



MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

GAME JAM – VOLO UT SIs!

Caricare on-line il presente modello in formato PDF all'interno della piattaforma TAIKAI.

(Si segnala che il conteggio dei caratteri è da intendersi spazi inclusi)

ANAGRAFICA

Codice meccanografico	BGTF010003
Nome Istituto	ITIS P.PALEOCAPA

DOCENTE REFERENTE	
Nome, cognome	Marco Grena
e-mail	marco.grena@itispaleocapa.it

CAPOGRUPPO	
Nome, cognome	Habeeb Ur Rahman
e-mail	Rahman.habeebur.studente@itispaleocapa.it



(aggiungere righe se necessario)

TEAM	Nome Cognome	classe	e-mail
PROJECT MANAGER	Habeeb Ur Rahman	4IB	rahman.habeebur.studente@itispaleocapa.it
PROGRAMMATORE	Stefano Rillosi	4IB	rillosi.stefano.studente@itispaleocapa.it
ARTISTA VISUALE	Rafael Rus	4IB	rus.rafael.studente@itispaleocapa.it
AUDIO DESIGNER	Samuele Colleoni	4IB	colleoni.samuele.studente@itispaleocapa.it
GAME & NARRATIVE DESIGNER	Matteo Piantoni	4IB	piantoni.matteo.studente@itispaleocapa.it
TESTER	Lorenzo Paulli		paulli.lorenzo.studente@itispaleocapa.it

PROGETTO

NOME DEL GRUPPO	GRUPPO2_PALEOCAPA
TITOLO DEL GIOCO	(max 150 caratteri)
Personaggio/i scelto/i e motivazione	<p>Il personaggio scelto è Che Guevara, noi abbiamo scelto Che Guevara come personaggio perchè spinti dalla curiosità abbiamo approfondito e ci è piaciuta la sua storia. Ci è piaciuto molto la sua vita, Che è una persona che ha fatto innumerevoli cose nella sua vita, egli è stato un medico, un rivoluzionario, uno scrittore e anche un politico. Ha ricoperto diversi mestieri e cariche che molte persone impiegano una vita intera per poterlo fare. Altre motivazioni sono:</p> <p>Grande personaggio storico, dopo aver approfondito abbiamo trovato la sua storia molto interessante e importante.</p> <p>Compatibile, infatti la sua storia e il personaggio stesso sono compatibili con la nostra idea di gioco.</p>
Tool usati (per la programmazione, le immagini, le musiche...)	

DESCRIZIONE DEL GIOCO E DELLE FASI DI PROGETTAZIONE

Il nostro gioco "Che Scelta" è un gioco di carte, ma non un semplice gioco di carte, infatti si potranno fare delle scelte che ci permettono di poter cambiare il futuro. Ogni scelta determinerà il futuro del gioco, alcune scelte avranno ripercussioni maggiori sull'avvenire rispetto ad altre scelte. Inoltre in Che Scelta sono presenti 4 parametri: Esercito, Consenso Pubblico, Soldi e Salute, ovviamente ogni scelta avrà ripercussioni su questi parametri, ripercussioni che possono essere positive e negative, sta al giocatore capire qual'è la scelta migliore. Il Player dovrà cercare di mantenere un certo equilibrio in questi parametri e dovrà cercare di prendere scelte per cercare di arrivare ad un finale positivo, prospero per il

PROGETTO SI SCUOLA IMPRESA FAMIGLIA

Sito: www.progettosi.eu

Facebook: <https://www.facebook.com/ProgettoSiscuolaimpresafamiglia>

YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UC9QlwnErGhsJDqDibVQX3w>

E-mail: progettosi@fondazionecariplo.it



personaggio stesso e per il suo popolo.

Il nostro gioco è ispirato a Che Guevara, un grande personaggio storico che abbiamo scelto per diversi motivi:

- Curiosità, all'inizio non conoscevamo il personaggio e dopo aver approfondito ci è piaciuto molto.
- Grande personaggio storico, dopo aver approfondito abbiamo trovato la sua storia molto interessante e importante.
- Compatibile, infatti la sua storia e il personaggio stesso sono compatibili con la nostra idea di gioco.