

Università degli Studi di Salerno

Corso di Ingegneria del Software

UniMeet

Proposta di progetto

Versione 1.0



Data: 30/09/2024

Progetto: UniMeet	Versione: 1.0
Documento: Proposta di Progetto di Ingegneria del Software	Data: 30/09/2024

Coordinatore del progetto:

Partecipanti:

Nome: Antonio Del Vecchio	Matricola: 0512118501
Nome: Giovanni Tufano	Matricola: 0512112027
Nome: Ciro Danzilli	Matricola: 0512111007

Scritto da:	Lorenza Rosa Pia Natale
--------------------	-------------------------

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
30/09/2024	1.0	Software per la gestione di ricevimenti per docenti e studenti universitari.	Lorenza Rosa Pia Natale, Antonio Del Vecchio, Giovanni Tufano, Ciro Danzilli.

Sommario

1.	<i>INTRODUZIONE</i>	5
1.1.	Obiettivo 5	
1.1.1.	Funzionalità per i docenti	5
1.1.2.	Funzionalità per gli studenti	5

1. INTRODUZIONE

1.1. Obiettivo

UniMeet è un software ideato per gestire in modo dinamico ed efficiente ricevimenti tra docenti e studenti all'interno dell'ambiente universitario. Il progetto mira a risolvere le problematiche logistiche legate all'organizzazione di appuntamenti, semplificando il processo per entrambe le parti coinvolte, permettendo una facile organizzazione.

1.1.1. Funzionalità per i docenti

- **Organizzazione degli appuntamenti:** il docente può gestire gli appuntamenti creandone dei nuovi o modificando quelli esistenti.
- **Schedule settimanale:** il docente può decidere gli orari di ricevimento ogni settimana.
- **Storico degli appuntamenti:** il docente ha a disposizione uno storico dove può visionare i ricevimenti che dovrà sostenere.
- **Conferma del ricevimento:** il docente può rifiutare o confermare la richiesta di ricevimento dello studente.

1.1.2. Funzionalità per gli studenti

- **Organizzazione dei ricevimenti:** lo studente ha a disposizione un elenco di professori, tra i quali può scegliere di effettuare un ricevimento.
- **Gestione ricevimenti:** lo studente può prenotare un ricevimento, visionare le proprie prenotazioni ed eventualmente eliminarle.