



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	MITF21000B
Nome Istituto	ITIS G. MARCONI

DOCENTE REFERENTE	
Nome, cognome	LORENZO SGOBBI
e-mail	lorenzo.sgobbi@marconigorgonzola.it

CAPOGRUPPO	
Nome, cognome	Sabato Graziano
e-mail	sabato.graziano.04@marconigorgonzola.it

(aggiungere righe se necessario)

TEAM	Nome Cognome	classe	e-mail
PROJECT MANAGER	Sabato Graziano	5EI	sabato.graziano.04@marconigorgonzola.it
PROGRAMMATORE	Sabato Graziano	5EI	sabato.graziano.04@marconigorgonzola.it
ARTISTA VISUALE	Cosmin Nacu	5EI	andrei.nacu.04@marconigorgonzola.it



AUDIO DESIGNER	Matteo Cereda	5EI	matteo.grcereda.04@marconigorgonzola.it
GAME & NARRATIVE DESIGNER	Chiara Faccio	5EI	chiara.faccio.04@marconigorgonzola.it
TESTER	Tommaso Martinenghi	5EI	tommaso.martinenghi.04@marconigorgonzola.it

PROGETTO

NOME DEL GRUPPO	CriSam
TITOLO DEL GIOCO	<i>CriSam alla ricerca di un nuovo mondo</i>
Personaggio/i scelto/i e motivazione	<i>Samanta Cristoforetti. Abbiamo scelto la nostra astronauta perché ben rappresenta le istanze di cambiamento che sta vivendo la nostra società in particolare riferimento al ruolo della donna e al proiettarsi del genere umano verso nuove frontiere alla ricerca di condizioni di vita più sostenibili.</i>
Tool usati (per la programmazione, le immagini, le musiche...)	GDevelop

DESCRIZIONE DEL GIOCO E DELLE FASI DI PROGETTAZIONE

Il gioco è composto da un'introduzione iniziale seguita da una serie di livelli con difficoltà crescenti fino ad arrivare al finale dove abbiamo cercato di far ragionare chi gioca su quanto sia importante fare qualcosa per migliorare la situazione ambientale. Per quanto riguarda la progettazione abbiamo deciso di iniziare partendo dalla storia così da poter iniziare a sviluppare il gioco, abbiamo diviso i compiti dove Nacu e Graziano si sono occupati dell'implementazione del gioco stesso mentre Faccio ha provveduto a sviluppare la storia, Martinenghi si è occupato dei test da effettuare sul gioco e Cereda ha implementato l'audio; nonostante avevamo dei compiti distinti ci siamo comunque aiutati tra di noi per poter svolgere al meglio questo progetto.