



byteyourdreams.swe@gmail.com

Verbale Esterno · Sanmarco Informatica

Informazioni documento

Luogo	Google Meet
Orario	16:00 - 16:15
Redattore	A.M. Margarit L. Zanesco
Verificatore	A. Mio Y. Huang O.F. Stiglet
Amministratore	L. Albertin
Destinatari	T. Vardanega R. Cardin
Partecipanti Interni	A. Mio L. Zanesco Y. Huang
Partecipanti Esterni	A. Beggiato

Il responsabile: L. Albertin
L'azienda: Sanmarco Informatica



Registro delle modifiche

0.0.2	30/10/2024	A.M. Margarit L. Zanesco	A. Mio Y. Huang	Riscrittura in latex
0.0.1	30/10/2024	A.M. Margarit L. Zanesco	A. Mio O.F. Stiglet	Prima redazione

Indice

Byte Your Dreams

ottobre 30, 2024

Contents

1	Delucidazioni	4
1.1	Presenza di vincoli nella creazione dei grafici	4
1.2	Requisiti di accessibilità e responsiveness	4
1.3	Funzionalità di salvataggio di una determinata vista del grafico	4
1.4	Aspetto prioritario tra velocità e fluidità o precisione e ricchezza delle interazioni	4



1 Delucidazioni

1.1 Presenza di vincoli nella creazione dei grafici

L'azienda ribadisce che, come già presente nella documentazione del capitolato, le funzioni che devono essere disponibili sono almeno quelle minimali all'interno di un ambiente 3D, ovvero: rotazione, panning, zoom, auto-positioning.

1.2 Requisiti di accessibilità e responsiveness

Requisiti di accessibilità e responsiveness non vengono esplicitati nel capitolato. L'azienda sottolinea il fatto di non aver introdotto alcun requisito di questa tipologia, in quanto grafici di tali dimensioni risulterebbero disincentivanti per utenti con problematiche visive ed inoltre tabelle e grafici, contenenti una grande quantità di dati, non si sposerebbero alla perfezione con i piccoli schermi. L'azienda, inoltre, riportando l'esempio degli screen reader, rimarca il fatto che, nell'ambito della 3D visualization, la lettura automatica dei contenuti è controproducente in quanto l'obiettivo di tale ambito è quello di poter far reperire, all'utilizzatore finale, le informazioni desiderate nel minor tempo possibile.

1.3 Funzionalità di salvataggio di una determinata vista del grafico

Funzionalità di salvataggio di una determinata vista del grafico non sono obbligatorie e proprio per questo motivo viene lasciata libera scelta al team di sviluppo sull'inclusione o meno, di tali funzionalità all'interno del progetto. Viene inoltre esplicitata l'obbligatorietà della presenza di un pulsante che renda possibile il ripristino delle impostazioni di visualizzazione iniziali, cosicché l'utilizzatore possa ritornare alla prospettiva iniziale di default.

1.4 Aspetto prioritario tra velocità e fluidità o precisione e ricchezza delle interazioni

La scelta di quale aspetto considerare come prioritario all'interno del progetto spetta esclusivamente al team di sviluppo con l'accordo che, tali aspetti, vengano riportati nell'analisi dei requisiti iniziale, marcando i limiti pensati per ciascun aspetto. L'azienda conclude riportando alcuni esempi di requisiti di performance, delineando il fatto che i limiti pensati per ciascun aspetto, possono variare in maniera direttamente proporzionale alla grandezza dei dataset con cui vengono costruiti i grafici.

Beggiato Alex

