

Verbale incontro San Marco Informatica

Capitolato C6 (ShowRoom)

Informazioni

- Data: 21/10/2022
- Orario: 12:30 – 13:15
- Luogo: Google Meet
- Partecipanti interni:
 - Stefano Meneguzzo
 - Nicola Lazzarin
 - Pietro Lauriola
 - Marco Rosin
 - Marco Brugin
 - Luca Marcato
- Partecipanti esterni:
 - Alex Beggiato
 - Luca Bassoli

Ordine del giorno

- Incontro conoscitivo
- Approfondimento sul tipo di prodotto desiderato dal proponente
- Chiarimenti e domande riguardo a dubbi tecnici
- Chiarimenti e domande riguardo al way of working dell'azienda proponente

Svolgimento

Domande e risposte

Ambientazione dello ShowRoom

L'azienda non si impone sul tipo di ambientazione dello ShowRoom, i prodotti esposti possono essere liberamente modellabili dall'utente e può essere un ambiente interno, esterno o un modello ibrido. L'unica specifica richiesta è che sia provvista di un *perimetro funzionale all'utente*, ovvero limitazioni che impediscano al visitatore di perdersi.

Componibilità e proprietà fisiche degli oggetti

Con il termine oggetti componibili l'azienda intende che sia reso possibile lo spostamento di 2 oggetti diversi in modo tale da valorizzare maggiormente il loro valore insieme.

Gli oggetti spostabili presenti all'interno dello ShowRoom si possono muovere solo su unico asse di spostamento evitando le sovrapposizioni con altri oggetti.

No gestione “amministratore”

Tra i vari ruoli presenti all'interno dello ShowRoom non è presente quello dell'amministratore in quanto non è richiesta una gestione e riorganizzazione dello ShowRoom.

Gestione del carrello

È richiesta la presenza di un carrello che gestisca la selezione dei prodotti personalizzabili dall'utente. Non è richiesta invece l'implementazione del servizio di pagamento e acquisto dei prodotti.

Tecnologie consigliate

L'azienda propone l'utilizzo di tecnologie adibite all'implementazione di ambienti di sviluppo 3D in particolare:

- Unity 3D o Unreal Engine: sono ambienti di sviluppo molto potenti ma risultano essere troppo complessi se non si è mai avuto modo di lavorarci prima d'ora
- Three.js: Libreria Javascript utilizzata per creare e visualizzare computer grafica 3D animata in un browser Web