

1 INFORMAZIONI GENERALI

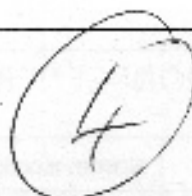
Candidato	Nome: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	Cognome: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
	xxxxx.xxxxxxx@samtreveno.ch	
Luogo di lavoro	Scuola Arti e Mestieri / CPT Trevano-Canobbio	
Orientamento	<input type="checkbox"/> 88601 Sviluppo di applicazioni <input checked="" type="checkbox"/> 88602 Informatica aziendale <input type="checkbox"/> 88603 Tecnica dei sistemi	
Superiore professionale	Nome: Geo	Cognome: Petrini
	geo.petrini@edu.ti.ch	
Perito 1	Nome:	Cognome:
Perito 2	Nome:	Cognome:
Periodo	TODO	
Orario di lavoro	Secondo orario scolastico 2° semestre	
Numero di ore	174	
Pianificazione (in H o %)	Analisi: 10%	
	Implementazione: 50%	
	Test: 10%	
	Documentazione: 30%	

2 PROCEDURA

- Il candidato realizza il lavoro autonomamente sulla base del quaderno dei compiti ricevuto il 1° giorno.
- Il quaderno dei compiti è approvato dai periti. È anche presentato, commentato e discusso con il candidato. Con la sua firma, il candidato accetta il lavoro proposto.
- Il candidato ha conoscenza della scheda di valutazione prima di iniziare il lavoro.
- Il candidato è responsabile dei suoi dati.
- In caso di problemi gravi, il candidato o il superiore professionale avvertono immediatamente il perito.
- Il candidato ha la possibilità di chiedere aiuto, ma deve menzionarlo nella documentazione.
- Alla fine del tempo a disposizione per la realizzazione del LPI, il candidato deve inviare via e-mail il progetto al superiore professionale e al perito 1. In parallelo, una copia cartacea della documentazione dovrà essere fornita in duplice copia (superiore professionale e perito). Quest'ultima deve essere in tutto identica alla versione elettronica.

3 TITOLO

Descrizione aule con realtà aumentata



4 HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

- 1 PC fornito dalla scuola con i tool necessari per lo svolgimento del progetto (Apache, MySql, php, ecc...).
- 1 Accesso presso l'hosting interno messo a disposizione dalla scuola per caricare il progetto.

5 PREREQUISITI

6 DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Realizzare un'applicazione mobile che, tramite GPS o pattern, consenta di vedere in AR la lezione attualmente in corso in ogni aula del piano.

- Tramite QRCODE presente al piano, o davanti all'aula, aprire la pagina web dedicata
- Nel QRCODE, o riconoscendo il numero dell'aula/coordinate visualizzare come oggetto 3D un pannello con la lezione attuale.
- Tramite click sull'oggetto virtuale, visualizzare il programma lezioni o aprire una pagina con i dati dell'aula.
- Implementare una funzione di "sentiero" che, data la ricerca di un'aula/classe/docente, mostra a schermo come oggetto AR, il percorso da seguire per raggiungere l'aula di destinazione.

Data la grande quantità di tempo a disposizione la lista dei requisiti potrà essere modificata in accordo tra il responsabile e il team di progetto.

7 RISULTATI FINALI

Il candidato è responsabile della consegna al superiore professionale e al perito:

- Una pianificazione iniziale (entro il primo giorno) / progetto di semestre entro la prima settimana.
- Una documentazione del progetto
- Un diario di lavoro
- Implementazione del progetto

8 PUNTI TECNICI SPECIFICI VALUTATI

La griglia di valutazione definisce i criteri generali secondo cui il lavoro del candidato sarà valutato (documentazione, diario, rispetto dei standard, qualità, ...).

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

249 – MVC (Programmazione)

167 – Stile di codifica - Documentazione

166 – Stile di codifica – Leggibilità del codice

125 – Organizzazione del programma

124 – Ipotesi di test (programmazione)

228 – Manuale utente

241 – Studio di fattibilità

9 FIRMA

Candidato

Canobbio, 03.09.2018

Superiore professionale

Canobbio, 03.09.2018

Perito 1

(luogo e data)

Perito 2

(luogo e data)