



# **Progetto di Ingegneria del Software 2022/23**

## **Università Ca' Foscari Venezia**

### **Definizione obiettivi generali del progetto**

1.0

#### **0-Budget**

03/10/2022



### Document Informations

NomeProgetto		Acronimo
Deliverable	Definizione obiettivi generali del progetto.	
Data di Consegna	03/10/2022	
Team Leader	Giulia Cogotti	<a href="mailto:884383@stud.unive.it">884383@stud.unive.it</a>
Team Members	Diego Passarella	<a href="mailto:886711@stud.unive.it">886711@stud.unive.it</a>
	Marco Chinellato	<a href="mailto:886217@stud.unive.it">886217@stud.unive.it</a>
	Marta Cazzin	<a href="mailto:883396@stud.unive.it">883396@stud.unive.it</a>
	Jinpeng Zhang	<a href="mailto:886854@stud.unive.it">886854@stud.unive.it</a>
	Tudor Croitor	<a href="mailto:886005@stud.unive.it">886005@stud.unive.it</a>

### Document History

Version	Issue Date	Stage	Changes	Contributors
1.0	03/ 10 / 2022	Draft	Prima stesura del documento.	Giulia Cogotti Diego Passarella Marco Chinellato
2.0		Final		



## Indice

<b>1. Introduzione</b>	<b>3</b>
1.1. Scopo del documento	3
1.2. Struttura del documento	3
<b>2. Applicazione</b>	<b>4</b>
2.1. Descrizione generale	4
2.2. Applicazioni simili	4
2.3. Servizi offerti	5
2.4. Utenti finali	5
<b>3. Glossario</b>	<b>6</b>



# 1. Introduzione

## 1.1. Scopo del documento

Il presente documento ha lo scopo di illustrare l'idea di base per lo sviluppo dell'applicazione **Bookito**. In particolare verranno mostrati, in modo sintetico, i servizi che essa dovrà offrire e il target di utenti finali a cui è rivolta. Inoltre verrà fornita un'analisi riguardante le applicazioni con tratti comuni già esistenti nel mercato.

## 1.2. Struttura del documento

Il documento, oltre alla sezione corrente, si suddivide in due parti:

- I. *Applicazione*, nella quale verranno specificate le caratteristiche principali dell'applicazione;
- II. *Glossario*, che conterrà alcune definizioni necessarie a comprendere eventuali termini tecnici ed acronimi contenuti nel documento.



## 2. Applicazione

### 2.1. Descrizione generale

L'applicazione **Bookito** è incentrata sullo scambio e prestito di libri usati tra utenti appartenenti a un determinato quartiere, con particolare attenzione al comune di Venezia (Mestre e Venezia). I libri spazieranno in vari ambiti, tra cui anche i libri scolastici. La lista di libri verrà offerta dalla API di google books.

In questo modo viene data la possibilità agli utenti di liberarsi dei libri di cui non necessitano più, e allo stesso tempo questa azione permette di aiutare chi non può permettersi l'alto costo dei libri. Inoltre favorisce l'appartenenza al quartiere, favorendo le interazioni sociali e il rispetto tra persone diverse.

### 2.2. Applicazioni simili

In seguito ad una dettagliata ricerca sul mercato, principalmente sul play store di android, sono state rilevate due applicazioni che, per alcuni aspetti, potrebbero essere considerate simili a quella proposta in questo documento. Le app in questione sono **BookAround** [<https://bookaround.app/>] e **Libro - book sharing** [<https://readwithlibro.app/>].

Gli aspetti comuni trattano argomenti come prestito di libri, in particolare *BookAround* tratta la vendita a scopo di lucro. In questo l'applicazione che andrà sviluppata si differenzia perché il tutto si svolge senza l'utilizzo di denaro da parte di entrambe le parti (chi dà e chi riceve il libro).

Per quanto riguarda *Libro - Book sharing*, sebbene concettualmente molto simile, è meno specializzata rispetto a **Bookito** poiché non permette ai due utenti di concordare una data arbitraria di restituzione, in **Bookito** inoltre sarà presente la possibilità di scambiare o addirittura regalare libri (a discrezione dell'utente), a differenza dell'applicazione analizzata che ne permette solo il prestito.

Dunque, nonostante esistano applicazioni molto simili per certi aspetti, **Bookito** si propone di ampliare queste funzionalità simili, semplificando l'utilizzo da parte degli utenti.



### 2.3. Servizi offerti

L'applicazione dovrà fornire una serie di funzionalità, tra cui:

- **Scambio di libri:** a tempo indeterminato quindi l'*utente x* decide di accettare il libro dell'*utente y* e viceversa;
- **Prestito di libri:** a tempo determinato in caso il libro debba essere reso entro un certo periodo di tempo prestabilito, a tempo indeterminato in caso si decida di regalare definitivamente il libro;
- **Profilo utente:** creazione e accesso tramite numero di telefono con controllo per evitare duplicati;
- **Libreria virtuale:** inserimento di libri nel proprio profilo tramite scannerizzazione ISBN oppure tramite altri dati (es.: titolo, autore, anno di pubblicazione, etc.). L'utente dovrà anche decidere la modalità di upload del libro (scambio o prestito).
- **Ricerca libri:** l'utente può cercare un libro a cui è interessato e visualizzare se qualcuno nella sua zona lo ha. Il campo geografico di ricerca potrà essere ristretto a un determinato numero di km;
- **Chat tra utenti:** questo servizio sarà fruibile soltanto dopo aver effettuato un'azione di scambio o prestito in quanto servirà per accordarsi per l'orario e il luogo dell'incontro;
- **Feedback:** conferma dell'avvenuta restituzione del libro e dichiarazione dello stato fisico del libro.

### 2.4. Utenti finali

L'applicazione **Bookito** è rivolta ad ogni tipo di utente, con particolare attenzione verso coloro i quali hanno interesse nella lettura o studenti in cerca di libri scolastici, con difficoltà economiche. Infatti è sviluppata in modo da fornire un aiuto concreto a queste categorie di persone le quali potrebbero non riuscire a permettersi di comprare nuovi libri. Ovviamente questo non esclude il fatto che, anche chi vive in condizioni economicamente agiate possano utilizzarla, anzi, potrebbero contribuire a fornire un aiuto ai più fragili.



### 3. Glossario

**API:** Insieme di definizioni e protocolli per la creazione e l'integrazione di software applicativi.

**Prestito:** La consegna ad altri di una cosa infungibile affinché se ne serva per un certo tempo o per un uso determinato con l'obbligo di restituirla.

**Scambio:** Dare una cosa in cambio di un'altra.