



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	BGTF160001
Nome Istituto	Guglielmo Marconi

DOCENTE REFERENTE	
Nome, cognome	Gabriella D'Agata
e-mail	gabriella.dagata@itisdalmine.edu.it

CAPOGRUPPO	
Nome, cognome	Riccardo Di Lauro
e-mail	Dilauro.riccardo.08@itisdalmine.edu.it oppure ricky.dilauro08@gmail.com

(aggiungere righe se necessario)

TEAM	Nome Cognome	classe	e-mail
PROJECT MANAGER	Riccardo Di Lauro	1 B	Dilauro.riccardo.08@itisdalmine.edu.it
PROGRAMMATORE	Riccardo Di Lauro	1B	Dilauro.riccardo.08@itisdalmine.edu.it
ARTISTA VISUALE	Pasta Nicola	1B	pasta.nicola.08@itisdalmine.edu.it
AUDIO DESIGNER	Panucci Adam	1B	panucci.adam.08@itisdalmine.edu.it



GAME & NARRATIVE DESIGNER	Pasta Nicola	1B	pasta.nicola.08@itisdalmine.edu.it
TESTER	Riccardo Di Lauro	1B	Dilauro.riccardo.08@itisdalmine.edu.it

PROGETTO

NOME DEL GRUPPO	IB I.T.I.S. Guglielmo Marconi
TITOLO DEL GIOCO	<i>Smarty Party</i>
Personaggio/i scelto/i e motivazione	<i>Comprende molti personaggi citati nell'elenco predisposto</i>
Tool usati (per la programmazione, le immagini, le musiche...)	Roblox (All'inizio) Scratch (All'inizio) PowerPoint (Finale)

DESCRIZIONE DEL GIOCO E DELLE FASI DI PROGETTAZIONE

Quello che abbiamo sviluppato, è un trivia game, cioè un quiz, formato da molteplici domande, andando avanti, sempre più difficili e indecifrabili.

Prima abbiamo tentato l'utilizzo di vari tool, ma vedendo la nostra scarsa capacità di programmazione, non siamo riusciti ad usare nessun tool, infatti, abbiamo portato PowerPoint, alla fine, per non ritirarci all'ultimo come il resto della nostra classe.

Prima abbiamo realizzato delle bozze, poi le domande in brutta, e infine abbiamo ricopiato e abbellito con animazioni e suoni l'intero gioco. (I suoni sono tutti presi dai siti consigliati nel gruppo Discord).