



SWEnergy

project.swenergy@gmail.com

Verbale Esterno - Sanmarco Informatica

Descrizione: Verbale riguardante la prima chiamata con l'azienda Sanmarco Informatica.

Stato	Approvato
Data	24/10/2023
Redattori	Davide Maffei
Verificatori	Giacomo Gualato
Approvatori	Carlo Rosso
Versione	0.1.2

1 Partecipanti

- Inizio incontro: 14:00;
- Fine incontro: 16:30;

	Nome	Durata presenza
Referenti	Matteo Bassani	—
Presenti	Alessandro Tigani Sava	2.30 ore
	Matteo Bando	2 ore
	Davide Maffei	2 ore
	Carlo Rosso	2 ore
	Giacomo Gualato	2.30 ore
	Niccolò Carlesso	2 ore
Assenti	Nessuno	

2 Ordine del giorno

- Confronto tra i partecipanti riguardo agli argomenti da discutere nel corso della riunione con l'azienda.
- *Meeting* di 30 minuti con l'azienda.
- *Feedback* tra i componenti relativo alla chiamata.
- Discussione finale sulle prossime attività da svolgere e le modalità relative al *way of working*.

3 Resoconto

La chiamata è iniziata alle 15:00 e si è conclusa alle 15:30.

La *call* si è tenuta su Google Meet con il rappresentante di Sanmarco Matteo Bassani.

3.1 Domande

Precedentemente il gruppo ha contattato l'azienda per organizzare l'incontro, anticipando le domande più tecniche. Le domande esposte al rappresentante sono le seguenti:

1. Sono forniti degli svg? Oppure c'è bisogno che vengano costruiti dal gruppo?
2. Su quali dispositivi viene utilizzata l'applicazione?
3. Vengono forniti dati di utilizzo di qualche magazzino per effettuare le simulazioni?
4. Vengono offerti dei corsi di formazione per la tecnologia consigliata?

5. Qual è il *target* di utilizzo di tale applicazione?
6. Qual è l'assistenza che l'azienda ci mette a disposizione?
7. In che modo è possibile simulare gli avg o mezzi di movimento?
8. Come consigliate di gestire la documentazione? In quali parti il gruppo dovrebbe concentrarsi di più?

3.2 Risultati dell'incontro

Il gruppo è rimasto molto soddisfatto della disponibilità dimostrata nel rispondere alle domande.

Durante questo incontro, è emerso che Bassani e il suo team non hanno esperienza nell'uso di *Three.js*; comunque il rappresentante si è reso disponibile a contattare qualche suo collega che ha già lavorato con questa tecnologia.

Il gruppo ha apprezzato che Bassani si sia offerto a tenere incontri regolari fino ad un'ora alla settimana. Inoltre, il *product owner* è molto flessibile rispetto ai requisiti minimi del progetto: non impone soluzioni specifiche, ma è aperto a proposte e approcci diversi.

Di seguito sono brevemente riportate le risposte alle domande:

1. Gli svg da utilizzare come base possono essere recuperati online da file di esempio. (via mail il gruppo ha ricevuto in allegato due esempi.)
2. I dispositivi su cui verrebbe utilizzata l'applicazione sono PC con mouse e tastiera. Considerando la possibilità di estendere l'applicazione ai tablet.
3. Non vengono forniti dati di questo carattere per non complicare lo sviluppo con eccessivi dettagli reali.
4. Non sono forniti dei corsi di formazione, ma è possibile richiedere un qualche tipo di colloquio con un tecnico specializzato.
5. Il *target* a cui si rivolge l'applicazione è formato da operai e magazzinieri, che hanno una qualche forma di formazione, ma non sono utenti esperti. Per questo motivo, viene consigliato lo sviluppo di un'interfaccia utente intuitiva e semplice.
6. L'assistenza dell'azienda si concretizza in incontri con cadenza settimanale o bisettimanale per discutere inerentemente al progresso del progetto.
7. Gli avg sono un obiettivo opzionale, che si può implementare.
8. Al gruppo viene data completa libertà per quanto riguarda la gestione della documentazione.