

La Progettazione Multimediale

Design Document

comunicare la visione del progetto
in modo sufficientemente dettagliato
da rendere possibile la sua implementazione

DD: Design Document

- è un documento scritto in linguaggio naturale
- include disegni, bozzetti, schemi, grafici di workflow
 - In particolare lo **storyboard** e il **flowchart** dell'interazione
- è l'anima del progetto MM e la tabella di marcia
- definisce precisamente i compiti delle figure coinvolte nel processo di sviluppo del progetto (programmatore, designer, artista)
- favorisce la comunicazione tra le diverse figure

DD: Contenuti

- Caratterizzazione di ambiente, personaggi e tempi
- Scaletta
- Script
- Lo schema dell'interazione e il flowchart
- Audio
- Storyboard
- Definizione dei tempi
- Layout

DD: nota

- Per un miglior coinvolgimento dell'utente occorre un bilanciamento equilibrato

1/3 visione

1/3 audio

1/3 interazione

- Coerenza tra gli elementi dell'applicazione

coerenza tra musica e grafica, tra vista e udito

DD: Contenuti

- Caratterizzazione

Gli *ambienti* rappresentano i luoghi in cui si svolge l'azione. Contengono sia i personaggi che gli oggetti.

I *personaggi* sono gli elementi attivi.

Gli *oggetti* importanti quelli che assumono un valore simbolico o operativo, che un personaggio incontra nello svolgimento della narrazione.

DD: Contenuti

- **Caratterizzazione ambienti personaggi tempi**

Maggiore è il dettaglio informativo, più facile è la ottenere coerenza nel prodotto MM

tavole testuali descrittive

- vissuto e psicologia di un personaggio
- background storico di un ambiente
- utilizzo di un oggetto

tavole visive (disegni, foto, video)

- forma, dimensione, colore, fisionomia ed espressioni particolari, posizioni e posture e testo descrittivo

DD: Contenuti

- **Struttura**

narratologia	vs	cinematografia
fabula - plot	vs	soggetto - scaletta

Fabula-Soggetto

sequenza cronologica degli accadimenti essenziali

Plot-Scaletta

sequenze messe in ordine rispetto a ciò che lo spettatore vede; e sequenze sono ordinate rispetto a come si vuole che l'utente scopra la storia

Esempio:	Sequenza cronologica a-b-c
	Sequenza flashback a-c-b

DD: Contenuti

- **Script**

Gestione delle scene e dialoghi

- suddivisione della storia in scene
le unità spazio-temporali
- integrazione dei dialoghi ed azione
- definizione dell'inquadratura
- definizione dei movimenti della camera
- descrizione dello stato delle luci
- note o commenti

DD: Contenuti

- Lo schema dell'interazione

azione/reazione utente-sistema vs
interazione statica filmato

- interazione pilotata con pulsanti
- interazione videogame cinematografica

flowchart dell'interazione

- schema di progressione dell'interazione

DD: Contenuti

- **Audio**

Il suono stimola emozioni nell'ascoltatore.

Il suono comunica, trasmette, in maniera molto potente, agendo sulla nostra psiche.

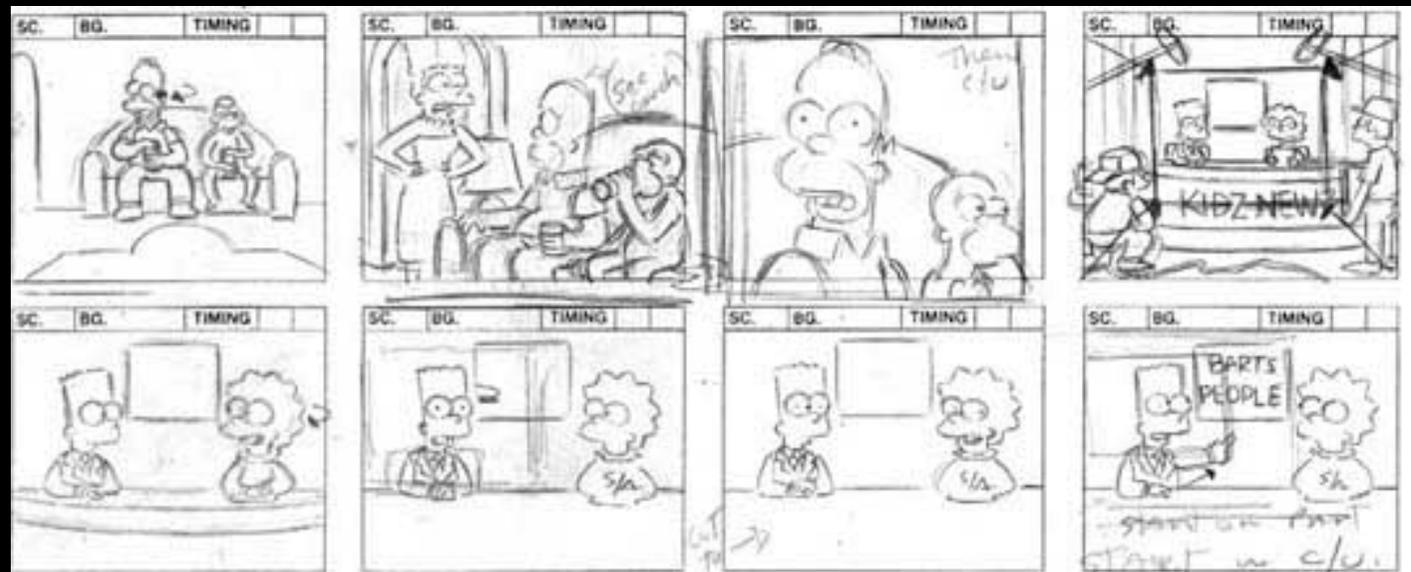
Acquisizione di:

- Voci
- Musiche
- Effetti sonori ambientali

DD: Contenuti

- **Storyboard**

Pre-visualizzazione della scena in fotogrammi mediante schizzi a matita o altri sistemi



DD: Contenuti

- **Storyboard**

Per ogni punto saliente dell'animazione (fotogramma) viene realizzato un disegno in cui si riportano:

- inquadratura
- posizione e animazione dei personaggi e oggetti
- dialoghi
- movimenti della camera
- stato delle luci definiti
- Indicazioni accompagnamento sonoro e del dialogo

DD: Contenuti

- Definizione dei tempi o timing

Animatic

Definizione della lunghezza dei tempi delle scene mediante la sincronizzazione dei fotogrammi dello storyboard con le fonti sonore.

È l'animazione della storyboard con l'audio.

Animation

Animazione della grafica (personaggi, oggetti...)

Inserzioni animate (Video)

DD: Contenuti

- Layout e cosmesi finale

Raffinamento finale della grafica, dell'audio e dell'interazione affinché l'applicazione MM risulti "coerente" in ogni suo aspetto

Passaggio successivo (TD):
realizzazione del prototipo e testing