

Documento di Visione

1. Introduzione

Scopo del documento

Questo documento di visione delinea i principali aspetti del progetto di un gestionale per un cinema multisala. L'obiettivo è fornire una descrizione chiara e condivisa del prodotto da sviluppare, includendo i problemi che si intendono risolvere, le funzionalità richieste e i benefici attesi.

È rivolto principalmente agli sviluppatori del sistema, ai docenti universitari coinvolti nella valutazione del progetto e ai potenziali utenti, come l'amministrazione e i dipendenti del cinema.

Descrizione del problema

La gestione delle attività di un cinema, specialmente in strutture di piccole e medie dimensioni, può risultare inefficiente quando si utilizzano strumenti manuali o non integrati. Le principali difficoltà includono:

- **Gestione complessa dei film e delle proiezioni:** Un'operazione importante, che richiede tempo ed è fortemente a rischio causa errori organizzativi.
- **Vendita dei biglietti poco fluida:** Un sistema lento e complicato può causare code e insoddisfazione dei clienti.
- **Mancanza di strumenti analitici:** Non avere una visione chiara limita la capacità del cinema di valutare le performance economiche e ottimizzare le operazioni.

Obiettivi del progetto

Il progetto mira a risolvere i problemi sopra descritti attraverso lo sviluppo di un gestionale che:

1. **Centralizzi e semplifichi** la gestione di film e proiezioni.
2. **Automatizzi** la vendita dei biglietti e la scelta dei posti.
3. **Fornisca strumenti analitici** per monitorare le performance economiche.
4. **Migliori l'esperienza operativa** per l'amministrazione e quella d'acquisto per i clienti.

2. Descrizione generale

Visione generale del progetto

Eidos - dal greco "forma" o "idea" - è un sistema di gestione per cinema. Questo nome è stato scelto per rappresentare l'essenza del cinema come arte visiva e narrativa, capace di dare forma alle emozioni e alle storie. *Eidos* incarna la visione di un sistema che non solo semplifica le operazioni quotidiane, ma esalta l'importanza dell'organizzazione e dell'esperienza cinematografica.

Il progetto mira a offrire uno strumento intuitivo e completo, che permette all'amministrazione del cinema di programmare i film, monitorare le performance economiche e garantire ai clienti un processo di acquisto fluido e soddisfacente. Attraverso una combinazione di semplicità e funzionalità, *Eidos* vuole diventare un alleato indispensabile per ottimizzare la gestione e valorizzare l'esperienza del cinema.

Utenti target

Il gestionale sarà utilizzato principalmente da:

1. **Amministrazione del cinema:** per inserire nuovi film, programmare proiezioni e analizzare i dati economici.
2. **Operatori di cassa:** per gestire la vendita dei biglietti e l'assegnazione dei posti.
3. **Clienti (indirettamente):** per vivere un'esperienza d'acquisto fluida e veloce.

Benefici attesi

- Miglioramento dell'efficienza operativa del cinema.
- Riduzione degli errori manuali nella gestione delle proiezioni e dei biglietti.
- Maggiore soddisfazione dei clienti grazie a un processo di acquisto rapido e semplice.
- Accesso rapido a dati economici utili per prendere decisioni strategiche.

Vincoli, limiti e considerazioni

- **Risorse limitate:** Lo sviluppo sarà condotto da una sola persona, limitando la portata iniziale del progetto.
- **Tempi ridotti:** La scadenza ravvicinata limita l'integrazione di funzionalità avanzate.
- **Semplicità del sistema:** Il gestionale avrà un'interfaccia intuitiva e si focalizzerà su pochi processi chiave.
- La gestione delle transazioni economiche sarà simulata senza implementare integrazioni con sistemi di pagamento reali.

3. Funzionalità principali

Le funzionalità di Eidos saranno progettate per soddisfare i bisogni essenziali, garantendo un sistema pratico e facilmente utilizzabile.

Funzionalità incluse nella prima versione:

Per l'amministrazione del cinema:

1. **Gestione dei film:**
 - Inserimento, aggiornamento o eliminazione di film con dettagli come titolo, durata, genere e descrizione.
2. **Programmazione delle proiezioni:**
 - Pianificazione e modifica degli orari delle proiezioni, con assegnazione delle sale.
3. **Analisi economica:**
 - Visualizzazione di report sintetici sugli incassi e sui volumi di vendita.

Per gli operatori di cassa:

4. **Vendita dei biglietti:**
 - Permettere ai clienti di scegliere i posti in sala tramite una mappa interattiva e completare l'acquisto.
5. **Consultazione della programmazione:**
 - Generazione di report semplici per monitorare il numero di spedizioni completate in un periodo specifico.
 - Statistiche sull'uso dei mezzi di trasporto.

Funzionalità future:

[Da aggiornare]

4. Roadmap del progetto

Per rispettare i vincoli di tempo e risorse, lo sviluppo seguirà queste fasi:

Fase 1: Pianificazione (1 settimana)

- Completamento del documento di visione.
- Progettazione delle strutture dati (modelli per spedizioni, clienti e mezzi).

Fase 2: Sviluppo base (2-3 settimane)

- Implementazione delle funzionalità principali (gestione delle spedizioni, clienti e mezzi).
- Creazione di un'interfaccia utente semplice in Java (es. Swing o JavaFX).

Fase 3: Test e rifiniture (1 settimana)

- Test delle funzionalità sviluppate per eliminare bug.
- Eventuali miglioramenti all'interfaccia utente e ottimizzazioni.

Fase 4: Documentazione finale (1 settimana)

- Creazione di eventuale documentazione tecnica del codice ove non opportunamente commentato.
- Presentazione del progetto con eventuali slide o report per l'esame.