

Project Work



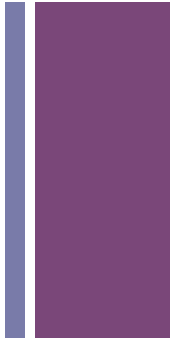
# Come svolgere il lavoro



- Gruppi di 2 persone
- Selezionate voi su quale piattaforma lavorerete (iOS o Android) e per quale tipologia di dispositivo (smartphone, tablet o entrambi).
- Il lavoro prevede la realizzazione di una app e di un insieme di documenti di progetto che ne accompagnino il ciclo di vita
  - Documento dei requisiti
  - Mockup grafici
  - Codice sorgente
  - Relazione finale sull'attività svolta



# Le fasi



- Studio del dominio, dello stato dell'arte, delle potenzialità e delle criticità
  - Valutare costi e tempi di realizzazione e stimare un eventuale impatto economico sul mercato
    - Quante ne devo vendere ed a quale prezzo per diventare multimiliardario ?
    - Chi comprerà la mia app ?
    - Che stile grafico adottare ?
    - Quali funzionalità includere ?
- Valutare l'usabilità della soluzione proposta anche in virtù del suo dominio applicativo
- Codificare
- Redigere una redazione



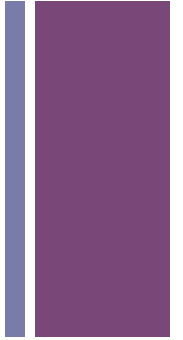
# La valutazione



- Vi ricordo che il codice è importante ma conta molto di più come avete condotto il progetto, non tanto l'output diretto
- Prendete questo lavoro come una palestra, non come il saggio di fine anno. Non dovete fare bella figura, dovete fare una esperienza formativa.
- Per qualsiasi dubbio... [casoto@mobe.it](mailto:casoto@mobe.it) (naturalmente non esitate anche durante lo stage a contattarmi in ogni modo per qualsiasi dubbio !!!)
- Ed ora...passiamo alle idee progettuali



# Progetto A



- Un noto parrucchiere per signora vi ha richiesto una applicazione per promuovere con i suoi clienti le proprie attività.
- L'applicazione ha come target un pubblico femminile di età compresa fra i 18 ed i 40 anni, raffinato ed attento all'immagine
- L'app deve consentire di visualizzare la lista di un insieme di video sulle differenti acconciature.
- L'applicazione deve consentire di visualizzare un insieme di consigli per migliorare la bellezza e la brillantezza dei propri capelli.
- L'applicazione deve presentare una lista di prodotti o materiali che possono essere utilizzati per la cura dei capelli e del cuoio capelluto.
- L'applicazione deve consentire di scattare una foto e verificare come la persona apparirebbe con un nuovo taglio di capelli.

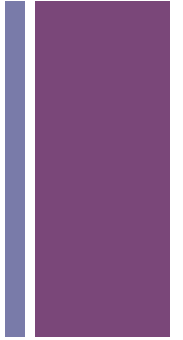


# Progetto B



- Una galleria d'arte vi chiede di realizzare una app per la promozione delle loro attività
- L'applicazione ha come target un pubblico di età compresa fra i 35 ed i 60 anni, raffinato
- L'app deve consentire di visualizzare la lista delle opere e degli artisti esposti dalla galleria, con la possibilità di accedere al dettaglio delle singole opere e dei singoli artisti.
- L'applicazione deve consentire di accedere alle informazioni su un'opera fotografando il codice QR associato all'opera
- L'applicazione deve presentare una lista di percorsi di visita e di scoperta della galleria

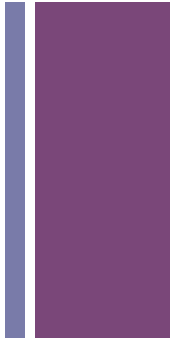
# + Progetto C



- Uno zoo vi chiede di realizzare una app per la promozione delle loro attività
- L'applicazione ha come target un pubblico di età compresa fra i 18 ed i 60 anni, prevalentemente famiglie e bambini
- L'app deve consentire di visualizzare la lista degli animali e delle attrazioni ed accedere al dettaglio degli stessi, con la possibilità di visualizzare immagini, video e di ascoltare i suoni degli animali stessi
- L'applicazione deve consentire di accedere alle informazioni su ciascun animale fotografando il codice QR associato alle gabbie o alle aree espositive
- L'applicazione deve presentare una lista di percorsi di del parco, accessibili mediante una cartina interattiva e georeferenziati



# Progetto D

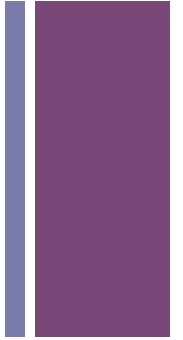


- Il **prosciuttificio X** vi richiede una applicazione per la promozione delle proprie attività.
  - L'azienda è uno dei leader mondiale nella produzione di gustosi salumi
- L'azienda produce prodotti salumi affettati e da affettare, prodotti per la griglia e carne di prima qualità,
- L'azienda consegna i propri prodotti ad oltre 200 rivenditori sul territorio nazionale. L'azienda vuole consentire ai propri clienti di identificare il rivenditore più vicino.
- L'azienda vuole che l'applicazione consenta agli utenti di votare le migliori ricette basate su prodotti del prosciuttificio.
- L'azienda è interessata a promuovere una filiera per la tracciabilità del prodotto a tutela dei consumatori





# Progetto E



- Il responsabile della comunicazione della parrocchia di una grande città vi chiede la realizzazione di una applicazione che incentivi i giovani a partecipare alla vita religiosa, mediante i nuovi media
- L'applicazione dovrà riportare gli orari delle attività (e.g.: dottrina, messe, eventi) aggiornati in tempo reale, con riferimento alle sedi delle singole attività.
- L'applicazione dovrà consentire di aggiungere informazioni relative alle celebrazioni ed a tematiche di carattere generale, con approfondimenti e contenuti video.
- Il referente inoltre vi fa una proposta strana, chiedendovi un vostro intervento originale per rendere la app ancora più accattivante per i giovani, pur nel rispetto del dominio applicativo



# Progetto F



- Il **panificio X** vi richiede una applicazione per la promozione delle proprie attività.
  - L'azienda vanta 4 punti venditi sul territorio del Comune di Udine
- L'azienda produce prodotti da forno e dolci artigianali, raccolti in differenti linee produttive (e.g.: pane speciale, pane integrale, biscotti, torte, et al.)
- L'azienda consente di ordinare alcuni prodotti in determinati periodi dell'anno (e.g.: panettoni, colombe pasquali)
- L'azienda vuole che l'applicazione consenta agli utenti di votare le specialità prodotte e di condividere le proprie preferenze sui social media.
- L'azienda è interessata a promuovere una filiera per la tracciabilità del prodotto a tutela dei consumatori