



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 Pietro Paleocapa

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

CAPOGRUPPO	
Nome, cognome	Matteo Piffari
e-mail	piffari.matteo.studente@itispaleocapa.it

(aggiungere righe se necessario)

TEAM	Nome Cognome	class e	e-mail
PROJECT MANAGER	Matteo Piffari	4ID	piffari.matteo.studente@itispaleocapa.it
PROGRAMMATORE	Luca Pollicino	4ID	pollicino.luca.studente@itispaleocapa.it
ARTISTA VISUALE	Edoardo Tomoiaga	4ID	tomoiaga.edoardo@itispaleocapa.it



	a & Diego Redondi		redondi.diego.studente@itispaleocapa.it
AUDIO DESIGNER	Marco Magri	4ID	magri.marco.studente@itispaleocapa.it
GAME & NARRATIVE DESIGNER	Maicol Masper	4ID	masper.maicol.studente@itispaleocapa.it
TESTER	Marco Pellicoli	4ID	pellicoli.marco.studente@itispaleocapa.it

PROGETTO

NOME DEL GRUPPO	The Boring Group
TITOLO DEL GIOCO	Elon the Plumber
Personaggio/i scelto/i e motivazione	Abbiamo scelto Elon Musk essendo una delle persone più famose al mondo e anche molto attiva sui social, tra cui twitter, da dove abbiamo preso ispirazione grazie ad un post di lui con un lavandino che abbiamo subito collegato ad un idraulico.
Tool usati (per la programmazione, le immagini, le musiche...)	Visual studio, paint.net, photoshop

DESCRIZIONE DEL GIOCO E DELLE FASI DI PROGETTAZIONE

Gioco atto a sensibilizzare sullo spreco dell'acqua in modo divertente, andando a riparare i bagni con Elon Musk. L'idea è nata dal post su twitter di Elon Musk che portava un lavandino all'interno della sede di twitter e quindi abbiamo collegato una persona famosa in modo divertente ad un problema che tocca tutto il mondo. Per prima cosa abbiamo iniziato creando i movimenti del personaggio e le azioni che poteva eseguire per poi passare alla creazione delle mappe e delle ultime texture.