

La Progettazione Multimediale

La Progettazione Multimediale

- La pianificazione di un progetto avviene mediante la definizione di tre tipi di documentazione
 - Concept document - CD
definisce il progetto
 - Design document - DD
specifica l'implementazione:
caratterizza personaggi e ambienti, contenuti, interazioni,
grafica e video, suono e musica, storyboard, animatics, look
 - Technical document - TD
Documenta l'implementazione vera e propria del progetto:
prototipizzazione, testing, pubblicazione

La Progettazione Multimediale

Scopo dei documenti:

- Individuare i diversi aspetti del complesso processo di realizzazione di un sistema MM
- tener traccia dello sviluppo del sistema MM
- la documentazione è una piattaforma comune di comunicazione tra i diversi attori nella creazione del progetto

Concept Document

definisce ciò che sarà il progetto

CD: Concept Document

- è un documento scritto in linguaggio naturale
- descrive l'idea generale dell'artefatto digitale multimediale interattivo
- traccia le linee guida del progetto prima di avviare la sua realizzazione.
- deve essere il più conciso possibile, 1-2 pagine
- i dettagli verranno elaborati nel *design document*

CD: Contenuti

- Titolo
- Concept: le idee guida
- Target: l'obiettivo di comunicazione e la tipologia di persone da raggiungere
- Contesto (opzionale)
- Genere: la tipologia del prodotto finale
- Soggetto
- Concept art (opzionale)
- Piattaforma

CD: Contenuti

- **TITOLO**

Nome dell'artefatto digitale multimediale interattivo.

Esempio: *Uomo o macchina, Il barone rampante*

CD: Contenuti

- **CONCEPT**

Descrive l'idea dell'artefatto digitale.

In modo sintetico e conciso, richiamando l'attenzione del lettore sugli aspetti essenziali:

- Titolo
- Genere
- Soggetto
- Piattaforma
- Altre significative informazioni

CD: Contenuti

- CONCEPT

Esempio: *Uomo o macchina*

è un video gioco *sparatutto in prima persona* (FPS) che utilizza il motore di Quake II: il giocatore, nel ruolo di un androide spaziale subacqueo, è coinvolto nelle tecno-guerre interstellari del trentasettesimo secolo.

CD: Contenuti

- CONCEPT

Esempio: *Il barone rampante*

Racconto, ambientato in un paese immaginario, del barone Cosimo, che per protesta dopo un futile litigio sale su di un albero per non scenderne più.

Personaggi: il barone, suo fratello (voce narrante), la sorella e il fidanzato, il conte, i genitori di Cosimo, Sofonisba, smorfiosetta, di cui Cosimo è innamorato sin da bambino, i suoi pretendenti, valorosi ma ridicoli guerrieri e numerosi altri personaggi incontrati in diverse avventure e viaggi. Da motivo d'imbarazzo per la famiglia diventa motivo d'attrazione e la comunità lo protegge.

CD: Contenuti

- **TARGET**

Descrizione del tipo di utenza: fascia di età, estrazione culturale...

- **CONTESTO(opzionale)**

Il particolare contesto su cui si basa, ad esempio è tratto da un film, fornire alcune nozioni di sfondo, raccontando la storia che precede l'inizio dell'artefatto e/o raccontare la storia durante lo sviluppo dell'interazione

CD: Contenuti

- **Obiettivo**

Descrive l'obiettivo, l'uso per cui l'artefatto è stato pensato.

Esempio: ludico, didattico, rappresentativo, pubblicitario, statistico, esplicativo, propagandistico

CD: Contenuti

- **GENERE**

Definire in poche parole il genere di interazione e lo stile.

Esempio di genere: strategia in tempo reale, spara e ammazza, enigma, simulazione, avventura, gioco di ruolo, simulazione di volo, strategia, competizione sportiva.

Esempio di stile: realtà, fantascienza, orrore, epico, giallo, favola, fantasy, futuristico, post-apocalittico, cyberpunk...

CD: Contenuti

- **SOGGETTO**

Sinossi della storia

Identificazione dei personaggi e assegnazione di un ruolo secondo lo schema di Propp (vedi lezione 1)

- **CONCEPT ART (opzionale)**

Una rappresentazione visiva di un'idea, un **moodboard**, che si usa nella produzione di video, di animazioni, di fumetti etc.

Serve per esprimere la vostra visione, il sentire e lo scopo dell'artefatto.

CD: Contenuti

- **PIATTAFORMA**

Descrizione concisa del medium attraverso cui si effettuerà la fruizione dell'artefatto (computer, console, dispositivo mobile, web)

Esempio: *Uomo o macchina* potrà essere rilasciato per PC con sistemi operativi Linux e Windows, e per Macintosh con sistema operativo MAC OS X, in futuro è previsto anche il rilascio su X-BOX e Play Station 2