

# Visione GameShop+

Lorenzo Di Giuseppe, Matteo Gentile, Andrea Salini

17 dicembre 2014

## Storico Revisioni

Versione	Data	Descrizione	Autore
Bozza ideazione	18.10.2013	Prima bozza da raffinare successivamente	Matteo Gentile, Andrea Salini, Lorenzo Di Giuseppe

## Introduzione

Prevediamo la realizzazione di un'applicazione di tipo POS, specifica per un negozio di videogames. Il sistema è centrato sulla vendita di videogiochi, console, manuali, accessori, gadget e sul loro scambio, prevedendo politiche di riciclo/rivendita dell'usato. Il sistema deve prevedere flessibilità secondo regole di business diversificate (e.g. sconti, scambi cliente-negozio...); inoltre si prevedono diversi punti d'accesso al sistema, quali i terminali dei commessi del negozio e dei manager, e altri utilizzabili dai clienti, che in tal modo possono svolgere ricerche sui prodotti, e altre operazioni in maniera autonoma. Infine si prevede il supporto verso sistemi esterni prodotti da terze parti.

## Posizionamento

### Opportunità di business

L'attuale sistema esistente nei negozi delle maggiori catene di vendita di videogiochi non permette di consultare liste di prodotti, usati o nuovi, se non attraverso consultazione manuale. Gli attuali sistemi quindi non consentono al cliente di informarsi sui prodotti a cui è interessato, se non attraverso l'interazione con un commesso. Questo aumenta sicuramente i tempi di attesa. Il nostro obiettivo è quello di attaccare il mercato, offrendo un sistema robusto, flessibile ed efficiente, che integri funzionalità di ricerca relativamente ad un punto di vendita, mantenendo inalterate quelle che sono le attuali funzioni. I vantaggi in termini di tempo risparmiato sarebbero notevoli; sia dal punto di vista degli impiegati del negozio che dei clienti, con un conseguente aumento della soddisfazione generale. Inoltre, supponendo che si tratti di una catena, il sistema, pur essendo mirato alla gestione di un singolo punto di vendita, deve integrarsi con quelli di più alto livello, offrendo funzionalità specifiche per un unico negozio.

### Formulazione del problema

I sistemi attuali prevedono la ricerca degli articoli tra gli scaffali. In caso di problemi un cliente può chiedere aiuto al commesso, che può fornire indicazioni su dove trovare il prodotto, ferma restando la possibilità che non sia presente in negozio. In sostanza, non esiste un sistema informatico che consente la rapida consultazione della merce, sia nuova che usata, disponibile presso un punto di vendita. Ovvero non è possibile conoscere se ciò che si sta cercando sia disponibile fino a che non è stata svolta una accurata ricerca manuale tra gli scaffali.

## Formulazione della posizione del prodotto

Il sistema è destinato a migliorare il rendimento dei centri di videogiochi, proponendosi come alternativa agli attuali sistemi dei singoli negozi, offrendo integrazione con il sistema della catena.

## Alternative e concorrenza

Sistemi attuali presenti nei negozi di videogiochi.

## Descrizione delle parti interessate

### Riepilogo delle parti interessate (non utenti)...

Da considerare con particolare attenzione i fornitori, che sebbene non interagiscono direttamente con il sistema, rappresentano una delle parti interessate al sistema.

### Riepilogo dell'utente....

Il sistema è rivolto ai commessi, manager e clienti del negozio, tutti direttamente in contatto con esso.

## Obiettivi e problemi fondamentali ad alto livello delle parti interessate

Obiettivo di alto livello	Priorità	Problemi	Soluzioni attuali
Robustezza e velocità del completo processo di ricerca e vendita del prodotto	Alta	Mancanza di tecnologie a supporto dell'utente durante la fase di ricerca del prodotto. Mancanza di flessibilità nelle tipologie di acquisto. Tempi lunghi per l'acquisto, sia in negozio (possibili code o problemi di ricerca) che da casa (tempi di spedizione)	Ricerca manuale degli articoli. Aiuto da parte del commesso. Acquisto online con spedizione.
Gestione fornitori	Alta	Presenza di molteplici flussi in ingresso; i clienti sono fornitori di prodotti usati. I prodotti usati sono oggetto di politiche di business.	Da scoprire

## Obiettivi a livello dell'utente

Gli utenti necessitano di un sistema che soddisfi i seguenti obiettivi.

- Commesso: Elaborare vendite, gestione resi, gestione scambi, cash in, cash out.

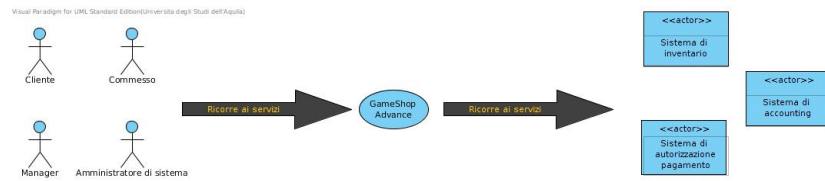


Figura 1: diagramma di contesto del sistema

- Manager del negozio: Gestire magazzino, avviare il sistema, fermare il sistema.
- Amministratore: Inserire nuove politiche di business.
- Cliente: Ricercare e acquistare i videogiochi.

### Ambiente dell'utente...

L'Utente si rega in un Game Shop principalmente per due ragioni: per comprare qualcosa che ha ben chiaro in mente, per esplorare le disponibilità del negozio, ed eventualmente comprare qualcosa che attiri la sua attenzione. Per l'acquisto di nuove uscite o di prodotti rilevanti non incontra particolari problemi, dato che tali prodotti sono posti in bella vista. D'altro canto risulta difficile la ricerca dell'usato e di altri prodotti non molto famosi. Pertanto l'Utente rischia di perdere molto del suo tempo all'interno del negozio, e l'esperienza può risultare fastidiosa. Il Commesso vuole effettuare tutte le transazioni in modo semplice e veloce, evitando così la formazione di file alla cassa e rendendo più piacevole l'esperienza per i Clienti. Inoltre, deve avere informazioni su tutti i prodotti e ordinare il negozio. Il Manager del negozio è il vero "gestore" del negozio. Oltre ad avere i ruoli del commesso egli deve gestire il magazzino e avviare e fermare il Sistema. In caso di problemi al Sistema sarà lui ad intervenire. L'Amministratore si occupa essenzialmente delle politiche di business del Sistema.

## Descrizione generale del prodotto

### Punto di vista del prodotto

Il sistema sarà installato all'interno del negozio; se vi sono dei terminali all'interno del negozio saranno accessibili ai clienti per effettuare ricerche tramite una rete locale; come si vede in figura 1

## Riepilogo dei vantaggi

Caratteristica di supporto	Vantaggi per le parti interessate
In quanto a funzionalità: il sistema fornirà tutti i normali servizi richiesti da un negozio di videogiochi, tra cui la gestione delle vendite, le autorizzazioni al pagamento, la gestione dei resi, ...	Servizi rapidi e automatizzati
Regole di business inseribili all'interno degli scenari durante l'elaborazione delle vendite e degli scambi di prodotti.	Flessibilità della logica applicativa, personalizzazione del business.
Supporto completo alla ricerca e indicizzazione dei prodotti in catalogo provenienti sia dai fornitori che dai clienti, sia dal negozio che da remoto.	Informazioni aggiornate sui prodotti, semplicità nel reperirle, maggior organizzazione dei flussi di prodotti e semplificazione dell'interazione con i clienti.
...	...

## Riepilogo delle caratteristiche del sistema

- Acquisizione delle vendite
- Autorizzazione dei pagamenti
- Gestione delle prenotazioni
- Ritiro dell'usato
- Definizione ed esecuzione di regole di business personalizzate
- Indicizzazione dei prodotti e ricerca informatizzata fruibile dai clienti, anche da casa
- Gestione dell'inventario

## Altri requisiti e vincoli

Vedere le specifiche supplementari e il documento dei casi d'uso.