



# QuaranTeam

## Verbale Esterno del 2020-12-17

Gruppo QuaranTeam - Progetto HD Viz

quaranteam2021@gmail.com

### INFORMAZIONI SUL DOCUMENTO

|                     |   |
|---------------------|---|
| <b>Versione</b>     | 1.0.0   |
| <b>Approvatore</b>  | Veronese Luca   |
| <b>Redattori</b>    | Chiarello Federico  |
| <b>Verificatori</b> | Gibellato Alice   |
| <b>Stato</b>        | Approvato   |
| <b>Uso</b>          | Esterno   |
| <b>Destinato a</b>  | Prof. Vardanega Tullio<br>Prof. Cardin Riccardo<br>Zucchetti S.p.A.<br>QuaranTeam |

### Descrizione

Riassunto della riunione tra il gruppo *QuaranTeam* ed il proponente<sub>G</sub> tenutosi il 2020-12-17.

## Registro delle modifiche

| Versione | Data       | Descrizione                 | Autore             | Ruolo        |
|----------|------------|-----------------------------|--------------------|--------------|
| 1.0.0    | 2021-01-08 | Approvazione del documento. | Veronese Luca      | Responsabile |
| 0.1.1    | 2020-12-20 | Verifica del documento.     | Gibellato Alice    | Verificatore |
| 0.1.0    | 2020-12-19 | Stesura del documento.      | Chiarello Federico | Analista     |

## Indice

|          |   |          |
|----------|---|----------|
| <b>1</b> | <b>Informazioni generali</b>                              | <b>1</b> |
| <b>2</b> | <b>Ordine del giorno</b>                                  | <b>1</b> |
| <b>3</b> | <b>Resoconto</b>  | <b>1</b> |
| 3.1      | Obiettivi del capitolato <sub>G</sub> . . . . .           | 2        |
| 3.2      | Utilizzo dell'applicazione ed esperienza utente . . . . . | 2        |
| 3.3      | Tecnologie da utilizzare . . . . .                        | 2        |
| <b>4</b> | <b>Riepilogo delle decisioni</b>                          | <b>2</b> |

## 1 Informazioni generali

A causa delle circostanze poco favorevoli dovute alla pandemia COVID-19<sub>G</sub> le riunioni esterne verranno esclusivamente svolte online via Skype<sub>G</sub>.

- **Luogo:** Skype<sub>G</sub>;
- **Data:** 2020-12-17;
- **Ora di inizio:** 10:15;
- **Ora di fine:** 11:30;
- **Partecipanti del gruppo:**
  - Alice Gibellato;
  - Federico Consalvo;
  - Federico Chiarello;
  - Matteo Sinigaglia;
  - Luca Veronese;
  - Damiano Mason.
- **Assenti:**
  - Elia Rech.
- **Segretario:** Federico Chiarello.

## 2 Ordine del giorno

- Modalità di comunicazione con il proponente<sub>G</sub>;
- Chiarimenti sugli obiettivi del capitolato<sub>G</sub>, sull'utilizzo dell'applicazione e sulle tecnologie utilizzate.

## 3 Resoconto

L'incontro è stato richiesto da tutti i gruppi che concorrono al capitolato<sub>G</sub> C4, *HD Viz*, proposto dall'azienda Zucchetti S.p.A.. Il proponente<sub>G</sub>, rappresentato dalla figura del Dott. Piccoli Gregorio, si è mostrato subito disponibile organizzando un incontro a distanza su Skype<sub>G</sub>. In questo incontro un referente per gruppo ha esposto le domande che aveva precedentemente preparato. Il primo punto chiarito è stato il canale di comunicazione: Skype<sub>G</sub> sarà la piattaforma principale in cui si potrà comunicare con il proponente<sub>G</sub>. Gli incontri possono essere richiesti da un singolo gruppo oppure da tutti i gruppi interessati. Il Dott. Piccoli Gregorio ha voluto metterci al corrente che si aspetta una certa costanza nella comunicazione fornitore<sub>G</sub>-proponente<sub>G</sub> soprattutto a ridosso delle revisioni di avanzamento del progetto.

### 3.1 Obiettivi del capitolo<sub>G</sub>

In merito agli obiettivi del capitolo<sub>G</sub> sono emerse nuove informazioni che non erano state chiarite prima. I filtri dei grafici da visualizzare non sono indispensabili e non è richiesta un'eccessiva cura della parte grafica, in quanto la cosa più importante è che i grafici siano informativi e diano la possibilità di fare osservazioni sui dati riportati. L'obiettivo finale è quindi la ricerca di algoritmi di visualizzazione che permettano di estrarre informazioni interessanti su dati multi-dimensionali. Il Dott. Piccoli Gregorio ha mostrato un esempio di utilizzo tipico del prodotto e ha chiarito che i dati forniti saranno anonimizzati, ma è possibile partire anche da dataset già esistenti.

### 3.2 Utilizzo dell'applicazione ed esperienza utente

Per quanto riguarda lo sviluppo dell'applicazione viene lasciata la libertà al fornitore<sub>G</sub> di gestire la parte front-end<sub>G</sub> dell'applicazione e la gestione dell'utente, ovvero la registrazione e/o autenticazione dell'utente è facoltativa. Importante è, però, creare per l'utente un apposito manuale di utilizzo e un wizard<sub>G</sub> introduttivo che possa aiutare l'utente a conoscere meglio il sistema. È necessario dare all'utente la possibilità di riprendere il lavoro una volta terminato, a tal fine è stato suggerito il salvataggio di un file JSON<sub>G</sub> nel terminale dell'utente, che l'utente può ricaricare in un secondo momento.

L'attenzione deve quindi essere rivolta sui grafici da visualizzare, infatti è stato chiarito che la visualizzazione di più grafici contemporaneamente sarebbe molto gradita. L'esperienza dell'utente deve quindi essere esplorativa e deve esserci la possibilità di cambiare la rappresentazione dei dati per cercare di evidenziare informazioni utili.

L'applicazione deve essere visualizzata correttamente da browser basati su WebKit<sub>G</sub> (es. Chrome e Edge) e su Mozilla Firefox. Facoltativa è la visualizzazione corretta nel browser Safari per iPad, così come è facoltativa la validazione del codice HTML<sub>G</sub> da parte del validatore W3C<sub>G</sub>.

### 3.3 Tecnologie da utilizzare

Sulle tecnologie da utilizzare il Dott. Piccoli Gregorio ha consigliato ai gruppi di preferire JavaScript<sub>G</sub> a TypeScript<sub>G</sub>. Per quanto riguarda i dati in input, il dato deve essere portato nell'ambiente client e disponibile nel browser per fare le operazioni. Questo può avvenire tramite file CSV<sub>G</sub> oppure da una query<sub>G</sub>. Non è fondamentale utilizzare un preciso database<sub>G</sub> in quanto l'obiettivo dell'oggetto di sviluppo è la costruzione della visualizzazione. Per quanto riguarda i grafici la libreria<sub>G</sub> principale consigliata è D3.js<sub>G</sub> in quanto permette una buona visualizzazione dei grafici. Inoltre sono state consigliate altre librerie<sub>G</sub> come ml.js<sub>G</sub> che raccoglie i calcoli per le distanze, ConvNet.js<sub>G</sub> per le reti neurali, t-SNE<sub>G</sub>, uMap.js<sub>G</sub> e DBSCAN<sub>G</sub>.

## 4 Riepilogo delle decisioni

Tabella 2: Riepilogo delle decisioni

| Codice  | Decisione  |
|---|--|
| VE_2020-12-17.1                               | Il canale di comunicazione con il proponente <sub>G</sub> è Skype <sub>G</sub> . |
| <i>La tabella continua a pagina seguente.</i> |  |

Tabella 2: Riepilogo delle decisioni (segue da pagina precedente)

| Codice          | Decisione   |
|-----------------|---|
| VE_2020-12-17.2 | I grafici devono essere informativi e devono permettere di estrapolare informazioni interessanti su dati multidimensionali. |
| VE_2020-12-17.3 | Creazione di una linea guida per l'utente.  |
| VE_2020-12-17.4 | Permettere all'utente di riprendere il lavoro in un secondo momento.  |
| VE_2020-12-17.5 | L'applicazione dev'essere visualizzata correttamente su Google Chrome, Microsoft Edge e Mozilla Firefox.                    |