

Oggetto dell'incontro – Discussione del capitolato con Sanmarco Informatica

<i>Partecipanti</i>	<i>Durata presenza</i>
Marco Bernardi	45 minuti
Gabriel Rovesti	45 minuti
Andrea Meneghello	45 minuti
Davide Milan	45 minuti
Davide Sgrazzutti	45 minuti
Milo Spadotto	45 minuti

Ora inizio: 8:30

Ora fine: 9.15

Presenti Alex Beggiato e Luca Bassoli, rappresentanti di Sanmarco, con il primo dei due.

Partendo da una lista di domande, si dettagliano le risposte, così come date discorsivamente.

Dubbi principali la staticità/dinamicità della stanza, come progettargli, modellazione da un punto di vista utente/aziende. Nello specifico:

- 1) Ambiente per l'utente o per l'azienda (quindi, se basta dare lo script e ci lavora dopo l'azienda direttamente o se ci pensa l'utente)
- 2) Showroom statico/dinamico (spostare gli oggetti oppure no, trascinamento nei modelli rispetto a stanze fisse o a categorie di oggetti e poi dà i vari modelli; se database dei modelli e suddivisione showroom a pacchetto unico/livelli)
- 3) Consumo Internet applicazione (streaming/video streaming/rendering, etc.), rapporto usabilità/costi
- 4) Camera fissa/mobile e spostamento tra i devices (sessioni di accesso e personalizzazioni)
- 5) Personalizzazione stanza (open space/spazi piccoli/forme varie/procedurale)

Lo showroom viene creato una volta viene dato uno showroom, seguendo l'utente e viene visto come statico (non necessariamente deve avere elementi dinamici).

Dal punto di vista degli oggetti della collezione, non necessariamente è richiesto che sia dinamico, esponendo una serie di elementi (opzionale la dinamica).

Se implementato, gli oggetti non devono essere sovrapposti.

In merito all'elaborazione della connessione, vengono implementate cose da un punto di vista di streaming (grazie a ThreeJS); viene implementato tutto lato client. In uno showroom ci entra il professionista oppure anche direttamente il cliente finale, uscendo col carrello pieno. Il requisito è la fluidità da un punto di vista di connettività/numero di poligoni, dipendendo dall'importazione. Tutti gli utenti devono essere in grado di accedere.

Non viene richiesta la parte amministrativa: vengono decisi gli elementi della collezione da esporre (cosa vendere, magari qualcosa di conosciuto, es. mobile/qualsiasi cosa ci faccia comodo). L'importante è creare le interazioni con l'utente e gli oggetti, modificando caratteristiche degli oggetti stessi. Il fatto di avere un ambiente virtuale serve per interagire abbastanza liberamente con gli oggetti (da un punto di vista di movimenti). Si pensa a dei beni di un certo tipo, es. gioielli/rocce/mobili, cose di un certo valore.

A seconda dell'oggetto e dell'ambientazione, si adatta il contesto alla scena (UI finale per modificare alcune configurazioni dell'oggetto).

Il caso più semplice è la modifica degli oggetti/colori/texture, ma in generale si cerca di rendere l'interazione facile: appena l'utente entra, si ha qualcosa di accattivante, basta che riempia il carrello e non faccia un login.

Nell'ultima parte del meeting, Milo, il componente più esperto di grafica e con esperienza di Unreal Engine, ha proposto varie idee implementative e una mini-idea realizzativa di stanza e di librerie/framework, dando un buon esempio di confronto con l'azienda. Anche la stessa azienda si è convinta: ThreeJS è accessibile, Unreal è migliore da un punto di vista di presentazione del prodotto. In ultimo, si richiede

un'implementazione che possa essere Web, ma non strettamente. Milo ripropone anche un ragionamento di presentare degli asset in locale, risultando anche migliore da un punto di vista di gestione. L'azienda ha apprezzato la competenza mostrata, essendo anche da parte loro un'idea esplorativa. Subito dopo, si è discusso per un po' di minuti su Discord con 5 dei partecipanti (tranne Marco, impegnato in quel momento), per raccogliere le idee.