



## 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

<b>Codice meccanografico</b>	BGTF010003
<b>Nome Istituto</b>	ITIS P. Paleocapa

<b>DOCENTE REFERENTE</b>	
<b>Nome, cognome</b>	Diego Bernini
<b>e-mail</b>	diego.bernini@itispaleocapa.it

<b>CAPOGRUPPO</b>	
<b>Nome, cognome</b>	Alessandro Colombi
<b>e-mail</b>	colombi.alessandro.studente@itispaleocapa.it

*(aggiungere righe se necessario)*

TEAM	Nome Cognome	classe	e-mail
PROJECT MANAGER	Alessandro Colombi	4IF	colombi.alessandro.studente@itispaleocapa.it
PROGRAMMATORE	Alessandro Colombi, Mensah Joseph Obeng	4IF	<a href="mailto:colombi.alessandro.studente@itispaleocapa.it">colombi.alessandro.studente@itispaleocapa.it</a> mensah.josephobeng.studente@itispaleocapa.it



ARTISTA VISUALE	Nicolas Ghirardi	4IF	ghirardi.nicolas.studente@itispaleocapa.it
AUDIO DESIGNER	/		
GAME & NARRATIVE DESIGNER	Matteo Verzeri Alessandro Bassi	4IF	<a href="mailto:verzeri.matteo.studente@itispaleocapa.it">verzeri.matteo.studente@itispaleocapa.it</a> <a href="mailto:bassi.alessandro.studente@itispaleocapa.it">bassi.alessandro.studente@itispaleocapa.it</a>
TESTER	tutti		

### PROGETTO

<b>NOME DEL GRUPPO</b>	<b>Gruppo Colombi</b>
<b>TITOLO DEL GIOCO</b>	<b>Elon Life</b>
<b>Personaggio/i scelto/i e motivazione</b>	<i>Personaggio scelto: Elon Musk e l'abbiamo scelto perché pensiamo possa essere motivo di polemica specialmente nell'ultimo periodo.</i>
<b>Tool usati (per la programmazione, le immagini, le musiche...)</b>	<b>Unity e c#</b>

<b>DESCRIZIONE DEL GIOCO E DELLE FASI DI PROGETTAZIONE</b>
<i>Il gioco consiste nell'acquisto progressivo di svariati prodotti (3 nella prima fase, 5 nella seconda) che c'entrano con la vita di Musk, man mano che si progredirà con il gioco verrà anche narrata la storia di quest'ultimo.</i>