# INFORMAZIONI GENERALI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Allievo** | Nome: Linda | Cognome: Bytyqi |
|  | linda.bytyqi@samtrevano.ch |  |
| **Luogo di lavoro** | Scuola Arti e Mestieri / CPT Trevano-Canobbio | |
| **Orientamento** | * 88601 Sviluppo di applicazioni   ☒ 88602 Informatica aziendale   * 88603 Tecnica dei sistemi | |
| **Docente** | Nome: Ingrid | Cognome: Cereda |
|  |  |
| **Responsabile Progetti** | Nome: Ingrid | Cognome: Cereda |
|  |  |
| **Secondo docente presentazione** | Nome: | Cognome: |
|  |  |
| **Periodo** | **01.09 2025 – 19.12.2025** | |
| **Orario di lavoro** | Secondo orario scolastico 1° Semestre | |
| **Numero di ore** | xxx ore/lezione da 45 minuti | |
| **Pianificazione (in ore o %)** | Analisi: 10% | |
| Implementazione: 25% | |
| Test: 35% | |
| Documentazione: 30% | |

1. PROCEDURA
   * L’allievo realizza il lavoro autonomamente sulla base del quaderno dei compiti ricevuto il 1 ° giorno.
   * Il quaderno dei compiti è approvato dal responsabile progetti. È anche presentato, commentato e discusso con l’allievo. Con la sua firma, l’allievo accetta il lavoro proposto.
   * L’allievo ha conoscenza della scheda di valutazione prima di iniziare il lavoro.
   * L’allievo è responsabile dei suoi dati.
   * In caso di problemi gravi, l’allievo o il docente avverte immediatamente il responsabile progetti.
   * L’allievo ha la possibilità di chiedere aiuto, ma deve menzionarlo nella documentazione.
   * Alla fine del tempo a disposizione per la realizzazione del LPI, l’allievo deve inviare via e-mail il progetto al docente e al responsabile progetti. In parallelo, anche una copia cartacea della documentazione dovrà essere fornita al docente. Quest’ultima deve essere in tutto identica alla versione elettronica.
2. TITOLO

# Nebula

# HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

* Ipad 10th generation
* Amazon Keyboard
* Swift/SwiftUI
* JSON
* GitHub

# PREREQUISITI

* Uso di Swift Playground
* Gestione di file JSON
* Imparare il linguaggio di programmazione Swift

# DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto nasce dall’esigenza di creare un’applicazione didattica e divulgativa che consenta di esplorare il Sistema Solare in modo interattivo e coinvolgente.

L’astronomia è un campo affascinante, ma spesso le applicazioni disponibili risultano troppo complesse per i principianti.

Nebula mira quindi a offrire un’esperienza semplice e visivamente accattivante, adatta a studenti e appassionati che desiderano conoscere meglio i pianeti, la Luna e le curiosità dell’universo.

L’obiettivo è sviluppare un applicativo interattivo in Swift Playgrounds che permetta di:

* visualizzare un modello animato del Sistema Solare con i pianeti che ruotano intorno al Sole;
* esplorare ciascun pianeta tramite un semplice tocco, visualizzandone le informazioni e un’immagine reale;
* scoprire una “Curiosità del giorno” proveniente dalla NASA;
* offrire un’esperienza didattica accessibile, gradevole e intuitiva, adatta a un uso scolastico.

# RISULTATI FINALI

Alla fine del progetto, verranno consegnati i seguenti elementi:

* Pianificazione iniziale
* Diagramma di Gantt con le tempistiche previste
* Documentazione del progetto
* Quaderno dei compiti
* Mockup
* Elenco e risultati dei test eseguiti
* Diario di lavoro
* Implementazione dell’applicativo
* File sorgenti del progetto
* Tutti i file necessari per eseguire correttamente l’applicazione
* L’app completa testata e funzionante secondo i requisiti stabiliti
* Breve esposizione del progetto davanti ai docenti, con spiegazione del funzionamento e dimostrazione dell’applicativo.

# PUNTI TECNICI SPECIFICI VALUTATI

La griglia di valutazione definisce i criteri generali secondo cui il lavoro dell’allievo sarà valutato (documentazione, diario, rispetto degli standard, della qualità, ...).

Inoltre, il lavoro sarà valutato sui seguenti 7 punti specifici (punti da A14 a A20):

1. FIRMA

|  |  |
| --- | --- |
| **Allievo** | **Docente** |
| Canobbio, 30.08.2023 | Canobbio, 30.08.2023 |

Linda Bytyqi