



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	MITF070009
Nome Istituto	Itis G. Feltrinelli

DOCENTE REFERENTE	
Nome, cognome	Massimo Di Litta
e-mail	m.dilitta@feltrionline.it

CAPOGRUPPO	
Nome, cognome	Anna Zoe Antonini
e-mail	a.antonini@feltrionline.it

(aggiungere righe se necessario)

TEAM	Nome Cognome	classe	e-mail
PROJECT MANAGER	Anna Zoe Antonini	4LA	a.antonini@feltrionline.it
PROGRAMMATORE	Anna Zoe Antonini - Amanda Pallimulla	4LA	a.antonini@feltrionline.it d.pallimullahewageeganage@feltrionline.it
ARTISTA VISUALE	Elisha Barki	4LA	e.barki@feltrionline.it
AUDIO DESIGNER			
GAME & NARRATIVE DESIGNER	Elisha Barki	4LA	e.barki@feltrionline.it



TESTER	Amanda Pallimulla	4LA	d.pallimullahewageeganage@feltrionline.it
--------	-------------------	-----	--

PROGETTO

NOME DEL GRUPPO	Giardaland
TITOLO DEL GIOCO	Diana's Hunt (max 150 caratteri)
Personaggio/i scelto/i e motivazione	<p>Personaggio scelto: Diana. Diana sei tu, fruitore del gioco.</p> <p>Pers. : Margherita. Margherita è una ragazza solare, sempre disposta ad aiutarti.</p> <p>Pers.: Vittoria. Vittoria è una ragazza presuntuosa che durante il gioco cercherà di ostacolarti.</p> <p>Pers.: Riccardo. Riccardo è un ragazzo gentile ma facilmente influenzabile, soprattutto da Vittoria.</p> <p>Pers.: Emilio. Emilio è un ragazzo che prova sempre ad impegnarsi ma si demoralizza facilmente.</p> <p>Pers.: Giovanni. Giovanni è il tuo maestro di teatro che ti propone l'attività con i tuoi compagni.</p> <p>(max 3000 caratteri)</p>
Tool usati (per la programmazione, le immagini, le musiche...)	<p>Per la programmazione: ren.py</p> <p>Per le immagini dei personaggi: charat.me</p>

DESCRIZIONE DEL GIOCO E DELLE FASI DI PROGETTAZIONE

DESCRIZIONE DEL GIOCO:

L'insegnante Giovanni propone un'esperienza a tema giochi logici a Diana e ai suoi compagni di teatro. Ogni personaggio può giocare un ruolo fondamentale, dipende tutto dalla tua capacità di collaborare con loro e di risoluzione degli eventuali conflitti.

Il gioco è strutturato in cinque enigmi originali di Diana's Hunt, la cui difficoltà di risoluzione può variare, ma che in ognuno di essi è fondamentale il modo in cui ti relazioni con gli altri personaggi.

FASI DI PROGETTAZIONE:

Dopo un primo sviluppo di un'idea iniziale e la scelta di utilizzare una visual novel per trasmettere il nostro messaggio, la creazione del gioco si è divisa principalmente in programmazione e ideazione degli enigmi e delle linee di dialogo.

(max 5000 caratteri)

PROGETTO SI SCUOLA IMPRESA FAMIGLIA

Sito: www.progettosi.eu

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

YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UC9QlwnErGhsJDqdDibVQX3w>

E-mail: progettosi@fondazionecariplo.it

