E-Cycle : Analisi

**No table of contents entries found.**

# Introduzione

Viviamo circondati da beni che non usiamo: aziende e privati accumulano oggetti, strumenti, dispositivi, beni tecnologici o materiali che non vengono usati anche se ancora perfettamente funzionanti e riutilizzabili.

Oggi, chi vuole disfarsi di un bene ha due strade: la discarica o il *riutilizzo*. Con *riutilizzo* si intende qualunque pratica che dà una nuova utilità ad un oggetto, e quindi con il termine si fa riferimento ad una gamma di attività comprese tra l’up-cycling[[1]](#footnote-1) e la rivendita.

L’attività di riutilizzo più conveniente, sia per il singolo individuo sia per la collettività, è la rivendita: non solo si riduce lo spreco, ma si riesce anche a guadagnare.

# Obiettivo dell’Applicazione

L’obiettivo di E-Cycle è quello di fornire una piattaforma digitale in cui chi possiede beni funzionanti ma inutilizzati può offrirli a chiunque li richieda, e dove chiunque abbia bisogno di qualunque tipo di bene può richiederli e vedere la propria richiesta soddisfatta automaticamente con pochi click.

# Strategia Risolutiva alla Problematica

## Attori

* Utente Registrato: attore generico che può assumere li ruoli di offerente e/o richiedente. Può essere un’azienda o un privato;
* Offerente: attore che possiede beni inutilizzati che li mette in vendita mediante un’offerta;
* Richiedente: attore che necessita di beni con caratteristiche specifiche.

## Flusso Operativo

* Registrazione: l’utente si iscrive indicando se sia un privato o un’azienda;
* Offerta: l’offerente piazza un’offerta di un determinato numero di beni, specificandone le caratteristiche;
* Richiesta: un altro utente piazza una richiesta descrivendo le caratteristiche dei beni che desidera;
* L’app calcola quali beni esistenti possono soddisfare la richiesta, anche se sono di utenti diversi.

1. Riutilizzo alternativo di un bene per una funzione per il quale non era designato. [↑](#footnote-ref-1)