



Smoking Fingertips

smoking.fingertips@gmail.com

VE_2022_10_24

Versione	1.0.0
Stato	Approvato
Uso	Esterno
Responsabile	Luca Polese
Redattore	Gabriele Saracco
Verificatore	Alberto Angeloni
Destinatari	Smoking Fingertips Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Sanmarco Informatica S.p.A
Data di Approvazione	2022-10-27
Anno accademico:	2022/2023

Sommario:

Verbale dell'incontro con il proponente *Sanmarco Informatica S.p.A* che si è tenuto in data 2022-10-24.

Versione	Data	Nominativo	Ruolo	Descrizione
1.0.0	2022-10-27	Luca Polese	Responsabile	Approvazione del documento
0.1.0	2022-10-25	Alberto Angeloni	Verificatore	Verifica del documento
0.0.1	2022-10-24	Gabriele Saracco	Amministratore	Stesura del documento

Indice

1	Informazioni Generali	3
1.1	Informazioni sull'incontro	3
1.2	Ordine del giorno	3
2	Diario	4
2.1	Resoconto	4
2.2	Decisioni prese	5

1 Informazioni Generali

1.1 Informazioni sull'incontro

- **Luogo:** online
- **Data:** 2022-10-24
- **Ora di inizio:** 17:00
- **Ora di fine:** 17:35
- **Partecipanti:**
 - Alex Beggiato (*Sanmarco Informatica S.p.A.*)
 - Alberto Angeloni
 - Luca Annicchiarico
 - Davide Baggio
 - Sebastien Biollo
 - Edoardo Gasparini
 - Luca Polese
 - Gabriele Saracco
- **Segretario:** Gabriele Saracco

1.2 Ordine del giorno

Il colloquio avvenuto con *Sanmarco Informatica S.p.A.* ha avuto lo scopo di approfondire alcune tematiche del capitolato ShowRoom3D.

2 Diario

2.1 Resoconto

Sono stati richiesti chiarimenti e maggiori informazioni relativamente al sistema descritto nel capitolato. Segue un elenco dei principali punti trattati:

- **Chiarimenti sulla necessità di un'implementazione web:** l'azienda conferma la necessità di un'implementazione web con l'adozione della libreria Three.js. Per quanto riguarda invece i motori grafici proposti (*Unity, Unreal Engine*) la gestione web non è nativa e non è richiesta come obbligatoria. Nel caso in cui il gruppo decida di intraprendere quest'ultima strada, il prodotto software ottenuto dal progetto potrà essere un'applicativo che si può eseguire sul dispositivo dell'utente.
- **Livello di personalizzazione dell'esperienza utente richiesta dal capitolato:** la scelta del livello di personalizzazione dell'esperienza utente viene lasciata al gruppo, il quale però è tenuto a rispettare una configurabilità minima. Nello specifico l'azienda chiede di tenere in considerazione almeno la possibilità di modificare il colore e la texture degli oggetti esposti. Per quanto riguarda invece il ridimensionamento e la selezione di modelli non esistono vincoli stringenti.
- **Chiarimenti sulla necessità di una funzione carrello per l'ipotetico acquisto degli oggetti esposti e di come può essere visualizzato/mostrato/implementato:** per il carrello non è necessario definire un checkout. Risulta al contrario necessaria la sua visualizzazione per mezzo di un'interazione o tramite menù. Nel carrello dovranno essere disponibili gli elementi selezionati della showroom con le loro caratteristiche.
- **Determinare se sono necessarie una o più showroom da allestire:** anche in questo caso la scelta dipende da quanto definito dal team e dal contesto che si vuole rappresentare. È possibile realizzare sia una showroom monostanza che una showroom ibrida. Lo spazio del mondo virtuale non è quindi necessariamente limitato.
- **Necessità o meno di poter usare la showroom come un template di base:** L'obiettivo di questo progetto non è quello di creare un template da cui partire per ottenere nuove showroom.
- **Dubbio riguardo la fornitura degli asset:** La scelta degli asset dev'essere determinata dal gruppo. *Sanmarco Informatica S.p.A* propone di cercare liberamente in rete degli asset già fatti per questo progetto. Tuttavia il vincolo principale è quello di mantenere la stessa categoria di oggetti da esporre, oppure uno stesso tema che legghi quanto rappresentato.
- **Richieste specifiche di versione sulle tecnologie da utilizzare:** la versione del motore grafico da utilizzare non è rilevante per l'azienda. Il consiglio fornitoci è quello di avvalersi di quella con cui si ha maggiore familiarità.
- **Sapere se ci fosse uno specifico target/utente e come l'utente finale deve potersi muovere all'interno della showroom:** il target ed il tipo di utente dovranno essere definiti in seguito alla decisione di quello che si vuole rappresentare. Non è stato definito dunque un vincolo riguardo a questo aspetto. I controlli che potranno essere adottati dall'utente per muoversi nello showroom possono riprendere quelli comunemente in uso. A titolo esemplificativo, l'azienda proponente ha consigliato di considerare:
 - tasti WASD o frecce per muoversi avanti/indietro/lateralmente
 - mouse per spostare la visuale

Un'ulteriore opzione potrebbe essere il punta e clicca che permette all'utente di spostarsi su dei punti prefissati nella showroom da cui può guardarsi attorno o cambiare punto.

- **Domande riguardanti HUD da implementare nel progetto**
- **Necessario considerare su quali dispositivi dovrà essere eseguito il software:** potrebbe essere lento il caricamento ad uso domestico, nel caso di molteplici assets, specialmente se molto definiti e dettagliati.
Il programma potrebbe risultare lento su macchine non pensate per il gaming, o altri dispositivi.
È richiesto pertanto di considerare in questo caso come ottimizzare il sistema.

2.2 Decisioni prese

Numero Decisione	Descrizione della decisione
VE_2022_10_24.1	Il gruppo ritiene di particolare interesse il progetto proposto e presentato da <i>Sanmarco Informatica S.p.A.</i> Si prende in considerazione di presentare la candidatura per aggiudicarsi questo capitolato.