LetsMeet Problem Statement

1. **Problema**

È evidente la mancanza di strumenti adatti alla creazione, monitoraggio e visualizzazione di eventi sul territorio. Considerando i social attualmente più utilizzati come Facebook, Twitter e Instagram sembra mancare una componente che si rifletta sul mondo reale, nonostante Facebook includa una sorta di gestione degli eventi quest’ultima non è adatta ad essere utilizzata in real-time. Nasce allora l’esigenza di spostare il focus da un mondo completamente virtuale, come quello dei social, ad uno più ricco di interazioni sociali basati su incontri frontali.

La promozione di eventi diventa difficile per i piccoli organizzatori non riuscendo ad incrementare il numero di partecipanti ad eventi, vista la mancanza di visibilità ed interattività sulle moderne piattaforme. Tal volta gli stessi utenti delle piattaforme vengono abbandonati su di esse, senza nessun punto di riferimento ed informativo.

Attualmente i social moderni permettono la creazione di un evento e la sua pubblicazione, senza applicare una gestione dell’evento stesso. Questo porta all’idea di un completo abbandono dell’inserzione e l’impressione di una community completamente assente.

La maggior parte delle piattaforme che si propongono di fornire un servizio sulla gestione di eventi, non offrono nessuna prestazione real-time alla community che ne fa parte; allontanando potenziali inscritti che non trovano nessun tipo di gratificazione e immersività nell’utilizzo del mondo che offrono le stesse piattaforme.

La maggior parte delle piattaforme per la creazione di eventi forniscono una descrizione limitata e facoltativa degli incontri e il luogo dove essi avverranno senza un aggiornamento constante dell’affollamento dovuto all’evento creato, né una mappa interattiva per la scoperta di nuovi avvenimenti, né un sistema di votazione offerto ai partecipanti dell’evento per giudicare quest’ultimo dopo il suo svolgimento.

1. **Obiettivi**

LetsMeet si propone di offrire un network real-time in cui gli utenti possono creare e condividere eventi su un territorio geolocalizzato, dando la possibilità a tutti gli utilizzatori della piattaforma, di poter venire a conoscenza di eventi culturali e sportivi, feste, ed ogni categoria di avvenimento che si svolge sul territorio utilizzando dei criteri di ricerca come la vicinanza.

La geolocalizzazione ed altri metodi di verifica permetteranno agli utenti di essere riconosciuti come partecipanti agli eventi cui si recano e conseguentemente esprimere un giudizio sullo stesso, il quale influenzerà il feedback dell’evento e del suo creatore.

LetsMeet metterà a disposizione degli utenti metodi per poter comunicare tra di loro e con gli organizzatori degli eventi, attraverso delle sezioni dedicate per ogni evento, in maniera pubblica.

La piattaforma inoltre offre la possibilità di guadagnare punti, partecipando a eventi particolari, che potranno essere utilizzati per beneficiare di sconti presso aziende convenzionate.

La piattaforma potrà dare l’occasione di creare eventi con partnership esterne dando dei benefit agli stessi partecipanti, dettati dalle partnership, gestendo un sistema di controllo della partecipazione.

1. **Scenari**

**3.1 Partecipazione evento sportivo “Play-off Seria A 2”**

Francesco vuole partecipare ad un evento sportivo per trascorrere una domenica pomeriggio all’insegna dello sport quindi decide di effettuare l’accesso sulla piattaforma “LetsMeet”, visiona sulla sua bacheca, sottoforma di tabella, gli eventi consigliatigli e che sono nei pressi della sua locazione attuale, ma non trova ciò che cerca.

Francesco allora decide di utilizzare la mappa interattiva offerta dall’applicazione per trovare e identificare gli eventi sul territorio e volendo partecipare ad un evento sportivo, filtra attraverso un menu a finestra tutti gli eventi che non riguardano lo sport nel loro tag descrittivo. Francesco trova l’evento che cercava:” Play-off Seria A 2”, clicca sull’icona dell’evento situato sulla mappa e visualizza la pagina di info dell’evento stesso. Al suo interno trova: il luogo dell’evento, la data, l’ora, il numero di utenti che vogliono partecipare all’evento: “Play-off Seria A 2” e il suo creatore, l’utente Raffaele.

Francesco decide di partecipare all’evento comunicando la sua adesione attraverso un pulsate apposito della piattaforma ed a Raffaele attraverso una notifica, viene comunicata la partecipazione all’evento sportivo “Play-off Seria A 2” da parte di Francesco.

L’utente Francesco accede alla bacheca messaggi dell’evento per verificare se qualche altro utente abbia aggiunto dettagli all’evento stesso, mediante messaggio, ma essendo casualmente la bacheca vuota, Francesco abbandona la sezione dedicata all’evento e la piattaforma e all’orario prestabilito dettato dalle informazioni date all’evento, si reca al luogo specificato per “Play-Off Seria A 2”.

Arrivato nel luogo prestabilito, Francesco accede alla piattaforma “LetsMeet” con il proprio account e condivide la sua partecipazione mediante il pulsante apposito, facendo in modo che a Raffaele venga inviata una notifica che lo informa di tale cosa ed incrementando il numero dei partecipanti all’evento, costantemente aggiornato sulla piattaforma.

Francesco e Raffaele, attraverso la bacheca comune dell’evento, specificano di incontrarsi vicino agli spalti nord dello stadio, attuale luogo d’incontro dell’evento, per vedere la partita assieme.

**3.2 Rating di un evento svolto**.

Carletto, il sabato sera scorso, ha utilizzato la piattaforma “LetsMeet” venendo a conoscenza di una festa in un parco nei pressi di casa sua, decise di parteciparvi condividendo la sua scelta con tutti gli utenti dell’evento attraverso l’utilizzo della piattaforma.

Il giorno seguente, Carletto decide di dare una votazione all’evento a cui ha partecipato il giorno precedente quindi accede alla piattaforma “LetsMeet” con le proprie credenziali.

Carletto dalla pagina Home della piattaforma, si sposta alla pagina dedicata al suo profilo dove gli vengono mostrate le sue generalità, richieste durante alla registrazione sulla piattaforma, insieme agli eventi da lui creati e partecipati divisi in modo evidente dalla piattaforma.

Viene informato, attraverso un segnale visivo, che può votare l’evento della festa nel parco a cui ha partecipato il giorno prima, usufruendo del sistema di rating offerto dalla piattaforma stessa.

Carletto, essendo particolarmente soddisfatto dell’organizzazione dell’evento del giorno prima, decide di votare in modo positivo l’evento cliccando il pulsante “pollice all’insù” anziché “pollice all’ingiù” e condivide la sua scelta attraverso il pulsante apposito ritornando sulla pagina profilo subito dopo.

A Pasquale, creatore dell’evento della festa nel parco vicino casa di Carletto, dopo le ore prestabilite per il voto, gli viene comunicato il giudizio finale che gli utenti hanno avuto riguardo alla festa e il suo feedback personale cambia in base a queste votazioni.

3.3 **Creazione dell’evento culturale “Formazione gruppo di studio universitario”**

Mirco, studente di informatica all’università di Fisciano, ha da poco iniziato il suo primo anno accademico e non conosce ancora nessuno. Mirco decide di utilizzare la piattaforma LetsMeet per creare un evento pubblico con la finalità di conoscere persone che seguono il suo stesso corso di studi. Apre la piattaforma e seleziona sulla mappa fornita la zona dove risiede la biblioteca universitaria per selezionare quel luogo come punto d’incontro del suo evento. A questo punto pensa di voler creare un evento basato sulla formazione di un gruppo di studio con la finalità di assimilare più nozioni possibili nella materia “Architettura degli Elaboratori”. A questo punto Mirco decide il titolo del suo evento chiamandolo “gruppo di studio universitario” e lo inserisce nelle informazioni riguardanti l’evento da creare. Completa le informazioni inserendo la data, il luogo, l’orario e una piccola descrizione per specificare il motivo per il quale sta creando un evento. Mirco seleziona la categoria che ritiene più appropriata al suo evento. Tra le categorie disponibili Mirco seleziona “evento culturale” e dopo aver controllato che tutte le informazioni inserite sono corrette, posta l’evento sulla piattaforma in attesa di adesioni.

3.4 **Creazione Evento business.**

Marco è il proprietario di una piccola paninoteca in centro, che ha una partnership con la piattaforma LetsMeet, decide di promuovere un evento per aumentare l’affluenza al suo locale il mercoledì, giorno in cui serve meno clienti della settimana. Decide di utilizzare la piattaforma offerta da LetsMeet in quanto ha la possibilità di monitorare esattamente l’affluenza in modo da poter valutare attentamente se è profittevole o meno organizzare questo tipo di eventi.

Tramite la piattaforma crea un evento di tipo business locato alla sua paninoteca annunciando che il prossimo mercoledì verrà servito un panino speciale che sarà disponibile solo quella sera ed il cui acquisto frutterà agli utenti della piattaforma 50 punti “Meet”.

Alla fine dell’evento Marco accede alla sua area personale della piattaforma per scoprire che 60 utenti della piattaforma hanno partecipato all’evento i quali sono arrivati dalle ore 21 alle ore 00:30 concentrandosi maggiormente nella fascia oraria tra le 22 e le 23. Visto il risultato discreto Marco decide di organizzare eventi simili ogni mercoledì. Inoltre, scopre tramite i commenti sull’evento che il panino speciale era molto richiesto quindi Marco decide di rendere i panini speciali disponibili per una settimana.

3.5 **Partecipazione evento business con acquisizione punti Meet.**

Giovannino, un utente abituale della piattaforma, è in cerca di qualcosa da fare con gli amici. Effettua una ricerca sulla piattaforma aprendo la mappa e scopre l’evento pubblicato da una nuova società sportiva, che ha una visibilità particolare grazie ad una partnership stilata con LetsMeet. Giovannino decide di invitare i suoi amici a giocare una partita di calcio. Una volta arrivati sul posto Giovannino seleziona l’evento della società e partecipa all’evento utilizzando un pulsante apposito, tale azione gli permette di ottenere il codice che dovrà mostrare per verificare la sua presenza all’evento ed ottenere quindi i punti associati. Del gruppo di amici solo Giovannino ed un altro sono utilizzatori di LetsMeet che quindi chiedono allo staff del locale di essere verificati. I codici vengono mostrati a Marco che li inserisce nel suo pannello da operatore dell’evento. Una volta terminata questa operazione i punti “Meet” vengono accreditati ai due amici

3.6 **Spesa punti in merch di LetsMeet**

Nicola, tramite l’utilizzo assiduo della piattaforma ha accumulato 4000 punti “Meet”, visita lo store di LetsMeet e tra le varie opzioni sceglie di acquistare una t-shirt con il logo aziendale. Il costo della maglietta è €20 equivalenti a 2000 punti “Meet”. Nicola seleziona la t-shirt e la inserisce nel carrello. Al momento del checkout gli viene chiesto se preferisce utilizzare un metodo di pagamento classico oppure scalare l’equivalente in punti “Meet” dal suo profilo utente.

Nicola seleziona l’opzione per scalare il totale dai suoi punti “Meet” e procede al pagamento delle sole spese di spedizione. I punti “Meet” residui associati al profilo utente di Nicola sono ora 2000.

3.7 **Spesa punti tramite aziende terze convenzionate**

Ciro vuole comprare delle nuove scarpe da FutLucker, famoso negozio di abbigliamento sportivo della sua zona. All’arrivo al negozio scopre in vetrina che FutLucker accetta punti LetsMeet. Ciro essendo un utilizzatore della piattaforma con mille punti “Meet” accumulati decide di acquistare le scarpe usufruendo dello sconto grazie ai punti “Meet”. Una volta scelto cosa acquistare si reca in cassa e chiede al commesso di poter utilizzare i punti “Meet”. Il commesso gli chiede il codice utente che inserisce in un’area apposita della piattaforma utilizzando il suo profilo operatore. Ciro accetta la richiesta di utilizzo dei punti dalla sua area utente e viene applicato lo sconto di €10 equivalenti ai suoi punti accumulati. Ciro paga la restante quota con un metodo di pagamento classico

1. **Requisiti Funzionali**

* Gli operatori dovranno essere in grado di svolgere tutte le operazioni più comuni di moderazione della piattaforma. Operazioni quali: appurare
* Operazioni quali: cancellare eventi, bloccare profili, censurare messaggi pubblici
* Gli utenti avranno a disposizione una bacheca principale contente informazioni riguardanti gli eventi più indicati. Potranno visualizzare un’area dedicata ad ogni evento contente un maggior numero di informazioni riguardanti quest’ultimo. Inoltre, sarà predisposta una mappa per la localizzazione degli eventi con rating immediatamente visibile. L’utente dovrà potere fornire il proprio parere su eventi frequentati mediante un sistema di rating e potrà utilizzare un sistema di messaggistica istantanea relativa all’evento. L’utente sarà in grado di creare eventi e gestire e monitorizzare quelli da lui creati.
* Gli utenti business avranno a disposizione dei metodi per pubblicizzare i propri eventi e possibilità di creare delle partnership che a seconda di determinate condizioni faranno guadagnare punti che potranno essere spesi tramite aziende associate.

1. **Requisiti Non Funzionali**

* L’interfaccia deve essere facilmente utilizzabile da un utente medio utilizzatore di social network
* Dovrà essere reso disponibile un manuale utente sotto forma di FAQ
* Il client web deve essere supportato dalle versioni di Firefox e Chrome dell’ultimo anno
* Il server deve girare su una VPS da un core virtuale e 2GB di RAM
* Gli eventi dovranno essere disponibili entro dieci minuti dalla creazione
* I messaggi dovranno essere disponibili ai destinatari entro un minuto
* Le partecipazioni agli eventi dovranno essere conteggiate entro un minuto
* Le credenziali di accesso dovranno essere salvate sotto forma di hash
* Dovranno essere supportati 50 client connessi in contemporanea
* Bisogna esporre un API documentata per la possibile integrazione con software terzi
* L’interfacciamento tramite API deve essere autenticato
* Deve essere presente un sistema di codici di errori documentati per i vari tipi di errori di input tramite API
* Il sistema deve essere deployabile sotto forma di war file con Tomcat
* La fase di start-up tramite Tomcat non deve superare i dieci minuti