

Documento di visione

Sommario

<i>1 Cronologia revisioni</i>	<i>1</i>
<i>2 Introduzione</i>	<i>2</i>
<i>3 Posizionamento</i>	<i>2</i>
3.1 Opportunità di business	2
3.2 Formulazione del problema	2
3.3 Formulazione della posizione del prodotto	2
<i>4 Descrizione delle parti interessate</i>	<i>2</i>
4.1 Obiettivi a livello dell'utente	2
<i>5 Riepilogo delle caratteristiche del sistema</i>	<i>3</i>

1 Cronologia revisioni

Versione	Data	Descrizione	Autori
Prima bozza	06/03/2025	Prima bozza del documento di visione	Elena Maria Monticchio, Pierpaolo Saia, Francesco Vitali

2 Introduzione

Il progetto prevede la realizzazione di un'applicazione per la gestione di un parco avventura naturale chiamato Adventure Time, in grado di ottimizzare l'organizzazione delle attività e il flusso dei visitatori. L'obiettivo del sistema è semplificare la vendita dei biglietti, la prenotazione delle attività e l'assegnazione delle guide, garantendo una gestione più efficiente e un'esperienza migliore per i visitatori.

3 Posizionamento

3.1 Opportunità di business

L'applicazione semplifica il lavoro di cassieri e amministratori digitalizzando la vendita dei biglietti e la gestione delle attività. Il monitoraggio della capacità del parco garantisce sicurezza, mentre l'assegnazione ottimizzata delle guide e la gestione delle prenotazioni migliorano l'organizzazione. Un sistema efficace per rimborsi e prenotazioni rafforza la fiducia dei visitatori, contribuendo alla reputazione del parco.

3.2 Formulazione del problema

Senza un sistema automatizzato, la gestione dei biglietti è più lenta e disorganizzata, il controllo della capacità del parco è impreciso e la coordinazione delle guide diventa complicata. Questo può creare disagi sia per i visitatori che per gli operatori. Un sistema digitale aiuterebbe a risolvere queste difficoltà, ottimizzando le risorse e migliorando l'esperienza complessiva.

3.3 Formulazione della posizione del prodotto

L'applicazione è rivolta a gestori di parchi naturali che vogliono informatizzare la gestione delle attività e delle prenotazioni, migliorando l'esperienza degli utenti e ottimizzando le risorse disponibili.

4 Descrizione delle parti interessate

4.1 Obiettivi a livello dell'utente

Gli utenti necessitano di un sistema che soddisfi i seguenti obiettivi:

- Visitatore: Acquistare biglietti e prenotare attività.

- Amministratore: Creare e modificare attività, gestire guide e monitorare la capacità del parco.
- Cassiere: Gestire la vendita e il rimborso dei biglietti.

5 Riepilogo delle caratteristiche del sistema

Il sistema deve possedere le seguenti caratteristiche:

- Gestione biglietti (acquisto, verifica validità, rimborso).
- Gestione attività e relative sessioni (creazione, modifica, eliminazione, visualizzazione elenco, gestione delle prenotazioni).
- Monitoraggio della capacità del parco (verifica in tempo reale, gestione ingressi e limitazioni in caso di sovraffollamento).
- Gestione guide turistiche (assegnazione a specifiche attività, registrazione e consultazione dati delle guide).