



CLIPS

Communication & Localization with Indoor Positioning Systems

Piacere, siamo **mi**RIADE

società di consulenza informatica



40 persone



15 anni
di esperienza



2 sedi:
Thiene e Padova

Play the change

Crediamo nella tecnologia come strumento per migliorare e semplificare le nostre aziende.

Change the play

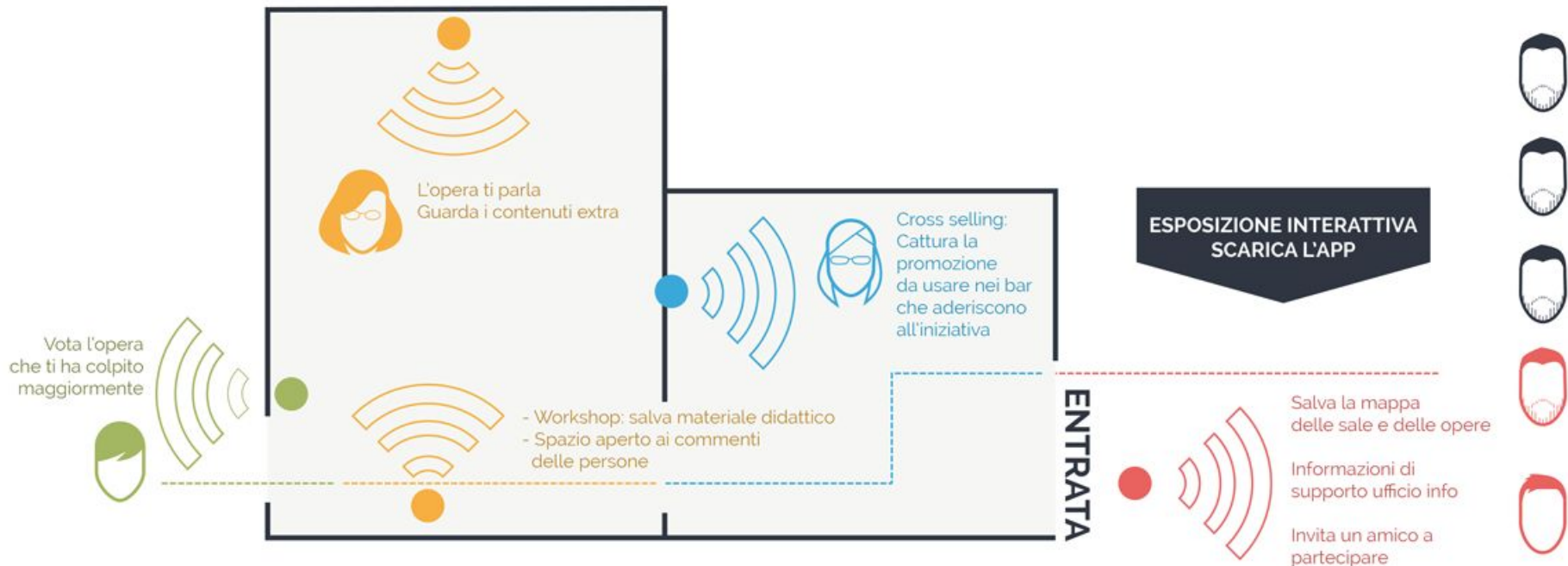
Investiamo nell'innovazione, nelle persone e nella fantasia.

 **MIRIADE**

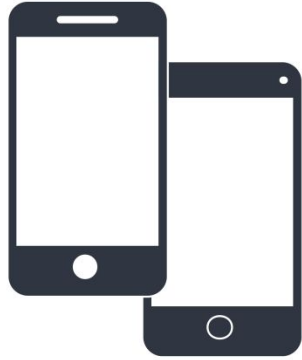
PLAY THE CHANGE



CLIPS: Communication & Localization with Indoor Positioning Systems



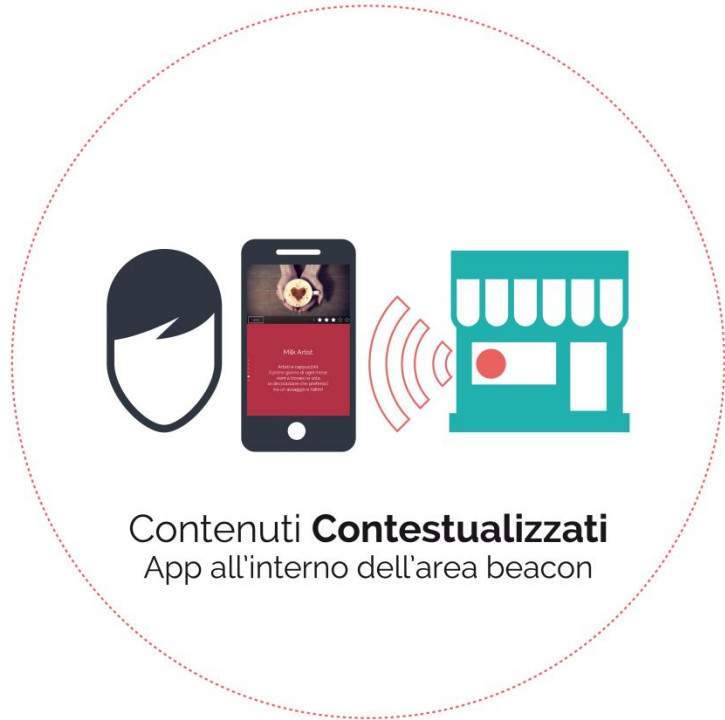
SMART DEVICES



SMART PLACES



PROXIMITY

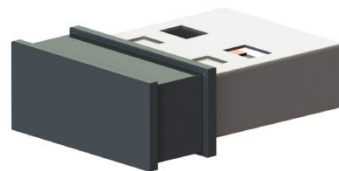


Proximity

Indoor Positioning
Location Based Services
Semantic Localization

BEACONS

Il cuore della CLIPS

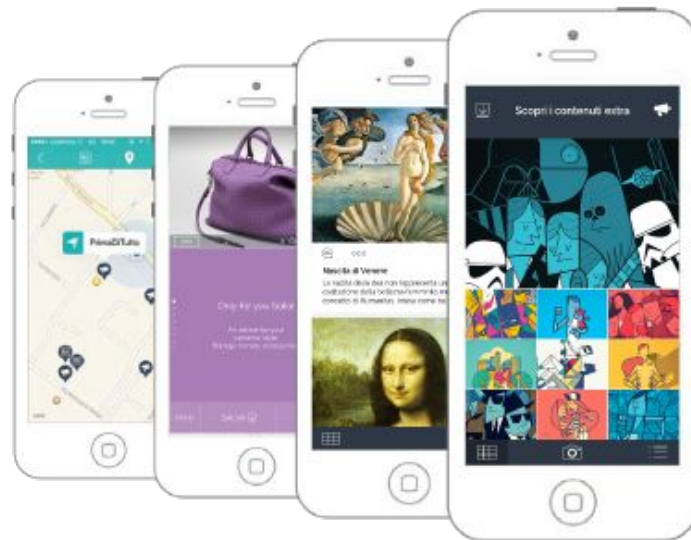




Piattaforma di proximity firmata Miriade

Ubiika è una piattaforma di prossimità che permette di gestire la microlocalizzazione del luogo fisico e veicolare contenuti contestualizzati nelle aree coperte da tecnologia *BLE beacon*.

La piattaforma permette di inviare e ricevere contenuti ad utenti che possiedono la app e che si trovano in prossimità di dispositivi beacon opportunamente posizionati all'interno dell'area (indoor).



L'ARCHITETTURA DELLA SOLUZIONE



Dispositivi Beacon

Posizionamento dispositivi beacon all'interno dei propri locali



App utente

App utente per la visualizzazione dei contenuti



Console di amministrazione

Gestione dei contenuti attraverso la console

online world



Blog



offline world

CLIPS - LA NOSTRA PROPOSTA

Ricerca e sperimentazione di nuovi scenari applicati alla navigazione indoor e al concetto della prossimità

NAVIGAZIONE - ricerca di un nuovo metodo di navigazione funzionale alla tecnologia *BLE beacon*

COMUNICAZIONE - ricerca su nuovi contenuti veicolabili attraverso *beacon*

INTERAZIONE - interazione con luogo fisico o collaborazione con altri smart devices, IoT, macchinari robotici

SOCIAL GAMING - ideazione di soluzioni di *social gaming* attuabili con l'impiego di *beacon* nel contesto del luogo fisico

n.b.: NO proximity marketing

CLIPS - COSA VI CHIEDIAMO?

Come deve essere costruito il progetto

1. **Allestimento di un laboratorio:**
 - a. individuare lo scenario funzionale da sviluppare
 - b. definire l'area indoor che verrà coperta dal nuovo servizio
 - c. scegliere i componenti HW e SW da utilizzare
 - d. effettuare i primi test di fattibilità tecnica
2. **Sviluppo di un prototipo** di software di navigazione/comunicazione/gaming/ecc all'interno dell'area definita (vedi punto 1) basato sui concetti proximity, IPS e smart places
3. **Sperimentazione pratica** dei punti 1 (l'idea) e 2 (il prototipo) con l'obiettivo di:
 - a. individuare le problematiche hardware (HW)
 - b. individuare le problematiche legate alla costruzione del software (SW)
 - c. individuare le problematiche lato user experience (UX)
4. **Studio e ricerca** per i 3 principali ambiti di interesse (HW, SW, UX – vedi punto 3) con l'obiettivo di individuare le *best practises* e vari **scenari di miglioramento**

n.b.: Si richiede di effettuare un minimo di 2 prove (punto 3) e documentare bene le scelte e le variazioni introdotte per ogni ambito (HW, SW, UX)

CLIPS - STRUMENTI

Cosa vi forniamo?



- a. Un numero di beacons fino a 50 per lo sviluppo del prototipo e la sperimentazione pratica
- b. L' assistenza diretta dei tecnici che hanno sviluppato la piattaforma Ubiika attraverso un contatto diretto via mail e telefono
- c. L' accesso al database e API della piattaforma Ubiika
- d. SmartWatch Android (se motivato dalle caratteristiche del progetto e previa nostra valutazione)
- e. Un repository per versionamento dei sorgenti su piattaforma git
- f. Un applicativo per il tracciamento dei requisiti e delle change request

CLIPS - LA CONSEGNA

Cosa ci aspettiamo alla fine del progetto

1. Specifiche dell'impianto tecnico e del prototipo software realizzato
2. Documentazione delle problematiche HW, SW, UX individuate durante il progetto e spiegazione di come sono state affrontate
3. Documentazione del percorso di ricerca e miglioramento
4. Relazione sulle prove eseguite con una chiara relazione riguardo il punto di partenza di ogni prova (condizioni HW, SW, UX iniziali), le problematiche incontrate durante la sperimentazione, i risultati dello studio e gli elementi fondamentali della ricerca volta al loro miglioramento
5. Consegna di un prototipo software sviluppato ai fini della ricerca con descrizione dello scenario finale e nota di conclusione dei lavori che descrive un successo o un fallimento dell'iniziativa, motivando giudizio finale in 3 ambiti (HW, SW, UX)

Q&A



Come contattarci

- Telefono: 0445 030111
- E-mail: clips@miriade.it

Per tutte le comunicazioni attraverso e-mail si richiede di indicare in oggetto il nome del fornitore.

Le quattro figure con cui il fornitore potrà interfacciarsi:

- Project Manager
- Solution Architect
- Senior Mobile Developer
- Senior Web Developer

- Questa presentazione è online qui:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Progetto/Capitolati.html>
- Capitolato:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Progetto/C2.pdf>
- Mail di riferimento: clips@miriade.it
- Telefono: 0445 030111

The logo for MIRIADE features the word "MIRIADE" in a sans-serif font. The letters "mi" are orange, while "RIADE" is grey. The "i" has a dot, and the "m" has a vertical bar. To the left of the "mi" is a stylized graphic of a cluster of orange squares of varying sizes, arranged in a roughly triangular shape.

miRIADE

PLAY THE CHANGE