# INFORMAZIONI GENERALI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Allievo** | Nome: Michele | Cognome: Beccarini |
|  |  michele.beccarini@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: | Cognome: |
|  |  |
| **Responsabile Progetti** | Nome: | Cognome: |
|  |  |
| **Secondo docente presentazione** | Nome: | Cognome: |
|  |  |
| **Periodo** | **01.09 2023 – 07.12.2023 (Presentazioni dal 13.12.2023 al 22.12.2023)** | |
| **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

TuneJS

# HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

MacBook (microfono integrato), PC della scuola

Visual Studio Code, Google Chrome, Firefox, Safari

# PREREQUISITI

Tecnici

* Conoscenza HTML, CSS, Javascript di base
* Familiarità con le Web Audio API per la cattura e l’elaborazione del suono

Conoscitivi

* Nozioni di teoria musicale (note, frequenze…)

Strumentali

* PC con microfono funzionante, browser che supporti l’utilizzo del microfono.

# DESCRIZIONE DEL PROGETTO

TuneJS è un applicativo che permette di accordare in modo semplice e veloce chitarra e ukulele. Per strumenti o accordature non standard, è disponibile una modalità custom, che consente di impostare manualmente per ogni corda la nota desiderata. L’applicativo è in grado di rilevare automaticamente la corda suonata per chitarra e ukulele, offrendo così un’esperienza fluida in cui l’utente può mantenere entrambe le mani sullo strumento mentre TuneJS lavora in background. Durante l’accordatura, l’applicativo mostra all’utente in modo visivo se la corda va tirata (nota troppo bassa) oppure va smollata (nota troppo alta), permettendo ottenere il pitch perfetto in modo semplice e veloce.

# RISULTATI FINALI

* L’allievo è responsabile della consegna al docente e al responsabile progetti:
* Una pianificazione iniziale (entro le due prime settimane) che comprende un approfondimento del progetto con p.es. domande al formatore, analisi di nuovi sistemi / linguaggi, …
  + Obiettivo degli approfondimenti
    - Migliorare la stima per le differenti attività da inserire nel diagramma di Gantt preventivo
  + Una documentazione del progetto
  + Un diario di lavoro
  + Entro la fine della lezione
  + Implementazione 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 |