|  |
| --- |
| Fincons Group |
| Nome del progetto |
| BU Media Contest |

|  |
| --- |
| Nome del gruppo  06/10/2020 |

Sommario

[Descrizione del progetto 2](#_Toc52892553)

[Autori: 2](#_Toc52892554)

[Focus del progetto 2](#_Toc52892555)

[Strumenti tecnici necessari 2](#_Toc52892556)

[Risorse utilizzate 2](#_Toc52892557)

[Architettura backend 2](#_Toc52892558)

[Architettura client 2](#_Toc52892559)

[Pianificazione 2](#_Toc52892560)

[Processo sviluppo 2](#_Toc52892561)

[Comunicazione asincrona 2](#_Toc52892562)

[Divisione compiti 3](#_Toc52892563)

# Descrizione del progetto

Utilizzo della tecnologia di realtà aumentata per (realizzare gioco da tavolo | realizzare tool di analisi architetture | estendere portali di e-commerce).

Nello specifico il progetto prevede di realizzare

Una versione di scacchi/risiko©/d&d distribuita e che sfrutta la fotocamera messa a disposizione dal cellulare/tablet o un visore 3d come Oculus o google cardboard per estendere le sensazioni provate dal giocatore.

Un portale di e-commerce dedicato alla vendita di gioielli. Navigando nelle pagine del catalogo, oltre alle foto del prodotto è possibile anche “provare” virtualmente anelli, collane, bracciali e orecchini.

Per collane e orecchini la soluzione prevede la realizzazione di uno “specchio” che sfrutta la fotocamera anteriore del cellulare / portatile. L’immagine reale del cliente sarà arricchita dal gioiello aggiunto.  
Per bracciali e anelli il focus è sull’uso della fotocamera posteriore dello smarphone.

Per realizzare la soluzione si prevede di creare una architettura basata su tecnologia web su browser, con un minimo di componente di backend per l’allineamento dei dati.

# Componenti del gruppo:

* Dario Brambilla – [dario.brambilla@finconsgroup.com](mailto:dario.brambilla@finconsgroup.com)
* Vito De Tullio – [vito.detullio@finconsgroup.com](mailto:vito.detullio@finconsgroup.com)
* Cinzia Vismara – [cinzia.vismara@finconsgroup.com](mailto:cinzia.vismara@finconsgroup.com)

# Focus del progetto

Il core del progetto è l’esplorazione dello stato dell’arte nell’utilizzo dell’AR e la sua integrazione in un progetto “reale”.

# Strumenti tecnici necessari

…

# Risorse utilizzate

…

## Architettura backend

(disegno robe aws)

## Architettura client

(disegno interazione librerie / ux ecc)

# Pianificazione

Per la buona riuscita del progetto si prevede di investire X giorni nella ricerca degli strumenti più adeguati (SaaS, framework, librerie, ecc)

Entro il giorno X si dovrà scegliere cosa utilizzare per realizzare il progetto.

## Processo sviluppo

…

## Comunicazione asincrona

Data la necessità di dover conciliare le attività lavorative e personali di ognuno, a parte la fase di kickoff iniziale – dove è necessario un accordo forte tra le parti, si prevede di effettuare incontri “plenari” una volta a settimana, dove ci si può allineare sullo stato della propria parte di lavoro.

Ovviamente è sempre possibile fare sessioni in coppia o più a seconda delle necessità, ma è necessario che ci sia disponibilità di tempo libero “allocabile”

Come mezzo di comunicazione e condivisione sarà utilizzato il canale skype, e, di volta in volta, a seconda delle necessità, potrebbero essere usate risorse aziendali come sharepoint

## Divisione compiti

Non c’è una divisione netta, soprattutto all’inizio, ma ci si aspetta che ogni componente del team diventi “esperto” di un qualche elemento della soluzione proposta.

# Riferimenti

Unity AR Foundation – <https://unity.com/unity/features/arfoundation>

Tilt Five – <https://www.tiltfive.com/>

Mozilla Mixed Reality for the Open Web – <https://mixedreality.mozilla.org/>

WebXR – <https://immersiveweb.dev/>

Wingnut AR Unreal Engine Demo on iOS | WWDC 2017 – [https://www.youtube.com/watch?v=S14AVwaBF-Y](https://www.youtube.com/watch?v=S14AVwaBF-Y&feature=youtu.be)

WebXR emulator extension – <https://blog.mozvr.com/webxr-emulator-extension/>