



PROPOSTA DI PROGETTO

Tecnologie Software per il Web

Camilla Fortunato

Loop

Proposta di Progetto

Indice

1. Introduzione

- Presentazione del progetto
- Visione e missione del negozio

2. Analisi di Mercato

- Overview del mercato di manga, vinili, CD e libri
- Analisi dei competitor
- Target di clientela

3. Descrizione dei Prodotti

- Offerta di manga
- Collezione di vinili e CD
- Sezione libri (genere e novità)

4. Piano di Marketing

- Strategie promozionali (social media, eventi, collaborazioni)
- Branding e immagine del negozio

5. Proposta di Layout e Design

- Progettazione del negozio fisico
- Design del sito web

6. Piano Operativo

- Gestione del magazzino
- Servizio clienti e supporto post-vendita

7. Aspetti Finanziari

- Budget iniziale
- Previsioni di vendita e fatturato

8. Conclusioni

- Riflessioni finali
- Obiettivi a lungo termine

1. Obiettivo del progetto

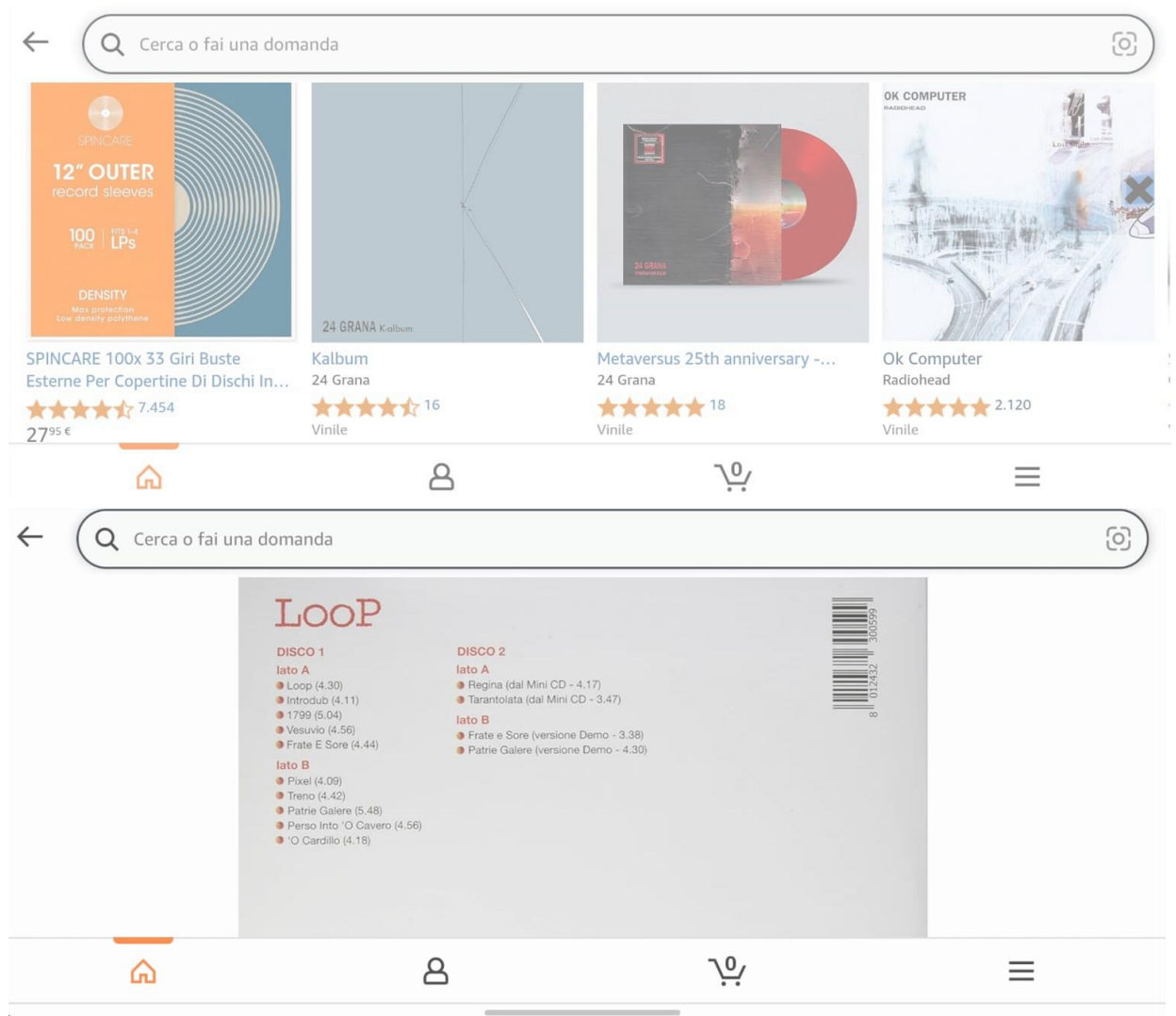
Loop si propone di diventare il punto di riferimento per appassionati di manga e musica in formato vinile e CD. L'obiettivo è fornire una vasta selezione di manga, dischi e libri, soddisfacendo i gusti di una clientela variegata e favorendo una cultura della lettura e della musica vintage.



2. Analisi dei competitor

Amazon: <https://www.amazon.it>

Ampia scelta di prodotti, ma mancanza di specializzazione in manga e vinili.



Feltrinelli: <https://www.feltrinelli.it>

Varietà di libri e prodotti culturali, ma il focus sui manga è limitato.



Massive Music Store: <https://www.massivemusicstore.it/>

Buon assortimento di vinili, ma poco spazio per altri generi come i manga.



3. Funzionalità del sito

Funzionalità lato amministrativo

- Aggiunta, modifica e rimozione di articoli (manga, vinili, CD, libri).
- Gestione ordini e reportistica.

Funzionalità lato utente registrato

- Aggiunta/rimozione di articoli dal carrello.
- Visualizzazione della lista degli ordini.
- Ricerca per categoria, titolo, autore, anno, etc.
- Accesso a consigli personalizzati.

Funzionalità lato guest

- Navigazione e ricerca di articoli.
- Aggiunta di articoli al carrello.
- Registrazione richiesta solo in fase di acquisto.

4. Design e Branding

Il sito sarà progettato con un'interfaccia user-friendly e responsive, adatta sia per desktop che per dispositivi mobili, con un design che rispecchia l'estetica dei manga e della cultura musicale.

5. Marketing e Promozione

- Utilizzo di social media per la promozione di nuovi arrivi e offerte speciali.
- Collaborazioni con artisti locali e scrittori per eventi di lancio.
- Newsletter mensile con aggiornamenti su nuovi prodotti.

6. Budget

- Investimenti iniziali in inventario e piattaforma di e-commerce.
- Costi di marketing, pubblicità e gestione operativa.

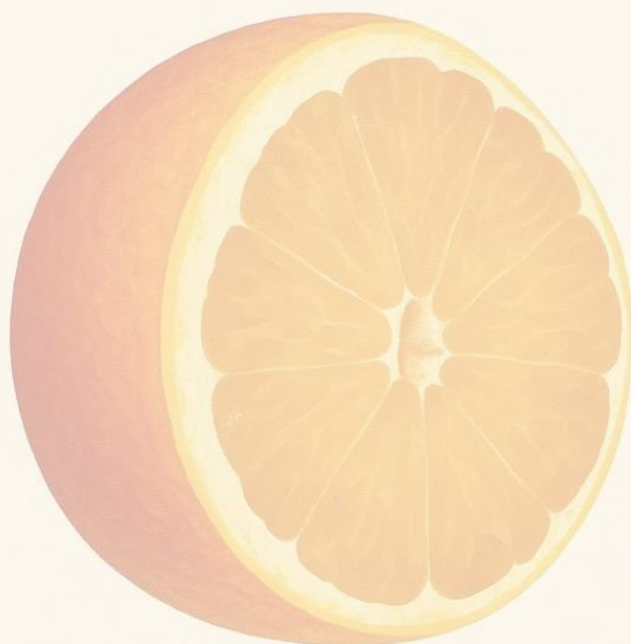
7. Conclusione

In conclusione, *Loop* si presenta non solo come un semplice negozio, ma come un hub culturale in cui passione, creatività e comunità si incontrano. La combinazione di manga, vinili, CD e libri permette di attrarre un pubblico diversificato, creando un ambiente stimolante per scoprire, condividere e apprezzare le varie forme d'arte.

Con un'accurata strategia di marketing e un'attenzione particolare alla customer experience, *Loop* ha il potenziale di diventare il punto di riferimento per gli appassionati di cultura pop nella sua area. In questo modo, la proposta non solo risponde a una domanda di mercato, ma crea anche un senso di appartenenza tra i clienti, trasformando il negozio in un luogo dove ogni visita è un'esperienza unica.



INTRANTANDO COMPLETAMENTE IN UN MONDO COMPLETAMENTE IMMERSO...



LOOP

PROPOSTA DI PROGETTO

Camilla Fortunato

0512119893