale audio	1
	Acquisizione del materiale di supporto	2
	TOTALE	7
VERIFICA E VALIDAZIONE DEL MATERIALE	Stesura di un inventario del materiale da acquisire	1
	Revisione e correzione del materiale acquisito	1
	TOTALE	2
DEFINIZIONE DELL'INTERFACCIA UTENTE	Sviluppo degli standard comunicativi	6
	Realizzazione della barra di navigazione	6
	Realizzazione delle interfacce grafiche	9
	TOTALE	21

RAFFINAMENTO DEL MATERIALE	Elaborazione del materiale video-grafico	4
	Elaborazione del materiale fotografico	3
	Elaborazione del materiale audio	3
	Elaborazione del materiale di supporto	3
	TOTALE	13
SVILUPPO	Realizzazione delle pagine	20
	Realizzazione delle interazioni fra le pagine	9
	Realizzazione e ottimizzazione dell'interazione	3
	Realizzazione dei manuali	9
	Produzioni di una versione beta	9
	TOTALE	50
TEST	Alpha test e documento di test	6
	Revisione del software	9
	Beta test e documento di test	6
	TOTALE	21
PUBBLICAZIONE	Realizzazione copia master	3

	Realizzazione delle copie per sviluppatori e committente	3
	TOTALE	6

5. DOCUMENTO DI PIANIFICAZIONE

Le percentuali di completamento presenti nelle tabelle sono basate, in maniera approssimativa, in rapporto alla quantità di lavoro effettuata.

SETTIMANA 1

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
ACQUISIZIONE DEI CONTENUTI	4	2	50%
VERIFICA E VALIDAZIONE DEL MATERIALE	2	1	50%

DEFINIZIONE DELL'INTERFACCIA UTENTE	20	10	50%
RAFFINAMENTO DEL MATERIALE	12	3	25%
SVILUPPO	60	15	25%
TEST	10	0	0%
PUBBLICAZIONE	2	0	0%

SETTIMANA 2

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
ACQUISIZIONE DEI CONTENUTI	4	2	100%
VERIFICA E VALIDAZIONE DEL MATERIALE	2	1	100%

DEFINIZIONE DELL'INTERFACCIA UTENTE	20	5	75%
RAFFINAMENTO DEL MATERIALE	12	6	75%
SVILUPPO	60	15	50%
TEST	10	0	0%
PUBBLICAZIONE	2	0	0%

SETTIMANA 3

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
ACQUISIZIONE DEI CONTENUTI	4	0	100%
VERIFICA E VALIDAZIONE DEL MATERIALE	2	0	100%

DEFINIZIONE DELL'INTERFACCIA UTENTE	20	5	100%
RAFFINAMENTO DEL MATERIALE	12	3	100%
SVILUPPO	60	30	100%
TEST	10	5	50%
PUBBLICAZIONE	2	0	0%

SETTIMANA 4

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
ACQUISIZIONE DEI CONTENUTI	4	0	100%
VERIFICA E VALIDAZIONE DEL MATERIALE	2	0	100%

DEFINIZIONE DELL'INTERFACCIA UTENTE	20	5	100%
RAFFINAMENTO DEL MATERIALE	12	3	100%
SVILUPPO	60	30	100%
TEST	10	5	100%
PUBBLICAZIONE	2	2	100%

6. LE RISORSE

6.1 Risorse umane

- Amodeo Andrea → Esperto del dominio, Grafica e Multimedialità
- Caracciolo Luca → Supporto Programmatore Copywriter
- Musciacchio Cosimo Marco → Programmatore Grafico e Multimedialità Project Manager
- Semidai Valerio → Copywriter, Esperto del dominio

6.2 Risorse informative

Ogni informazione necessaria allo sviluppo dell'applicazione è stata reperita da internet.

Testo:

- eticanellosport.com

- williamhillnews.it
- dotsport.it
- df-sportspecialis.it
- tennisfever.it

L'immagine di sfondo è stata reperita da un'applicazione di sfondi Google.

Immagini pagine (grandezza 600x375):

- Sistema punteggio

link→<https://www.esosport.it/news/perch-nel-tennis-si-usa-il-punteggio-15-30-40/>

- Campo strumenti e scopo del gioco

link→<https://pixers.it/carte-da-parati/palla-da-tennis-e-racchetta-sul-campo-52852182>

- Grande slam

link→ <https://www.parigi.it/it/stade-de-roland-garros-.php>

- I principali tipi di tornei

link→<https://www.alamy.it/foto-immagine-i-campionati-di-wimbledon-wimbledon-tennis-logo-il-logo-di-wimbledon-148015766.html>

- Ottenere punti e commettere falli

link→<https://www.tennisfever.it/2019/10/07/tennis-news-notizie-et-net/>

- Tornei del circuito ATP

link→<https://www.atptour.com/en/news/atp-and-rolex-r600new-global-partnership-november-2020>

Immagini Bottoni:

- BottoneCampoStrumentieScopidelGioco697x324.jpg

sito:<https://www.occhioallascelta.com/come-scegliere-un-a-racchetta-da-tennis-professionale/>

- Homepage_regolamento.jpg

sito: <http://pexels.com/>

- Homepage_colpi.jpg

sito: <https://www.oasport.it/>

- Homepage_tornei.jpg
sito:<http://pokerstarsnews.it/>
- Colpi_diritto.jpg
sito:<https://www.sportellate.it>
- colpi_rovescio.jpg
sito:<https://www.quora.com/>
- colpi_servizio.jpg
sito:<https://www.tennisworlditalia.com/>
- colpi_smash.jpg
sito:<https://www.tennisfever.it>
- colpi_volee.jpg
sito:<https://www.eurosport.it>
- colpi_lob.jpg
sito:<https://corriereinnovazione.corriere.it/>
- BottoneOttenerePuntieCommettereFalli697x324.jpg
link→<https://www.supertennis.tv/News/Campioni-internazionali/Roger-Federer-Cilic-Roland-Garros-commento>
- BottonePunteggio697x324.jpg
sito:<https://www.tennis365.com/grand-slam/wimbledon/comment-wimbledon-need-to-take-note-of-one-big-innovation-at-the-australian-open/>
- BottoneTorneiATP1407x324.jpg
sito:<https://www.atptour.com/en/news/superstar-tennis-the-o2-london-nitto-atp-finals-50-year-anniversary>
- BottoneTorneiGrandeSlam1407x324.jpg
sito:<https://www.lungoibordi.it/australian-open/>
- BottoneI Principali Tipidi Tornei697x324.jpg
sito:<https://www.tenniscircus.com/thoughts/ready-to-wimbledon-una-settimana-dopo/>

Musica:

- <https://www.youtube.com/watch?v=aTyxguQt2GI>

Video:

- Drittoerovescio→<https://www.youtube.com/watch?v=BbDaMAgrWjY>
- Lob→<https://youtu.be/XHlx2czuaRY>
- Servizio→<https://www.youtube.com/watch?v=Zam8nGoJA8o>
- Volèe→<https://www.youtube.com/watch?v=tdSNnrjsDAQ&t=87s>
- Video intro→ pexels.com

6.3 Risorse applicative

Per la realizzazione dell'applicazione e documentazione saranno utilizzati i seguenti programmi:

- Grafica e multimedialità:
 1. Sony Vegas pro 16
 2. Adobe Photoshop 2021
- Documentazione
 1. Google Docs
 2. Microsoft Word

6.4 Risorse post-produzione

Per la pubblicazione saranno necessari:

- Inchiostro e carta per la stampa dei manuali e dei loro prototipi

7. STIMA DEI COSTI

I costi valutati nello sviluppo dell'applicazione multimediale sono:

- Numero di ore dedicate allo sviluppo delle diverse fasi;
- Stampa e rilegatura dei manuali e dei documenti di progetto

I costi potrebbero variare in base al numero di ore che i componenti del team impiegano nelle varie fasi dello sviluppo.