



Progetto di Ingegneria del Software 2022/23

Università Ca' Foscari Venezia

Proposta iniziale

1.0

Team Angio

03/10/2022



Document Informations

Progetto Standard		MyLocalBooking	
Deliverable		Proposta iniziale	
Data di Consegna		03 / 10/ 2022	
Team Leader		Pietro Visconti	885448@stud.unive.it
Team members		Nicola Marizza	887004@stud.unive.it
		Antonio Labranca	885397@stud.unive.it
		Pietro Donega	881909@stud.unive.it
		Mirco Mellara	882963@stud.unive.it

Document History

Version	Issue Date	Stage	Changes	Contributors
1.0	03 / 10 / 2022	Draft	Creazione Documento	Tutti



Indice

1. Target di utenza	4
1.1 Tipologie di utenti	4
2. Funzionalità	4
2.1 Funzionalità del fornitore	5
2.2 Funzionalità dell'utente che utilizza i servizi	5
2.3 Esempi di servizi e spazi prenotabili	6
3. Analisi di mercato	6



Target di utenza

L'utilizzo di questa applicazione è destinato ad un pubblico di maggiore età, tipicamente giovani o adulti che desiderano usufruire di servizi sotto forma di spazi prenotabili nella loro zona di residenza o in una zona specifica prefissata. In particolare gli utenti con età inferiore di 18 anni necessitano della supervisione dei loro genitori.

Tipologie di utenti

- 1) Gli utenti che usufruiscono dei servizi / offerte;
- 2) Gli utenti/enti privati che offrono gli spazi / servizi.

Funzionalità

Questa applicazione permette ai suoi utenti, in base alla categoria di appartenenza, di mettere a disposizione o prenotare degli spazi privati.

L'idea che sta dietro a questo progetto è la semplificazione di accesso e di comunicazione tra organizzazioni o privati che mettono a disposizione i propri spazi e la popolazione dei vari quartieri. L'obiettivo finale è quello di rendere facile e veloce le prenotazioni di servizi nel proprio quartiere, semplificando il processo di comunicazione tra le due parti.

Un esempio di come l'app potrebbe funzionare è il seguente:

- La Polisportiva "Unive Sport" si registra all'applicazione e decide di rendere disponibile a prenotazioni uno dei propri campi da calcio a 5, in particolare per i giorni Lunedì, Mercoledì e Venerdì, in due slot per giorno, dalle 15:00 alle 17:00 e dalle 17:00 alle 19:00.
- Mario si registra all'applicazione ed apre la mappa per vedere quali servizi prenotabili ci sono nel suo quartiere.
- Mario nota che "Unive Sport" ha messo a disposizione un campo di calcio a 5 proprio quando a lui piacerebbe, e quindi decide di prenotarlo per lo slot delle 17:00-19:00 di Venerdì.
- Il giorno previsto Mario e i suoi colleghi utilizzano lo spazio riservato, che la Polisportiva ha reso loro disponibile.

Ovviamente questo esempio non è l'unico risolto possibile, ma un caso ideale che ha scopo rappresentativo.

Maggiori dettagli sulle ulteriori funzionalità offerte sono riportate alla pagina successiva.



Funzionalità del fornitore

Il fornitore può creare l'account specificando la forma giuridica (quindi se lo crea in nome di un'azienda/organizzazione o se è un privato).

Una volta creato l'account, l'utente può:

- 1) Creare un annuncio indicandone titolo, descrizione, posizione (coordinate), prezzo, slot di orari con la relativa disponibilità, recapiti (telefono, email) che si differenziano in base alla forma giuridica.
- 2) Modificare ed eliminare i propri annunci.
- 3) Visualizzare in una schermata tutti i suoi annunci e i relativi slot orari settimanali.
- 4) Creare una blacklist di utenti che non rispettano le prenotazioni o le regole degli spazi offerti.
- 5) Lasciare una review agli utenti che usufruiscono dei suoi servizi.

Funzionalità dell'utente che utilizza i servizi

L'utente al momento della registrazione deve fornire alcune informazioni personali, in particolare però sono d'obbligo l'indirizzo e-mail, un numero di cellulare ed accettare l'informativa al trattamento dei dati personali.

L'utente può fornire l'accesso alla geolocalizzazione in modo da visualizzare gli annunci nelle vicinanze con estrema semplicità. Alternativamente può scegliere di selezionare la sua posizione manualmente.

Una volta creato l'account, l'utente può:

- 1) Visualizzare gli annunci entro una distanza limitata dalla loro posizione.
- 2) Selezionare e visualizzare (ed eventualmente prenotare) un annuncio con tutte le sue informazioni, comprese le precedenti review lasciate da altri utenti.
- 3) Annullare una prenotazione. Notasi che l'annullamento della prenotazione entro 12 ore dall'orario iniziale dell'evento comporta una penalizzazione del rating dell'utente.
- 4) Visualizzare tutte le prenotazioni in un'apposita schermata.
- 5) Impostare manualmente la posizione della mappa di visualizzazione.
- 6) Visualizzare la mappa con i marker degli annunci in base al range impostato.
- 7) Lasciare una review ad un ente in cui ha usufruito dei servizi all'ente che offre i servizi.



Esempi di servizi e spazi prenotabili

- 1) Campi sportivi
- 2) Terreni e/o proprietà private per feste o eventi sociali
- 3) Sale ricreative (ad esempio dei patronati)
- 4) Palestre private di scuole o polisportive (escluse le sale pesi)

Analisi di mercato

Sportclubby: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sportclubby.app>

App focalizzata unicamente sulla prenotazione per spazi legati allo sport. Nel nostro caso la prenotazione degli spazi è generalizzata a eventi sociali, i quali comprendono ma non sono limitati a eventi sportivi.

Prenota: <https://play.google.com/store/apps/details?id=io.prenota.client>

App realizzata bene, ma orientata verso l'offerta di servizi specifici di privati. Nel nostro caso vogliamo puntare più nella prenotazione di spazi!

PrenotaSemplice: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.prenota.khuca.simplebooking>

App dotata di una UI confusionaria, con UX associata altrettanto scadente. Puntiamo quanto meno a rendere più fluida e naturale l'esperienza utente.

OpenTable: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.opentable>

In questo caso l'applicazione sopra citata è destinata all'utilizzo esclusivo di prenotazione di posti a tavola presso locali culinari. La sua realizzazione è comunque ottima e può servire per cercare degli spunti anche per la nostra app.