



Università degli Studi di Padova
Corso di Laurea in Informatica
A. A. 2025/26



Relazione

Progetto di Tecnologie Web

Studenti	Sofia De Blasi - matricola - email
	Nenad Radulovic - matricola - email
	Giacomo Speggiorin - matricola - email
	Nicola Simionato - matricola - email
Indirizzo del sito	indirizzo

Indice

1	Introduzione	2
1.1	Com'è nata l'idea	2
1.2	L'obiettivo di StudentSpace	2
2	Sviluppo	3
3	Test	4
4	Strumenti utilizzati	5

1 Introduzione

1.1 Com'è nata l'idea

L'idea di questo progetto nasce da una domanda che ci siamo posti più volte nella nostra quotidianità: "Cosa potremmo fare questo weekend?". Spesso nelle città universitarie vengono organizzati eventi o attività per gli studenti. È però seccante doverne andare ogni volta alla ricerca. Bisogna sapere innanzi tutto cosa si sta cercando (il che non è una cosa scontata), e serve poi andarsi a sfogliare di volta in volta le pagine social degli organizzatori, che sono sempre diversi.

Abbiamo quindi pensato a quanto sarebbe comodo se fossero gli organizzatori a venire in cerca degli studenti, e a quanto si semplificherebbe la ricerca se tutti gli organizzatori avessero un'unica enorme bacheca a cui appendere i loro volantini.

Nel mentre buttavamo giù le idee il discorso si è ampliato, e ci siamo resi conto che là fuori ci sono un sacco di servizi di cui gli studenti hanno bisogno ma non hanno un punto di riferimento sul dove andarli a cercare.

1.2 L'obiettivo di StudentSpace

StudentSpace propone una "bacheca online" che raccolga in un unico punto eventi e attività che possano interessare agli studenti al di fuori dell'ambito universitario.

Sulla bacheca gli studenti potranno trovare eventi sportivi, attività serali, concerti, e tanto altro per poter passare il loro tempo. Potranno inoltre dare la loro disponibilità ad altri studenti per ripetizioni, o se necessario informarsi sugli affitti disponibili nella loro città.

L'obiettivo è quello di offrire a studenti e studentesse un accesso rapido e completo a ciò che potrebbe interessarli. Inoltre, vuole aiutare gli organizzatori che si rivolgono a questo target a proporre i loro servizi a un pubblico più ampio.

2 Sviluppo

3 Test

4 Strumenti utilizzati