

28 Febbraio 2015



Studio di Fattibilità

Informazioni sul documento

Nome Documento	Studio di Fattibilità
Versione	1.0
Stato	<i>Formale</i>
Uso	<i>Interno</i>
Data Creazione	28 Febbraio 2015
Data Ultima Modifica	28 Febbraio 2015
Redazione	
Approvazione	
Verifica	
Lista distribuzione	<i>LateButSafe</i>
	Prof. Tullio Vardanega
	Prof. Riccardo Cardin
	Proponente Zucchetti S.p.a.



Tab 1: Versionamento del documento

Versione	Autore	Data	Descrizione
1.0.0	Venturelli Giovanni	13 aprile 2015	Approvazione del documento
0.7.0	Busetto Matteo	12 aprile 2015	Apportate le modifiche segnalate dal verificatore Gabelli Pietro
0.5.0	Tollot Pietro	10 aprile 2015	Aggiunta dei contenuti
0.1.0	Busetto Matteo	4 aprile 2015	Stesura dello scheletro del documento

Storico

pre-RR

Versione 1.0	Nominativo
Redazione	Tollot Pietro
Verifica	Gabelli Pietro
Approvazione	Venturelli Giovanni

Tab 2: Storico ruoli pre-RR

Indice

1	Introduzione	5
1.1	Scopo del documento	5
1.2	Scopo del Prodotto	5
1.3	Glossario	5
1.4	Riferimenti	5
1.4.1	Normativi	5
1.4.2	Informativi	5
2	C4 - Premi	6
2.1	Descrizione	6
2.2	Dominio tecnologico	6
2.3	Valutazione	6
3	Altri Capitoli	7
3.1	C1 - Applicazione Cloud per il monitoraggio dei BigData nei Social Network . .	7
3.1.1	Elementi di valutazione	7
3.1.2	Criticità	7
3.2	C2 - Gus Controllo qualità del vetro	7
3.2.1	Elementi di valutazione	7
3.2.2	Criticità	8
3.3	C3 - Norris	8
3.3.1	Elementi di valutazione	8
3.3.2	Criticità	8
3.4	C5 - sHike	8
3.4.1	Elementi di valutazione	8
3.4.2	Criticità	8

Sommario

Descrizione dello studio di fattibilità dei capitolati proposti.

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Tale documento ha lo scopo di illustrare le considerazioni fatte dal gruppo LateButSafe, sui Capitoli proposti.

1.2 Scopo del Prodotto

Lo scopo del progetto_g è la realizzazione un software_g per la creazione ed esecuzione di presentazioni multimediali favorendo l'uso di tecniche di storytelling e visualizzazione non lineare dei contenuti.

1.3 Glossario

Al fine di evitare ogni ambiguità di linguaggio e massimizzare la comprensione dei documenti, i termini tecnici, di dominio, gli acronimi e le parole che necessitano di essere chiarite, sono riportate nel documento [Glossario_v.1.0.0.pdf](#). Ogni occorrenza di vocaboli presenti nel Glossario è marcata da una “G” minuscola in pedice.

1.4 Riferimenti

1.4.1 Normativi

- Norme di progetto_g: [NormeDiProgetto v.1.0.0.pdf](#);

1.4.2 Informativi

- **Capitolato d'appalto C1:** BDSMAp: Big Data Social Monitoring App
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C1.pdf>.
- **Capitolato d'appalto C2:** GUS: Glass (Uni) Scanner
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C2.pdf>.
- **Capitolato d'appalto C3:** Nor(r)is: Node Real-time Intelligence
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C3.pdf>.
- **Capitolato d'appalto C4:** Premi: Software_g di presentazione “better than Prezi”
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C4.pdf>.
- **Capitolato d'appalto C5:** sHike: A smart cloud and mobile platform appliance for the safety and health in mountain hiking
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C5.pdf>.



2 C4 - Premi

2.1 Descrizione

Il capitolato scelto prevede la realizzazione di un software di presentazione di “slide” non basato sul modello di PowerPoint, che funzioni sia su desktop che su dispositivo mobile. Devono essere realizzati effetti grafici a supporto dello “storytelling” che siano di livello comparabile con Prezi. Il software dovrà coprire i due momenti fondamentali per questo tipo di attività:

La creazione da parte dell' autore e la presentazione al pubblico, sia in presenza diretta che via web;

Il progetto vuole essere fortemente sperimentale, indagando su nuove possibilità offerte dai sistemi moderni con tecnologie web sia nel campo degli effetti durante le presentazioni che sullo svolgimento non lineare delle stesse.

Le presentazioni create con Prezi facilmente sconfinano nel terreno delle infografiche.

2.2 Dominio tecnologico

Non ci sono vincoli per l'utilizzo di specifiche tecnologie ,tuttavia, dopo un attenta analisi si è potuto osservare come sia meglio creare una applicazione web basata su linguaggi e tecnologie moderne e dinamiche e quindi si andranno ad utilizzare le seguenti tecnologie:

- **Node.js** per la realizzazione della componente server;
- **Express** per la realizzazione dell'infrastruttura della web application generata;
- **MongoDB** per il recupero dei dati;
- Conoscenza di framework per la componente *front-end*, come Angular.js;

2.3 Valutazione

Vengono di seguito elencati gli aspetti positivi che hanno determinato la scelta del capitolato:

- Apprendimento di tecnologie innovative che portano un bagaglio di conoscenze ritenuto importante dato il grande uso di quest'ultime nella panoramica delle tecnologie presenti attualmente nel mercato;
- Interesse del gruppo a vedere la propria applicazione dare vita alla fantasia degli utenti nella creazione di presentazioni sempre più coinvolgenti;
- Libertà nella definizione dei requisiti.

Similmente, il gruppo ha trovato aspetti negativi:

- Le tecnologie utilizzate nello sviluppo del progetto non sono conosciute da nessun membro del gruppo LateButSafee quindi richiederanno un tempo di formazione per il loro apprendimento considerevole;
- La mole di lavoro per lo sviluppo del progetto al gruppo sembra notevole.

3 Altri Capitoli

3.1 C1 - Applicazione Cloud per il monitoraggio dei BigData nei Social Network

3.1.1 Elementi di valutazione

Elementi a favore:

- Attenzione alla scalabilità;
- Tecnologie sconosciute dal gruppo ma ritenute professionalmente interessanti;
- Disponibilità del proponente_g ad introdurre dette tecnologie;
- Studio ed applicazione di tecniche di analisi dei dati e data mining ritenute utili professionalmente non conosciute dal gruppo;
- Studio e utilizzo delle API dei social network;
- Creazione di una API per accedere alle funzionalità rese disponibili dal sistema;
- Possibilità di distribuire il prodotto con licenza open source.

Elementi a sfavore:

- Le tecnologie nuove per il gruppo;
- Tecniche di data mining non conosciute dal gruppo.

3.1.2 Criticità

Il maggior rischio individuato è la mancanza di conoscenza del gruppo in tecniche di data mining e di tecnologie cloud.

3.2 C2 - Gus Controllo qualità del vetro

3.2.1 Elementi di valutazione

Elementi a favore:

- Studio e applicazione di algoritmi complessi in un ambito pratico e nuovo per il gruppo;
- Uso del linguaggio C++ con particolare attenzione alle prestazioni;
- Analisi dei requisiti_g verso una azienda non fornitrice di software_g;
- Possibilità di distribuire il prodotto con licenza open source.

Elementi a sfavore:

- Linguaggi e tecnologie da usare già conosciute dai membri del gruppo;
- Algoritmi e tecniche di analisi di immagini.

3.2.2 Criticità

Il maggior rischio individuato per questo capitolato crediamo risieda inevitabilmente nella fase di studio di algoritmi e tecniche per l'analisi di immagini, necessari per buona riuscita di questo Capitolato. Il ritiro da parte del Proponente_g di questo Capitolato ci costringe ad accantonare questa proposta.

3.3 C3 - Norris

3.3.1 Elementi di valutazione

Elementi a favore:

- Progettazione di un framework_g;
- Tecnologie per il processamento real time dell'informazione;
- Possibilità di distribuire il prodotto con licenza open source.

Elementi a sfavore:

- Nuove tecnologie da imparare.

3.3.2 Criticità

I maggiori rischi in questo capitolato risiedono nella progettazione di un framework_g e nel dover integrare al suo interno tecnologie che non abbiamo ancora utilizzato.

3.4 C5 - sHike

3.4.1 Elementi di valutazione

Elementi a favore:

- Sviluppo di un'applicazione per dispositivi indossabili (trend importante);
- Studio ed uso di tecnologie cloud (spendibile professionalmente);
- Particolare attenzione all'efficienza (fattore di spinta al miglioramento nelle fasi di progettazione e codifica_g).

Elementi a sfavore:

- Impossibilità di rendere il prodotto visibile in repository_g pubblici;
- Nuove tecnologie da utilizzare.

3.4.2 Criticità

I maggiori rischi individuati per questo capitolato risiedono nelle tecnologie necessarie allo sviluppo del sistema e i vincoli che un dispositivo indossabile mette nello sviluppo di applicazioni.