



Sistemi Informativi (per il settore dell'informazione)

Anno Accademico 2017-18

Prof. Cinzia CAPPIELLO

Prof. Barbara PERNICI

Prof. Monica VITALI

Prova del 17-07-2018

Durata 2h

Cognome e nome

Matricola

Firma

Domanda	1	2	3	4	5	TOT
Punteggio max	5	5	5	9	8	32
Punteggio						

Si ricorda che:

- Non è possibile consultare libri o appunti.
- È necessario rispondere parzialmente a ogni domanda per ottenere una valutazione sufficiente (il minimo per la sufficienza è 18 punti)
- Durante lo svolgimento dell'esame è vietato l'uso del cellulare
- Sono considerate oggetto di valutazione soltanto le risposte riportate all'interno delle aree contrassegnate ed eventualmente completate scrivendo sul retro del foglio. *Altri fogli aggiuntivi non verranno considerati durante la correzione.*

Esercizio 1 [5 punti]

Secondo l'approccio BOAT, discutere le differenze tra la progettazione degli aspetti relativi all'organizzazione e quelli relativi alle architetture.

Esercizio 2 [5 punti]

Discutere il problema dell'integrazione delle applicazioni e descrivere come un approccio a servizi può costituire una soluzione a questo problema

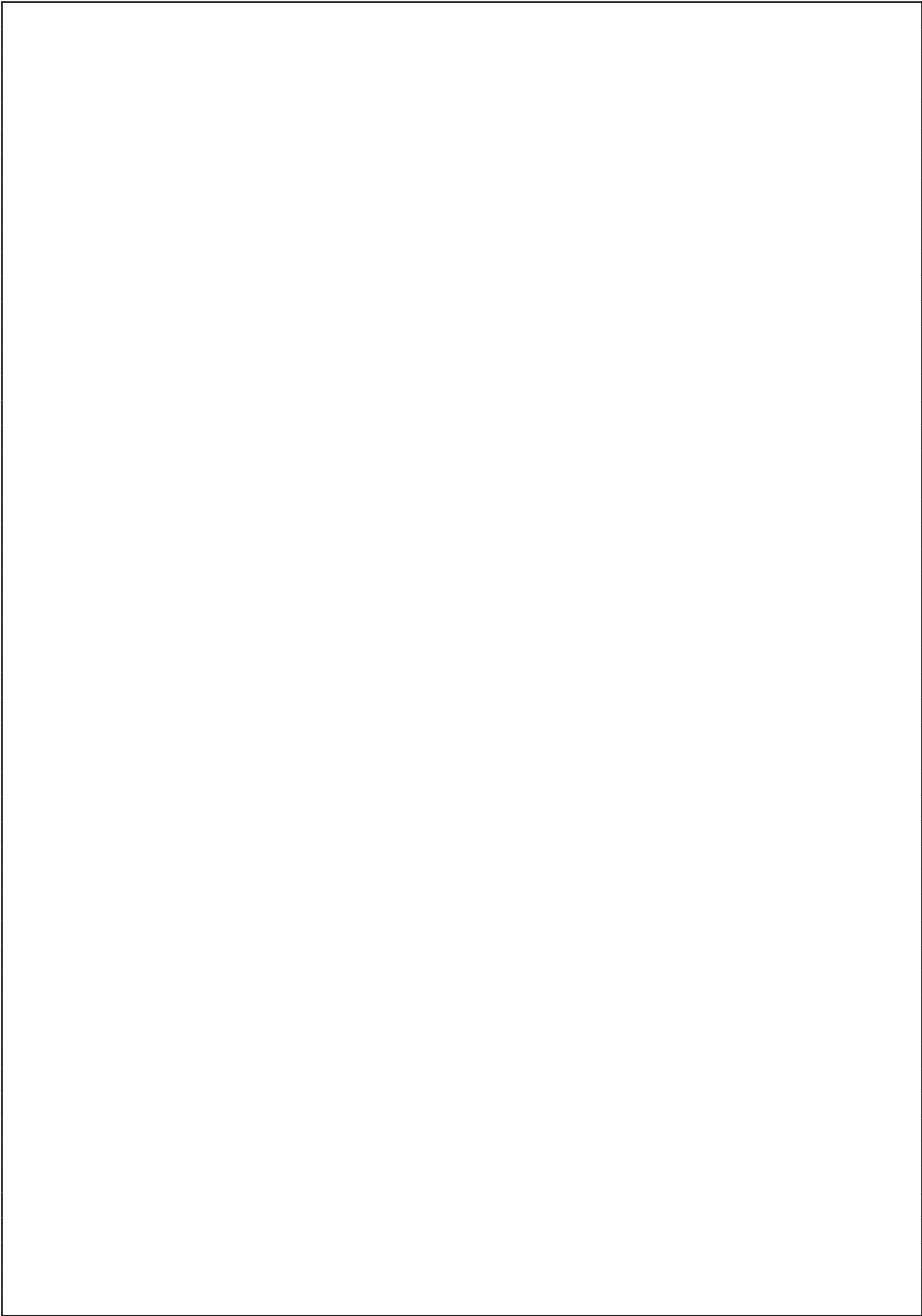
Esercizio 3 [5 punti]

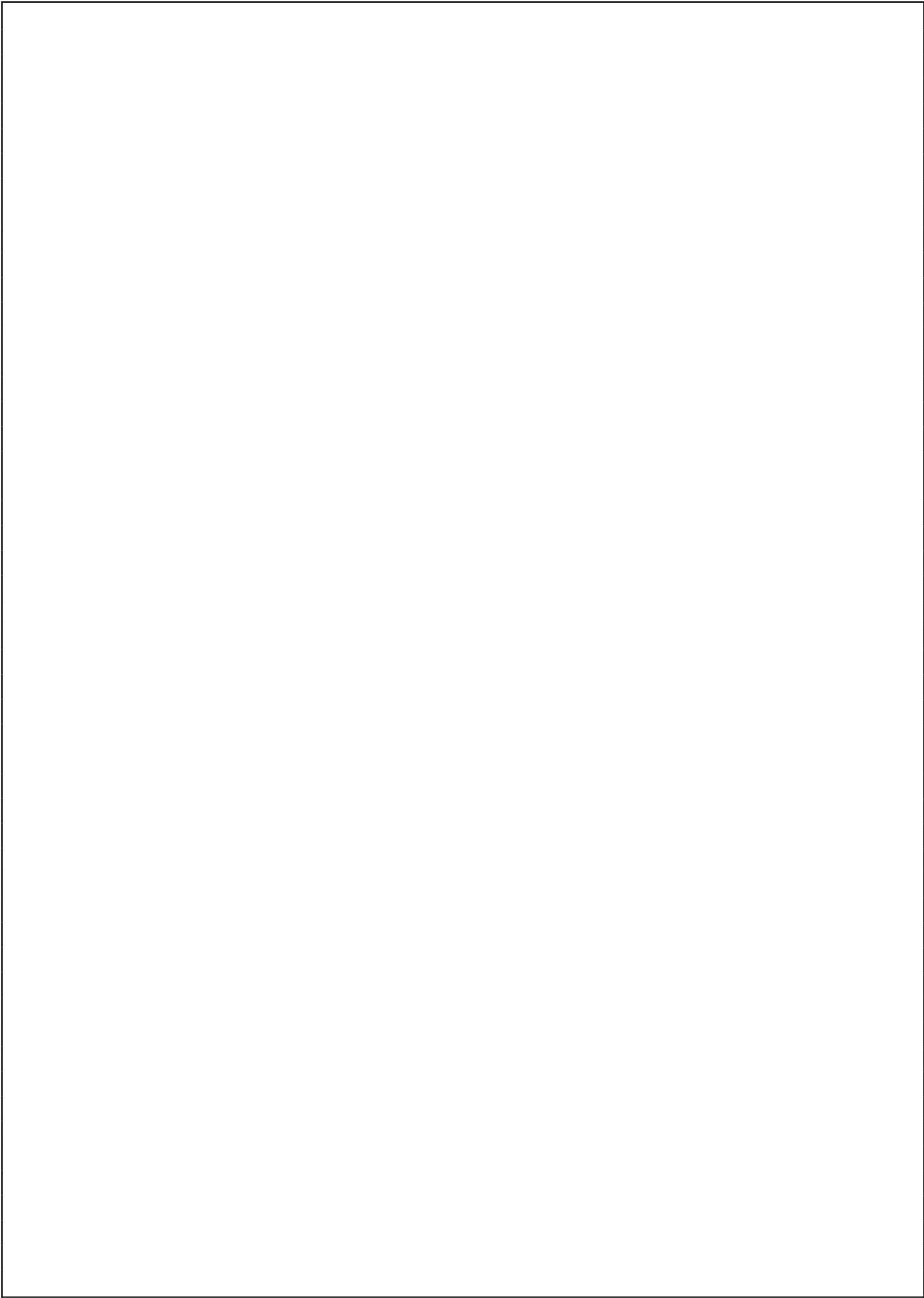
Descrivere le funzionalità dei moduli del CRM e in che modo questi moduli interagiscono.

Esercizio 4 [9 punti]

Win Win Win (WWW) è una azienda di scommesse che offre ai suoi clienti la possibilità di avere un credito presso l'agenzia, i clienti ricaricano il credito per giocare, possono ritirare questo credito oppure investirlo in altre giocate. L'azienda permette ai suoi utenti di registrarsi, piazzare scommesse, ritirare le vincite e di ricaricare il credito. L'agenzia tuttora offre i propri servizi nelle proprie agenzie. Ultimamente il consiglio di amministrazione di WWW, per diminuire i costi ed incrementare il numero di clienti, ha deciso di offrire tutti i suoi servizi anche via web e di rifare tutto il sistema informativo. La parte di back end di WWW sarà composta di 5 moduli: gestione delle puntate, calcolo risultati, calcolo dei pagamenti, stima vincite e gestione clienti. In particolare, il modulo stima vincite accede ad un database che contiene lo storico di tutte le vincite avvenute nell'azienda, mentre il modulo gestione clienti accede ad un database con le informazioni su tutti gli utenti di WWW. Il consiglio di amministrazione ha deciso di optare per una strategia make and on premise. Con riferimento al testo sopra riportato, progettare, utilizzando l'approccio BOAT:

- Il business model
- Il modello organizzativo di livello 4
- il modello party level





Esercizio 5 [8 punti]

Il processo di piazzamento delle puntate è organizzato come segue: Per prima cosa il cliente invia al gestore puntate di WWW la richiesta per piazzare una puntata. Ricevuta la richiesta, il gestore puntate determina quali sono le scommesse piazzabili in quel momento e restituisce la lista al cliente. Ricevuta tale lista, il cliente seleziona una scommessa e comunica tale selezione al gestore puntate, il quale inoltra la richiesta al modulo di stima vincite. Il modulo di stima vincite consulta quindi lo storico di tutte le scommesse simili a quella selezionata dal cliente e stima, per ogni scommessa, la probabilità di vincita. Al contempo, lo stesso modulo consulta lo storico delle scommesse effettuate dal cliente e, in base a queste, calcola il profilo di rischio del cliente. Una volta ottenute le probabilità di vincita ed il profilo di rischio, il modulo di stima vincite inoltra tali informazioni al gestore puntate, il quale identifica e propone al cliente la puntata per lui ottimale. Il cliente ha quindi la possibilità di accettare la puntata proposta, oppure di proporre una puntata alternativa. In entrambi i casi, il cliente comunica la propria scelta al gestore puntate.

Fatto ciò, il gestore puntate verifica il credito disponibile per il cliente. Se il credito è insufficiente, il gestore puntate invita il cliente a ricaricarlo ed il processo termina da entrambe le parti. Altrimenti, il credito viene scalato ed il cliente invitato a confermare la puntata entro 10 minuti. Se il cliente decide di annullare la puntata, il credito scalato viene restituito ed il processo termina da entrambe le parti. Se invece il cliente conferma la puntata, il gestore puntate memorizza la scommessa, trasmette un riepilogo al cliente ed il processo termina da entrambe le parti. Infine, se trascorsi i 10 minuti il cliente non ha ancora deciso, il gestore puntate notifica il cliente che il tempo è scaduto, dopodiché procede come se l'utente avesse confermato la puntata.

Modellare, usando la notazione BPMN, il processo del gestore di puntate, del modulo di stima vincite e del cliente.

