* 1. Scopo del sistema

Il sistema che si vuole sviluppare ha come scopo la creazione di eventi in tempo reale da parte degli utenti e partecipazione a quest’ultimi, garantendo un continuo monitoraggio per poter comprendere l’indice di gradimento dell’evento, quanti utenti vorranno parteciparvi e l’effettivo grado di affluenza, riprodotto in tempo reale, degli utenti all’evento.

Il sistema estende questa capacità nella creazione degli eventi a scopi anche commerciali, con aziende o imprese che decidono di affiliarsi mettendo a disposizione dei punti acquisibili unicamente con la verifica della partecipazione da parte degli utenti agli eventi creati dagli enti ed eventuale spesa di questi punti su un portale esterno.

* 1. Ambito del sistema

Il sistema troverà uso in un qualsiasi contesto in cui ci sia la necessità di organizzare e/o monitorare eventi; sia in chiave personale che professionale. Gli esempi di contesto possono variare dall’organizzazione di una serata in discoteca da parte di un gruppo di frequentatori fino alla pubblicizzazione dello stesso evento da parte del locale

In generale l’ambito del sistema lo si ritrova in ogni contesto sociale in cui c’è necessità di trovare o pubblicizzare eventi di tutti i tipi

1.3 Obiettivi e criteri di successo del sistema

LetsMeet si propone di offrire un network real-time in cui gli utenti possono creare e condividere eventi sul territorio tramite geolocalizzazione, 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 e 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. Acronimi

**LM:** LetsMeet La piattaforma descritta in questo documento anche detta sistema

**MP**: “Meet” points i punti utilizzabili dagli utenti per ottenere diversi item da terze parti

**DASHBOARD**: Piattaforma informatica interattiva, che consente l’uso di strumenti facilmente accessibili.

**MAPPA:** Mappa interattiva con l’utente.

* 1. Riferimenti
* Bernd Bruegge & Allen H. Dutoit, *Object-Oriented Software Engineering: Using UML, Patterns and Java*, (2nd edition),Prentice-Hall, 2003.

Panoramica

Al secondo punto del documento verrà presentato il sistema corrente.

Al terzo punto verrà presentato il sistema proposto con i relativi requisiti funzionali e non funzionali. Attraverso scenari e use case verrà stabilito chi sono gli attori del sistema e come gli attori individuati interagiscono con il sistema.   
Verrà presentata la struttura del sistema tramite modello a oggetti e sequence diagram.

Verranno realizzati dei mock-up per rappresentare l’interfaccia grafica.

* 1. Obiettivi 2

La piattaforma LetsMeet si propone come obiettivo quello di essere una piattaforma utilizzata per scoprire eventi di ogni tipo nelle proprie vicinanze favorendo lo sviluppo di relazioni iterpersonali. Ulteriormente quello di essere anche una piattaforma di pubblicizzazione per eventi sociali di varia natura e offrire al creatore dell’evento metriche adatte a comprendere l’indice di gradimento e statistiche real-time sull’evento

Capitolo 2

# 2.1 Sistema corrente

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 interattività nell’utilizzo del mondo che offrono le stesse piattaforme.

Le maggiori 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.

Il sistema proposto vuole superare le barriere imposte dai vecchi sistemi dei social network, in quanto si munisce di sistemi per poter creare eventi in tempo reale da parte degli utenti, garantendo un continuo monitoraggio di quest’ultimi per poter comprendere le esigenze e i feedback da parte degli utenti che vi partecipano.

Gli utenti hanno bene mondo di poter partecipare agli eventi, visualizzando gli ultimi creati nelle loro vicinanze con le relative informazioni fra qui anche i partecipanti effettivi durante l’evento in continuo aggiornamento.

3. Sistema proposto

3.1 Panoramica

Il sistema da noi proposto è un’applicazione web, l’obiettivo e quello di poter dare la possibilità agli utenti di poter creare attraverso una mappa interattiva eventi in tempo reale, i quali hanno una locazione ben precisa dettata dalla stessa interazione con la mappa oppure attraverso un sistema di ricerca della località.

Gli eventi potranno essere riconosciuti attraverso tipologia per poter dare la possibilità agli utenti di poter interagire unicamente con quelli che più gli interessano.

Ogni evento avrà una scheda di informazione dettata dal creatore dell’evento, compresa una sezione di messaggistica dove gli eventuali partecipanti dell’evento potranno comunicare, per poter essere aggiornati sull’evento stesso.

I partecipanti degli eventi, confermata la loro presenza agli eventi ogni qualvolta si recano nel luogo dell’evento, potranno votare attraverso una sistema di rating molto minimale se hanno gradito o meno l’evento, inficiando sul feedback sia dell’evento che dell’utente creatore dell’evento stesso, il quale a sua volta avrà una sua pagina personale, visitabile, dove gli utenti possono leggere gli eventi creati e partecipati da lui.

La piattaforma si mette a disposizione anche alle aziende ed enti esterni che vogliono promuovere le loro iniziative mettendo a disposizione dei punti speciali chiamati punti “Meet” agli utenti che vi partecipano.

Tali punti potranno essere spesi sia per un eventuale promozione dell’azienda o ente esterno oppure su di una piattaforma legata al sistema LetsMeet.

**3.2 Requisiti funzionali**

**Gestione Dashboard**

RF1: Il sistema darà l’opportunità all’utente di autenticarsi all’interno della piattaforma.

RF2: Il sistema darà a disposizione all’utente la sua pagina di profilo con eventuali eventi e feedback globale.

RF3: Il sistema darà la possibilità all’utente di cercare utenti ed eventi.

RF4: Il sistema darà all’utente la possibilità di votare un evento a cui ha partecipato.

RF5: Il sistema darà all’utente la possibilità di creare un evento specificando tipologia, luogo e descrizione.

RF6: Il sistema darà all’utente la possibilità di mandare messaggi sulla chat degli eventi.

RF7: Il sistema darà all’utente la possibilità di esplicitare la sua partecipazione.

RF8: Il sistema darà la possibilità all’utente di poter segnale agli operatori eventi e messaggi.

RF9: Il sistema darà la possibilità agli operatori di poter notificare le segnalazioni agli utenti.

RF10: Il sistema darà la possibilità di autentificarsi con account aziendali all’interno della piattaforma.

RF11: Il sistema darà la possibilità di verificare gli utenti partecipanti ad eventi aziendali.

RF12: Il sistema darà la possibilità di poter accreditare punti “Meet” agli utenti.

RF13: Il sistema darà la possibilità agli utenti di spendere i propri punti “Meet”.

**Gestione Mappa**

RF14: Il sistema darà all’utente la possibilità di visionare gli eventi limitrofi alla sua posizione attuale.

RF15: Il sistema darà la possibilità di creare un evento specificando tipologia, descrizione e la posizione, attraverso la mappa.

**3.3 Requisiti non funzionali**

**3.3.1 Usabilità**

Si pensa che la piattaforma sarà utilizzata per la maggiore da utenti già familiari ai più comuni social network per questo si utilizzerà uno stile simile a queste ultime per facilitare l’integrazione degli utenti sulla piattaforma e massimizzare l’intuitività delle funzionalità offerte. Per ulteriormente facilitare l’utente nell’utilizzo della piattaforma verrà creata una pagina FAQ che coprirà le funzionalità di base dell’applicazione.  
Per le azienda partner verrà invece fornita una documentazione estensiva mirata ad illustrare le API che permetteranno il corretto utilizzo delle funzionalità automatiche della piattaforma e l’integrazione con software terzo

**3.3.2 Affidabilità**

Il sistema non ha un forte bisogno di affidabilità oltre i seguenti accorgimenti:

* bisogna prevedere un meccanismo per la sospensione del servizio per manutenzione
* i dati persistenti (quali quantità di MP posseduti da un utente) non dovranno essere influenzati da un possibile situazione d’errore e mantenere la coerenza e consistenza
* autenticazione da parte delle aziende terze per l’utilizzo delle API
* metodologie che impediscano l’utilizzo indebito dei MP

**3.3.3 Prestazioni**

Il prodotto software deve fornire una piacevole navigazione all’utente, quindi avere dei tempi di risposta inferiore ai 700ms sotto traffico moderato. Requisiti stringenti sono richiesti dalla natura real-time della monitorizzazione degli eventi e delle sezioni pubbliche di discussione sugli eventi. I particolari requisiti richiesti per ogni tipologia di operazione saranno indicati nei rispettivi casi d’uso

**3.3.4 Supportabilità**

Il software che implementerà l’applicazione server dovrà essere deployabile in formato war tramite Tomcat e quindi di conseguenza sarà supportata su qualsiasi sistema in cui è presente l’ambiente java e Tomcat, con l’aggiunta di eventuali librerie necessarie

I client supportati saranno i browser Chrome e Firefox in quanto tra i più utilizzati

**3.3.5 Implementazione**

Poiché il è richiesto che il SW sia fornito in formato war sarà implementato in JAVA, specificatamente JAVA SE 1.8

**3.3.6 Interfaccia**

Non ci sono particolari requisiti di interfacciamento con sistemi legacy

**3.3.7 Packaging**

Il SF sarà disponibile per il cliente in formato war scaricabile dal sito aziendale congiuntamente alle eventuali librerie necessarie sotto forma di archivio. L’installazione consisterà esclusivamente della copia del file e delle librerie all’interno delle cartelle indicate nel file README all’interno dell’archivio

**3.3.8 Legali**

N/G

**3.4 Modello di sistema**

**3.4.1 Scenari**

**3.4.2 Casi d’uso**