

The Yellow Abyss website

The Yellow Abyss

Versione documento 1.3
del 10.06.2025

Gruppo:
Lunar Moth studios



Prudenzeno Cristian Pio - 775690: c.prudenzeno@studenti.uniba.it

Maggio Gianluca - 758220: g.maggio21@studenti.uniba.it

Mongelli Marco - 778455: m.mongelli75@studenti.uniba.it

INDICE

INDICE.....	2
Pianificazione.....	4
Scopo dell'applicazione.....	4
Destinatari dell'applicazione.....	5
Caratteristiche dell'utente.....	5
I vincoli.....	7
Caratteristiche della Piattaforma.....	7
Budget.....	7
Tempi.....	7
Responsabilità del Cliente.....	8
Contenuti.....	8
Manuale di stile.....	9
Stimare i Costi.....	11
Monitoraggio progetto.....	12
Monitoraggio del Progetto - Settimane 1-8.....	12
Settimana 1.....	12
Settimana 2.....	12
Settimana 3.....	13
Settimana 4.....	13
Settimana 5.....	14
Settimana 6.....	14
Settimana 7.....	15
Settimana 8.....	15
Individuare e reperire le risorse.....	16
Risorse Umane.....	16
Risorse Informative.....	17
Risorse Applicative.....	17
Risorse Strumentali.....	17
Risorse Post-Produzione.....	18
Progettazione.....	19
Definire i concetti da trasmettere attraverso il multimedia.....	19
Concetti chiave trasmessi attraverso il sito.....	19
Definizione e sequenza di presentazione dei contenuti.....	19
Definire le competenze (task) da trasmettere attraverso il multimedia.....	20
Preparare una descrizione preliminare del programma.....	22
Dettagliare il progetto del multimedia.....	24
Prototipi.....	24
Flowchart.....	31

Storyboard.....	32
Note: le stesse informazioni valgono per gli altri prototipi (Bosses, Items, Creatures, etc..)	
Codex.....	34
Test.....	35
Alpha test.....	35
Test funzionale.....	35
Test strutturale.....	35
Beta test.....	36
1. Dati Partecipanti.....	36
2. Task e Tassi di Successo.....	36
3. Analisi dei Risultati.....	37
4. Feedback Utenti (SUS & Commenti Aperti).....	37
5. Azioni Correttive Raccomandate.....	38
6. Conclusioni.....	38
Appendice A.....	39
Questionario SUS (System Usability Scale).....	39

Pianificazione

Scopo dell'applicazione

Lo scopo del sito web è quello di introdurre al meglio in modo interattivo al giocatore "The Yellow Abyss" un videogioco roguelike, e di consolidare la conoscenza del giocatore sul mondo di gioco, al fine di garantire un'esperienza positiva tramite una maggiore immersione nel prodotto. Più nello specifico introdurrà:

- Storia del gioco;
- Lore e mondo di gioco;
- Asset visivi;
- Art Style;

Destinatari dell'applicazione

Il sito web è rivolto principalmente a coloro che sono interessati a scoprire e immergersi nel mondo del videogioco "The Yellow Abyss", in particolare a giocatori (maggioresi) che desiderano esplorare un videogioco roguelike e approfondire la conoscenza del suo universo interattivo. L'applicazione si rivolge a una varietà di utenti con diverse esperienze nel mondo dei videogiochi e del gaming online, mirando a soddisfare le esigenze sia di giocatori alle prime armi che di esperti.

Il gioco offre un'esperienza coinvolgente e interattiva, progettata per attrarre una vasta gamma di giocatori, inclusi gli appassionati di dungeon e giochi di ruolo. Uno studio delle abitudini di fruizione dei videogiochi ha rivelato che, sebbene i giocatori più giovani siano spesso abituati a esplorare mondi virtuali complessi, un numero crescente di adulti (in particolare quelli di età superiore ai 25 anni) sta mostrando un forte interesse per giochi che uniscono elementi di narrazione, strategia e immersione tipici dei giochi di ruolo e dei dungeon crawl. Questi giocatori cercano esperienze che li sfidano sia a livello narrativo che strategico, preferendo giochi che offrono una profonda lore, dungeon da esplorare e meccaniche di gioco che stimolino la creatività e l'adattamento in scenari complessi.

Caratteristiche dell'utente

Il sito web è progettato per una varietà di utenti (maggioresi) con diverse competenze videoludiche:

- Giocatori alle prime armi: adulti o giovani adulti che si avvicinano per la prima volta ai videogiochi o a giochi di tipo roguelike;
- Giocatori esperti: coloro che hanno esperienza con videogiochi complessi e sono già familiari con meccaniche di gioco come le dinamiche roguelike, ma cercano una nuova sfida e una maggiore immersione nel mondo del gioco;
- Giocatori appassionati di lore e narrazione: chi è interessato a scoprire la trama, la lore e la storia che si cela dietro "The Yellow Abyss" per approfondire l'universo del gioco e migliorare l'esperienza di gioco.

Caratteristiche\Utente	Giocatore principiante	Giocatore esperto	Giocatore appassionato di lore e narrazione
Età	16 - 30	18+	18+
Familiarità con i videogiochi	SCARSA	BUONA	BUONA/OTTIMA
Capacità di analisi del gioco	SUFFICIENTE	OTTIMA	OTTIMA
Familiarità con la storia del gioco	SCARSA	BUONA/OTTIMA	OTTIMA
Interesse per la lore	LIMITATO	BUONO	ELEVATO
Frequenza di gioco	SPORADICA	SPESSO	SPESSO/MOLTO SPESSO
Interesse per l'art style	MEDIO	ALTO	ALTO

Poiché il sito web si rivolge a utenti con diverse esperienze e livelli di coinvolgimento, la navigazione è stata progettata per adattarsi ai vari livelli di conoscenza e interesse. Il sito permette di esplorare il mondo di "The Yellow Abyss" in modo interattivo, offrendo un'esperienza personalizzata che consente di approfondire la storia, la lore, gli asset visivi e lo stile artistico del gioco.

I vincoli

Caratteristiche della Piattaforma

L'applicazione sarà sviluppata come un'applicazione web, fruibile attraverso browser moderni. Sarà progettata utilizzando React per garantire una UI dinamica e interattiva, con un'architettura a componenti riutilizzabili per una gestione ottimale del codice e delle prestazioni. Le tecnologie web di supporto includeranno HTML5, CSS3, e JavaScript ES6 per garantire la compatibilità e la fluidità dell'esperienza utente su dispositivi desktop e mobile. Il sito web dovrà essere compatibile con i principali browser (Chrome, Firefox, Safari, Edge) e rispondere a standard di accessibilità per garantire una fruizione inclusiva.

L'applicazione girerà su un web server dedicato, con capacità di scalabilità per gestire un numero crescente di utenti, soprattutto in fase di lancio o nelle fasi di marketing.

Budget

Il budget per lo sviluppo dell'applicazione web è limitato ma sufficiente per coprire le seguenti aree principali:

- Sviluppo front-end e back-end con tecnologie React e server-side;
- Progettazione della UI/UX per garantire un'esperienza intuitiva e accattivante;
- Implementazione dei sistemi di gestione contenuti e delle funzionalità interattive;
- Testing e ottimizzazione per dispositivi mobile e desktop;
- Eventuali licenze software necessarie (librerie, tool di design, etc.).

Il budget non include costi per eventuali campagne pubblicitarie o promozionali, che dovranno essere gestite separatamente dal cliente.

Tempi

Il progetto dovrà essere completato entro 6 mesi dalla data di inizio sviluppo. I tempi saranno suddivisi nelle seguenti fasi principali:

1. Fase di progettazione (1 mese): definizione degli obiettivi, creazione della UI/UX, e pianificazione delle funzionalità principali;
2. Fase di sviluppo (3 mesi): sviluppo delle funzionalità core dell'applicazione, implementazione dei sistemi di gestione contenuti, integrazione della base dati e dell'interazione con il server;
3. Fase di testing e ottimizzazione (1 mese): test di usabilità, test cross-browser e cross-device, ottimizzazione delle performance;
4. Fase di lancio e supporto post-lancio (1 mese): distribuzione dell'applicazione, monitoraggio e risoluzione di eventuali bug iniziali, feedback degli utenti.

Responsabilità del Cliente

Il cliente avrà la responsabilità di fornire i seguenti elementi:

- **Contenuti:** testo, immagini, asset visivi, e materiale per la lore del gioco, la storia, e qualsiasi altro contenuto relativo al gioco "The Yellow Abyss". Questo materiale sarà fondamentale per il design della UI e per garantire una buona coerenza con l'immagine del gioco.
- **Feedback e revisione:** il cliente dovrà essere disponibile per revisioni puntuali durante il processo di sviluppo, specialmente nelle fasi di prototipazione e testing, per garantire che l'applicazione rispetti le aspettative e i requisiti.
- **Gestione delle risorse:** fornirà eventuali risorse aggiuntive necessarie per la creazione e il mantenimento del sito web, come accesso a piattaforme di hosting, database, o altre infrastrutture necessarie.
- **Marketing e promozione:** anche se non rientra nel budget di sviluppo, il cliente dovrà occuparsi delle strategie di marketing per promuovere il sito web una volta completato.

Contenuti

Il sito web avrà bisogno di contenuti di alta qualità per garantire un'esperienza immersiva e interattiva:

- **Storia e Lore del Gioco:** testi e contenuti visivi che introducono l'utente all'universo di "The Yellow Abyss", inclusi dettagli sulla trama, ambientazione e personaggi principali.
- **Asset Visivi:** grafica del gioco, screenshot, immagini dei dungeon, personaggi, mappe e qualsiasi altro materiale che aiuti a visualizzare e comprendere meglio il mondo di gioco.
- **Art Style:** elementi grafici che riflettono lo stile artistico del gioco, compreso il design dei dungeon e delle ambientazioni, che devono essere adattati al sito web per un'esperienza visiva coerente.

Il contenuto dovrà essere fornito in formato compatibile con il web (immagini in alta qualità, testo in formato digitale, ecc.), e dovrà essere regolarmente aggiornato per mantenere il sito fresco e coinvolgente per gli utenti.

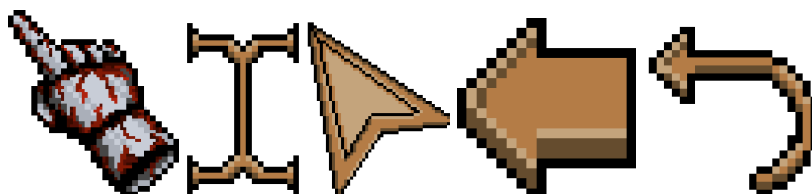
Manuale di stile

L'applicazione web dovrà avere uno stile che richiami l'estetica dei giochi roguelite e dungeon crawl, con un design che evoca un'atmosfera misteriosa, affascinante e coinvolgente. Lo stile visivo dovrà essere pensato per offrire un'immersione profonda nel mondo di "The Yellow Abyss", riflettendo l'aspetto unico del gioco e mantenendo una coerenza visiva con gli asset del gioco stesso. Di seguito sono specificate le diverse caratteristiche dello stile:

- **Colori:** La palette cromatica sarà composta da tonalità che richiamano l'universo dei dungeon e delle ambientazioni oscure, con predominanza di colori scuri e metallici, per trasmettere un'atmosfera misteriosa e avventurosa. Verranno utilizzati i seguenti colori:



- Font: La tipografia scelta per l'applicazione dovrà rispettare l'estetica retrò e pixel art, con una combinazione di font che restituiscono il carattere del gioco.
 - Font principale: [Pixel Silkscreen](#), un font in stile pixel art che ricorda l'aspetto dei giochi retro e che sarà utilizzato per i titoli e gli elementi grafici principali del sito, per dare un effetto distintivo e nostalgico.
- Immagini: Le immagini dovranno essere coerenti con il tema di "The Yellow Abyss", un gioco che esplora dungeon e catacombe. Si utilizzeranno immagini di ambientazioni oscure, pulsanti in stile pixel art, e scenari fantastici che evocano una sensazione di esplorazione e avventura.
 - L'uso di sfondi oscuri con tocchi di luce neon sarà un tema ricorrente. Gli asset grafici dovranno includere mappe di dungeon, personaggi stilizzati, e iconografie legate al gioco.
- Uso di pulsanti: I pulsanti dovranno avere un aspetto coerente e facilmente riconoscibile.
 - Verranno utilizzati pulsanti con forme rettangolari o arrotondate, dai bordi luminosi o sfumati per un aspetto retrò.
 - Il design sarà pensato per essere intuitivo, con feedback visivi come un cambio di colore o di luminosità durante l'hover e il click o un ridimensionamento.



- Audio: L'esperienza sonora sarà costituita da suoni modificati al computer e una musica originale composta da un musicista esterno, creando un'atmosfera unica e coinvolgente per il gioco.
 - Suoni: I suoni saranno modificati al computer per adattarsi perfettamente all'ambiente del gioco. Verranno utilizzati suoni sintetizzati, tra cui i clic, i rumori di movimento e le interazioni in pixel art, che contribuiranno a rafforzare l'atmosfera retrò e misteriosa del gioco.
 - Colonna sonora: La musica di gioco sarà composta da un musicista esterno, appositamente per il progetto, con l'intento di creare tracce originali che riflettano l'ambientazione e la dinamica di gioco. La musica sarà in stile dark ambient, con influenze orchestrali per i momenti più epici e sinfonici, ed elementi elettronici per le situazioni di tensione o mistero.

Stimare i Costi

*Pensiamo di poter dedicare al progetto 25 ore alla settimana (previste 8 settimane)
Totale: 200 ore*

FASI DELLA PRODUZIONE	ATTIVITÀ	IMPEGNO ORARIO
ACQUISIZIONE DEL MATERIALE	Acquisizione del materiale video e fotografico	18
	Acquisizione del materiale testuale	6
	Acquisizione del materiale audio	14
<i>TOTALE</i>		<i>38</i>
VERIFICA E VALIDAZIONE DEL MATERIALE	Struttura di un inventario del materiale multimediale	3
	Revisione e correzione del materiale multimediale	4
<i>TOTALE</i>		<i>7</i>
DEFINIZIONE DELL'INTERFACCIA UTENTE	Sviluppo degli standard comunicativi	6
	Realizzazione delle interfacce grafiche	14
	Realizzazione dei comandi	8
<i>TOTALE</i>		<i>28</i>
RAFFINAMENTO DEL MATERIALE	Elaborazione del materiale fotografico	5
	Elaborazione del materiale audio	5
	Elaborazione del materiale di supporto	2
<i>TOTALE</i>		<i>12</i>
SVILUPPO	Realizzazione dei livelli	20
	Realizzazione meccaniche fondamentali	22
	Realizzazione boss fight	16
	Realizzazione dell'interazione tra le schermate	4
	Realizzazione di un tutorial esplicativo	10
	Realizzazione ed ottimizzazione dell'interazione	6
	Realizzazione della documentazione	10
<i>TOTALE</i>		<i>88</i>
TEST	Revisione del software	15
	Documenti di test	7
<i>TOTALE</i>		<i>22</i>
PUBBLICAZIONE	Realizzazione video demo	2
	Realizzazione copia per il committente	3
<i>TOTALE</i>		<i>5</i>
<i>TOTALE GENERALE</i>		<i>200</i>

Monitoraggio progetto

Monitoraggio del Progetto - Settimane 1-8

Settimana 1

Attività	Ore Stimate	Ore Utilizzate	Completamento (%)
Acquisizione contenuti e relazione	6	3	50%
Sviluppo di standard	5	2	40%
Realizzazione degli screen	7	3	43%
Parti grafiche (concept e UI)	10	4	40%
Video e audio	9	3	33%
Parti interattive (gameplay, UI)	15	6	40%
Totale	52	21	40%

Settimana 2

Attività	Ore Stimate	Ore Utilizzate	Completamento (%)
Acquisizione contenuti e relazione	6	5	83%
Sviluppo di standard	5	3	60%
Realizzazione degli screen	7	4	57%
Parti grafiche (concept e UI)	10	5	50%
Video e audio	9	4	44%
Parti interattive (gameplay, UI)	15	7	47%
Totale	52	28	54%

Settimana 3

Attività	Ore Stimate	Ore Utilizzate	Completamento (%)
Acquisizione contenuti e relazione	6	6	100%
Sviluppo di standard	5	4	80%
Realizzazione degli screen	7	5	71%
Parti grafiche (concept e UI)	10	6	60%
Video e audio	9	5	56%
Parti interattive (gameplay, UI)	15	8	53%
Totale	52	34	65%

Settimana 4

Attività	Ore Stimate	Ore Utilizzate	Completamento (%)
Sviluppo di standard	5	5	100%
Realizzazione degli screen	7	6	86%
Parti grafiche (concept e UI)	10	7	70%
Video e audio	9	6	67%
Parti interattive (gameplay, UI)	15	9	60%
Totale	46	33	72%

Settimana 5

Attività	Ore Stimate	Ore Utilizzate	Completamento (%)
Realizzazione degli screen	7	7	100%
Parti grafiche (concept e UI)	10	8	80%
Video e audio	9	7	78%
Parti interattive (gameplay, UI)	15	10	67%
Totale	41	32	78%

Settimana 6

Attività	Ore Stimate	Ore Utilizzate	Completamento (%)
Parti grafiche (concept e UI)	10	9	90%
Video e audio	9	8	89%
Parti interattive (gameplay, UI)	15	11	73%
Totale	34	28	84%

Settimana 7

Attività	Ore Stimate	Ore Utilizzate	Completamento (%)
Parti grafiche (concept e UI)	10	10	100%
Video e audio	9	9	100%
Parti interattive (gameplay, UI)	15	12	80%
Totale	34	31	93%

Settimana 8

Attività	Ore Stimate	Ore Utilizzate	Completamento (%)
Parti interattive (gameplay, UI)	15	15	100%
Totale	15	15	100%

Individuare e reperire le risorse

Di seguito vengono elencate le risorse necessarie per la realizzazione del sito web informativo per il videogioco *The Yellow Abyss*, che ha l'obiettivo di offrire un'esperienza interattiva e informativa ai giocatori, esplorando la storia, la lore, il mondo di gioco e altri dettagli legati al gioco. Le risorse sono suddivise in categorie per facilitare l'individuazione e l'accesso.

Risorse Umane

Il team di progettazione e sviluppo del sito web è composto da professionisti esperti nelle seguenti aree:

- **Cristian Pio Prudenzeno**
Ruolo: Responsabile della progettazione e dello sviluppo del sito web (front-end).
Compiti:
 - Implementazione delle funzionalità interattive per il sito, utilizzando HTML, CSS, JavaScript e librerie come React.
 - Creazione di animazioni e interazioni visive.
- **Gianluca Maggio**
Ruolo: Responsabile del design dell'interfaccia utente e sviluppo web.
Compiti:
 - Creazione del design e del layout del sito.
 - Sviluppo del sito web utilizzando tecnologie front-end.
 - Gestione della user experience per garantire l'usabilità del sito.
- **Marco Mongelli**
Ruolo: Responsabile della progettazione e sviluppo del contenuto visivo e interattivo.
Compiti:
 - Realizzazione delle grafiche e degli asset visivi per il sito.
 - Sviluppo del sito web utilizzando tecnologie front-end, come React per la costruzione dell'interfaccia utente.
 - Implementazione delle funzionalità interattive per il sito, utilizzando HTML, CSS, JavaScript e librerie di React.

Risorse Informative

Le risorse informative necessarie per il sito web includono:

- Documentazione sul gioco: Il sito web raccoglierà informazioni dettagliate sulla storia, la lore e l'ambientazione di *The Yellow Abyss*. Queste informazioni verranno redatte consultando fonti ufficiali e materiale fornito dal team di sviluppo del gioco.
- Risorse narrative e creative: Le risorse narrative derivano dall'autore del romanzo e dal mondo che ha ispirato il gioco, nonché da interviste e contenuti legati al processo creativo.

Risorse Applicative

Poiché il sito è sviluppato solo in front-end, le risorse applicative necessarie sono focalizzate sulla progettazione e sviluppo dell'interfaccia utente. Il team utilizzerà i seguenti strumenti:

- React: Framework JavaScript per la costruzione dell'interfaccia utente, che permetterà di realizzare un sito web dinamico e interattivo.
- HTML e CSS: Linguaggi di markup e stili per la strutturazione e la personalizzazione visiva del sito.
- JavaScript: Linguaggio di programmazione utilizzato per l'interattività del sito.
- GitHub Pages: Per il deploy e la distribuzione del sito web, che verrà ospitato come una pagina statica, senza la necessità di un server backend.

Risorse Strumentali

Per la creazione e la gestione dei contenuti del sito web, verranno utilizzati i seguenti strumenti:

- Font:
 - Pixel Silkscreen: Font principale per i testi, che richiama uno stile retrò e pixelato, ideale per evocare l'atmosfera del videogioco.
- Strumenti grafici:

- Aseprite: Software utilizzato per la creazione di pixel art, sprite e animazioni per il sito.
- Krita: Software di pittura digitale per la creazione di illustrazioni e concept art.
- Resprite: Utilizzato per l'animazione di sprite e la gestione di risorse grafiche per il sito web.
- Suoni e audio:
 - FL Studio: Software per la produzione musicale e la creazione di effetti sonori per il sito web.

Risorse Post-Produzione

Le risorse necessarie per la post-produzione e la pubblicazione del sito web includono:

- Piattaforme di hosting e distribuzione:
 - Cloudflare: Per gestire la sicurezza, la distribuzione dei contenuti e migliorare le performance del sito web.
 - GitHub Pages: Per il deploy e la distribuzione del sito web, con una configurazione facile e veloce.
- Materiale di pubblicazione:
 - Link per scaricare il gioco su Steam: Una sezione dedicata del sito fornirà il link per acquistare e scaricare The Yellow Abyss su Steam.
 - Marketing visivo: La promozione del gioco sarà supportata anche dal materiale relativo al libro dell'autore del romanzo, che ha ispirato il gioco.

Progettazione

Il sito web nasce con l'intento di offrire un'esperienza interattiva per gli utenti, fornendo informazioni dettagliate sul gioco The Yellow Abyss. L'obiettivo principale è coinvolgere gli utenti nella scoperta delle meccaniche di gioco, della storia e delle funzionalità offerte, attraverso una navigazione intuitiva e contenuti ben strutturati.

Definire i concetti da trasmettere attraverso il multimedia

Una volta individuati i concetti chiave, è necessario definirli in modo preciso e non ambiguo. In questa fase viene anche stabilita una appropriata sequenza di presentazione dei contenuti, cioè dell'informazione che l'utente deve acquisire.

Concetti chiave trasmessi attraverso il sito

- Panoramica del gioco: introduzione generale alla storia e al contesto del gioco.
- Meccaniche di gioco: spiegazione dettagliata delle dinamiche interattive.
- Personaggi: presentazione dei protagonisti e dei personaggi secondari.
- Ambientazioni e livelli: descrizione dei diversi scenari e delle loro peculiarità.
- Obiettivi e progressione: dettagli su missioni, sfide e sistema di avanzamento.

Definizione e sequenza di presentazione dei contenuti

1. Introduzione alla trama e all'ambientazione
 - Contesto narrativo e lore del gioco.
 - Storia e obiettivi generali.
2. Spiegazione delle meccaniche di gioco
 - Controlli e interazioni principali.
 - Sistemi di combattimento, esplorazione e progressione.
3. Approfondimento sui personaggi
 - Protagonisti e il loro ruolo nella storia.
 - NPC chiave e interazioni disponibili.
4. Esplorazione delle ambientazioni e livelli
 - Descrizione dei luoghi e delle loro caratteristiche.
 - Elementi interattivi e segreti nascosti.
5. Obiettivi e sfide del gioco
 - Struttura delle missioni e delle attività secondarie.
 - Modalità di progressione e ricompense.

Definire le competenze (task) da trasmettere attraverso il multimedia

TASK PRINCIPALE: Esplorare il mondo di *The Yellow Abyss*

L'utente deve acquisire familiarità con il mondo di *The Yellow Abyss*, comprendendo la storia, i personaggi, gli oggetti di gioco e le meccaniche.

Scoperta della storia e dell'ambientazione

- Trama e Lore del Gioco
 - Comprendere la narrativa di *The Yellow Abyss*.
 - Approfondire gli eventi principali che hanno portato all'ambientazione attuale.
 - Scoprire miti e leggende legate all'ambientazione.
- Ambientazione
 - Analizzare i diversi biomi e scenari del gioco.
 - Comprendere le caratteristiche delle varie zone esplorabili.
 - Esaminare l'impatto dell'ambiente sul gameplay.
- Comprendere il ruolo e le motivazioni della protagonista
 - Approfondire la storia del personaggio principale.
 - Esaminare il suo obiettivo all'interno del mondo di gioco.
 - Analizzare il suo sviluppo narrativo.

Esplorazione dei personaggi

- Approfondimento del personaggio principale
 - Caratteristiche fisiche e psicologiche del protagonista.
- Approfondimento dei personaggi secondari
 - NPC: ruoli e funzioni all'interno del gioco.
 - Nemici Base: comportamenti, attacchi e strategie per affrontarli.
 - BOSS: approfondimento sulle meccaniche di combattimento, pattern d'attacco e strategie per sconfiggerli.

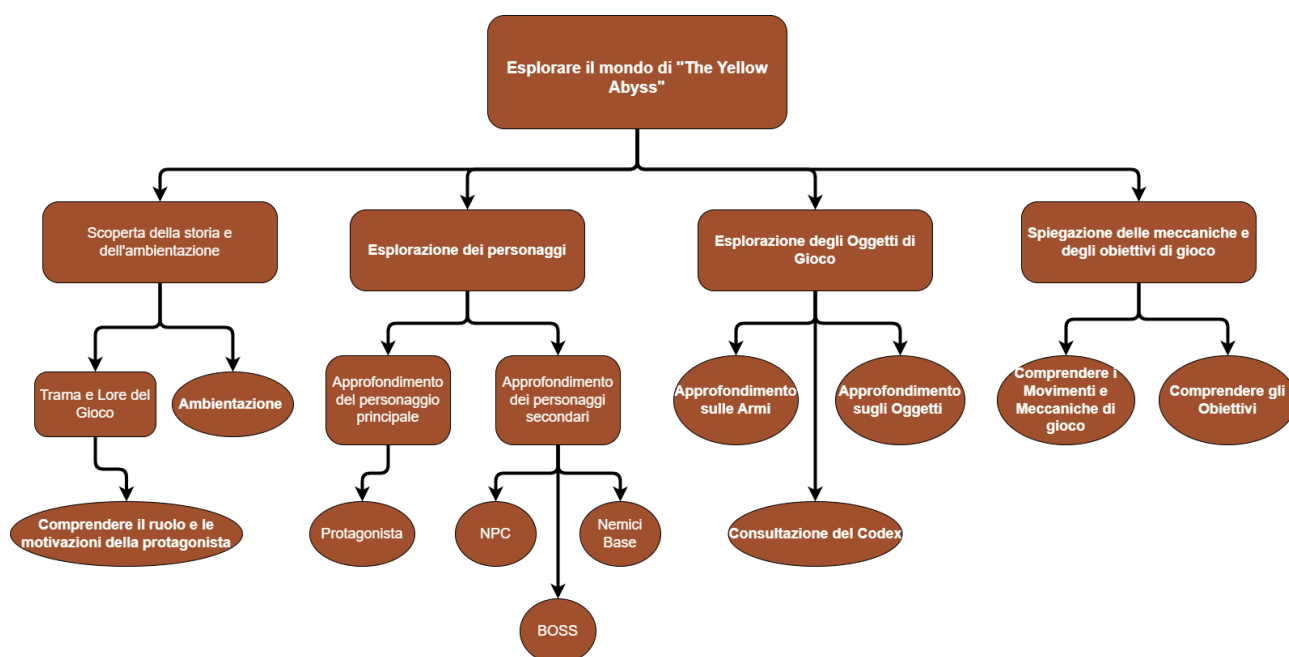
Esplorazione degli Oggetti di Gioco

- Approfondimento sulle Armi
 - Tipologie di armi disponibili.
 - Caratteristiche e modalità d'uso.
 - Strategie di combattimento in base alle armi.
- Approfondimento sugli Oggetti
 - Artefatti speciali e il loro ruolo nel gameplay.
- Consultazione del Codex

- Utilizzo del diario per approfondire storia, creature, oggetti e personaggi.
- Modalità di consultazione e navigazione tra le informazioni (libro sfogliabile).

Spiegazione delle meccaniche e degli obiettivi di gioco

- Comprendere i Movimenti e le Meccaniche di gioco
 - Sistema di controllo e movimenti del personaggio.
 - Meccaniche di combattimento e interazione con l'ambiente.
 - Strategie di esplorazione e sopravvivenza.
- Comprendere gli Obiettivi
 - Progressione del gioco e principali missioni.
 - Dinamiche di completamento e sblocco di nuove aree.
 - Elementi chiave da raccogliere e loro importanza.



Preparare una descrizione preliminare del programma

Stabilire la metodologia da adottare, tenendo conto di:

- Idee generate in fase di brainstorming
- Limitazioni della piattaforma utente
- Livello di cultura dell'utente
- Eventuali meccanismi di apprendimento
- Definizione iniziale del look del multimedia (fase di pianificazione)

Preparare una descrizione preliminare dell'applicazione multimediale

Il sito web *The Yellow Abyss* nasce con l'obiettivo di creare un'esperienza immersiva e coinvolgente per gli utenti, fungendo da piattaforma interattiva per presentare il videogioco. Il sito integra elementi di esplorazione, narrazione visiva e contenuti multimediali, con l'intento di trasmettere le atmosfere suggestive e misteriose del mondo sottomarino del gioco. Gli utenti potranno esplorare la storia del videogioco, le meccaniche di gioco e i segreti nascosti, interagendo attraverso contenuti visivi, video e giochi interattivi.

Stabilire la metodologia da adottare

Per garantire il successo del progetto, la metodologia adottata seguirà un approccio iterativo, basato su fasi di progettazione, sviluppo e test continui. Gli elementi chiave della metodologia includono:

- **Idee generate in fase di brainstorming:** Durante la fase iniziale, sono state esplorate diverse proposte per definire la struttura del sito, i contenuti multimediali e l'interazione con l'utente. Il brainstorming ha permesso di identificare le caratteristiche distintive della piattaforma web, selezionando le soluzioni più adatte per raggiungere gli obiettivi prefissati e garantire un'esperienza coerente con il videogioco.
- **Limitazioni della piattaforma web:** Il sito sarà sviluppato tenendo conto delle specifiche tecniche delle piattaforme web target, ottimizzando prestazioni, accessibilità e usabilità. La compatibilità con diversi dispositivi, browser e sistemi operativi sarà una priorità per garantire un'esperienza fluida per gli utenti.
- **Livello di cultura dell'utente:** Il design del sito terrà conto del pubblico di riferimento, con un'interfaccia user-friendly e accessibile. La complessità dei contenuti multimediali e delle interazioni sarà calibrata per offrire una navigazione intuitiva, adattandosi alle competenze e alle aspettative degli utenti.
- **Meccanismi di apprendimento:** Il sito includerà tutorial interattivi e guide per facilitare l'esplorazione delle diverse sezioni, dei contenuti e delle funzionalità. L'obiettivo è rendere l'esperienza coinvolgente e informativa, senza risultare troppo complessa per i nuovi visitatori.

Definizione iniziale del look del multimedia (fase di pianificazione)

Il look del sito sarà ispirato alle atmosfere del videogioco, con uno stile visivo che richiama le profondità oceaniche e le creature marine mitologiche. La palette cromatica utilizzerà tonalità scure e luminose per enfatizzare il contrasto tra luce e ombra, creando un'atmosfera immersiva anche per l'utente del sito web.

L'interfaccia utente sarà progettata in modo minimalista e intuitivo, con layout chiari e navigazione facile. Il design visivo garantirà una transizione fluida tra le diverse sezioni del sito, rendendo l'esperienza di esplorazione tanto coinvolgente quanto quella del gioco. Le animazioni e gli effetti sonori saranno progettati per migliorare l'esperienza, aumentando l'impatto emotivo del sito e preparando l'utente all'immersione nell'universo del videogioco.

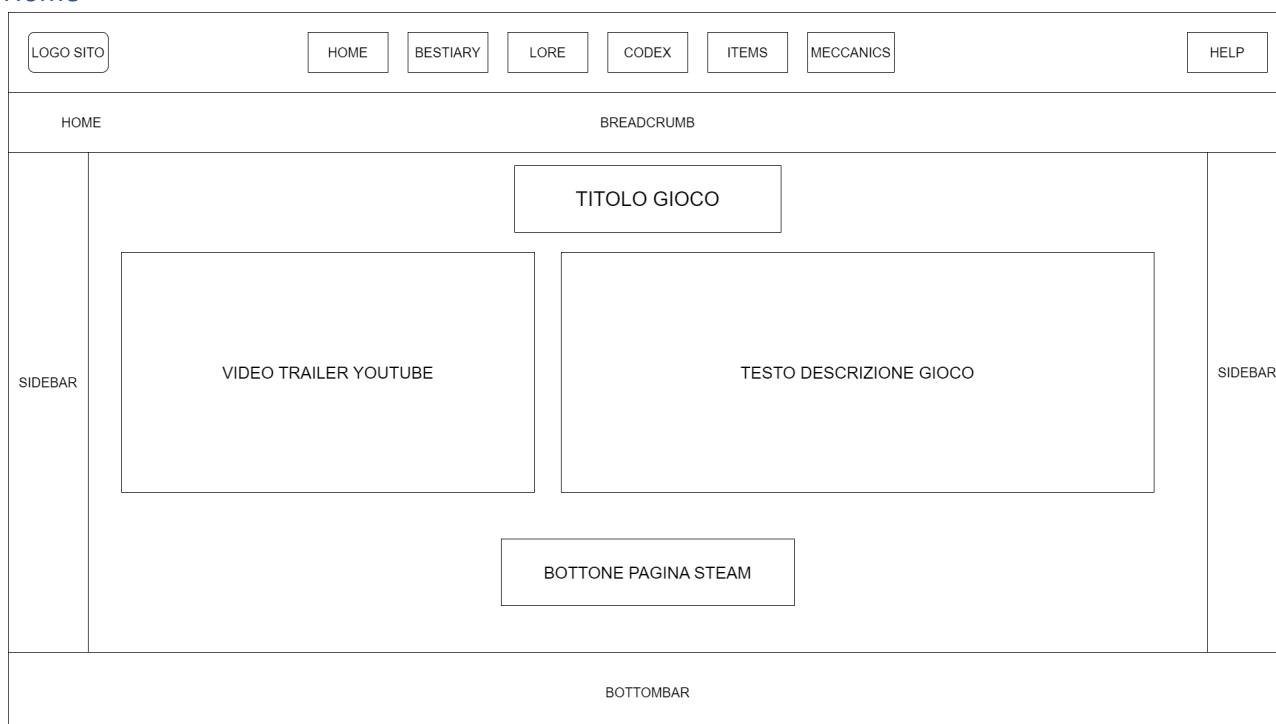
L'obiettivo principale è offrire una piattaforma multimediale coerente con il tema del videogioco, mantenendo un equilibrio tra estetica e funzionalità per massimizzare il coinvolgimento dell'utente.

Dettagliare il progetto del multimedia

Definire i dettagli dell'applicazione mediante la creazione di documenti di design.

Prototipi

Home

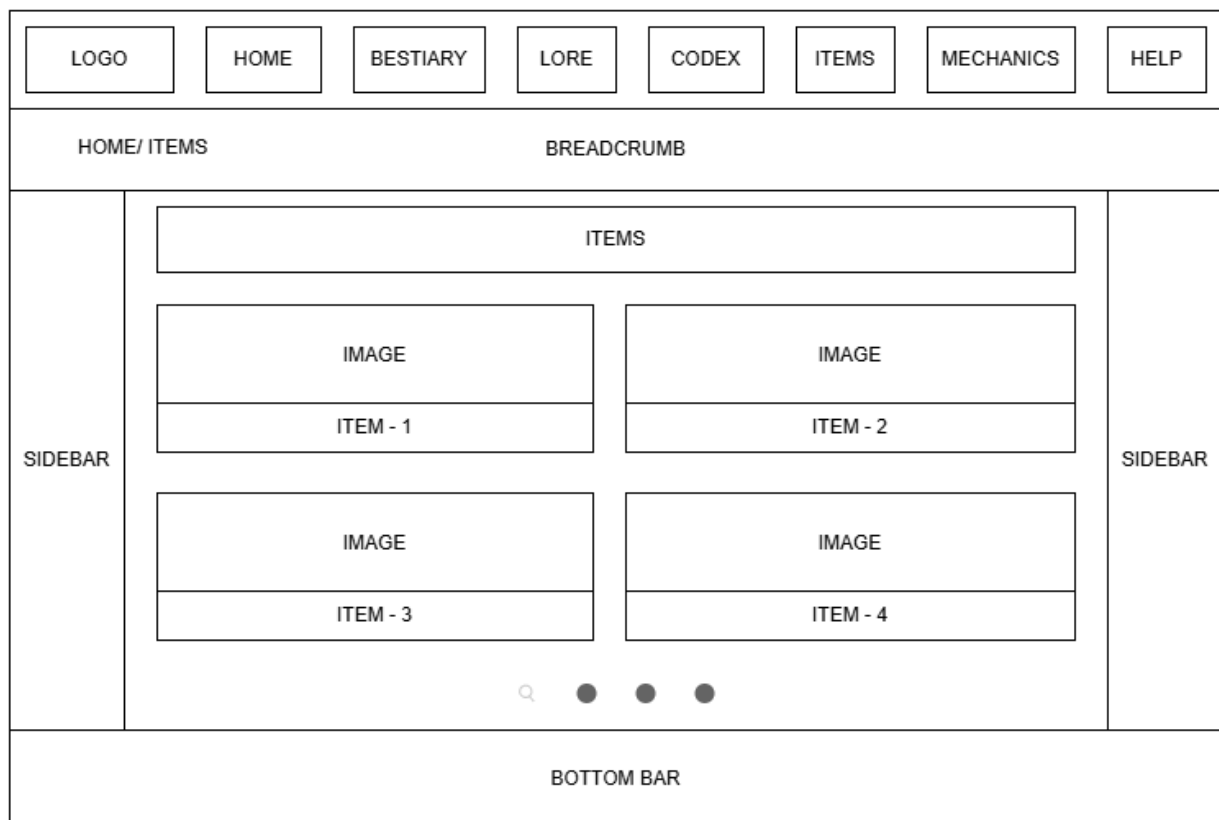




Lore

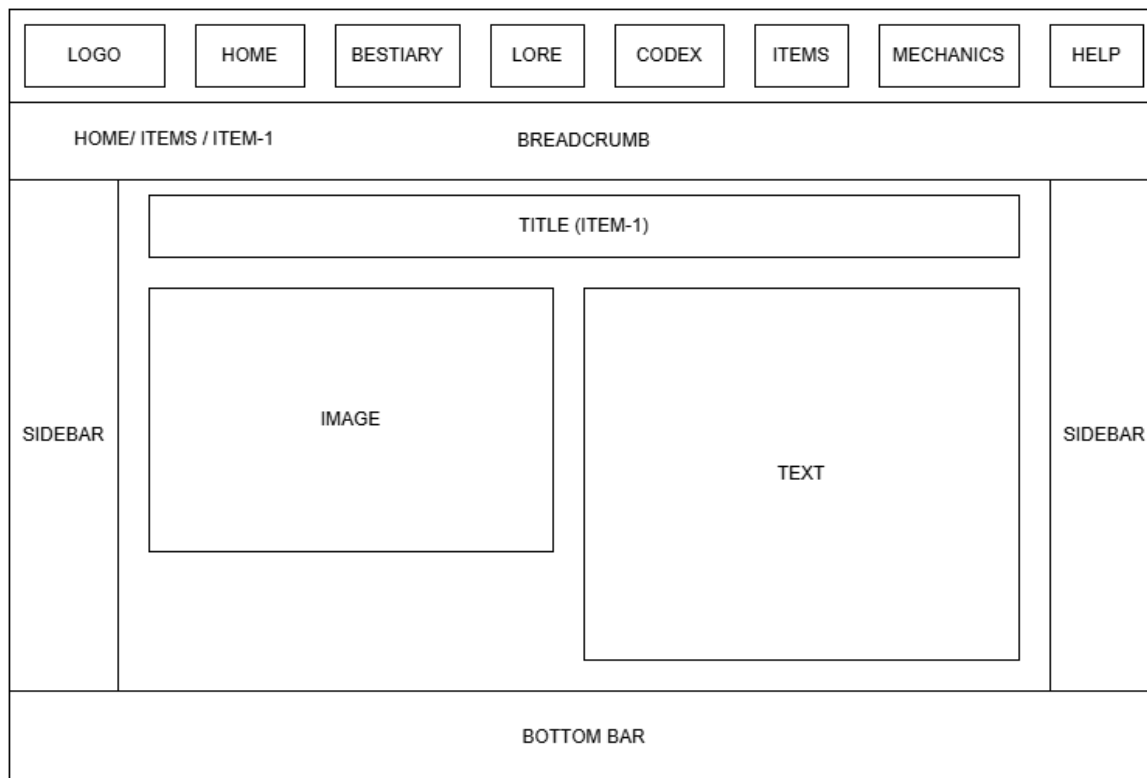


Items

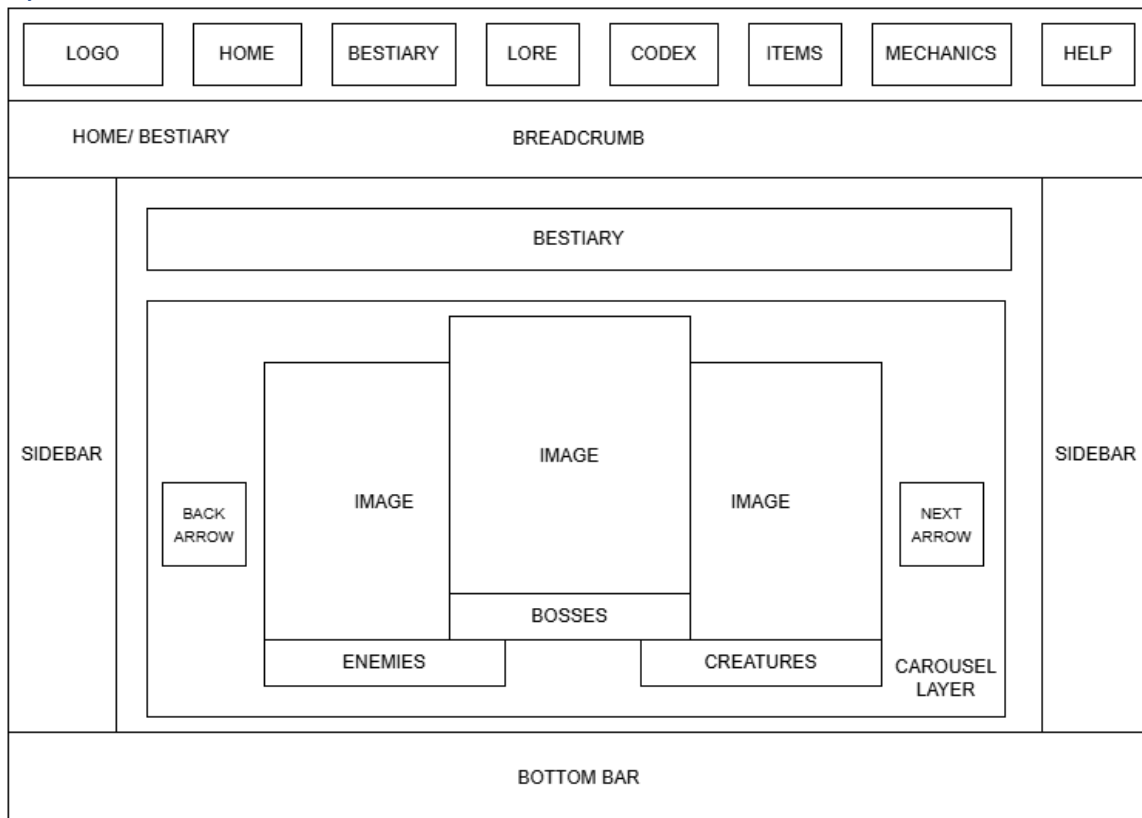




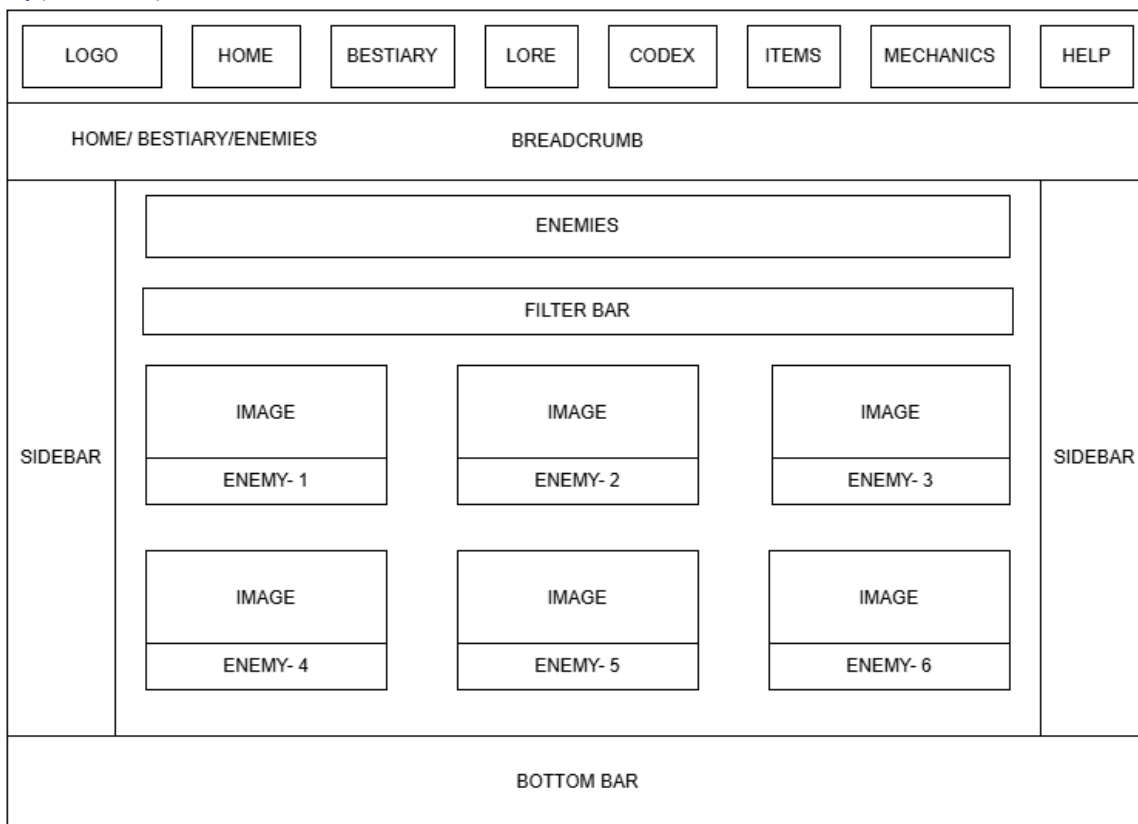
(Item-1) - SubPage



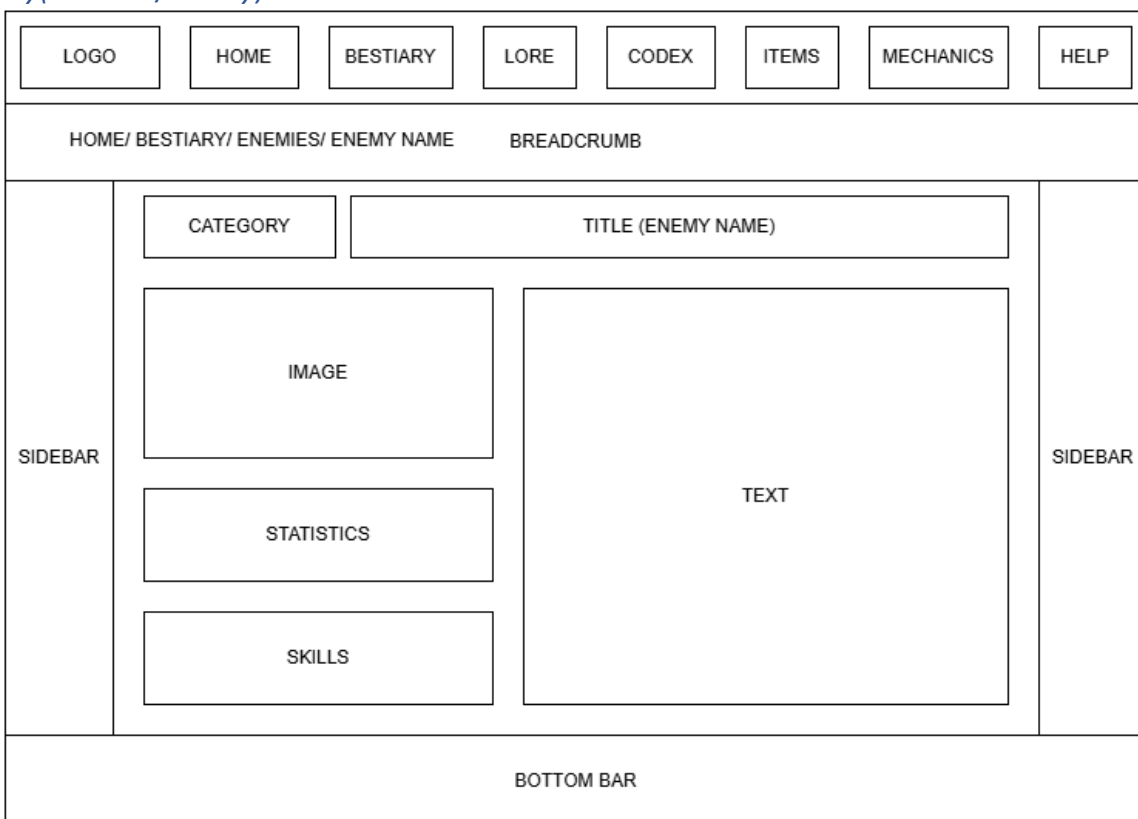
Bestiary



Bestiary(Enemies)

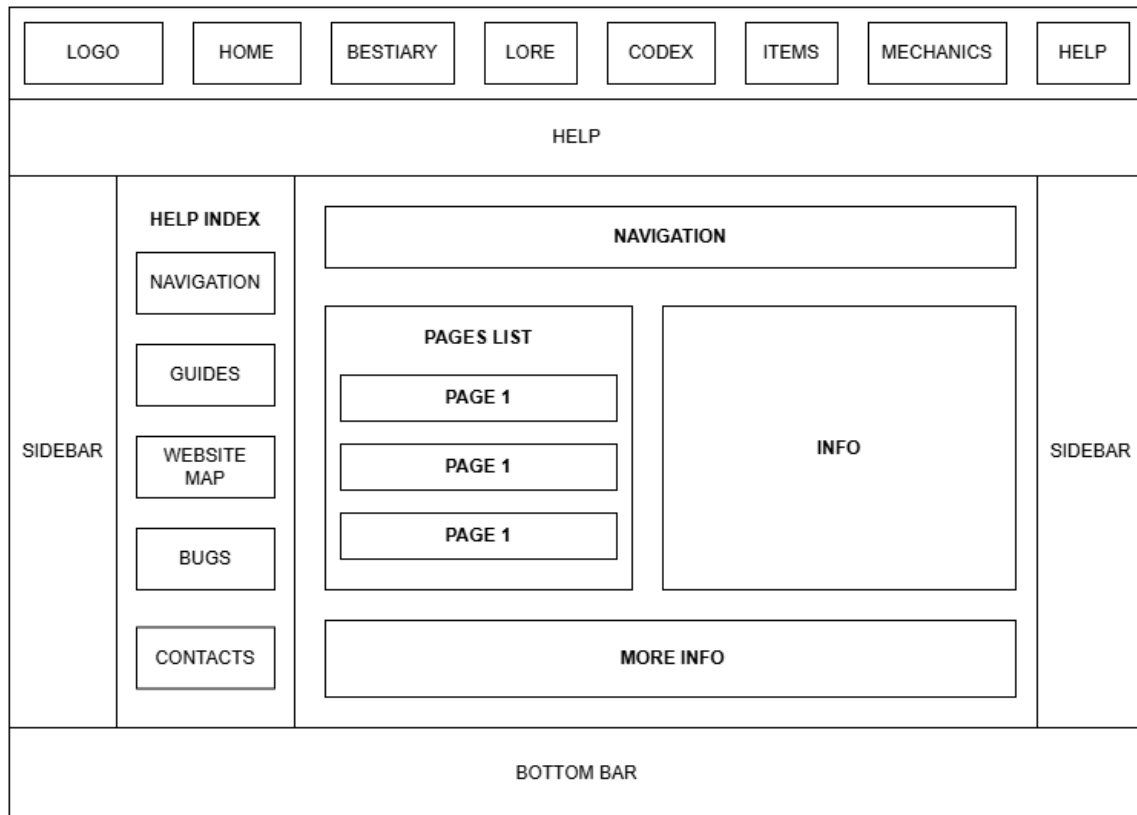


Bestiary(Enemies/Enemy)

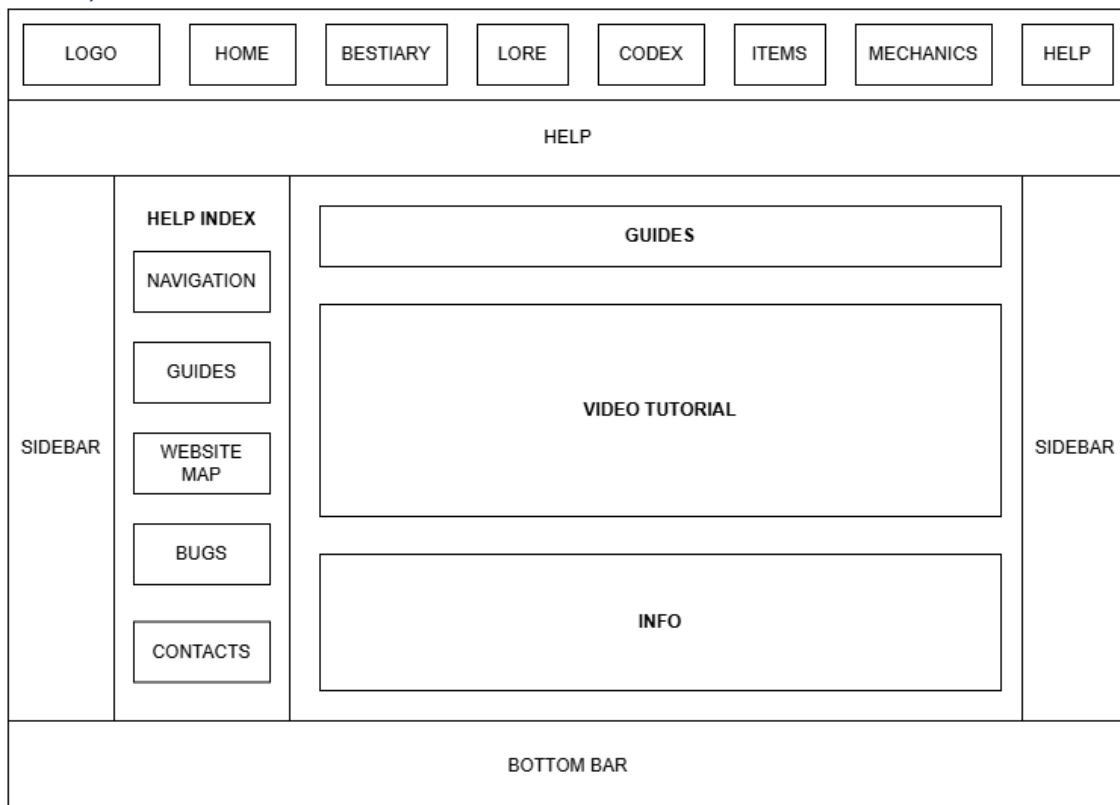




Help (Navigation)

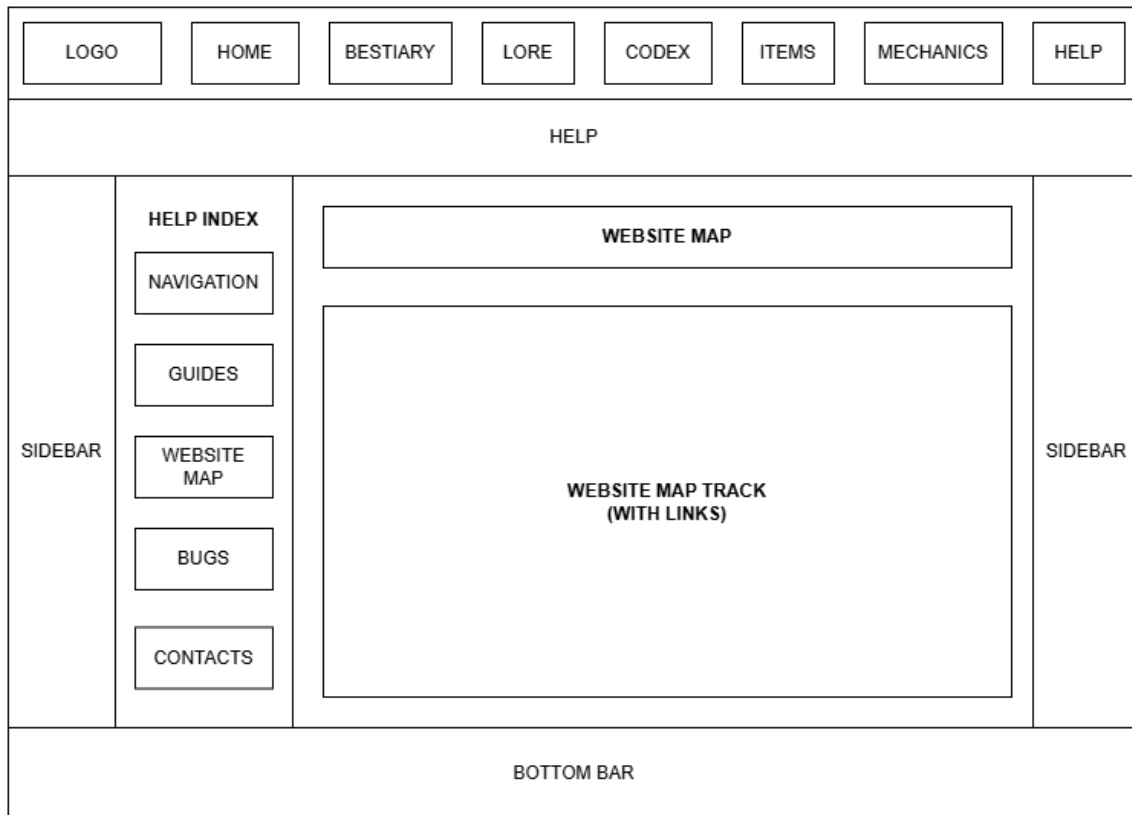


Help (Guides)

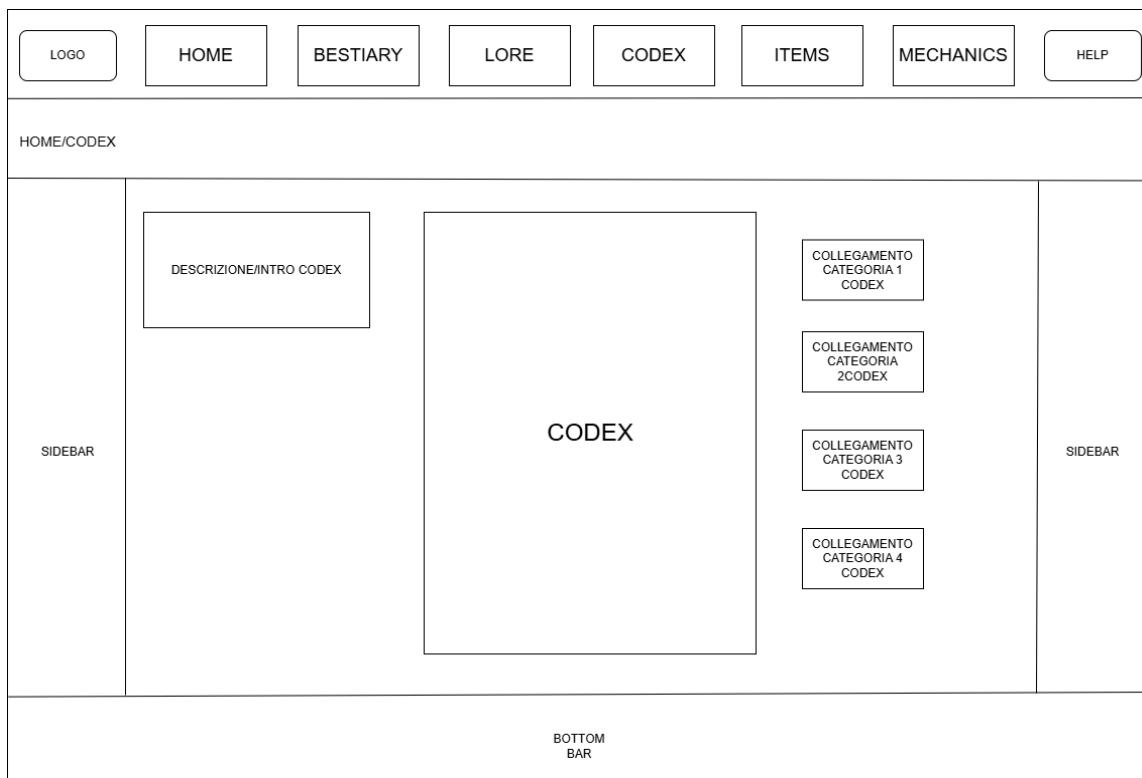




Help (Map)



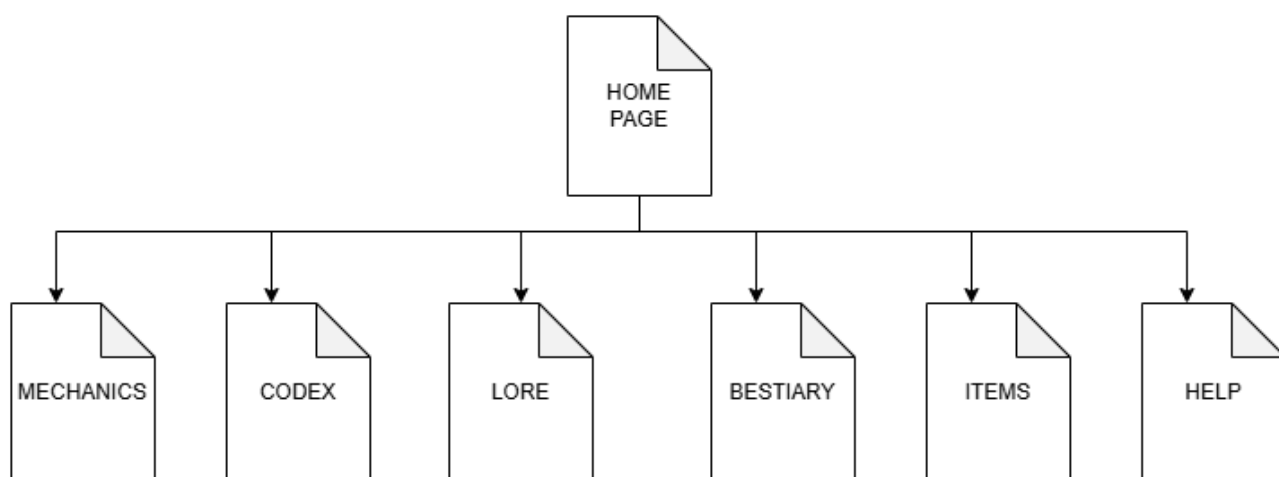
Codex



Mechanics



Flowchart

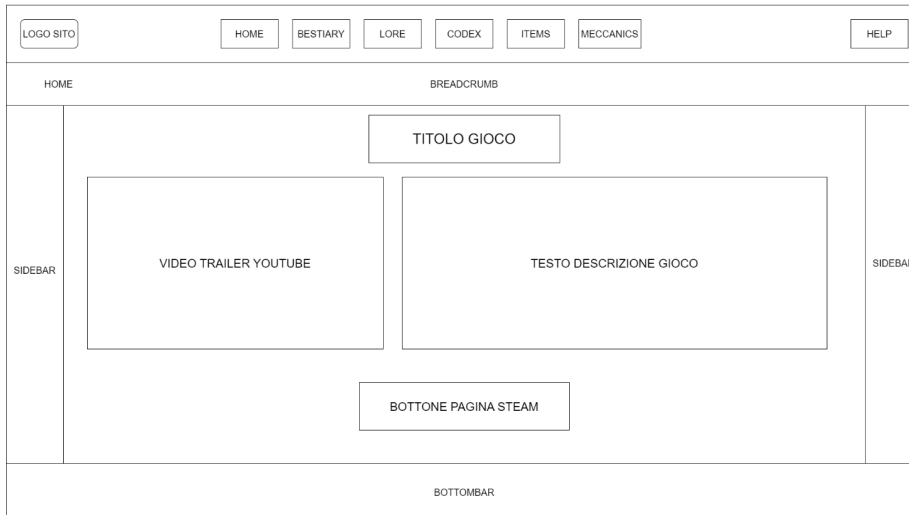




Storyboard

Home

Scena: Home



Informazioni

Pulsanti

Home: Porta alla pagina Home
Bestiary: Porta alla pagina del bestiario
Lore: Porta alla pagina della lore
Codex: Porta alla pagina del codex
Items: Porta alla pagina degli Item
Meccanics: Porta alla pagina delle meccaniche del gioco
Help: Pagina di aiuto del sito

Elementi

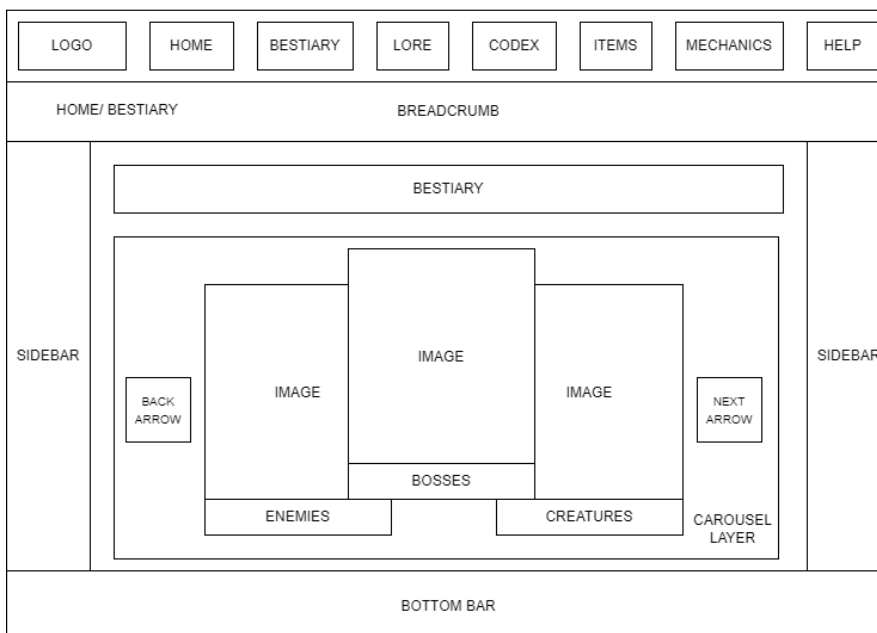
Logo sito/Titolo gioco: Logo con il titolo del gioco.
Video trailer youtube: Trailer del gioco da youtube.
Testo descrizione del gioco: descrizione del gioco con sinossi e spiegazione del gameplay.
Bottone pagina steam: Bottone della pagina di Steam

Formattazione

Font: Grand9K Pixel
Grandezza font: 16px
Colore font: Bianco/Nero/Giallo

Bestiary

SCENA: BESTIARY



INFORMAZIONI

Pulsanti

Home: Porta alla pagina Home
Bestiary: Porta alla pagina del bestiario
Lore: Porta alla pagina della lore
Codex: Porta alla pagina del codex
Items: Porta alla pagina degli oggetti/elementi di gioco
Mechanics: Porta alla pagina delle meccaniche del gioco
Help: Pagina di aiuto del sito

Elementi

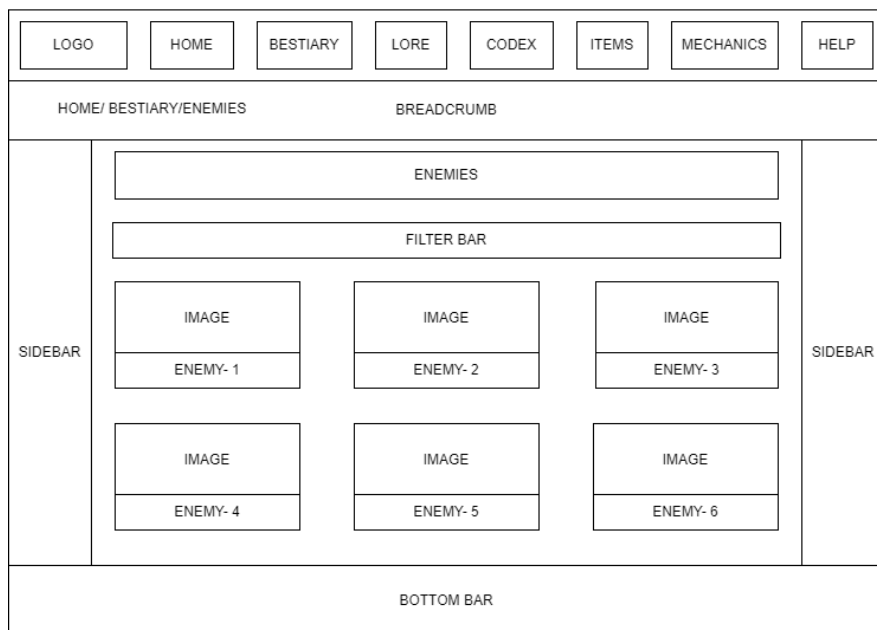
Logo sito/Titolo gioco: Logo con il titolo del gioco
BreadCrumb bar: Indica la posizione dell'utente nel sito, in questo caso "Home / Bestiary"
Bestiary Title Section: Intestazione della sezione, che mostra il titolo Bestiary
Back Arrow: Pulsante per scorrere a sinistra tra le carte del carosello
Next Arrow: Pulsante per scorrere a destra tra le carte del carosello
Carousel Cards: Tre schede visive nel centro della pagina che mostrano le immagini rappresentative delle categorie:
- **Enemies:** mostri comuni e nemici standard
- **Bosses:** nemici principali più potenti
- **Creatures:** entità neutrali e ambientali
Sidebar (sx e dx): Barre laterali che contengono elementi decorativi del sito
Bottom Bar: Barra inferiore che include informazioni aggiuntive come copyright, link ai social, etc..

Formattazione

Font: Grand9K Pixel
Grandezza font: 16px
Colore Font: Bianco/Nero/Giallo/Rosso

Enemies

SCENA: ENEMIES



INFORMAZIONI

Pulsanti

Home: Porta alla pagina Home
Bestiary: Porta alla pagina del bestiario
Lore: Porta alla pagina della lore
Codex: Porta alla pagina del codex
Items: Porta alla pagina degli oggetti/elementi di gioco
Mechanics: Porta alla pagina delle meccaniche del gioco
Help: Pagina di aiuto del sito

Elementi

Logo sito/Titolo gioco: Logo con il titolo del gioco
BreadCrumb bar: Indica la posizione dell'utente nel sito, in questo caso "Home / Bestiary / Enemies"
Enemies Title Section: Intestazione della sezione, che mostra il titolo Enemies
Filter Bar: Barra dei filtri utile per cercare o selezionare categorie specifiche di nemici (es. per tipo, livello, area geografica)
Enemy Cards: card organizzate in griglia, ognuna contenente un'immagine rappresentativa del nemico e il nome del nemico
Sidebar (sx e dx): Barre laterali che contengono elementi decorativi del sito
Bottom Bar: Barra inferiore che include informazioni aggiuntive come copyright, link ai social, etc..

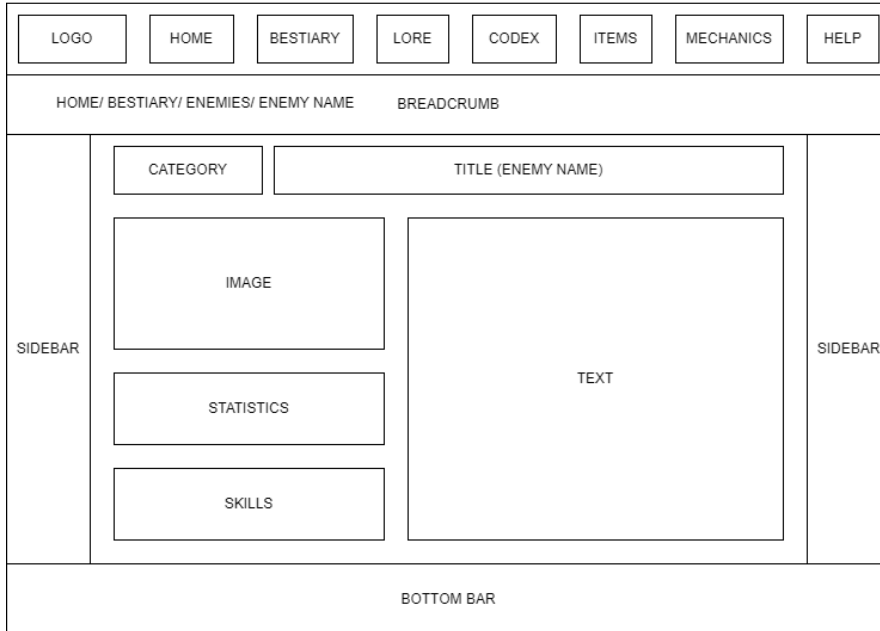
Formattazione

Font: Grand9K Pixel
Grandezza font: 16px
Colore Font: Bianco/Nero/Giallo/Rosso



Enemy

SCENA: ENEMY



INFORMAZIONI

Pulsanti

Home: Porta alla pagina Home
Bestiary: Porta alla pagina del bestiario
Lore: Porta alla pagina della lore
Codex: Porta alla pagina del codex
Items: Porta alla pagina degli oggetti/elementi di gioco
Mechanics: Porta alla pagina delle meccaniche del gioco
Help: Pagina di aiuto del sito

Elementi

Logo sito/Titolo gioco: Logo con il titolo del gioco
BreadCrumb bar: Indica la posizione dell'utente nel sito
Enemies Title Section: Intestazione della sezione, che mostra il titolo (nome del nemico selezionato della pagina precedente)
Category: Mostra di che categoria fa parte quel nemico
Image: Immagine pixel art del nemico
Statistics: Griglia con icone per ogni valore (HP, ATK, DEF, SPD...)
Skills: lista con icone e descrizioni brevi delle abilità
Text: descrizione del nemico
Sidebar (sx e dx): Barre laterali che contengono elementi decorativi del sito
Bottom Bar: Barra inferiore che include informazioni aggiuntive come copyright, link ai social, etc..

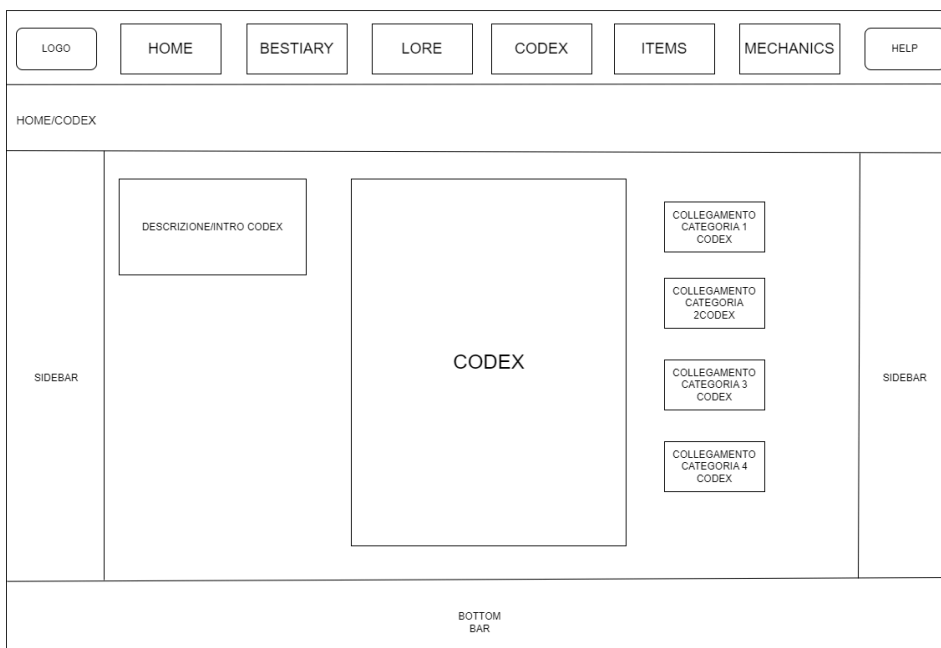
Formattazione

Font: Grand9K Pixel
Grandezza font: 16px
Colore Font: Bianco/Nero/Giallo/Rosso

Note: le stesse informazioni valgono per gli altri prototipi (Bosses, Items, Creatures, etc..)

Codex

SCENA: CODEX



INFORMAZIONI

Pulsanti:

Home: porta alla pagina home
Bestiary: porta al bestiario
Lore: porta alla pagina della lore
Codex: porta alla pagina del codex
Items: porta alla pagina degli items
Mechanics: porta alla pagina delle meccaniche
Help: porta alla pagina aiuto del sito

Elementi:

Logo/Titolo del gioco: logo con nome del gioco
Breadcrumb: barra che indica la posizione dell'utente nella pagina, in questo caso Home/Codex
Descrizione/Intro Codex: introduzione e descrizione generale dell'utilità del codex
Codex image section: immagine rappresentativa del libro del codex e relativo titolo annesso
Codex bookmarks: segnalibri/collegamenti rapidi alle varie sezioni del codex
Sidebar: barre laterali decorative della pagina
Bottombar: barra inferiore contenente link e info aggiuntive (copyright, social del sito)

Formattazione:

Font: Grand9K Pixel
Grandezza font: 16px
Colore font: Bianco/Nero/Giallo/Rosso

Test

Alpha test

Test effettuato dal gruppo di sviluppo per verificare il corretto funzionamento del sito web prima della release.

Test funzionale

Il sito è stato testato su diversi sistemi operativi moderni (Windows 10/11, macOS, Linux) e browser (Chrome, Firefox, Safari, Edge) senza riscontrare problemi significativi. Le funzionalità principali sono state validate:

- Video: Il trailer del gioco e i contenuti multimediali si caricano correttamente e sono riproducibili senza interruzioni.
- Bottoni: Tutti i pulsanti (navigazione, interazioni, menu) rispondono come previsto, con feedback visivi appropriati (hover, click).
- Codex: Il libro interattivo (Codex) è accessibile e navigabile senza errori, con animazioni fluide e caricamento immediato dei contenuti.
- Responsività: Il sito si adatta a diverse risoluzioni (da 1920x1080 a 800x600) e dispositivi (desktop, tablet, mobile), mantenendo un layout coerente.

Test strutturale

Sono stati verificati i seguenti aspetti:

- Navigazione: Il flusso tra le sezioni (Home, Bestiary, Lore, Codex, Items, Mechanics, Help) è intuitivo e privo di dead-end.
- Performance: Il caricamento delle pagine è ottimizzato, con tempi di risposta rapidi anche per elementi grafici complessi.
- Consistenza: Lo stile (font, colori, pulsanti) è uniforme in tutte le sezioni, rispettando il manuale di stile (pixel art, palette scura, font Pixel Silkscreen).
- Robustezza: Il sito gestisce correttamente azioni inattese (es. ricarica durante animazioni, click ripetuti) senza crash.

Problemi risolti:

1. Sovrapposizione audio durante la transizione tra pagine (fix: gestione degli eventi audio).
2. Disallineamento del layout su schermi 4:3 (fix: aggiustamento CSS per griglie responsive).

Beta test

Numero di partecipanti: 5

Metodologia: Task-based usability testing + SUS (System Usability Scale)

1. Dati Partecipanti

Partecipante	Età	Occupazione	Esperienza e-learning	Esperienza MOOC	SUS Score
Utente 1	24	Studente universitario	Media	Bassa	82.5
Utente 2	32	Web designer freelance	Alta	Media	95.0
Utente 3	29	Impiegato amministrativo	Media	Nessuna	62.5
Utente 4	21	Tester videogiochi	Alta	Alta	95.0
Utente 5	35	Sviluppatore software	Media	Media	95.0

Media SUS: 85/100 (Eccellente usabilità, sopra la media dell'80%)

NPS (Net Promoter Score): +60 *(4 Promotori, 1 Neutro/Detrattore)*

2. Task e Tassi di Successo

Task	Descrizione	Criterio di Successo	Success Rate
Task 1	Trovare e guardare il video introduttivo nella Home	Avviare il video entro 30 sec	100%
Task 2	Trovare la storia principale nel Codex	Leggere almeno una voce	80% (Utente 3 fallito)
Task 3	Trovare un boss nella sezione "Creatures"	Visualizzare la pagina entro 45 sec	80% (Utente 1 fallito)

Task 4	Trovare un oggetto raro in "Items"	Leggere la descrizione	80% (Utente 3 fallito)
Task 5	Tornare alla Home da una sezione interna	Usare il pulsante entro 10 sec	100%

Successo medio complessivo: 84% *(21/25 task completati con successo)*

3. Analisi dei Risultati

Punti di Forza

- Navigazione intuitiva – Il 100% degli utenti ha completato i Task 1 e 5 senza difficoltà.
- Design coerente – Gli utenti (soprattutto Utenti 2, 4 e 5) hanno apprezzato l'estetica pixel art e la struttura del sito.
- Performance ottimizzate – Nessun problema di caricamento su diversi dispositivi e browser.

Criticità Emerse

- Difficoltà con il Codex (Task 2) – L'Utente 3 (impiegato amministrativo) non ha trovato subito la sezione della storia, suggerendo una migliore gerarchia visiva.
- Ricerca dei nemici (Task 3) – L'Utente 1 (studente) ha impiegato più di 45 secondi per trovare un boss, indicando che il filtro "Creatures" potrebbe essere più evidente.
- Descrizioni degli oggetti (Task 4) – L'Utente 3 ha avuto difficoltà a trovare un oggetto raro, suggerendo un miglioramento nella categorizzazione degli Items.

4. Feedback Utenti (SUS & Commenti Aperti)

Commenti Positivi

- "Il sito è molto immersivo, sembra di navigare nel gioco stesso!" – Utente 4
- "La Home è immediata, il video si carica velocemente." – Utente 2
- "Ottima usabilità, mi sono sentito subito a mio agio." – Utente 5

Critiche Costruttive

- "Il Codex è un po' nascosto, servirebbe un pulsante più evidente." – Utente 3
- "La sezione 'Creatures' potrebbe avere un filtro più chiaro." – Utente 1

5. Azioni Correttive Raccomandate

- Migliorare l'accessibilità del Codex → Aggiungere un pulsante dedicato nella navbar.
- Ottimizzare i filtri di ricerca → Rendere più visibili le categorie (Es. "Boss", "Nemici comuni").
- Aggiungere tooltip esplicativi → Soprattutto per gli utenti meno esperti (es. Utente 3).

6. Conclusioni

Il sito The Yellow Abyss ha ottenuto un'ottima valutazione (SUS 85/100), con un'usabilità superiore alla media. Le criticità riscontrate sono minori e facilmente risolvibili con piccoli aggiustamenti nell'UI. Raccomandato il rilascio con ottimizzazioni minori.

Appendice A

Questionario SUS (System Usability Scale)

DATI PARTECIPANTI

Partecipante	Età	Ufficio / Attività	Esperienza e-learning	Esperienza MOOC	Conduttore	Data/ora sessione
1 Utente 1.	24	Studente universitario	MEDIA	BASSA	G. Maggio	2025-06-4, 10:00
2 Utente 2.	32	Web designer freelance	ALTA	MEDIA	G. Maggio	2025-06-4, 10:45
3 Utente 3.	29	Impiegato amministrativo	MEDIA	NULLA	G. Maggio	2025-06-4, 11:30
4 Utente 4.	21	Tester videogiochi	ALTA	ALTA	G. Maggio	2025-06-4, 12:15
5 Utente 5.	35	Sviluppatore software	MEDIA	MEDIA	G. Maggio	2025-06-4, 14:00

QUESTIONARIO SUS

Questionario SUS (System Usability Scale)

(Da somministrare a ogni partecipante dopo i task)

Istruzioni: Valuta ogni affermazione da 1 (fortemente in disaccordo) a 5 (fortemente d'accordo).

1. Credo che vorrei usare questo sito frequentemente.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

2. Ho trovato il sito inutilmente complesso.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

3. Ho trovato il sito facile da usare.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

4. Penso che avrei bisogno dell'aiuto di un tecnico per usare questo sito.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

5. Ho trovato le funzioni del sito ben integrate.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

6. Ho trovato troppe incongruenze nel sito.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

7. Immagino che la maggior parte delle persone impareranno a usare questo sito molto rapidamente.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

8. Ho trovato il sito molto scomodo da usare.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

9. Mi sono sentito molto sicuro nell'usare il sito.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

10. Ho dovuto imparare molte cose prima di riuscire a usare il sito.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

Task per il Test di Usabilità

Sito: The Yellow Abyss.

1. Task 1 – Navigazione iniziale

- Obiettivo: Trovare e guardare il video introduttivo nella Home.
- Criterio di successo: Il partecipante avvia il video entro 30 secondi.

2. Task 2 – Esplorazione del Codex

- Obiettivo: Trovare la descrizione della storia principale nel Codex.
- Criterio di successo: Il partecipante legge almeno una voce del Codex.

3. Task 3 – Ricerca di un nemico

- Obiettivo: Trovare la sezione "Creatures" e identificare le caratteristiche di un boss.
- Criterio di successo: Il partecipante visualizza la pagina di un boss specifico.

4. Task 4 – Identificazione di un item

- Obiettivo: Trovare la sezione "Item" e cercare un oggetto raro.
- Criterio di successo: Il partecipante trova l'oggetto e ne legge la descrizione.

5. Task 5 – Ritorno alla Home

- Obiettivo: Tornare alla Home da una sezione interna.
- Criterio di successo: Il partecipante usa il pulsante "Home" o il logo entro 10 secondi.

REPORT FINALE RISULTATI

Responsabile test: G. Maggio

Sito web esplorato: The Yellow Abyss

Data: 2025-06-04

- Numero dei partecipanti: 5
- Numero dei task per partecipante: 5
- Numero dei task totali tentati: 25
- Numero dei task superati con successo: 21 (84%)

Sintesi delle misurazioni

a) Risultati di ogni task del singolo partecipante:

- Utente 1 (Studente): Task 1=✓ Task 2=✓ Task 3=✗ Task 4=✓ Task 5=✓ |
- Utente 2 (Web designer): Task 1=✓ Task 2=✓ Task 3=✓ Task 4=✓ Task 5=✓ |
- Utente 3 (Impiegato): Task 1=✓ Task 2=✗ Task 3=✓ Task 4=✗ Task 5=✓ |
- Utente 4 (Tester): Task 1=✓ Task 2=✓ Task 3=✓ Task 4=✓ Task 5=✓ |
- Utente 5 (Sviluppatore): Task 1=✓ Task 2=✓ Task 3=✓ Task 4=✓ Task 5=✓ |

b) Tasso di successo medio del singolo partecipante:

- Utente 1: 80% | Utente 2: 100% | Utente 3: 60%
- Utente 4: 100% | Utente 5: 100% |

c) Tasso di successo medio complessivo per task:

- Task 1 (Video): 100% | Task 2 (Codex): 80% | Task 3 (Creatures): 80%

- Task 4 (Item): 80% | Task 5 (Home): 100%

d) Tasso di successo medio complessivo (tutti i task): 84%

e) Valori risultanti dai questionari:

- NPS (Net Promoter Score): +60 (4 promotori, 1 detrattore)

- SUS (System Usability Scale): 85/100

Elenco dei task con criteri di successo

1. Task 1: Guardare il video introduttivo nella Home.

Criterio: Avviare il video entro 30 secondi.

2. Task 2: Trovare la storia principale nel Codex.

Criterio: Leggere almeno una voce.

3. Task 3: Identificare un boss nella sezione "Creatures".

Criterio: Visualizzare la pagina di un boss entro 45 secondi.

4. Task 4: Trovare un oggetto raro in "Item".

Criterio: Leggere la descrizione dell'oggetto.

5. Task 5: Tornare alla Home da una sezione interna.

Criterio: Usare il pulsante "Home" entro 10 secondi.

Esempio di calcolo per l'Utente 1:

1. Item dispari: $(4-1) + (5-1) + (4-1) + (4-1) + (5-1) = 3+4+3+3+4 = 17$

2. Item pari: $(5-2) + (5-1) + (5-2) + (5-1) + (5-2) = 3+4+3+4+3 = 17$

3. **Totale:** $(17 + 17) \times 2.5 = 34 \times 2.5 = 85$

Media SUS finale:

$(82.5 + 95.0 + 62.5 + 95.0 + 95.0) / 5 = 430 / 5 = 86$