
Progetti Ingegneria del Software

Anno Accademico 2023/2024

Docente: Henry Muccini

TA: Roberta Capuano

Progetto 1: Mensa di Ateneo

Il progetto "Mensa di Ateneo" mira a sviluppare un sistema software che ottimizzi e semplifichi il processo di gestione di una mensa all'interno dell'ambiente universitario. L'obiettivo è fornire agli studenti e al personale un'esperienza efficiente ed intuitiva per l'accesso e l'utilizzo dei servizi della mensa.


Il sistema permette agli utenti, previa autenticazione con le credenziali di Ateneo, di accedere alla propria tessera della mensa direttamente dall'interfaccia. Questa tessera consentirà loro di fruire dei servizi offerti dalla mensa dell'Ateneo. Inoltre, il software fornirà un'interfaccia intuitiva per visualizzare i menu disponibili, effettuare prenotazioni anticipatamente e monitorare la disponibilità di posti a sedere in tempo reale. Gli utenti avranno la possibilità di inserire informazioni sulle proprie preferenze alimentari e allergie, al fine di ricevere raccomandazioni personalizzate sui menu. Sarà anche possibile effettuare pagamenti in modo sicuro e trasparente tramite diverse modalità di pagamento elettronico o carta di credito. Infine, il sistema offrirà la possibilità di fornire feedback e valutazioni sul cibo e sull'esperienza complessiva della mensa.

Per lo sviluppo dell'applicazione non sono previsti vincoli nella scelta di linguaggi di programmazione e librerie.

Progetto 2: Podcast di Ateneo

Il progetto "Podcast di Ateneo" mira a creare una piattaforma di podcast dedicata all'Ateneo con l'obiettivo di fornire contenuti accademici, culturali e informativi agli studenti, ai docenti e al pubblico in generale. Il podcast offrirà una nuova modalità di apprendimento e condivisione di conoscenze.

Le funzionalità centrali includono la possibilità per gli utenti autorizzati, che comprendono docenti, studenti e ospiti, di registrare e caricare i loro podcast sulla piattaforma. I podcast saranno ordinati per categorie, quali corsi, eventi, interviste e altro ancora, per facilitare la navigazione e la ricerca. Gli utenti potranno effettuare ricerche avanzate per trovare



specifici podcast, argomenti o relatori. Sarà anche possibile abbonarsi a podcast specifici o a categorie di interesse e ricevere notifiche sugli aggiornamenti. L'interazione e la partecipazione della comunità saranno promosse attraverso la possibilità di commentare e fornire feedback sui podcast. Inoltre, i podcast potranno essere condivisi su piattaforme di social media per aumentarne la visibilità e l'interazione.

Per lo sviluppo dell'applicazione non sono previsti vincoli nella scelta di linguaggi di programmazione e librerie.

Progetto 3: Valorizzazione del territorio

L'applicazione proposta ha l'obiettivo di promuovere un coinvolgimento attivo sia da parte dei turisti che degli abitanti locali nell'esplorazione e nell'approfondimento dei luoghi meno conosciuti del territorio. Il sistema funge da catalizzatore per la partecipazione a varie attività ed eventi culturali e sociali, con l'obiettivo di favorire la valorizzazione del patrimonio locale.


Gli utenti potranno facilmente inserire o esplorare una vasta gamma di eventi, attività e luoghi di interesse attraverso un'interfaccia intuitiva e accattivante. Ogni elemento sarà corredato di dettagli approfonditi, fornendo informazioni cruciali come date, orari, descrizioni dettagliate e indicazioni sulla localizzazione. Le recensioni degli altri utenti offriranno preziosi feedback e consigli, consentendo a chiunque di prendere decisioni informate sulle esperienze da scegliere. In aggiunta, l'applicazione include funzionalità sociali avanzate, che permettono agli utenti di condividere le proprie esperienze in modo diretto e coinvolgente. Attraverso la creazione di profili personalizzati e la possibilità di pubblicare foto e video, gli utenti potranno raccontare le loro avventure e creare un prezioso archivio di memorie legate ai luoghi visitati.

Per lo sviluppo dell'applicazione non sono previsti vincoli nella scelta di linguaggi di programmazione e librerie.

Progetto 4: Supporto vivai

Il progetto proposto mira a risolvere le problematiche ricorrenti nell'interazione tra clienti e addetti all'interno di un vivaio, concentrandosi sull'ottimizzazione dell'esperienza utente e sulla semplificazione delle operazioni del personale. L'obiettivo principale è migliorare l'efficienza e l'efficacia delle attività quotidiane del vivaio, massimizzando la soddisfazione di entrambe le parti coinvolte.

L'obiettivo è quello di ottimizzare l'esperienza dei clienti durante la loro visita al vivaio. Per fare ciò, vogliamo assicurare che i clienti possano esplorare agevolmente gli articoli disponibili, fornendo loro accesso a informazioni chiare sulla disposizione dei prodotti e



sulle relative ubicazioni all'interno del negozio. Inoltre, riconosciamo che alcuni clienti desiderano conoscere più dettagli su un prodotto, come la sua descrizione, le caratteristiche e il prezzo. Per questo motivo, intendiamo fornire loro strumenti o soluzioni che consentano di ottenere queste informazioni senza dover cercare un addetto, riducendo così la pressione sul personale e garantendo un servizio più rapido. Infine, per offrire un'esperienza ancora più personalizzata, consideriamo importante suggerire ai clienti una selezione di articoli correlati alla stagione o al periodo attuale.

Per lo sviluppo dell'applicazione non sono previsti vincoli nella scelta di linguaggi di programmazione e librerie.