SiVoDiM

Sintesi Vocale per Dispositivi Mobili



Verbale esterno 13/06/2016

Versione | 1.0.0

Uso

Redattori | Federico Rossetto

Verificatori | Francesco Bizzaro Gino Zaidan

Responsabili

Esterno

Lista di distribuzione

Stark Labs

Prof. Tullio Vardanega, Prof. Riccardo Cardin

Verbale dell'incontro tra il gruppo Stark Labs e il Proponente Giulio Paci, MIVOQ s.r.l. per il progetto SiVoDiM



Registro delle modifiche

Versione	Data	Attività	Autori
1.0.0	20/06/2016	Accettazione	Gino Zaidan
0.1.0	20/06/2016	Verifica	Francesco Bizzaro
0.0.2	19/06/2016	Stesura del documento	Federico Rossetto
0.0.1	19/06/2016	Creazione struttura documento	Federico Rossetto



Indice

	Informazioni Generali 1.1 Riferimenti			
2	Ordine del giorno 1 Integrazione del motore di sintesi con il sistema operativo Android 2 Migliorie sul prototipo			
3	Decisioni prese	3		



1 Informazioni Generali

• **Data**: 13/06/2016;

• **Ora:** 10:00;

• Durata: 90 minuti;

• Luogo: MIVOQ s.r.l.;

• Partecipanti interni: Stark Labs

- Alberto Andriolo;

- Enrico Chiara;

- Federico Rossetto;

- Francesco Bizzaro;

- Gino Zaidan;

- Riccardo Rizzo.

• Partecipanti esterni: MIVOQ s.r.l.

- Dott. Giulio Paci.

1.1 Riferimenti

1.1.1 Informativi

• Glossario v4.0.0.



2 Ordine del giorno

L'incontro è stato organizzato con il referente Giulio Paci di MIVOQ s.r.l. per mostrare i risultati ottenuti riguardo lo sviluppo delle applicazioni software. Il *meeting* ha avuto carattere informale e si è svolto presso la sede di MIVOQ s.r.l..

Di seguito sono trascritti gli argomenti trattati durante la riunione.

2.1 Integrazione del motore di sintesi con il sistema operativo Android

Il team ha espresso al Proponente le proprie perplessità e difficoltà riguardanti lo sviluppo dell'integrazione del motore di sintesi di MIVOQ s.r.l. con il sistema operativo Android. Il Proponente ha sottolineato come questa funzionalità non fosse da considerare come un requisito obbligatorio ma desiderabile; si è reso inoltre disponibile per organizzare un ulteriore incontro con il fine di cercare di rendere l'integrazione funzionante.

2.2 Migliorie sul prototipo

Il Proponente è rimasto soddisfatto dai risultati ottenuti con il prototipo sviluppato, ha comunque individuato alcune mancanze che il team si impegna a colmare.

Il Proponente infatti sottolinea come un inserimento delle battute in stile applicazione di messaggistica istantanea renda l'applicazione per gli sceneggiati più vicina alle attese dell'utente. Questa alternativa è infatti da preferire ad una schermata a se stante per l'inserimento della battuta e sua associazione all'emozione e personaggio, come il team aveva sviluppato nel primo prototipo dell'applicazione.



3 Decisioni prese

- Studiare il codice dell'applicazione Flite, suggerita dal Proponente, per capire come questa si integri con successo con il sistema Android;
- Migliorare l'usabilità dell'applicazione secondo gli accorgimenti sottolineati dal Proponente.