



VE 2022 10 24

SHOWROOM3D

 SmokingFingertips |
  smoking.fingertips@gmail.com

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
Approvazione	2022-10-27
o accademico:	2022/2023

Sommario:

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



Storico delle Modifiche

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
3	Diario	5
3.1	Resoconto	5
3.2	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 freccette 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.

3 Diario

3.1 Resoconto

3.2 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.