

|  |
| --- |
| ANALISI DI FATTIBILIÀ  FASE 1 E-COMMERCE VR27/11/2023 |
| 1. **Mercato di Riferimento:**    * Il mercato di riferimento è il mondo della vendita on-line, questo progetto comprende tutta clientela che acquista sui normali e-commerce migliorandone l’esperienza. 2. **Tecnologia e Piattaforme:**    * Come tecnologia verrà utilizzata la realtà virtuale, ricreando una simulazione di un negozio fisico permettendo l’acquisto.    * Piattaforme per cui verrà sviluppato saranno Meta Quest 2 e Asus VR Headset 3. **Servizi:**    * I servizi forniti saranno la possibilità di visualizzare i prodotti e poterli acquistare. 4. **Esperienza Utente:**    * Utente potrà muoversi all’interno del negozio e potrà vedere e acquistare i prodotti all’interno del negozio 5. **Marketing e Promozione:**    * Sfruttare la novità della tecnologia VR per attirare l'attenzione dei consumatori. 6. **Sicurezza e Privacy:**    * Garantisce la sicurezza dei dati personali degli utenti e delle transazioni. |
|  |