



Università degli Studi di Padova

Laurea: Informatica

Corso: Ingegneria del Software

Anno Accademico: 2025/26



Gruppo 17

Nome: BitByBit

Email: swe.bitbybit@gmail.com

Verbale^G Riunione Numero 1

Riepilogo chiamata conoscitiva con Zucchetti

Informazioni generali

- **Data:** 23 ottobre 2025
- **Ora inizio:** 15:30
- **Ora fine:** 16:00
- **Tipo riunione:** Esterna
- **Luogo:** Google Meet
- **Durata:** 30 min
- **Responsabile:** Gabriele Scaggiante

Partecipanti:

- Gregorio Piccoli (Zucchetti)
- Membri del gruppo BitByBit:
 - Gabriele Scaggiante
 - Giovanni Visentin
 - Dennis Parolin
 - Ferdinando Fracasso

Assenti:

- Riccardo Manisi
- Marco Sanguin

Indice

1	Ordine del Giorno	4
2	Discussioni	4
2.1	Implementazione dei 6 cappelli per pensare	4
2.2	Utilizzo dell'AI e infrastruttura	4
2.3	Interazione con gli LLM	4
2.4	Gestione utenti e Architettura^G applicativa	5
2.5	Funzionalità opzionali e revisioni	5
2.6	Interfaccia grafica e altre idee	5
3	Decisioni	5
4	To Do^G	5
5	Redazione e revisioni del documento	6

1. Ordine del Giorno

- Presentazione reciproca tra il gruppo BitByBit e Zucchetti.
- Chiarimenti sul progetto “Second Brain”.

2. Discussioni

Durante la chiamata conoscitiva con **Gregorio Piccoli**, referente per il progetto “*Second Brain*” di Zucchetti, si sono affrontati diversi temi tecnici e organizzativi.

2.1. Implementazione dei 6 cappelli per pensare

La discussione è cominciata con una domanda sui “6 cappelli per pensare” e su come andrebbero implementati. La risposta è stata che abbiamo completa libertà di implementazione. Possiamo quindi prevedere di esaminare il testo usando contemporaneamente tutti i 6 cappelli, evidenziando poi aree di miglioramento in base alle preferenze dell’**Utente^G**, oppure gestire la cosa di testa nostra senza grossi problemi.

2.2. Utilizzo dell’AI e infrastruttura

Zucchetti dispone di tre macchine con GPU di fascia media, utilizzate per l’elaborazione dei prompt. I server ospitano localmente vari modelli LLM (tra 7B e 27B) gestiti tramite **Ollama**, un framework che permette l’accesso ai modelli via **Api^G endpoint**. Alcuni modelli sono open source e locali (senza costi per token), mentre altri, come **Gemini**, comportano un costo per token e vengono serviti tramite proxy aziendale.

L’utilizzo dei modelli è consentito fino al raggiungimento di una soglia di spesa massima non specificata; superato tale limite sarà necessario richiedere la riattivazione del servizio.

2.3. Interazione con gli LLM

L’interazione con i modelli avverrà tramite un’**Api^G** che consente di:

- Selezionare il modello desiderato;
- Fornire due prompt distinti: uno di **sistema** (per definire lo stile o il ruolo dell’AI) e uno **Utente^G** (contenente il testo da elaborare).

Non è previsto il training o la progettazione di modelli personalizzati. La possibilità di sviluppare modelli non parametrici non è stata esclusa, ma non è un **Requisito^G** del progetto.

2.4. Gestione utenti e Architettura^G applicativa

È stato consigliato di implementare un sistema di **login** e un backend di gestione utenti e note. Tuttavia, la gestione dei dati dovrà avvenire in locale per un singolo **Utente^G**, mantenendo il focus sull'aspetto personale dell'applicazione.

È stato sconsigliato implementare funzionalità complesse come un grafo di link in stile *Obsidian*, privilegiando invece quelle legate all'utilizzo dell'AI.

2.5. Funzionalità opzionali e revisioni

Le funzionalità opzionali possono essere definite liberamente nel corso dello sviluppo. È comunque gradito un confronto iniziale con il referente. Non è previsto un calendario fisso di revisioni: eventuali incontri possono essere organizzati in base alle necessità, anche in presenza (la sede Zuccheti è nei pressi di Padova).

2.6. Interfaccia grafica e altre idee

L'applicazione dovrà essere **ottimizzata per desktop in orizzontale**; non è necessario un design verticale per mobile.

Tra le funzionalità opzionali considerate interessanti:

- Analisi di video tramite AI e segmentazione basata sui 6 cappelli;
- Digitazione vocale;
- Generazione di contenuti testuali a partire da input non testuali.

3. Decisioni

- N.A

4. To Do^G

Task ^G	Assegnatario	Scadenza
N.A		
N.A		
N.A		
N.A		

5. Redazione e revisioni del documento

Versione	Ruolo	Nome	Data e ora	Descrizione
1.0.0	Redatto da	Dennis Parolin	2025-10-23	Stesura iniziale del Verbale^G
1.0.0	Revisione	Gabriele Scaggiante	2025-10-23	Controllo approfondito del Verbale^G
1.0.0	Conferma	Tutti i membri	2025-10-28	Conferma da parte di tutti del Verbale^G