

## **DOCUMENTO DI VISIONE**

### **1. INTRODUZIONE**

Questo documento di visione viene redatto con l'intento di descrivere la panoramica generale su cui sarà basato il software TicketTwo, un progetto che si occuperà di gestire eventi di diverse tipologie. Gli aspetti principali coperti riguardano sia l'acquisto di biglietti di diverse tipologie e tariffe, che riguardano servizi orientati agli utenti (user), sia creazione e organizzazione degli eventi, che riguardano servizi orientati agli organizzatori (admin).

### **2. DESCRIZIONE DEL SOFTWARE**

Come introdotto nella sezione precedente il sistema permetterà di gestire sia il lato utente che il lato organizzatore.

#### **2.1 MODULO UTENTE: ACQUISTO E GESTIONE BIGLIETTO**

##### **2.1.1 Navigazione e Selezione**

Il processo inizia con la navigazione e ricerca eventi, resa possibile grazie a una funzionalità dedicata che consente al cliente di identificare rapidamente l'evento di interesse. Una volta individuato l'evento, il sistema espone tutte le opzioni disponibili, categorizzate in tipologie di biglietto distinte:

- VIP
- STANDARD
- A VISIBILITÀ LIMITATA

ciascuna associata a tariffe e condizioni specifiche. La selezione tiene conto della piantina della sede e della posizione specifica per garantire trasparenza all'utente sulla qualità del posto scelto.

##### **2.1.2 Transazione e Autenticazione**

La fase di acquisto è gestita attraverso un carrello virtuale che blocca temporaneamente il suo contenuto. L'aggiunta di articoli al carrello è vincolata all'autenticazione dell'utente. Il sistema offre pertanto la possibilità di accedere tramite un account esistente o la registrazione di un nuovo profilo cliente. Una volta autenticato, l'utente visualizza il riepilogo dettagliato della sua selezione, inclusi i costi totali.

Progetto: TicketTwo

Autori: Bocciarelli Mirko, Pellegatta Gabriele

### **2.1.3 Finalizzazione dell'Acquisto e Post-Vendita**

La fase conclusiva dell'acquisto è incentrata sulla finalizzazione del pagamento. L'utente procede con l'inserimento dei dati personali richiesti e la selezione del metodo di pagamento preferito. Il successo della transazione innesca la generazione immediata del biglietto digitale.

Successivamente, il sistema supporta l'utente nelle operazioni di gestione post-acquisto, come la consultazione dello storico acquisti o il cambio di nominativo.

## **2.2 MODULO ORGANIZZATORE: CREAZIONE E CONFIGURAZIONE EVENTI**

### **2.2.1 Autenticazione e creazione eventi**

L'organizzatore avrà la possibilità di creare un evento solo dopo essersi autenticato con credenziali amministrative.

La creazione avviene tramite una funzionalità dedicata, che consente di definire dettagli quali nome, data, ora, sede e tipologia dell'evento.

Gli eventi possono essere di diversa natura: concerto, teatro o manifestazione sportiva.

Il sistema supporta sia eventi singoli che eventi multi-data, offrendo la possibilità di configurare repliche nella stessa location o tour in più sedi.

### **2.2.2 Configurazione evento e layout posti**

Per ogni evento il sistema permette di definire la piantina dei posti.

La piantina dettagliata specifica la capacità massima, con ogni settore identificato da una nome (Platea, Parterre, Tribuna, Curva) ed una disposizione dei posti ben definita.

Il sistema supporta sia posti numerati (con configurazione per file e colonne) che posti non numerati (in piedi).

Per i posti numerati, è possibile definire il numero di file, il numero di posti per fila e lo schema di numerazione (sequenziale, per file o con prefissi personalizzati).

### **2.2.3 Gestione tipologie di biglietti e tariffe**

L'offerta di biglietti è strutturata in tre tipologie principali, basate sulla posizione e sulla qualità dell'esperienza, con relative tariffe differenziate:

- **VIP:** Biglietti per le aree di posizionamento premium, con eventuale inclusione di servizi aggiuntivi.
- **STANDARD:** Biglietti per i posti regolari o con visibilità ottimale.
- **A VISIBILITÀ LIMITATA:** Biglietti per posti con visuale parziale o posizionati in aree decentrate.

L'organizzatore è responsabile dell'assegnazione di una quota limitata di biglietti per ogni tipologia.

Progetto: TicketTwo

Autori: Bocciarelli Mirko, Pellegatta Gabriele

È possibile attribuire una tipologia di biglietto ad un intero settore o differenziare l'offerta all'interno dello stesso settore, assegnando diverse tipologie a specifiche sezioni o gruppi di file. Il sistema consente inoltre la creazione di tariffe agevolate/sconti per categorie specifiche (studenti, under30, anziani, gruppi) e l'applicazione di prezzi dinamici basati su logiche di mercato o eventi promozionali (es. festività, Black Friday).

### **3. OBIETTIVI DEL PROGETTO**

L'obiettivo strategico di TicketTwo è stabilire una piattaforma unica che serva da punto di riferimento per l'accesso a vari generi di evento (concerto, teatro, sport), eliminando la necessità per l'utente finale di navigare su molteplici piattaforme.

La parola chiave di questo software è intuitività, infatti il sistema mira a offrire un'interfaccia utente semplice e altamente intuitiva sia per l'utente finale che per l'Organizzatore. La progettazione si concentra sulla robustezza delle funzionalità, garantendo che l'intera esperienza, dall'acquisto alla configurazione dell'evento, sia fruibile anche da utenti meno esperti con la tecnologia.

### **4. CONCLUSIONE**

Basandoci sull'intervista fatta al cliente abbiamo prodotto il seguente documento di visione che ci ha dato una chiara panoramica dell'ambiente che andremo a modellizzare nel nostro progetto TicketTwo. Il prossimo passo della progettazione sarà l'estrapolazione dei requisiti funzionali e non funzionali dal seguente documento, che verranno descritti dettagliatamente nel prossimo documento importante da produrre, il documento dei requisiti.