

Proposta di progetto

1. Partecipanti

Part. 1

Nome: Daniele

Cognome: Iannone

Matr.: 0222500108

Part. 2

Nome: Michela

Cognome: Ferrante

Matr.: 0222500105

Part. 3

Nome: Nicola

Cognome: Scopinaro

Matr.: 0222500086

2. Introduzione

2.1 Titolo Del Progetto

UniSa Shop

2.2 Dominio Del Problema

L'Università degli Studi di Salerno è costituita da una variegata serie di Dipartimenti, i quali comprendono a loro volta diversi Corsi di Laurea. Migliaia di studenti, centinaia di discipline e un'elevata quantità di libri, fotocopie ed appunti da gestire. Ogni volta che lo studente si trova di fronte ad una nuova materia e ad un nuovo professore, ha l'esigenza di recuperare il materiale di studio nel minor tempo possibile, in modo da iniziare fin da subito la preparazione individuale e prepararsi adeguatamente all'esame da sostenere. Purtroppo, però, non esiste una piattaforma che consenta agli studenti dell'Università di Salerno di cercare e vendere in modo facile, veloce ed intuitivo i libri etc. di proprio interesse. Spesso si è costretti ad acquistarli nuovi, e questo grava sulle famiglie degli studenti, in particolare di quelli fuorisede. In una società come la nostra, si avverte la necessità di sfruttare la tecnologia a favore dell'essere umano e, nel nostro particolare caso, dello studente, consentendogli di risparmiare tempo, energie e risorse finanziarie.

2.3 Obiettivi del progetto

L'obiettivo del progetto consiste nel rendere la vita studentesca all'interno del Campus di Fisciano più semplice ed interattiva attraverso la creazione di un'app che consenta allo studente di pubblicare facilmente annunci di vendita e/o cercare il materiale di cui ha bisogno per sostenere i propri esami. Tutto ciò solo inserendo il proprio indirizzo e-mail e/o numero di telefono al fine di rendersi reperibile per fissare un incontro ed effettuare la transazione di persona.

L'obiettivo di UniSa Shop è quello di fornire una piattaforma unica su cui tutti gli studenti, indipendentemente dal Corso di Laurea frequentato, possano trovare un ambiente piacevole e funzionale per interagire con i propri colleghi. Unisa Shop mira al risparmio di tempo, energie e denaro da parte degli studenti universitari: chi vuole acquistare, può facilmente trovare ciò che cerca; chi vuole vendere, può facilmente trovare acquirenti.

3. Analisi Del Mercato

3.1 Clienti Potenziali

Ci si aspetta che i potenziali clienti di Unisa Shop inizialmente siano gli studenti dell'Università di Salerno, luogo in cui nasce l'app, e dopo averne appurato l'eventuale successo potrà essere estesa a livello nazionale ed adottata dalle diverse Università presenti nel territorio.

3.2 Concorrenti

La concorrenza di Unisa Shop, sia a livello dell'Università di Salerno sia a livello nazionale, è pressoché pari a zero in quanto, una ricerca ha palesato l'assenza di un servizio esclusivo di compravendita e/o condivisione di materiale di studio a livello universitario (libri, dispense, appunti, etc.).

3.3 Analisi dell'appeal commerciale

Il sistema proposto potrebbe risultare molto interessante e di grande impatto per gli studenti universitari in quanto darebbe la possibilità di acquistare materiale didattico a basso prezzo e in modo facile e veloce, e d'altra parte consentirebbe a chi vende di trovare facilmente acquirenti.

4. Sistema Proposto

4.1 Requisiti Funzionali

4.1.1 Lato client

Di seguito sono riportati tutti i requisiti funzionali da implementare nell'app Unisa Shop, descrivendo un possibile scenario che si potrebbe presentare con degli utenti immaginari.

4.1.1.1 Pubblica annuncio

L'utente Marco decide di vendere il proprio manuale di C, dopo aver dato lo stesso esame.

Una volta aperta l'app Unisa Shop, va nella sezione "Pubblica annuncio"; a questo punto compila il modulo relativo alla pubblicazione dell'annuncio di vendita, inserendo i vari dati obbligatori e non (e.g., titolo del libro, il nome del professore, prezzo di vendita, dati per la consegna e per i metodi di pagamento) e, al termine dell'operazione, conferma la sua pubblicazione.

4.1.1.2 Visualizza annunci

L'utente Sara è interessata nell'acquisto di un manuale di C.

Per tale motivo, apre l'app Unisa Shop e va nella sezione "Bacheca annunci", dove sono mostrati tutti gli annunci di vendita, con i relativi dettagli.

4.1.1.3 Segnala annuncio

Sara attiva la funzione "Segnala annuncio", specificando il tipo di oggetto di cui ha bisogno, di modo che, quando verrà pubblicato un annuncio di vendita del prodotto di suo interesse, le verrà inviato un avviso.

4.1.1.4 Cerca annuncio

Sara ha bisogno di un libro di cui conosce titolo e/o autore. Nell'apposito form di ricerca inserisce la parola chiave, che genera la visualizzazione di tutti gli annunci attinenti ad essa.

4.1.1.5 Commenta annuncio

Sara legge l'annuncio di vendita di Marco. Non essendo specificato lo stato del libro (i.e., in pessime, buone o ottime condizioni), decide di pubblicare un commento relativo all'articolo. A tale scopo, Sara, dovrà semplicemente "tappare" sul pulsante "Commenta" relativo all'annuncio, scrivere il commento stesso, pubblicarlo ed attendere che Marco risponda.

4.1.1.6 Rispondi commento

Dopo aver ricevuto la notifica del commento (vedi punto 3.1.2.3), Marco risponde al commento di Sara "tappando" semplicemente sul pulsante "Rispondi", scrivendo il messaggio relativo alla stessa risposta e pubblicando lo stesso.

N.B.: dopo che la risposta di Marco viene pubblicata, Sara riceve la notifica del commento e può decidere di rispondere o meno (in quest'ultimo caso, Sara dovrà procedere allo stesso modo di cui sopra).

4.1.1.7 Modifica annuncio

Marco ha deciso di abbassare il prezzo del libro, in quanto nessuno è disposto ad acquistarlo a causa del prezzo troppo alto.

A tal proposito, Marco accede alla sezione "Modifica annuncio", cerca il prezzo nel modulo che gli compare, modifica il prezzo e pubblica nuovamente l'annuncio.

4.1.1.8 Cancella annuncio

Marco ha cambiato idea sulla vendita del libro. Per cancellare il proprio annuncio dovrà andare nella sezione "Modifica annuncio" e "tappare" sulla pulsante "Cancella".

4.1.1.9 Invia messaggio

Sara decide di contattare in privato Marco, al fine di valutare l'affidabilità del venditore. Per far ciò, dovrà semplicemente "tappare" sul pulsante "Invia messaggio", scrivere lo stesso ed inviarlo.

N.B.: come per il punto 3.1.1.2, all'invio del messaggio di Sara, Marco riceverà una notifica (vedi punto 3.1.2.3).

4.1.1.10 Acquista

Sara decide di acquistare il manuale di C; per far ciò, "tappa" sul pulsante "Acquista" relativo al libro. A questo punto il manuale viene marcato come venduto e viene inviata una notifica a Marco (vedi punto 3.1.2.4).

4.1.1.11 Agenda

Una volta fissati i dettagli dell'appuntamento per la consegna a mano del manuale, Sara e Marco possono usare la funzione "Agenda" per memorizzare gli stessi dettagli: in questo modo, Unisa Shop visualizza la notifica dell'evento il giorno dell'appuntamento e permette di attivare Google Maps per arrivare sul luogo dell'appuntamento.

4.1.1.12 Localizza persona

Sara e Marco stabiliscono il posto in cui incontrarsi per portare a compimento la compravendita. Sara arriva sul posto dell'appuntamento ma non riesce a riconoscere Marco tra le tante persone, quindi attiva la funziona

"Cercapersone".

L'app indica che Marco (che ha attivato anche lui la stessa funzione) è nelle vicinanze e guida Sara verso questi. Una volta raggiunto, Unisa Shop, visualizza un avviso.

4.1.1.13 Conferma pagamento – asincrona

Una volta terminato il processo di compravendita, Marco chiude la transazione "tappando" sul pulsante "Concludi transazione" della relativa pagina del proprio manuale in vendita. Viene quindi inviata una notifica a Sara per concludere la transazione.

Confermando la terminazione della transazione, Sara dichiara di non aver avuto problemi di alcun tipo. In caso contrario, avrà 15 giorni di tempo per segnalare qualsiasi problema rilevato, dopodiché la transazione verrà comunque considerata definitivamente conclusa.

4.1.1.14 Conferma pagamento nfc – sincrona

Marco e Sara "tappano" sul pulsante "Concludi transazione nfc" e, quindi, avvicinano i propri cellulari per confermare entrambi il termine della transazione, dichiarando, quindi, di non aver avuto problemi di alcun tipo.

4.1.1.15 Rating dell'utente

Al termine della transazione (allo stesso modo di quanto avviene per Ebay), l'app presenta sia a Sara (i.e., acquirente) che a Marco (i.e., venditore) un modulo di valutazione dell'utente con cui è avvenuta la stessa transazione: in questo modo sarà possibile calcolare un punteggio da associare ad entrambi, per permettere agli altri utenti di valutare la loro affidabilità in quanto acquirente (Sara) ed in quanto venditore (Marco).

4.1.2 Lato server

Di seguito vengono riportati i requisiti funzionali da implementare (a supporto del corretto funzionamento dell'app) lato server.

4.1.2.1 Registrazione utente

Il meccanismo di registrazione sarà lo stesso dei vari social network e forum.

N.B.: Per usufruire appieno dei servizi dell'app l'utente dovrà registrarsi.

4.1.2.2 Verifica in due passaggi

La verifica in due passaggi avrà lo stesso funzionamento di quella offerta da Google o Facebook, in modo da garantire un livello adeguato di sicurezza delle informazioni dell'utente che si registra sull'app.

4.1.2.3 Notifica commento

Dopo che Sara ha pubblicato il proprio commento (relativamente all'annuncio di vendita di Marco) o ha inviato un messaggio privato a Marco, questo viene registrato sul server e successivamente viene inviata una notifica a quest'ultimo.

N.B.: il sistema di notifiche sarà realizzato in maniera simile a quella di Facebook (i.e., l'utente avrà la possibilità di attivare/disattivare le notifiche).

4.1.2.4 Notifica vendita

Dopo che Sara conferma l'acquisto del manuale, viene inviata una notifica di acquisto del manuale a Marco.

4.1.2.5 Calcolo statistiche di vendita

Vengono raccolte informazioni sulle transazioni in corso e concluse, sugli articoli in vendita e sia sul venditore che sull'acquirente a fini statistici e per garantire un servizio migliore per gli utenti.

4.1.2.6 Cancellazione automatica annunci

Se il libro non viene venduto entro 3 mesi dalla pubblicazione dell'annuncio, quest'ultimo viene automaticamente cancellato.

4.2 Requisiti Non Funzionali

4.2.1 Usabilità

L'interfaccia dell'app dovrà permettere di rendere il più semplice possibile l'intero processo di compravendita, rendendo quest'ultimo il più piacevole possibile grazie anche all'utilizzo di wizard, per guidare l'utente nelle operazioni più complesse. Verrà inoltre

4.2.2 Affidabilità

La maggior parte dei dati saranno salvati (quelli più sensibili saranno anche criptati) sul cloud, in modo da evitare perdita di dati importanti.

4.2.3 Performance

L'app dovrà essere snella (i.e., la maggior parte dei dati saranno caricati sul cloud), in modo da evitare lag durante l'interazione dell'utente con la stessa.

4.2.4 Supportabilità

L'app sarà scritta rispettando le norme dell'ingegneria del software per la scrittura di un codice il più manutenibile possibile, al fine di facilitare modifiche future all'app ed intervenire tempestivamente qualora gli utenti futuri segnalino dei bug.

4.2.5 Interfaccia

L'interfaccia dovrà rispettare i canoni del nuovo linguaggio visivo *Material design*.

4.2.6 Sicurezza e Privacy

Tutti i dati saranno trattati nel rispetto delle attuali norme vigenti sulla privacy. Inoltre i dati più sensibili (come detto sopra) saranno criptati.

5. Analisi dei costi e benefici

5.1 Costi

Per gli sviluppatori, i costi in termini finanziari relativi alla realizzazione dell'app UniSa Shop sono pari a zero. L'attività verrà realizzata nell'ambito dell'esame Interazione Uomo-Macchina e Sviluppo di Applicazioni Mobili tenuto dalle Professoressse Francese e Vitiello, pertanto verrà finanziata dalla stessa Università degli Studi di Salerno. In termini di ore di lavoro, secondo una stima iniziale, la realizzazione dell'app UniSa Shop richiederà circa 110 ore di lavoro da parte di ciascun partecipante al progetto, nell'arco di 10 settimane di tempo.

5.2 Benefici

Si stima che l'app Unisa Shop avrà un vasto bacino di utenti. In un primo tempo, i profitti deriveranno dai banner pubblicitari, mentre nel momento in cui l'app si sarà affermata, potrà essere presa in considerazione un'eventuale espansione dei requisiti trasformandola in una piattaforma di e-commerce da sottoporre all'attenzione di eventuali acquirenti.

6. Sondaggio

Il sondaggio è stato effettuato attraverso la pubblicazione di un post nella pagina Facebook "Spotted: Unisa", che raccoglie centinaia di studenti dell'Università degli Studi di Salerno. Come possiamo notare dai

risultati, il tasso di gradimento è molto alto. Ad oggi, l'83% degli utenti che hanno partecipato al sondaggio, preferisce un'app che tratti esclusivamente materiale didattico (e non altri articoli).



RISULTATI:



Numero di risposte giornaliere

