

J. E. G.

IMMEDIATA ESECUTIVITA'

La presente deliberazione viene affissa all'Albo Pretorio per rimanervi 15 giorni

15 AGO. 2005

Urge



PROVINCIA di BENEVENTO

Deliberazione della Giunta Provinciale di Benevento n. 594 del 08 AGO. 2005

Oggetto: REALIZZAZIONE VIDEOGIOCO SU CIRO E ATTIVITÀ PROMOZIONALE SUL "PALEO-LAB" DI PIETRAROJA - PROVVEDIMENTI.

L'anno duemilacinque, il giorno otto del mese di Agosto presso la Rocca dei Rettori si è riunita la Giunta Provinciale con l'intervento dei Signori:

- | | | |
|-------------------------------|-------------------|----------------|
| 1) On.le Carmine NARDONE | - Presidente | <u>ASSENTE</u> |
| 2) rag. Giovanni MASTROCINQUE | - Vice Presidente | _____ |
| 3) rag. Alfonso CIERVO | - Assessore | <u>ASSENTE</u> |
| 4) ing. Pompilio FORGIONE | - Assessore | _____ |
| 5) Dott. Pasquale GRIMALDI | - Assessore | _____ |
| 6) Dott. Giorgio Carlo NISTA | - Assessore | _____ |
| 7) Dr. Carlo PETRIELLA | - Assessore | _____ |
| 8) Dr. Rosario SPATAFORA | - Assessore | <u>ASSENTE</u> |
| 9) geom. Carmine VALENTINO | - Assessore | _____ |

Con la partecipazione del Segretario Generale Dott. Gianclaudio IANNELLA
L'ASSESSORE PROPONENTE *[Signature]*

LA GIUNTA

Preso visione della proposta del Settore Servizi ai Cittadini istruita dalla responsabile del Servizio Dr.ssa Bartolomei Luigina, qui di seguito trascritta:

PREMESSO che:

- questo Ente ha fissato tra i propri obiettivi strategici quello di valorizzare il proprio territorio, ricco di storia e cultura, promuovendo e diffondendo la conoscenza del notevole patrimonio storico- culturale esistente allo scopo di creare capacità attrattive e conseguentemente sviluppo occupazionale ed imprenditoriale;
- per il perseguimento di tali obiettivi è stato profuso negli ultimi tempi dall'Amministrazione Attiva un notevole impegno finalizzato alla realizzazione di una rete di siti museali sul territorio per la valorizzazione di aspetti particolari della storia, delle tradizioni, dell'arte e della cultura locale (Museo Enogastronomico di Solopaca, Museo Arte Contemporanea; Museo

dell'Agricoltura e delle Macchine Agricole d'Epoca; Museo delle Scienze Naturali in Benevento; Museo di Paleontologia nel Parco Geopaleontologico di Pietraroja denominato "Paleo - Lab");

- al fine di attivare ogni utile azione per assicurare una efficace attività promozionale e di realizzazione del notevole patrimonio culturale del Sannio è stata costituita tra questo Ente e la Regione Campania la società Consortile per Azioni a Capitale pubblico denominata "Art Sannio Campania S.c.p.A." il cui obiettivo primario è quello di creare le migliori condizioni atte a determinare effetti permanenti sul territorio in termini di valorizzazione e gestione del patrimonio culturale stesso;
- una delle più recenti realizzazioni di questo Ente che sta suscitando un crescente interesse di pubblico e visitatori è rappresentato dal Paleo- Lab di Pietraroja, un laboratorio didattico-espositivo dedicato al cucciolo di dinosauro denominato "SCIPIONIX SAMNITICUS" ritrovato nel giacimento fossilifero di Pietraroja;

CONSIDERATO che:

- per diffondere la conoscenza ed incrementare l'afflusso dei visitatori al Museo Paleo-Lab, l'Agenzia Art Sannio Campania ha suggerito l'opportunità di promuoverlo e valorizzarlo attraverso un'attività di comunicazione tesa a suscitare l'interesse del pubblico, soprattutto dei giovanissimi dai 6 ai 13 anni, arricchendone la conoscenza mediante l'immagine del dinosauro Ciro;

VISTO

- il progetto proposto dalla "Spin Vector" s.r.l., azienda presente sul territorio sannita e conosciuta in tutto il mondo per la flessibilità e la capacità di sviluppare soluzioni ad alta tecnologia accessibile ad un grande pubblico;

CONSIDERATO che:

- il progetto proposto prevede la ideazione e realizzazione di un nuovo videogioco destinato proprio ai giovanissimi e incentrato su un cucciolo di dinosauro simpatico e divertente di nome "Ciro";
- al prodotto, che verrà immesso sul mercato internazionale in versioni per varie piattaforme, sarà associato materiale promozionale relativo al PaleoLab e allo scypionyx samniticus, includendo le informazioni su come raggiungere il museo e i riferimenti da contattare, oltre a ogni logo e stemma appropriato;

RILEVATO che:

- l'idea di usare un videogioco come strumento per veicolare il messaggio promozionale sia di grande efficacia in quanto è ben noto che i giovanissimi si appassionino moltissimo ai videogiochi, che favoriscono l'identificazione e l'affezione tra il giocatore e il personaggio;
- rispetto ad un mezzo di comunicazione tradizionale, il videogioco garantisce un legame più duraturo del messaggio (per completare un videogioco occorrono ore e ore, mentre uno spot pubblicitario dura solo trenta secondi), una comunicazione più costruttiva (il videogioco coinvolge l'utente, mentre la pubblicità tradizionale lo rende passivo) e più varia (il videogioco è un'esperienza che varia con il progresso dell'utente, mentre lo spot o il manifesto sono meramente ripetitivi).
Lo sanno bene i grandi marchi mondiali che hanno recentemente spostato parte del proprio budget pubblicitario verso i videogiochi: è il caso di aziende come Disney, Nike, Reebok, McDonald's e Red Bull che hanno siglato accordi multimilionari per sponsorizzare videogiochi di prossima uscita.

Il veicolo ideale è quindi un videogioco vero e proprio, non un "giochino" da pochi minuti, ma un prodotto di livello, confrontabile con quelli che i giovanissimi sono abituati a giocare nelle proprie case;

RITENUTO che:

- tale strumento comunicazionale sia di grande efficacia potendo concretizzare il conseguimento di una molteplicità di risultati favorevoli all'incremento del turismo attraverso:
 - l'associazione dell'immagine fredda e statica del fossile con un personaggio vivo, simpatico e dinamico, simile a quelli dei cartoni animati, che è di sicuro impatto sui giovanissimi;
 - la promozione del PaleoLab a livello mondiale: il prodotto verrà realizzato per più piattaforme, per ognuna delle quali si stima una diffusione di molte decine di migliaia di copie; tra le piattaforme previste, oltre al PC CD-ROM, c'è anche una versione per telefoni cellulari e per console casalinghe (es. PlayStation – la scelta della piattaforma effettiva dipenderà dagli editori);
 - la promozione dettagliata del museo in ogni copia del videogioco, accessibile direttamente dai "menu" del videogioco;
 - la promozione del museo in tutti i materiali rilasciati gratuitamente su internet (filmati, immagini in anteprima, comunicati stampa, fiere) con un target diretto e interessato di centinaia di migliaia di giovanissimi in tutto il mondo;
 - l'incremento dei visitatori del sito web della Provincia di Benevento, attraverso un collegamento diretto dalla pagina ufficiale del videogioco;

PRESO ATTO che:

- lo sviluppo di un videogioco di questo genere richiede notevoli capacità tecniche ed artistiche, apparecchiature dedicate, licenze particolari e contatti di alto livello sia per la produzione che per la distribuzione e che, pertanto, può raggiungere un budget pari a svariati milioni di euro;
- il costo del progetto, tra costi vivi e risorse utilizzate, sulla scorta di elementi raccolti nello specifico mercato, è stimato superiore ad € 300.000,00;

RITENUTO

- dover partecipare alla realizzazione del progetto con un contributo alla produzione, sviluppo e commercializzazione del videogioco nella misura di € 84.000,00 IVA compresa;

VISTA la disponibilità finanziaria al capitolo 6442/2 del bilancio 2005;

Esprime parere favorevole circa la regolarità tecnica della proposta.

Li _____

Il Dirigente Settore Servizi ai Cittadini
(dr.ssa Patrizia Taranto)

Esprime parere favorevole circa la regolarità contabile della proposta,

Li _____

Il Dirigente del Settore FINANZE
E CONTROLLO ECONOMICO
332 (dr. Sergio Muollo)

UFFICIO IMPEGNI
REGISTRAZIONI
CAP. 6442/2
PROSP. N. 1878/05
CONTABILE

LA GIUNTA

Su relazione dell'Assessore al ramo
A voti unanimi

DELIBERA

La premessa forma parte integrante e sostanziale del presente dispositivo

1. **ADERIRE** al progetto allegato, come proposto dalla " Spin Vector" s.r.l. concernente la realizzazione di un videogioco dedicato al cucciolo di dinosauro, finalizzato a valorizzare il Paleo-Lab, il Laboratorio Didattico Espositivo realizzato nel Parco Geopaleontologico di Pietraroja e dedicato a Scipionix Samniticus, il cucciolo di dinosauro ritrovato nel giacimento fossilifero di Pietraroja.
2. **SOSTENERE** la realizzazione del progetto con un contributo di € 84.000,00 compreso IVA, da erogare alla Ditta realizzatrice del videogioco secondo le modalità che saranno stabilite in apposita convenzione.
3. **DARE ATTO** che la "Spin Vector" s.r.l. rimarrà proprietaria dello stesso e provvederà all'acquisizione di tutte le licenze e autorizzazioni necessarie e ne curerà la commercializzazione.
4. **ONERARE** il Dirigente del Settore Servizi ai Cittadini all'adozione di tutti gli adempimenti consequenziali.
5. **IMPUTARE** la spesa di € 84.000,00 sul cap. n. 6442/2 del bilancio 2005.

Verbale letto, confermato e sottoscritto
(Dr. Gianclaudio IANNELLA)

IL VICE PRESIDENTE
(Dott. ~~Gianclaudio IANNELLA~~)

N. 726 Registro Pubblicazione

Si certifica che la presente deliberazione è stata affissa all'Albo in data odierna, per rimanervi per 15 giorni consecutivi a norma dell'art. 124 del T.U. - D.Lgs.vo 18.08.2000, n. 267.

16 AGO. 2005

BENEVENTO

IL MESSO

IL VICE SEGRETARIO GENERALE
(Dott. ~~Gianclaudio IANNELLA~~)

16 AGO. 2005

La suestesa deliberazione è stata affissa all'Albo Pretorio in data _____ e contestualmente comunicata ai Capigruppo ai sensi dell'art. 125 del T.U. - D.Lgs.vo 18.08.2000, n. 267.

SI ATTESTA che la presente deliberazione è divenuta esecutiva a norma dell'art. 124 del T.U. - D.Lgs.vo 18.08.2000, n. 267 e avverso la stessa non sono stati sollevati rilievi nei termini di legge.

li 7 SET. 2005
IL RESPONSABILE DELL'UFFICIO

IL SEGRETARIO GENERALE
(Dott. Gianclaudio IANNELLA)

Si certifica che la presente deliberazione è divenuta esecutiva ai sensi del T.U. - D.Lgs.vo 18.08.2000, n. 267 il giorno _____

12 SET. 2005

- Dichiarata immediatamente eseguibile (art. 134, comma 4, D.Lgs.vo 18.08.2000, n. 267)
- Decorsi 10 giorni dalla sua pubblicazione (art. 134, comma 3, D.Lgs.vo 18.08.2000, n. 267)
- E' stata revocata con atto n. _____ del _____

BENEVENTO, li 7 SET. 2005

IL SEGRETARIO GENERALE
(Dott. Gianclaudio IANNELLA)

Copia per
SETTORE Servizi ai P. U. Locali il _____
SETTORE Finanze e C. I. il _____
SETTORE _____ il _____

prot. n.	<u>Es 7426</u>
prot. n.	<u>6.9.05</u>
prot. n.	_____
prot. n.	_____

Revisori dei Conti
Nucleo di Valutazione
Conferenza Capigruppo

il } 6868
il } 18.8.05



Documento Sintetico di Progetto

Introduzione

Nell'ambito della promozione dei prodotti e delle attività destinate ad un pubblico giovane, la soluzione di maggiore impatto è sicuramente quella dell'*advergaming*, cioè del videogioco "sponsorizzato" che associa un concetto (quello del prodotto o dell'attività) nuovo ed a volte percepito come "lontano" ad un concetto immediatamente piacevole e positivo (il videogioco). Questa tendenza, già verificata negli Stati Uniti ed attualmente allo studio dell'Unione Europea (progetto Elektra), può essere applicata con grande successo al caso di *Ciro*, il cucciolo di dinosauro ritrovato a Pietraraja e a cui recentemente è stata dedicata un'installazione museale che deve essere promossa soprattutto presso i giovanissimi.

Il videogioco è oggi lo strumento promozionale ideale, sia per le sue caratteristiche di interattività che per la sua possibilità di diffusione internazionale, altrimenti irraggiungibile.

Panoramica

"Ciro" è un videogioco per Personal Computer destinato alla distribuzione internazionale attraverso uno o più editori o distributori.

Lo Sviluppatore

SpinVector è uno sviluppatore italiano ad altissimo profilo tecnologico. Il team ha prodotto demo tecniche e giochi *flagship* per i più importanti produttori mondiali di hardware: Intel (che nel 2003 ha riconosciuto a SpinVector il titolo EAP per l'innovazione tecnologica), NVIDIA (che nel 2001 ha realizzato in partnership la presentazione della GeForce 3 sulla Torre Eiffel), Ati (che utilizzato un gioco prodotto dal team di SpinVector quale dimostrativo per le proprie schede video in tutto il mondo) e Microsoft (che usato il gioco "DroneZ" alla presentazione europea di Windows XP). L'esperienza di oltre un milione di copie ufficiali distribuite in tutto il mondo per prodotti PC e Console, sia sul mercato OEM che nel campo *retail* e la disponibilità di tecnologie sofisticate non solo nel software, ma anche nell'hardware (kit di sviluppo, prototipi, sistema di *motion capture*) rendono SpinVector lo sviluppatore ideale per qualsiasi tipo di videogioco d'azione. SpinVector è una s.r.l. registrata alla Camera di Commercio di Benevento con un capitale sociale di € 100'800.



NVIDIA



Il Prodotto

Non si tratta di un prodotto educativo in senso classico (che verrebbe percepito come "noioso" dai giovanissimi) ma di un vero e proprio videogioco, a tutti gli effetti, incentrato sulla figura di *Ciro* come personaggio simpatico e divertente.

Storia del gioco

135 milioni di anni fa, le uova di un dinosauro giacevano su una montagna quando avvenne un grande terremoto che le disperse in giro per il territorio. Solo una di loro si ruppe: ecco Ciro! Riuscirà a raccogliere tutte le uova perdute?

Inseguito da un T-Rex un po' goffo e certamente stupido, aiutato da enormi libellule e facendosi strada attraverso una vegetazione misteriosa e primitiva, Ciro dovrà esplorare ambienti sconosciuti, affrontare pericoli e difficoltà, risalire la montagna e infine ritrovare il nido dopo aver recuperato tutte le uova.

Attrattiva del gioco

Il primo gioco al mondo in cui si interpreta un cucciolo di dinosauro in grado di effettuare rapidi *sprint* passando temporaneamente a un funzionamento "a sangue caldo".

Ambientazione ben conosciuta e affascinante per i bambini e i ragazzi, come dimostrato da numerosi studi sia italiani che stranieri e dal successo dei fumetti e dei film sull'argomento.

Categoria di gioco

Si tratta di un "platform", il genere preferito dai giovanissimi. Il giocatore si immedesima nel personaggio e lo guida attraverso un ambiente con percorsi relativamente semplici, impegnandosi in azioni che hanno per lo più a che fare con il movimento (corsa, salto, sprint, combinazioni varie). Non ci sono azioni di violenza ingiustificata, ma, trattandosi di un dinosauro carnivoro, c'è comunque un riferimento al mangiare e allo sfuggire ai dinosauri predatori, rispondendo talvolta ai loro attacchi con colpi di coda. In nessun caso si presentano scene cruente.

Riferimenti

Nel disco di gioco sarà contenuto materiale promozionale (marchi, riferimenti, immagini, filmati) riferito al PaleoLab dedicato a Ciro, veicolando quindi l'immagine della Provincia e del museo su un panorama internazionale, grazie anche agli stretti rapporti di collaborazione dello sviluppatore con i marchi di rilievo mondiale sopra citati.

Valutazione ESRB prevista per il titolo:



"Everyone" (gioco adatto a tutti, particolarmente indicato per bambini e ragazzi).

Un'analisi sui bambini delle scuole elementari ha dimostrato che ci sono alcuni aspetti dei dinosauri che fanno paura ai bambini. In particolare l'idea dello sbranarsi a vicenda e del sangue. Questi aspetti verranno completamente filtrati nel gioco, escludendo del tutto ogni allusione al sangue, e impostando le situazioni di pericolo in maniera divertente e giocosa – senza "buonismi" ma con in mente la salvaguardia della sensibilità dei più piccoli.

D'altro canto, il fatto che il protagonista sia un cucciolo garantisce una facile identificazione e una maggiore soddisfazione nell'affrontare pericoli ed avversari apparentemente più forti.

Target Principale:

Dai 6 ai 13 anni (gioco adatto a tutti).

Sistema di gioco:

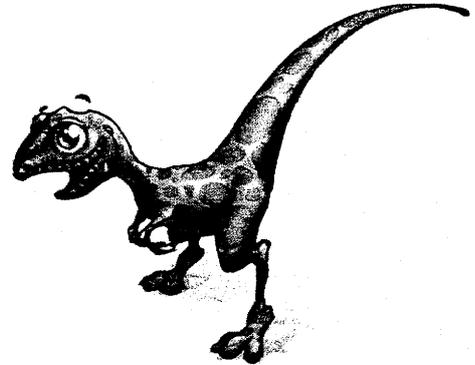
PC CD-ROM – si prevedono conversioni per console (salvo approvazione produttore ed editore)

Commercializzazione per la versione PC:

Natale 2005

Personaggio Principale

Per la definizione del personaggio principale, sono state affrontate molte possibilità diverse, poi sottoposte sia al giudizio di adulti esperti che a quello (spesso più importante) dei bambini stessi. Il risultato è un dinosauro che, pur mantenendo le proporzioni del fossile, ne ammorbidisce i tratti più aggressivi (artigli, denti) evidenziando le proporzioni da cucciolo (dimensione delle zampe, bilanciamento dei pesi, grandezza degli occhi) ed umanizzandolo quel tanto che serve a un prodotto per bambini (posizione più frontale degli occhi, espressioni facciali). Il risultato, reso qui accanto dall'illustratore argentino Daniel Igarza, è un personaggio originale e al tempo stesso familiare, simpatico e vispo. I colori sono stati scelti in modo da ricreare la sensazione di un cartone animato, senza cercare il realismo che, nel nostro caso, sarebbe stato controproducente.



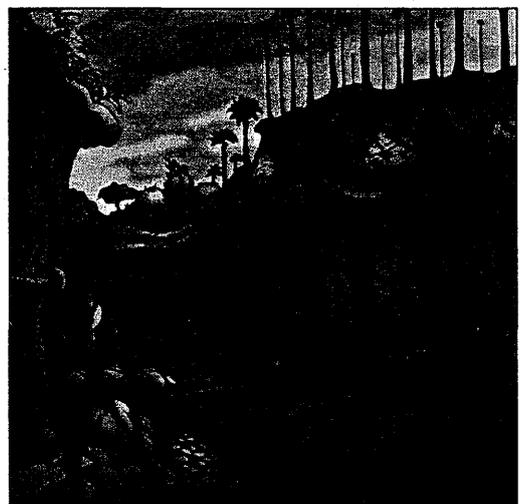
Ambienti di gioco

La storia vede Ciro attraversare sei zone differenti sia in termini di difficoltà che in termini di elementi grafici. Questo garantisce un coinvolgimento efficace e una ottima resa in termini di attenzione e apprezzamento del gioco.

Seguendo un percorso ideale di Ciro dalla pianura alla montagna, gli ambienti vanno dalla foresta primordiale alla palude tropicale, dalle colate laviche alle gole rocciose, dalle caverne ghiacciate ai picchi nebbiosi.

L'ambientazione in cui si svolge l'azione è suddivisa in "territorio" e "props". Il territorio è la struttura vera e propria dell'ambiente (suolo, gole, corsi d'acqua, ecc.) mentre le "props" sono gli elementi che in esso si incontrano (piante, rocce, uova, ecc.). L'ambiente è poi popolato da altre specie con cui il giocatore interagisce a vari livelli, secondo le caratteristiche delle specie in questione.

Lo sviluppo del gioco è tale da garantire una curva di apprendimento morbida ed equilibrata, che segua le capacità dell'utente piuttosto che imporle, grazie all'esperienza maturata da SpinVector sul piano internazionale.



Processo di Sviluppo

SpinVector è un'azienda conosciuta in tutto il mondo per la flessibilità e la capacità di sviluppare soluzioni ad alta tecnologia accessibili a un grande pubblico.

Questo è dovuto al know-how accumulato e ad un processo di sviluppo rodato e altamente specializzato che può essere schematizzato come segue:

Progettazione (un mese)	La fase in cui si identificano le caratteristiche di base del concetto e della meccanica del gioco. I Documenti di Design prodotti in questa fase danno la traccia che verrà seguita durante tutto lo sviluppo (sia pur con variazioni e ottimizzazioni).
Pre-Produzione (un mese)	Realizzazione di immagini di "Concept Art", ovvero illustrazioni descrittive dell'ispirazione per personaggi e ambientazione; Realizzazione Logo del gioco in versione preliminare; Descrizione più dettagliata degli ambienti di gioco, degli elementi della storia e delle meccaniche di gioco; Realizzazione di un filmato di concetto: audiovisivo di breve durata atto a mostrare parte dell'ambientazione e dei personaggi dando l'idea di come sarà il gioco definitivo. Questo elemento chiave viene usato come riferimento durante tutto lo sviluppo.
Sviluppo versione Alpha (tre mesi)	Realizzazione della prima versione giocabile in cui è possibile controllare il personaggio in movimento nell'ambiente circostante e interagire con alcuni elementi di gioco, sia pur con carenze a livello audiovisivo e di stabilità.
Sviluppo versione Beta (tre mesi)	Si tratta di una versione completa del prodotto, che è però soggetta ancora a test e ottimizzazioni. Questa versione deve essere completa nei contenuti creati dallo sviluppatore, ma potrebbe presentare difetti di stabilità o comportamenti imprecisi.
Certificazione (quindici giorni)	Lo sviluppatore provvede a certificare l'idoneità del prodotto alla piattaforma di utilizzo finale. Questa fase può richiedere l'intervento o l'approvazione di società terze e culmina con la realizzazione del "gold master".
Prodotto finito (quindici giorni)	Versione Finale: si tratta del disco prodotto dal "gold-master" (ovvero la versione certificata da cui verranno effettuate le replicazioni, ai fini della distribuzione).

Ad ogni fase del processo produttivo corrisponde una versione del prodotto verificabile e corrispondente a stati d'avanzamento dei lavori che fanno capo a risorse diverse all'interno del team di sviluppo.

Team di Sviluppo

Il team di sviluppo è composto dai seguenti elementi

Progettista e capo progetto	È l'ideatore del gioco e la persona che verifica l'effettivo avanzamento dello sviluppo, certificandone la conformità al progetto iniziale. Normalmente è impegnato in tutto il processo di sviluppo.
Programmatori	Sono gli architetti del software che si occupano di creare

	<p>tutto il codice logico-matematico preposto al movimento, all'intelligenza artificiale, alla visualizzazione della grafica e all'interazione degli elementi di gioco, oltre che all'interfacciamento con l'utente e all'audio.</p> <p>Per il prodotto <i>Ciro</i> saranno utilizzati almeno tre programmatori di cui uno direttore tecnico, per tutto il tempo di sviluppo.</p>
Grafici	<p>Si dividono in grafici 3D e grafici 2D.</p> <p>Nella prima categoria rientrano tutti coloro che sviluppano i contenuti modellati in 3D e le loro animazioni; nella seconda coloro che ne creano la veste grafica (ovvero che li "colorano", per usare una metafora fumettistica).</p> <p>Fanno parte dei grafici anche gli illustratori che preparano la "concept art" durante la fase di pre-produzione.</p> <p>Rientra in questa categoria anche il "level designer", ovvero chi si occupa di mettere insieme tutti questi elementi in un "mondo" convincente e di tarare i comportamenti delle entità che interagiscono con il giocatore.</p> <p>Per il prodotto <i>Ciro</i> saranno utilizzati almeno tre modellatori e animatori full time, tra cui un art director, per tutto il periodo. Verranno anche utilizzati due artisti 2D per concept art e texture art, per un coinvolgimento minore (intorno ai tre mesi ciascuno).</p>
Sound Designer	<p>È chi si occupa della parte audio, intesa sia come effetti sonori che come colonna sonora del gioco.</p>
Altri consulenti	<p>Sono risorse non impegnate a tempo pieno, ma che comunque contribuiscono allo sviluppo, tra cui attori di <i>motion capture</i>, speaker, sceneggiatori, consulenti di marketing e traduttori.</p>
Altre risorse	<p>Moltissime altre risorse sono necessarie allo sviluppo dei videogiochi: SpinVector usa un proprio sistema di <i>Motion Capture</i> (ce ne sono pochissimi in Italia e solo due dello stesso tipo) il cui utilizzo ha un valore stimabile di almeno 10000 euro.</p> <p>Le risorse hardware (prototipi, piattaforme di sviluppo, ecc.) hanno un valore di oltre 50000 euro.</p> <p>Le risorse tecnologiche (engine 3D, software di modellazione, ecc.) hanno un valore di oltre 100000 euro.</p>

Requisiti di Sistema

La piattaforma minima per eseguire il prodotto è così composta:

- Personal Computer IBM-compatibile (architettura x86)
- Sistema Operativo Microsoft Windows 98 o superiore
- Unità Centrale con Processore Intel Pentium III a 700 MHz o superiore
- Memoria RAM: 256 Mb o superiore

- Hard Disk con spazio libero sufficiente all'installazione del prodotto
- Lettore CD-ROM
- Scheda Video con accelerazione 3D compatibile con lo standard OpenGL
- Scheda Audio a 16 bit o superiore
- Altoparlanti

Hardware PC di riferimento

La piattaforma ideale per eseguire il prodotto è così composta:

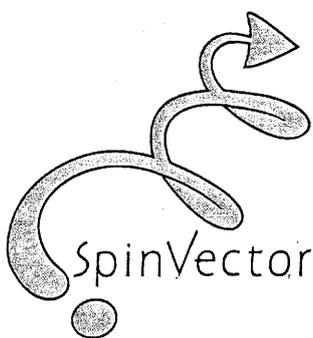
- Personal Computer IBM-compatibile (architettura x86)
- Sistema Operativo Microsoft Windows XP o superiore
- Unità Centrale con Processore Intel Pentium IV a 2.0 GHz o superiore
- Memoria RAM: 512 Mb o superiore
- Hard Disk con spazio libero sufficiente all'installazione del prodotto
- Lettore CD-ROM 50X o superiore
- Scheda Video con supporto OpenGL 1.2 + DirectX9
- Scheda Audio a con supporto EAX3.0 e Dolby Digital 5.1 o superiore
- Sistema di diffusori audio in Dolby Digital 5.1 o superiore

Corrispettivo

Si identificano le spese in corrispettivo con un contributo di € 70'000.00 (settantamila/00) oltre IVA che verrà versato allo Sviluppatore con le seguenti modalità:

- € 20'000.00 (ventimila/00) alla stipula del contratto.
- € 15'000.00 (quindicimila/00) alla presentazione del primo SAL (Pre-Produzione)
- € 15'000.00 (quindicimila/00) alla presentazione del secondo SAL (Alpha)
- € 10'000.00 (diecimila/00) alla presentazione del terzo SAL (Beta)
- € 10'000.00 (diecimila/00) alla presentazione del "gold-master"

Contatti



Direttore:	Giovanni Caturano
e-mail:	boss@spinvector.com
Titolo:	Presidente C.A.
Indirizzo:	SpinVector s.r.l. 7, v. Papiniano 82100 Benevento (Italy)
Tel:	+39 0824 29227
Fax:	+39 0824 326033
Cell:	+39 340 6888929

Stima informativa

Budget previsionale per videogioco "CIRO"

	Figura	Esperienza (Anni)	Salario Annuo di Riferimento (*)	Salario Annuo Applicato (*)	Costo Mensile	Mesi	Costo Figura	N. Figure	Costo Gruppo
Risorse Umane	Direttore (Produttore Esec.)	7	\$122'000.00	€ 40'000.00	€ 3'333.33	8	€ 26'666.67	1	€ 26'666.67
	Direttore Tecnico	7	\$110'000.00	€ 40'000.00	€ 3'333.33	8	€ 26'666.67	1	€ 26'666.67
	Art Director	7	\$74'000.00	€ 40'000.00	€ 3'333.33	8	€ 26'666.67	1	€ 26'666.67
	Programmatore	2	\$58'000.00	€ 25'000.00	€ 2'083.33	8	€ 16'666.67	2	€ 33'333.33
	Modellatori 3D	2	\$40'000.00	€ 20'000.00	€ 1'666.67	8	€ 13'333.33	2	€ 26'666.67
	Texture Artist	2	\$40'000.00	€ 20'000.00	€ 1'666.67	2	€ 3'333.33	1	€ 3'333.33
	Illustratore	3	\$40'000.00	€ 20'000.00	€ 1'666.67	2	€ 3'333.33	1	€ 3'333.33
	Sound Designer	5	\$77'000.00	€ 30'000.00	€ 2'500.00	1	€ 2'500.00	1	€ 2'500.00
	Altri Consulenti (QA, ecc.)								€ 10'000.00
							SubTotale		€ 159'166.67
Porting	Elemento				Costo Unitario	Unità			
	Conversione verso Cellulari (1 programmatore + 1 grafico, 3 mesi)				€ 10'000.00	1			€ 10'000.00
	Conversione verso Palmari (1 programmatore + 1 grafico, 5 mesi)				€ 14'000.00	1			€ 14'000.00
	Conversione verso Console (2 programmatori + 2 grafici, 6 mesi)				€ 42'000.00	2			€ 84'000.00
							SubTotale		€ 108'000.00
Altre voci di costo	Elemento				Costo Unitario	Unità			Costo Gruppo
	Kit Sviluppo Console				€ 10'000.00	2			€ 20'000.00
	Kit Sviluppo Intel				€ 3'000.00	2			€ 6'000.00
	Kit Sviluppo Intel Mobile (palmari)				€ 1'000.00	2			€ 2'000.00
	Debug Kit Microsoft				€ 1'000.00	2			€ 2'000.00
	Ammortamenti Hardware e Software				€ 2'000.00	8 mesi			€ 16'000.00
	Spese Fisse Mensili				€ 2'000.00	8 mesi			€ 16'000.00
	Viaggi all'estero per editori				€ 3'500.00	3			€ 10'500.00
Valore Utilizzo Motion Capture				€ 10'000.00	1			€ 10'000.00	
							SubTotale		€ 82'500.00
							Totale		€ 349'666.67

N.B.: Il budget NON include i costi di marketing (fiere, siti web, comunicazione) ma solo i costi di produzione

(*) I salari di riferimento sono quelli risultanti dalle indagini di mercato allegate. I salari applicati sono quelli (inferiori) praticati da SpinVector