

25 Maggio 2015



# Studio di Fattibilità

## Informazioni sul documento

<b>Nome Documento</b>	Studio di Fattibilità
<b>Versione</b>	2.0.0
<b>Stato</b>	<i>Formale</i>
<b>Uso</b>	<i>Interno</i>
<b>Data Creazione</b>	28 Febbraio 2015
<b>Data Ultima Modifica</b>	25 Maggio 2015
<b>Redazione</b>	Tollot Pietro
<b>Approvazione</b>	Venturelli Giovanni
<b>Verifica</b>	Busetto Matteo
<b>Lista distribuzione</b>	<i>LateButSafe</i>

Prof. Tullio Vardanega

Prof. Riccardo Cardin

Proponente Zucchetti S.p.a.



Tab 1: Versionamento del documento

Versione	Autore	Data	Descrizione
2.0.0	Venturelli Giovanni	25-05-2015	Approvazione del documento
1.5.0	Tollot Pietro	13-04-2015	Apporta le modifiche segnalate dal verificatore Busetto Matteo
1.0.0	Venturelli Giovanni	13-04-2015	Approvazione del documento
0.7.0	Busetto Matteo	12-04-2015	Apportate le modifiche segnalate dal verificatore Gabelli Pietro
0.5.0	Tollot Pietro	10-03-2015	Aggiunta dei contenuti
0.1.0	Busetto Matteo	28-02-2015	Stesura dello scheletro del documento



## pre-RR

Tab 2: Storico ruoli pre-RR

Tab 3: Storico ruoli RR  $\rightarrow$  RP

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>5</b>
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
<b>2</b>	<b>C4 - Premi</b>	<b>6</b>
2.1	Descrizione . . . . .	6
2.2	Dominio tecnologico . . . . .	6
2.3	Valutazione . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Altri Capitoli</b>	<b>7</b>
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<sub>g</sub> è la realizzazione un Software<sub>g</sub> 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.2.0.0.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<sub>g</sub>: [NormeDiProgetto v.2.0.0.pdf](#).

### 1.4.2 Informativi

- **Capitolato d'appalto C1:** BDSMAApp: 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<sub>g</sub> 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<sub>g</sub> di presentazione di slide non basato sul modello di PowerPoint, che funzioni<sub>g</sub> sia su Desktop<sub>g</sub> che su dispositivo mobile<sub>g</sub>. Devono essere realizzati effetti grafici a supporto dello “storytelling” che siano di livello comparabile con Prezi. Il Software<sub>g</sub> dovrà coprire i due momenti fondamentali per questo tipo di attività:

1. La creazione da parte dell' autore e la presentazione al pubblico, sia in presenza diretta che via WEB<sub>g</sub>;
2. Il Progetto<sub>g</sub> vuole essere fortemente sperimentale, indagando su nuove possibilità offerte dai sistemi moderni con tecnologie WEB<sub>g</sub> 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<sub>g</sub> 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<sub>g</sub>;
- **Express** per la realizzazione dell'infrastruttura della WEB<sub>g</sub> application generata;
- **MongoDB** per il recupero dei dati;
- Conoscenza di Framework<sub>e</sub> 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 nel vedere la propria applicazione dare vita alla fantasia degli utenti nella creazione di presentazioni sempre più coinvolgenti;
- Libertà nella definizione dei Requisiti<sub>g</sub>.

Similmente, il gruppo ha trovato aspetti negativi:

- Le tecnologie utilizzate nello sviluppo del Progetto<sub>g</sub> non sono conosciute da nessun membro del gruppo LateButSafe e quindi richiederanno un tempo di formazione per il loro apprendimento considerevole;
- La mole di lavoro per lo sviluppo del Progetto<sub>g</sub> al gruppo sembra notevole.

### 3 Altri Capitoli

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

### 3.1.1 elementi<sub>g</sub> di valutazione

elementi<sub>g</sub> a favore:

- Attenzione alla scalabilità;
- Tecnologie sconosciute dal gruppo ma ritenute professionalmente interessanti;
- Disponibilità del Proponente<sub>g</sub> 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<sub>g</sub> 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<sub>g</sub> di valutazione

elementi<sub>g</sub> 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<sub>g</sub> verso una azienda non fornitrice di Software<sub>g</sub>;
- Possibilità di distribuire il prodotto con licenza open source.

elementi<sub>g</sub> 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<sub>g</sub> di questo Capitolato ci costringe ad accantonare questa proposta.

## 3.3 C3 - Norris

### 3.3.1 elementi<sub>g</sub> di valutazione

elementi<sub>g</sub> a favore:

- Progettazione di un Framework<sub>g</sub>;
- Tecnologie per il processamento real time dell'informazione;
- Possibilità di distribuire il prodotto con licenza open source.

elementi<sub>g</sub> a sfavore:

- Nuove tecnologie da imparare.

### 3.3.2 Criticità

I maggiori rischi in questo capitolato risiedono nella progettazione di un Framework<sub>g</sub> e nel dover integrare al suo interno tecnologie che non abbiamo ancora utilizzato.

## 3.4 C5 - sHike

### 3.4.1 elementi<sub>g</sub> di valutazione

elementi<sub>g</sub> 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<sub>g</sub>).

elementi<sub>g</sub> a sfavore:

- Impossibilità di rendere il prodotto visibile in Repository<sub>g</sub> 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.