

# SAFETY GAME !PP

SICUREZZA, GIOCO, APPLICAZIONE WEB



L' App presentata è stata  
realizzata dalla classe IV E  
dell'istituto tecnico  
informatico di Baronissi (SA)



# Introduciamo

Vi sembra un atteggiamento sicuro?



Vi siete mai chiesti quanto sia importante la sicurezza sul lavoro?...



## Noi abbiamo la risposta!



# Il nostro Logo

Il logo della nostra app fa perno sulla semplicità utilizzando il nome del nostro protagonista accompagnato da un elemento che caratterizza l'anima del gioco e dell'ispettore ovvero il casco di sicurezza



Lo stile si rifà a quello cartoon con le sue fattezze affusolate. È stato scelto il giallo come colore del logo perché rispetta il colore reale del casco e richiama il colore utilizzato per indicare avvertenze e pericoli nell'ambiente lavorativo



# Dove nasce il nome?

Il nome dell'app nasce da un' idea molto semplice infatti sfrutta il nome del nostro protagonista ovvero l'ispettore che è una delle figure che ha il compito di verificare l'integrità dell'ambiente di lavoro e dei dipendenti



# Dove nasce l'idea del nostro gioco?

L'idea del nostro gioco nasce da un brainstorming tenuto dalla nostra classe dove abbiamo ampiamente discusso sulle meccaniche e sull'idea che il nostro gioco dovesse possedere.

Il nostro gioco si basa sulle dinamiche di uno dei giochi più in voga durante questo periodo: **Clash Royale**.

I punti su cui i giochi sono più simili riguardano le dinamiche di sfida che intercorrono tra gli sfidanti e le classifiche che differenziano il livello di ogni giocatore e l'accesso a determinati power-up di difesa e di attacco.

Le dinamiche di gioco presentano anche meccaniche gestionali tipiche di giochi come **Sim City** che caratterizzano la gestione della mappa e dei vari luoghi di gioco



# Obiettivi ed esperienza

Il nostro gioco propone al giocatore di conquistare i “mandati di lavoro” dell’ ispettore ovvero i possedimenti del giocatore che possono essere sbloccati avanzando di livello vincendo gli **scontri**. L’esperienza in gioco può essere incrementata raggiungendo diversi obiettivi che hanno a che fare con diverse azioni che si possono condurre in gioco. Ad esempio potenziare un power-up al livello 3 può far riscuotere una ricompensa





# Le meccaniche di gioco lo scontro

Come detto in precedenza, le meccaniche di gioco (soprattutto quanto riguarda l' interazione tra gli utenti) prendono spunto da Clash Royale.

Gli scontri avvengono nel seguente modo:

Due giocatori di pari livello di scontrano tra di loro utilizzando delle carte di attacco e carte di difesa che potranno essere potenziate nella schermata principale dove sono inclusi i vari possedimenti del giocatore (i mandati dell'ispettore).

Sul campo di gioco saranno presenti due strutture, una appartenente ad un giocatore e l'altra all'avversario e i power-up offensivi attaccheranno le strutture avversarie e quest'ultime potranno difendersi con i power-up di difesa.



# Le meccaniche di gioco

## I power-up

I power-up sono delle carte che possono essere utilizzate in gioco e rappresentano tutti gli oggetti che garantiscono la sicurezza sul lavoro come estintori e caschi di sicurezza. Il luogo in cui questi possono essere potenziati sono le strutture in cui l'ispettore ha i mandati di lavoro. All'avanzare di livello si sbloccano nuove strutture da "manutenere"





# Le meccaniche di gioco

## La classifica

Tutti i giocatori appartengono ad una classifica generale che potrà essere scalata ottenendo esiti positivi negli scontri che faranno ottenere al giocatore un incremento del punteggio classifica che differisce dall'esperienza di gioco. Nel caso in cui l'esito degli scontri è negativo si ha una perdita di punteggio e una retrocessione nella classifica

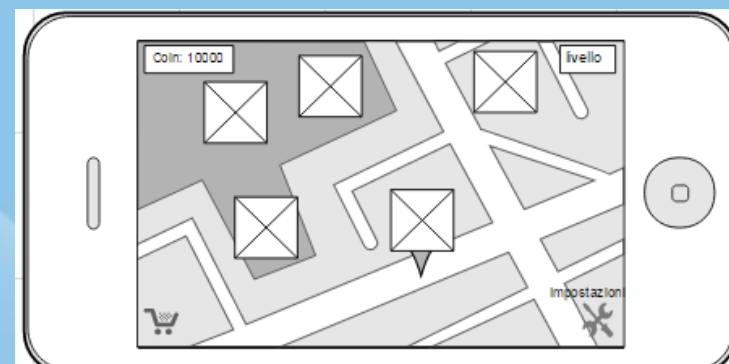


# Le schermate di gioco

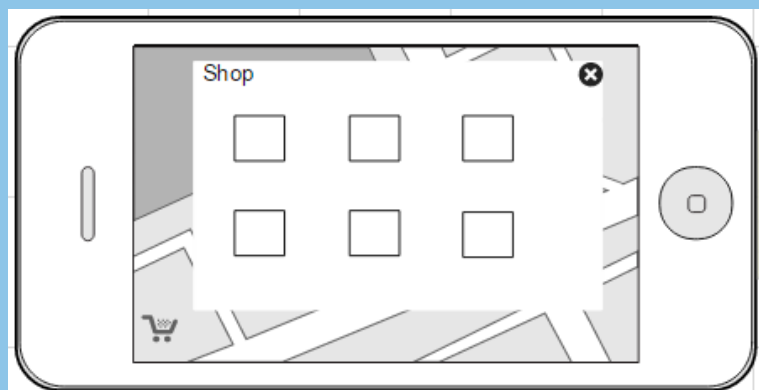
## Le bozze...



**Schermata di  
caricamento**



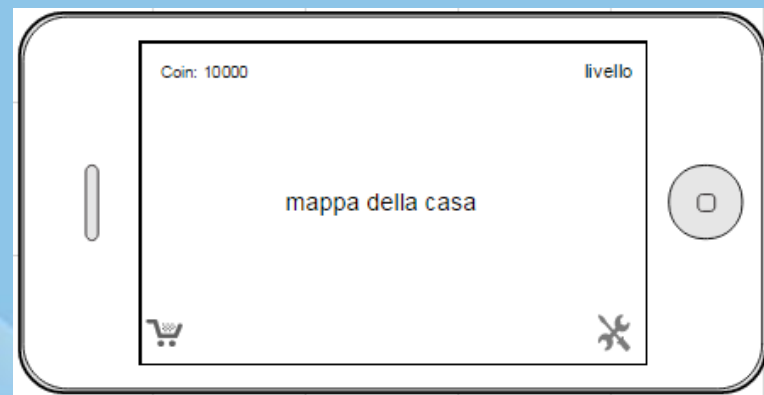
**Schermata  
principale**



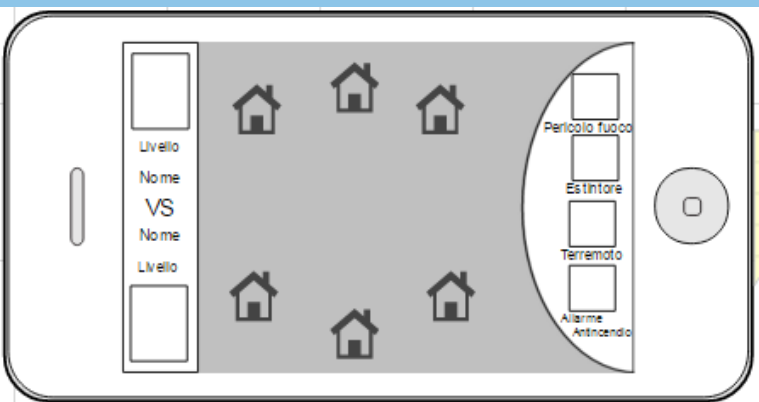
**Schermata  
dello shop**



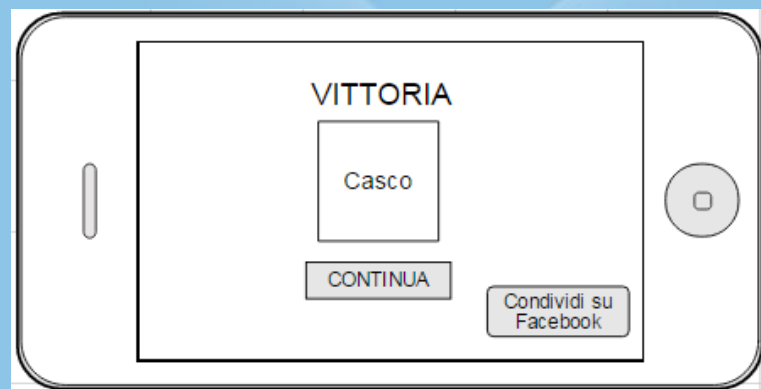
**Schermata  
impostazioni**



**Schermata  
della prima  
casa**



**Schermata  
della  
battaglia**



**Schermata  
di vittoria**



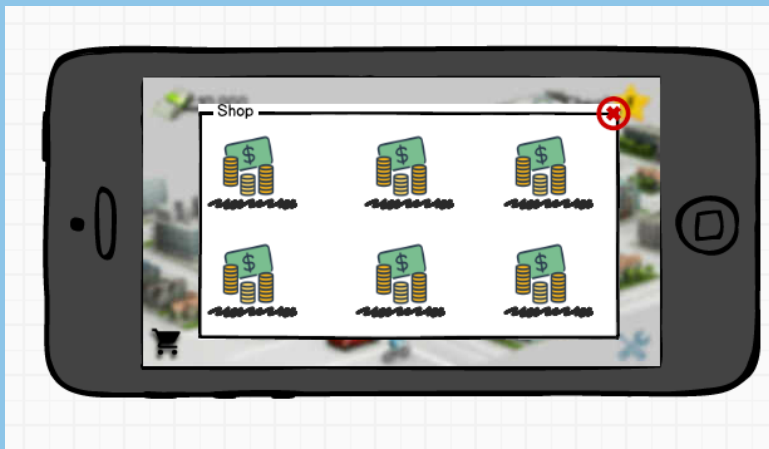
# ...e i Wireframes



Schermata di  
caricamento



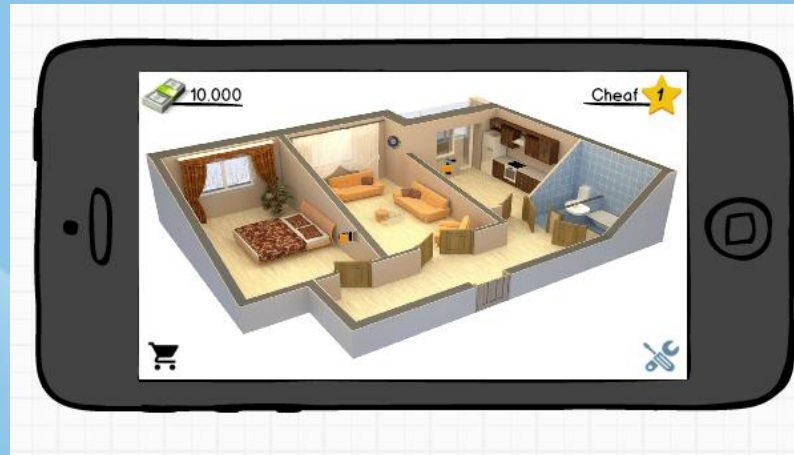
Schermata  
principale



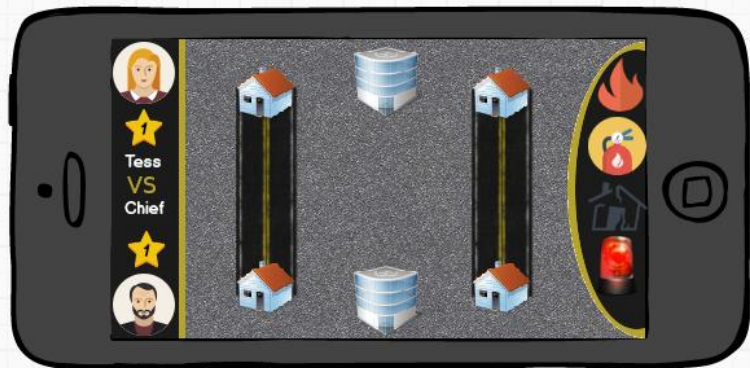
Schermata  
dello shop



Schermata  
impostazioni



Schermata  
della prima  
casa



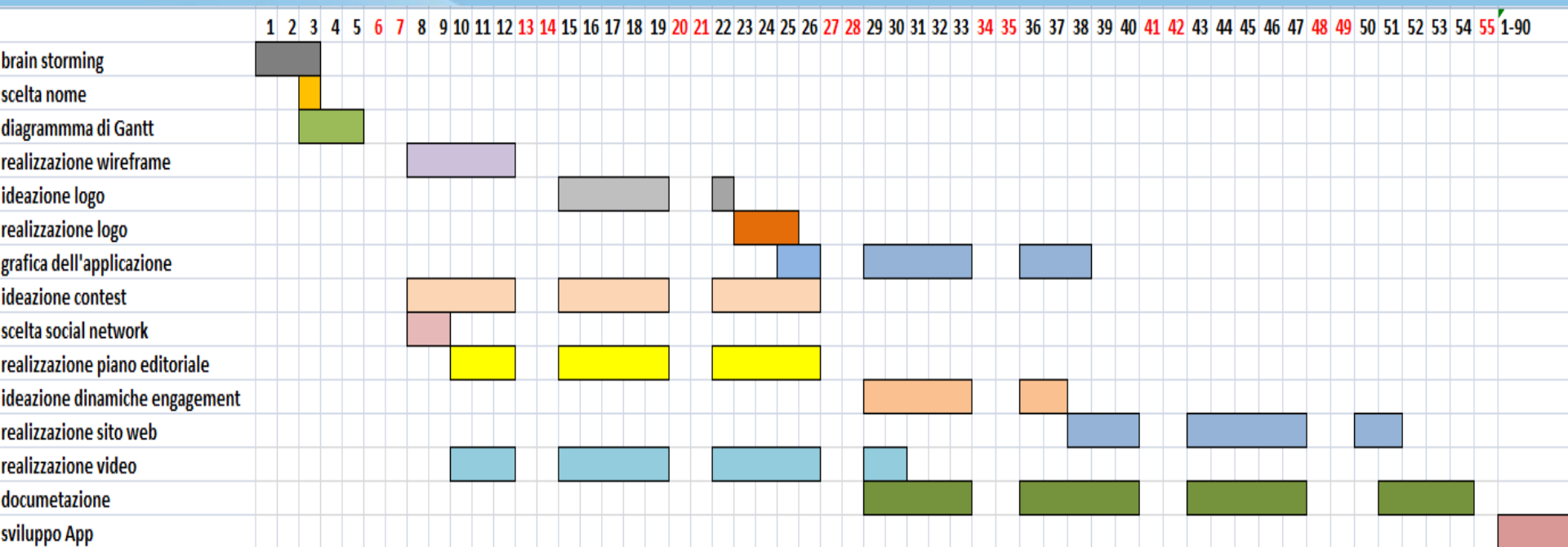
Schermata  
della  
battaglia



Schermata  
di vittoria



# Tempistiche di realizzazione







# A chi è destinato il nostro gioco?

Il nostro gioco possiede un target dedicato ad un pubblico giovane che possiede uno smartphone. Si intende indirizzarlo a loro in modo da poterli sensibilizzare alle tematiche sulla sicurezza.



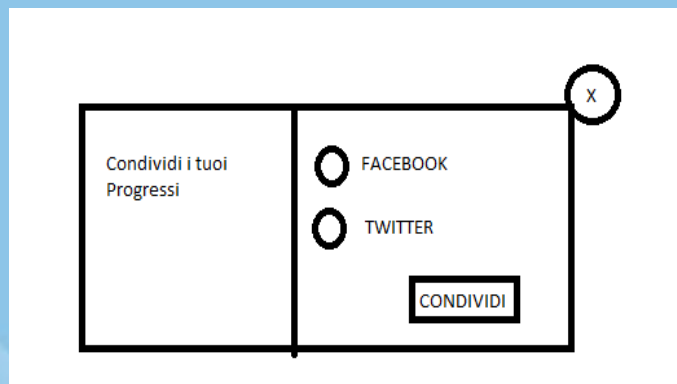
# Meccaniche di Engagement

## Condivisione dei progressi

L'utente potrà condividere l'aumento di un livello, il potenziamento di edifici e città, la vittoria di un'ispezione a scapito di un altro utente.

La condivisione dei progressi tramite social network (l'utente ha la possibilità di decidere il social su cui condividere i progressi ottenuti tramite un menu a scelta visibile a lato) consente al giocatore di acquisire punti di credito per proseguire più agevolmente nel gioco nelle seguenti modalità:

- Acquisizione di crediti ad ogni aumento di livello se l'utente decide di condividere i suoi progressi.
- Acquisizione di crediti per un massimo di cinque volte su condivisione di progressi di città e edifici.
- Acquisizione di un credito supplementare (proporzionale alla vittoria) tramite condivisione di una vincita su un altro utente.





# Meccaniche di Engagement Banner Pubblicitari

Presenza di banner pubblicitari relativi ad app di gioco esterne che reindirizzano allo store (Google Play, Apple Store). Il click sul banner consente all'utente di ricevere crediti (minori rispetto a quelli ottenibili tramite condivisione dei progressi) con cui agevolare l'aumento dei progressi (Il gruppo marketing prevede la comparsa dei banner in particolari avvenimenti di gioco quali la messa in pausa del game ogni tre volte)



# Meccaniche di Engagement

## Il sito Web

Il sito web di presentazione del progetto TheInspector è stato realizzato da zero, senza l'utilizzo di nessun tool per la creazione di siti web, utilizzando i linguaggi:

- HTML: linguaggio di marcatura che è utilizzato per il posizionamento degli elementi in maniera ordinata
- CSS: linguaggio utilizzato per migliorare la veste grafica del sito, e per aggiungere animazioni a ogni singolo elemento
  - *Web Design: sono state utilizzate delle tecniche di web design per il posizionamento degli elementi, per rendere più comoda la transizione con i dispositivi mobile*
  - *Responsive Design: questo sito si adatta alle dimensioni del dispositivo utilizzato, indipendentemente da quanto spazio serve agli elementi per essere visualizzati*
- jQuery: linguaggio utilizzato per realizzare le animazioni, insieme al CSS, e per migliorare l'interattività degli elementi
- Per quanto riguarda i contenuti del sito, sono stati presi dal Reparto Documentazione e inseriti al meglio nelle pagine, ed è stato adattato il menù per reindirizzare l'utente a tutte le pagine scritte.



# Meccaniche di Engagement I Social

Per far conoscere e pubblicizzare l'app si è deciso di attivare una pagina ufficiale del gioco su facebook, un account pubblicitario su twitter, instagram e youtube per la presentazione del video, dato che questi social network consentono una dinamicità elevata nel condividere conoscenze e opinioni su argomenti di vario tipo tra cui i giochi.

Sui questi social prevediamo la condivisione di post accompagnati da hashtag quali: “#lispettoreseitu, #theinspector, #sicurezzasullavoro e #prevenzione”, e immagini relative ai post specifici.



# Meccaniche di Engagement Cadenza dei Post

## **I post sono divisi nelle seguenti macrocategorie:**

- L'idea e funzionamento generale dell'app
- L'importanza della sicurezza sul lavoro
- Cenni sullo sviluppo dell'app e sulla grafica
- Componenti e materiali di sicurezza

## **Il gruppo prevede anche un piano editoriale di un post a settimana per 12 settimane:**

- Nascita dell'app The Inspector (scopo e dinamiche di gioco);
- Scelte grafiche;
- Presentazione del logo;
- Componenti di sicurezza 1° livello (estintori, caschi, scarpe antinfortunistica) e come usarli?;
- Perché creare un gioco riguardante la sicurezza ?;
- Come giocare;
- Componenti di sicurezza di 2° livello;
- Aggiornamenti grafici;
- Presentazione del video;
- Come gestire crediti e oggetti;
- Sfide e dinamiche con altri utenti;
- Presentazione dell'app completa allo scadere dei tre mesi.





# Meccaniche di Engagement

## Il Contest

Concorso fotografico su instagram (presentato sulla pagina facebook) dove tutti gli utenti nell'arco dell'ultima settimana di programmazione pubblicheranno foto raggruppati con l'hashtag #theinspector. Alla fine del concorso la foto migliore sarà premiata con la pubblicazione della stessa sul sito, come copertina della pagina facebook e plausibilmente con la pubblicazione dell'immagine su una rivista di sicurezza.



# Link ai social e al sito Web

- Sito Web
- Video
- Facebook
- Instagram
- Twitter