STAKEHOLDERS

**-responsabile della galleria**

**-artisti che espongono**

**-utenti della galleria**

**-mercanti d’arte**

AMBITO/OBIETTIVI

Promozione delle attività della galleria a scopo vendita quadri ossia:

- mostre temporanee di più artisti

- esposizione monotematica di un solo artista o di un periodo storico

Descrizione tecnica del progetto:

App per dispositivo mobile quale Iphone dalla versione 5 in poi e Android. Consisterà in una serie di screen con queste funzionalità:

-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

Deliverable

**Al termine, dopo verifica del cliente, app verrà caricata sul market Apple Store e Google Play rendendo così l’app pubblica e pronta per la distribuzione.**

Limiti e criticità

**Possibile rifiuto da parte di Apple, in caso di rifiuto si chiude il contratto, il cliente pagherà quanto realizzato finora, su richiesta si procederà ad un ulteriore sviluppo.**

Assunto

**Il cliente sa che l’app verrà resa disponibile al market previa approvazione della Apple e di Google.**

Il cliente si assume la responsabilità per il materiale fornito soggetto a copyright, non ci si assume in ogni caso e per qualsivoglia fattispecie, alcuna responsabilità per un eventuale infrangimento.

Il cliente inoltre accetta il disclaimer legale per limitazione di responsabilità in allegato.

WORK BREAKDOWN STRUCTURE

WORK PACKAGE -> SEQUENZA, E PRIORITA’

-brainstorming preliminare con il cliente per analisi dei requisiti, esigenze ed obiettivi dello stesso

-analisi/revisione interna dei requisiti espressi dal cliente anche in relazione alla soluzione tecnologica da adottare

-progettazione: realizzazione di un mockup grafico e presentazione delle funzionalità dell’applicazione e successiva verifica con il cliente a scopo feedback

**-acquisizione dei materiali (immagini in formato png, testi, ecc..) forniti dal committente**

**-sviluppo dell’app e contestuale integrazione con il materiale fornito dal cliente**

**-attività di testing e manualistica**

-rilascio al cliente

VERIFICHE E MODIFICHE

**-verifica da parte del cliente a distanza di due settimane**

-eventuali modifiche in corsa

RISORSE

**Due sviluppatori iOs, due sviluppatori Android**

**Due grafici**

**Un tester**

DURATA

2 mesi e mezzo

COSTI

Da valutare se a costo del lavoro a ore o a corpo.

Due scenari