



# **Documento di pianificazione**

Università degli Studi di Bari "Aldo Moro" - Dipartimento di Informatica  
Corso di Laurea Triennale in Informatica e Comunicazione Digitale - sede di Bari  
Corso di Progettazione e Produzione Multimediale

Preparato da: Krestin Oleksandr

## Indice

<b>1. Scopo del multimedia .....</b>	<b>2</b>
<b>2. Caratteristiche dell'utente .....</b>	<b>2</b>
<b>3. I vincoli.....</b>	<b>2</b>
<b>4. Standard e Manuale di Stile.....</b>	<b>3</b>
<b>5. Stima dei costi .....</b>	<b>4</b>
<b>6. Documento di Pianificazione .....</b>	<b>5</b>
<b>7. Le risorse.....</b>	<b>5</b>

## 1. Scopo del multimedia

“Il Manuale d’Acquario” è stato realizzato come una versione multimediale del libro di Mancini Alessandro - Acquario. Il manuale completo (edizione Giunti Demetra).

L’applicazione ha lo scopo di fornire le informazioni sulle specie acquatiche più diffuse e sulle loro esigenze: dal tipo di vasca, alle caratteristiche dell’acqua, dall’allestimento all’arredamento adatto, in modo più interattivo, allargando l’auditorio interessato.

Può essere fornita tramite rete Internet oppure sui supporti ottiche (CD o DVD) con o senza il libro cartaceo, dando la possibilità agli utenti di avere l’informazione necessaria sempre sotto la mano, indipendentemente dalla loro postazione.

Il committente dell’applicazione è il docente del corso di Progettazione e Produzione Multimediale. Le specifiche dei requisiti comprendono la realizzazione di una applicazione multimediale in Adobe Flash CC utilizzando il linguaggio di programmazione ActionScript 3.0 (AS3).

## 2. Caratteristiche dell’utente

L’applicazione è rivolta a qualsiasi utente dai 12 anni in su che sia appassionato del mondo d’acquario o che voglia semplicemente conoscere meglio le specie acquatiche e le loro esigenze.

CARATTERISTICA	UTENTE
<i>Età</i>	Da 12 anni in su
<i>Livello di lettura</i>	Linguaggio chiaro
<i>Livello educativo</i>	Scuola media inferiore o grado successivo
<i>Prerequisiti</i>	Nessuno
<i>Conoscenza del computer</i>	Base
<i>Conoscenza delle applicazioni</i>	Interazioni elementari
<i>Accesso a Internet</i>	Non necessario
<i>Lingua</i>	Italiano
<i>Accessibilità</i>	Uso del mouse

## 3. I vincoli

Per utilizzare questa applicazione multimediale non sono richieste conoscenze informatiche specifiche al di fuori di quelle basilari, perciò il prodotto sarà accessibile alla maggior parte dell’utenza.

L’applicazione funziona su ambiente Windows/Mac/Linux e potrà essere utilizzata su PC aventi seguenti requisiti minimi:

- Processore da 1.2 Ghz in su;
- Ram: 1GB in su;
- Hard Disk: 40 Mb di spazio libero su disco;
- Mouse presente;
- Risoluzione 1024x768;
- Sistema operativo Windows XP, Mac OS 8.x, Linux Ubuntu 9.x.
- Adobe Flash 10.x;
- Browser Web.

Il committente non ha imposto alcun budget poiché questa applicazione ha uno scopo esclusivamente didattico.

La realizzazione del progetto è iniziata nel mese di marzo 2014; non vi è nessuna scadenza intermedia; la consegna del prodotto è prevista per il 9 Luglio 2014.

#### 4. Standard e Manuale di Stile

L'applicazione è divisa in sei sezioni:

- *Acquario;*
- *Piante;*
- *Pesci d'acqua dolce;*
- *Pesci d'acqua marina;*
- *Invertebrati;*
- *Galleria.*

Il prodotto sarà accompagnato da un manuale d'uso in versione elettronica.

L'applicazione ha uno stile strettamente correlato all'ambito acquatico:

- Colori predominanti: i colori dell'acqua e delle piante (blu e verde);
- Font: si userà il font di fantasia **Chewy Regular** per i titoli e il font regolare **Calibri** per il contenuto restante;
- Audio: il sottofondo musicale sarà una melodia rilassante (**Sayonara – Nhat Tran**).

Nell'applicazione sono presenti template e pulsanti basati sullo stesso tema. E' inoltre previsto l'inserimento di contenuti multimediali (foto) in alcune sezioni.

## 5. Stima dei costi

La seguente stima dei costi è realizzata in base ai CFU previsti per il progetto di Progettazione e Produzione Multimediale e ha uno scopo indicativo.

<b>FASI DELLA PRODUZIONE</b>	<b>ATTIVITA'</b>	<b>IMPEGNO ORARIO</b>
<i>Acquisizione del materiale</i>	Ricerca del materiale	9
	Raffinamento del materiale	9
	<b>Totale</b>	<b>18</b>
<i>Verifica e validazione del materiale</i>	Revisione e correzione	3
	<b>Totale</b>	<b>3</b>
<i>Definizione dell'interfaccia utente</i>	Definizione degli standard comunicativi	5
	Definizione delle interfacce grafiche	20
	Elaborazione del materiale	5
	<b>Totale</b>	<b>30</b>
<i>Sviluppo</i>	Realizzazione delle pagine	20
	Realizzazione delle interazioni	8
	Realizzazione dell'introduzione	10
	Ottimizzazione dell'applicazione	2
	Realizzazione dei manuali	1
	Produzione della versione beta	2
	<b>Totale</b>	<b>43</b>
<i>Test</i>	Documento di test	3
	Alpha test	2
	Beta test	2
	<b>Totale</b>	<b>7</b>
<i>Pubblicazione</i>	Realizzazione copia master	1
	Realizzazione ulteriori copie	1
	<b>Totale</b>	<b>2</b>

## 6. Documento di Pianificazione

Il documento di pianificazione si riferisce alla prima settimana di lavoro.

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO SINORA (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETTAMENTO
<i>Acquisizione del materiale</i>	18	5	28%
<i>Verifica e validazione del materiale</i>	3	0	0%
<i>Definizione dell'interfaccia utente</i>	30	8	27%
<i>Sviluppo</i>	43	10	23%
<i>Test</i>	7	1	14%
<i>Pubblicazione</i>	2	0	0%

## 7. Le risorse

Per la realizzazione dell'applicazione sono utilizzati i seguenti software:

- Adobe Flash Professional CC (editor base dell'applicazione);
- Adobe Photoshop CC (editor utilizzato per realizzare la grafica);
- Notepad++ (editor di testo utilizzato per realizzare i file xml);
- Microsoft Word (editor di testo per la realizzazione della documentazione).