



**Università degli Studi di Bari "Aldo
Moro"**
**CdL Informatica e Comunicazione
Digitale A.A. 2017-18**

UnknownPlayer
Scrivi la storia!

**Documento di
Pianificazione**

A cura di: WinoTech

UnknownPlayer – Scrivi la storia!

Progetto per il corso di Progettazione e Produzione Multimediale del CdL di Informatica e Comunicazione Digitale

Realizzato dal team **WinoTech**:
Andrea De Rinaldis
Giuseppe Giattino
Francesco Fornito
Valentina Locricchio

2017-18 - Tutti i diritti riservati

INDICE

<u>INTRODUZIONE</u>	4
<u>SCOPO DELL'APPLICAZIONE MULTIMEDIALE</u>	5
<u>COMMITTENTE</u>	6
<u>CARATTERISTICHE DELL'UTENTE</u>	7
<u>VINCOLI</u>	8
<u>STANDARD E MANUALE DI STILE</u>	9
<u>COSTI</u>	10
<u>RISORSE</u>	14
<u>STIMA DEI COSTI</u>	15

INTRODUZIONE

Dopo una lunga consultazione tra gli elementi del team, si è deciso di portare come oggetto di esame e di sviluppare una applicazione multimediale ponendo come tema principale una **storia interattiva**.

Il tema della storia interattiva è parso al team come l'idea più interessante da sviluppare, poiché essa permetterebbe di rappresentare al meglio una applicazione multimediale con interazione da parte dell'utente.

Il titolo del progetto in esame è **UnknownPlayer – Scrivi la storia**. Esso rappresenta, secondo il team, una completa descrizione dell'applicazione multimediale in quanto essa permette la personificazione del personaggio (quindi che non rientra in parametri rigidi e prefissati da parte dei progettisti, pertanto sconosciuto ad essi) e la scelta di una strada sulla quale la storyline può svilupparsi e concludere.

SCOPO DELL'APPLICAZIONE MULTIMEDIALE

Lo scopo principale dell'applicazione multimediale è quella di illustrare una storia, interagendo fortemente con l'utente.

In linea generale essa dovrà:

- Permettere all'utente di personificare il protagonista della storia
- Permettere all'utente di intraprendere un cammino preciso della storyline, interagendo sugli eventi tramite una serie di scelte ben definite

Lo scopo finale dell'applicazione multimediale è puramente ludico. Deve, infatti, trattenere l'utente il più possibile e, se possibile, indurlo a ritentare l'avventura su una strada diversa da quella presa in precedenza.

COMMITTENTE

Il committente dell'applicazione multimediale è la **docente del corso di Progettazione e Produzione Multimediale**.

La consegna del prodotto è stimata approssimativamente nel periodo temporale **giugno-settembre 2018**.

CARATTERISTICHE DELL'UTENTE

L'applicazione multimediale è rivolta a **qualsiasi utente** che possieda un'età superiore ai 12 anni.

Non sono richieste competenze particolari in quanto il campo di utenti è vasto e l'uso dell'applicazione non richiede la padronanza di alcun strumento particolare, ad eccezione di una conoscenza basilare dell'uso di strumenti informatici (PC, Smartphone, Tablet, ecc).

CARATTERISTICA	COMPETENZE
<i>Età</i>	<i>Dai 12 anni in su</i>
<i>Livello educazione</i>	<i>Scuola media/superiore</i>
<i>Livello di lettura</i>	<i>Basilare</i>
<i>Prerequisiti</i>	<i>Nessuno</i>
<i>Conoscenza del computer</i>	<i>Basilare</i>
<i>Accesso ad internet</i>	<i>Non necessario</i>
<i>Lingua</i>	<i>Italiano</i>
<i>Accessibilità</i>	<i>Nessun vincolo</i>
<i>Scopo</i>	<i>Intrattenimento</i>

VINCOLI

Come detto in precedenza, non ci sono vincoli per quanto riguarda le **competenze dell'utente** in quanto l'applicazione multimediale è semplice da usare e di facile intuizione.

L'applicazione multimediale è realizzata per tutti i sistemi operativi, su macchine aventi i seguenti **requisiti minimi**:

- Processore: 1.2GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 100 MB di spazio libero
- Browser Web

Il committente non ha corrisposto **nessun budget** poiché il progetto in questione è a scopo puramente didattico.

Per quanto riguarda i **vincoli temporali**, invece, si presentano le seguenti voci:

- Inizio progetto: 15-03-2018
- Scadenza progetto: entro 09-2018
- Scadenze intermedie: nessuna

STANDARD E MANUALE DI STILE

L'applicazione multimediale sarà divisa in due macrosezioni:

- La **storia interattiva**
- Il background ed **informazioni** sui vari personaggi e luoghi della storyline

Al momento della consegna del progetto ultimato, saranno fornite documentazione e manuale d'uso dell'applicazione multimediale (in formato cartaceo e digitale).

L'applicazione conterrà uno stile dai toni cupi, in quanto è prettamente incentrata su una storia di genere noir. Pertanto si preferiranno simbolismi per bottoni ed immagini che richiamano il genere e temi che rendono più cupa la finestra dell'applicazione. Dunque:

- **Colori:** predominanza di colori freddi e scuri (nero, grigio ed altri) su colori caldi ma poco consoni all'ambientazione.
- **Font:** uso di font lineari personalizzati per i testi dei paragrafi, per i titoli e/o altri testi particolari (Typewrite, Pixel)
- **Audio:** presenza di diversi brani musicali nelle varie parti della sezione illustrativa e durante il gioco per immedesimare l'utente nell'ambiente

Sarà presente una fotogallery nel menù delle informazioni relative ai personaggi ed ai luoghi presenti nella storia interattiva.

COSTI

FASE DI PRODUZIONE	ATTIVITA'	IMPEGNO ORARIO
Acquisizione del materiale	Acquisizione e creazione di materiale fotografico	6
	Creazione del materiale testuale	1
	Acquisizione del materiale audio	5
	Acquisizione del materiale di supporto	1
	TOTALE	13
Verifica e validazione del materiale	Stesura dell'inventario del materiale acquisito	1
	Revisione del materiale acquisito	5
	TOTALE	6
Definizione dell'interfaccia utente	Sviluppo degli standard comunicativi	3
	Realizzazione della barra di navigazione	5
	Realizzazione delle interfacce grafiche	12
	TOTALE	20
Raffinamento del materiale	Elaborazione del materiale fotografico	4
	Elaborazione del materiale audio	3
	Elaborazione del materiale di supporto	8
	TOTALE	15
Sviluppo	Realizzazione delle pagine	35
	Realizzazione delle interazioni tra pagine	13
	Realizzazione delle interazioni con l'utente	15
	Ottimizzazione delle interazioni	5
	Realizzazione dei manuali	7
	Produzione versione alpha	4
	TOTALE	79
Test	Alpha test e documento di test	8
	Revisione del software	7
	Beta test e documento di test	8
	TOTALE	23

Pubblicazione	Realizzazione copia master	2
	Realizzazione delle copie per sviluppatori e committente	3
	TOTALE	5
Generale	TOTALE GENERALE	161

DOCUMENTO DI PIANIFICAZIONE

Il documento di pianificazione divide il lavoro svolto in un periodo di tempo di tre settimane:

Prima settimana:

ATTIVITA	TEMPO STIMATO	TEMPO UTILIZZATO	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
Acquisizione del materiale	13	13	100%
Verifica e validazione del materiale	6	6	100%
Definizione dell'interfaccia utente	20	10	50%
Raffinamento del materiale	15	8	53%
Sviluppo	79	4	5%
Test	23	0	0%
Pubblicazione	5	0	0%

Seconda settimana:

ATTIVITA	TEMPO STIMATO	TEMPO UTILIZZATO	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
Acquisizione del materiale	13	13	100%
Verifica e validazione del materiale	6	6	100%
Definizione dell'interfaccia utente	20	10	50%
Raffinamento del materiale	15	15	100%
Sviluppo	79	62	79%
Test	23	0	0%
Pubblicazione	5	0	0%

ATTIVITA	TEMPO STIMATO	TEMPO UTILIZZATO	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
Acquisizione del materiale	13	13	100%
Verifica e validazione del materiale	6	6	100%
Definizione dell'interfaccia utente	20	20	100%
Raffinamento del materiale	15	15	100%
Sviluppo	79	79	100%
Test	23	23	100%
Pubblicazione	5	5	100%

RISORSE

Si presenta il team di sviluppo dell'applicazione multimediale e della distribuzione del progetto:

- **Andrea De Rinaldis:** progettazione, sviluppo e creazione storia
- **Giuseppe Giattino:** ricerca risorse fotografiche ed audio, redazione documentazione e testing
- **Francesco Fornito:** realizzazione della grafica, ricerca risorse fotografiche ed audio
- **Valentina Locricchio:** ricerca risorse fotografiche ed audio

Saranno utilizzate versioni gratuite di tali programmi e tool necessari allo sviluppo dell'applicazione:

- **Adobe Photoshop CS6 (grafica generale)**
- **Brackets (ambiente di sviluppo)**
- **Piskel (creazione pixel art)**

Ci si riserva l'uso di eventuali altri software non citati nel caso in cui ce ne fosse bisogno.

Le risorse informative per lo sviluppo dell'applicazione saranno reperite da fonti autorevoli da internet.

Ogni risorsa necessaria al corretto funzionamento e ad una guida pratica della storia interattiva è possibile reperirla nella documentazione fornita in fase di post-produzione:

- **Versione cartacea e digitale della documentazione** dell'applicazione
- **Manuale d'uso cartaceo e digitale** dell'applicazione

STIMA DEI COSTI

I costi dipendono in gran parte dal numero di ore dedicato alle diverse fasi dello sviluppo dell'applicazione. Inoltre sono da considerare nella somma del costo totale anche:

- **Stampa della documentazione** cartacea e dei manuali d'uso
- **Eventuali viaggi** per l'incontro con il committente