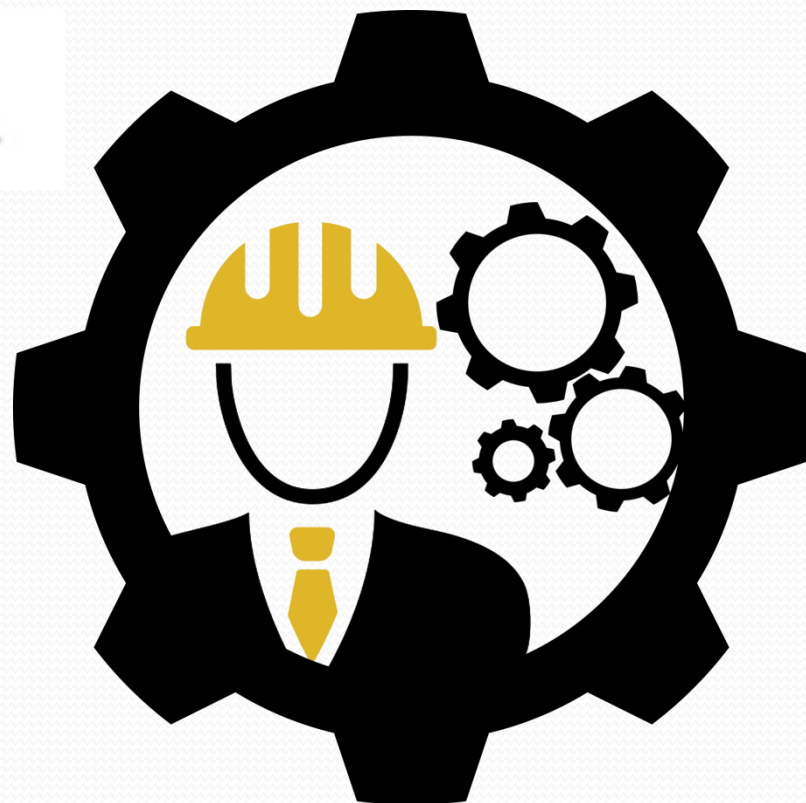


# SAFETY GAME APP

SICUREZZA, GIOCO, APPLICAZIONE WEB



# SAFETY CLICKER



Classe : 4A Informatica



IS A. SOBRERO  
CASALE MONFERRATO






# Come è nata l'idea?



# Brainstorming

A che tipo di gioco pensiamo?

1. Manageriale 
2. Quiz 
3. Clicker 

Dividiamoci i compiti!

4 Gruppi :

- Coordinamento e documentazione
- Grafica
- Sviluppo domande
- Audio





# Obiettivi del gioco

- Imparare varie nozioni riguardanti la sicurezza in ambito lavorativo, mescolando quiz e informazioni
- Progredire nel gioco acquistando nel negozio elementi di sicurezza e personale specializzato
- Avanzare nelle classifiche sfidando gli amici a ottenere un punteggio migliore attraverso i social
- Sbloccare gli achievements (sfide di completismo)



# Contenuti

- Domande
- Elementi acquistabili nel negozio



# Tipologia di utenti giocatori

La formula di gioco semplice e consolidata unita ad elementi istruttivi, garantisce un bacino di utenza vasto e senza limiti di età.

**CHIUNQUE PUO' INIZIARE A CLICCARE E IMPARARE**

L'Impegno della classe sarà quello di far conoscere il gioco a tutto l'istituto.



# Engagement

Si potranno condividere tramite social:

- I progressi
- Gli acquisti
- Il punteggio
- Le statistiche
- Gli obiettivi sbloccati

Sarà possibile visionare la classifica aggiornata periodicamente e scalarla aumentando il proprio punteggio.





# Struttura del gameplay

*Semplice, divertente, intuitivo.*

**Pensiamo a un gioco basato sullo stile clicker/incremental game.**

**Attenzione! La sicurezza è la chiave del gioco. Senza di essa non puoi giocare!**

La sicurezza:

- è rappresentata da una barra il cui valore massimo è 100%.
- diminuisce col passare del tempo.
- aumenta completando i quiz riguardanti la sicurezza sul lavoro.

**Come si gioca?**

Quando clicchi il pulsante:

- Guadagni!

Quando spendi nel negozio:

- Incrementi la sicurezza per rallentare la velocità di diminuzione della barra
- Incrementi la produttività per aumentare il guadagno



# Ambiente di Gioco – HOME



# Ambiente di Gioco – HOME



# Barra della sicurezza

- Durata iniziale 2 minuti, decresce col tempo.
- Quando è scarica l'utente viene sottoposto a un quiz inerente la sicurezza.
- Si hanno 3 tentativi per rispondere correttamente.
  - Una risposta corretta ricarica la barra.
  - Tre risposte errate comportano una sanzione (multa).
- La durata aumenta acquistando potenziamenti nel negozio.





# Negozio

Sezione  
Guadagno/Sicurezza

Potenziamenti :

Ogni  
potenziamento  
ha una  
descrizione  
propria



IS A. SOBRERO  
CASALE MONFERRATO

# Salvadanaio



- Uso Offline per incremento del punteggio (Guadagno).
- Invia una notifica per avvisare quando è pieno.
- Possibilità di migliorare la capienza attraverso il negozio.



# Analisi S.W.O.T.

(Strength; Weakness; Opportunities; Threats)

Punti di forza	Punti di debolezza
<ul style="list-style-type: none"><li>.Semplice e intuitivo</li><li>.Possibilità di progredire nel gioco anche con l'applicazione chiusa</li><li>.Fattore "Completeness" grazie agli obiettivi sbloccabili</li><li>.Tempo di gioco pressappoco infinito</li><li>.Istruttivo</li><li>.Coinvolgimento della community</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>.Possibile monotonia a lungo andare</li><li>.Possibile invasività a inizio gioco (in particolare per via delle notifiche)</li></ul>
Opportunità	Minacce
<ul style="list-style-type: none"><li>.Permette di imparare nozioni di sicurezza in ambito lavorativo giocando, attraverso notizie in sovraimpressione o descrizioni di vari elementi di gameplay</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>.Probabilità, bassa ma comunque presente, che i contenuti informativi all'interno del gioco vengano ignorati</li></ul>



# Fattibilità idea progettuale

La classe mentre discuteva sullo sviluppo dell'app ha cercato di eliminare tutti gli elementi secondari che potessero in un qualche modo rendere più complicata la progettazione del gioco.

Inoltre tutti gli elementi grafici sono stati creati per rendere ancora più chiara la nostra idea agli sviluppatori.





# Classe 4^AI

Coordinamento e Documentazione :

Alberto Toscani – Marco Secchi – Alessandro Scammacca

Grafica :

Filippo Guerra – Miriam Guidi – Jonathan Rizzetto

Sviluppo domande :

Jonathan Bravin – Martinelli Chiara – Uliana Mirto – Matteo Iozzia – Luca Bione

Audio :

Tommaso Magagnato – Francesco Ottone

Si ringraziano per la collaborazione :

I prof:

CRISTIANA BONANNO - ALECK FERRARI - MICHELE GENTILE - MAURA  
GUASCHINO - MARCO MARCHISOTTI - SILVIA SALETTA

Il formatore esterno:

LUCA VERCELLIO

