

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.	



Versione	Autore	Data	Descrizione
1.0			Prima stesura del documento.

Tab 1: Versionamento del documento



pre-RR

Tab 2: Storico ruoli pre-RR



1	C1 - Applicazione Cloud per il monitoraggio dei BigData nei Social Network	5
1.1	Elementi di valutazione	5
1.2	Criticità	5
2	C2 - Gus Controllo qualità del vetro	5
2.1	Elementi di valutazione	5
2.2	Criticità	6
3	C3 - Norris	6
3.1	Elementi di valutazione	6
3.2	Criticità	6
4	C4 - Premi	6
4.1	Elementi di valutazione	6
4.2	Criticità	6
5	C5 - sHike	7
5.1	Elementi di valutazione	7
5.2	Criticità	7



Sommario

Descrizione dello studio di fattibilità dei capitolati proposti.

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

1.1 Elementi di valutazione

Elementi a favore:

- attenzione alla scalabilità;
- tecnologie sconosciute dal gruppo e ritenute professionalmente interessanti ;
- disponibilità del proponente ad introdurre le dette tecnologie;
- studio ed applicazione di tecniche di analisi dei dati e data minino 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 open source.

Elementi a sfavore:

- rischio per le tecnologie non conosciute dal gruppo;
- rischio per le tecniche di data mining non conosciute dal gruppo.

1.2 Criticità

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

2 C2 - Gus Controllo qualità del vetro

2.1 Elementi di valutazione

Elementi a favore:

- studio e applicazione di algoritmi complessi in un ambito sconosciuto al gruppo;
- uso del linguaggio C++ con attenzione alle prestazioni;
- analisi dei requisiti verso una azienda non fornitrice di software;
- possibilità di distribuire il prodotto open source.

Elementi a sfavore:

- linguaggi e tecnologie da usare già conosciute dai membri del gruppo;
- rischio, non conoscenza del gruppo di algoritmi su immagini.

2.2 Criticità

Il maggior rischio individuato per questo capitolato è la totale mancanza di conoscenza del gruppo in algoritmi su immagini, ci è quindi anche più difficile stimare la complessità di realizzazione del sistema.

3 C3 - Norris

3.1 Elementi di valutazione

Elementi a favore:

- progettazione di un framework;
- tecnologie per il processamento real time dell'informazione;
- possibilità di distribuire il prodotto open source.

Elementi a sfavore:

- rischio: non conoscenza delle tecnologie utilizzate.

3.2 Criticità

Il maggior rischio individuato per questo capitolato è la mancanza di conoscenza del gruppo sia sulle tecnologie da utilizzare sia sulla progettazione di framework.

4 C4 - Premi

4.1 Elementi di valutazione

Elementi a favore:

- sviluppo di una web application;
- fase di analisi in cui sono richieste idee creative;
- studio e utilizzo di tecnologie web ritenute interessanti professionalmente.

Elementi a sfavore:

- difficoltà di verifica di un'applicazione web.

4.2 Criticità

ditemi voi...

5 C5 - sHike

5.1 Elementi di valutazione

Elementi a favore:

- sviluppo di un'applicazione per dispositivi indossabili (spendibile professionalmente);
- studio ed uso di tecnologie cloud (spendibile professionalmente);
- sviluppo con attenzione all'efficienza (fattore di spinta al miglioramento in progettazione e codifica).

Elementi a sfavore:

- impossibilità di rendere il prodotto visibile in repository pubblici open source;
- rischio: non conoscenza delle tecnologie utilizzate.

5.2 Criticità

I maggiori rischi individuati per questo capitolato sono la non conoscenza da parte del gruppo delle tecnologie necessarie allo sviluppo del sistema e la non esperienza del gruppo nello sviluppo di applicazioni per dispositivi indossabili.