



Scrivi in questo documento k poi uniamo
tutto

è richiesto: circa 15 pagine a testa..

Sommario

EMPTY

Indice

1	Introduzione	4
1.1	Scopo del documento	4
2	Descrizione del Sistema	4
2.1	Cos'è Woty	4
2.2	Collocazione del prodotto	4
2.3	Funzionalità del prodotto	4
2.3.1	Ambiente aziendale	4
2.3.2	Ambiente mobile	5
2.4	Ambiente di esecuzione	5
2.4.1	Server	5
2.5	Client Desktop	6
2.5.1	Client Mobile	7
2.6	Caratteristiche degli utenti	9
2.7	Descrizione quest	10
2.7.1	Caratterizzazione in base all'input Woty -> User	10
2.7.2	Caratterizzazione in base alla risposta dell'User	10
2.7.3	Caratterizzazione in base al tempo di risoluzione	10

Elenco delle tabelle

Elenco delle figure

1	Statistiche ufficiali Api	6
2	Statistiche ufficiali Api	7
3	Statistiche d'uso dispositivi Android	7
4	Statistiche ufficiali Api	8

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il presente documento rappresenta un Business Plan per il sistema denominato **Woty**, sviluppato dal teamwork Sevenfold in corrispondenza del corso di Ingegneria del Software [2012].

2 Descrizione del Sistema

Descriveremo ora le funzionalità pratiche del sistema, dagli attori coinvolti ai vari ambiti di utilizzo, al fine di rendere chiaro a un soggetto esterno l'effettiva utilità del prodotto.

2.1 Cos'è Woty

Il sistema software Woty si pone come obiettivo la realizzazione di una piattaforma innovativa per l'apprendimento comportamentale nell'ambito della sicurezza del lavoro, che utilizzi le tecniche della gamification per incentivare il coinvolgimento e la partecipazione degli utenti e per scardinare l'instaurarsi di abitudini errate.

Woty è orientato alla "quest", che consiste in un compito/sfida che l'utente dovrà compiere.

Questo permetterà al sistema di assegnare un punteggio, che concorrerà alla creazione di classifiche personali o di gruppo.

Woty vuole poter essere utilizzato sia in ambito aziendale su postazioni fisse (indipendentemente dall'OS utilizzato), sia in ambito mobile, attraverso l'utilizzo di smartphone.

2.2 Collocazione del prodotto

Il sistema software Woty può essere adottato da qualsiasi realtà lavorativa dove l'uso del computer rientra nella normale routine dei dipendenti.

I clienti che decidono di usare Woty offrono ai loro impiegati la possibilità di sostituire un eventuale corso frontale sulla sicurezza con l'utilizzo del nostro sistema.

In ambito aziendale la formazione del personale riguardo conoscenze critiche, come può essere ad esempio la gestione delle norme sulla sicurezza sul lavoro, è normalmente erogata secondo procedure statiche scollegate dall'ambiente lavorativo come l'insegnamento in aula, che poco motivano e stimolano all'apprendimento i partecipanti.

Un apprendimento diverso, di forma continua e interattiva, può essere erogato ai lavoratori come parte integrante delle attività lavorative standard, per fare in modo che il coinvolgimento dell'utente sia elevato, grazie a compiti e sfide a cui verrà sottoposto.

Un aumento dell'interesse e della partecipazione del lavoratore può essere creato attraverso elementi di gamification, con i quali verrà innestata una forma di competizione tra le diverse squadre di lavoro, oltre che nel singolo.

2.3 Funzionalità del prodotto

Di seguito sono descritte in generale le funzionalità che il sistema fornisce ai suoi utenti.

2.3.1 Ambiente aziendale

Nell'ambiente aziendale, Woty permette agli User di portare a termine le quest direttamente all'interno di un browser. Un sistema di notifica nel terminale dello User lo informa della presenza di nuove quest disponibili. Il sistema di notifica gestirà anche l'autenticazione al sistema.

È prevista in ogni azienda la presenza di un Super-userg per l'amministrazione delle utenze.

2.3.2 Ambiente mobile

Gli User in mobilità denominati Mobile-user , tramite l'applicazione dedicata, si autenticano, svolgono le quest loro assegnate e visualizzano statistiche e punteggi esattamente come farebbero con la normale interfaccia desktop.

2.4 Ambiente di esecuzione

Il software è sviluppato sul modello client-server. I client si dividono in desktop e mobile. La parte server è ospitata unicamente presso le macchine del fornitore.

L'inserimento di un nuovo cliente comporta un intervento sull'interfaccia web da parte del Woty Administrator, che fissa inoltre il numero di account istanziabili dal nuovo cliente.

Viene designato un Super-user presso il cliente che tramite un'interfaccia web avrà le responsabilità di:

- Assegnare i singoli account utente al personale.
- Associare ad ogni account un workgroup che ne identifica il dipartimento (e.g. impiegato, operaio, etc.) scelta da un pool di workgroup assegnato all'azienda dal Woty Administrator.

A questo punto la normale amministrazione del sistema è in mano al Super-user, che non dovrebbe avere bisogno del fornitore a meno di guasti.

2.4.1 Server

Il software va installato, inizializzato e testato presso i server scelti dal fornitore del servizio. L'uso è ridotto alla gestione amministrativa tramite interfaccia web, che deve poter essere portata a termine anche da personale qualificato ma non necessariamente tecnico.

2.5 Client Desktop

Dopo l'assegnazione di un account da parte del Super-user, il primo contatto dello User con il sistema è la visita alla homepage del software che aiuta, tramite un wizard , l'installazione del demone per la gestione dell'autenticazione e delle notifiche.

Come riportiamo nei dati a seguire, vista la larga diffusione e uso della rete internet nel nostro paese, si presuppone che un utente medio sia in grado di svolgere senza difficoltà tutte le operazioni richieste, quindi non dovrebbe essere necessario l'aiuto di personale specifico per i passi precedentemente descritti.

Da questo punto per l'utente può cominciare la partecipazione attiva.

Figura 1: Statistiche ufficiali Api



Internet Usage Statistics:

30,026,400 Internet users as of June/10, 51.7% of the population, according to N-O.

Latest Population Estimate:

58,090,681 population for 2010, according to [US Census Bureau](#).

Gross Domestic Product:

GDP per capita is US\$ 35,230 according to the [I.M.F.](#)

Country Size (Area):

Italy has 301,323 sq km - Population density is 193 persons per sq km.

Internet Usage and Population Statistics:

YEAR	Users	Population	% Pop.	Usage Source
2000	13,200,000	57,989,900	22.8 %	ITU
2004	28,610,000	58,608,565	48.8 %	ITU
2008	28,255,100	58,145,321	48.6 %	Nielsen N/R
2010	30,026,400	58,090,681	51.7 %	N-O

Inoltre, l'interfaccia web sarà sviluppata tale da rimanere inalterata se visualizzata con diversi browser, anche con differenti versioni.

Riportiamo di seguito le statistiche percentuali sull'utilizzo dei browser aggiornate a giugno 2012.

Figura 2: Statistiche ufficiali Api

Browser Statistics Month by Month

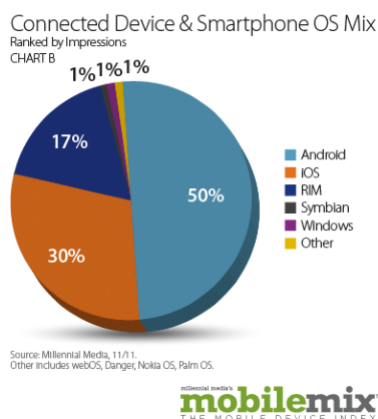
2012	Internet Explorer	Firefox	Chrome	Safari	Opera
June	16.7 %	34.4 %	41.7 %	4.1 %	2.2 %
May	18.1 %	35.2 %	39.3 %	4.3 %	2.2 %
April	18.3 %	35.8 %	38.3 %	4.5 %	2.3 %
March	18.9 %	36.3 %	37.3 %	4.4 %	2.3 %
February	19.5 %	36.6 %	36.3 %	4.5 %	2.3 %
January	20.1 %	37.1 %	35.3 %	4.3 %	2.4 %
2011	Internet Explorer	Firefox	Chrome	Safari	Opera
December	20.2 %	37.7 %	34.6 %	4.2 %	2.5 %
November	21.2 %	38.1 %	33.4 %	4.2 %	2.4 %
October	21.7 %	38.7 %	32.3 %	4.2 %	2.4 %
September	22.9 %	39.7 %	30.5 %	4.0 %	2.2 %
August	22.4 %	40.6 %	30.3 %	3.8 %	2.3 %
July	22.0 %	42.0 %	29.4 %	3.6 %	2.4 %
June	23.2 %	42.2 %	27.9 %	3.7 %	2.4 %
May	24.9 %	42.4 %	25.9 %	4.0 %	2.4 %
April	24.3 %	42.9 %	25.6 %	4.1 %	2.6 %
March	25.8 %	42.2 %	25.0 %	4.0 %	2.5 %
February	26.5 %	42.4 %	24.1 %	4.1 %	2.5 %
January	26.6 %	42.8 %	23.8 %	4.0 %	2.5 %

2.5.1 Client Mobile

Per ogni dispositivo è disponibile un client distribuito a seconda della piattaforma in uso. Dopo la canonica inizializzazione e assegnazione di un account da parte del Super-user, lo User può direttamente autenticarsi e cominciare a operare tramite l'interfaccia dell'applicazione. Un Mobile-user ha inoltre la facoltà di agire esattamente come un Desktop-user tramite l'interfaccia web.

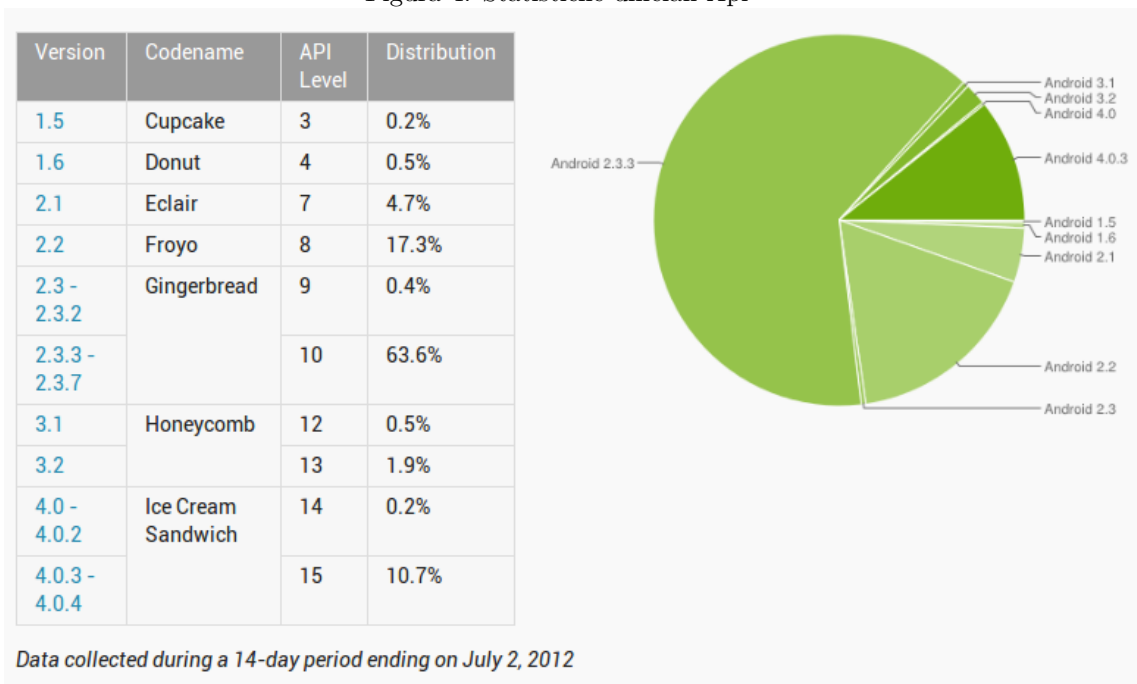
Dopo un'attenta valutazione e in base ai criteri di seguito esposti, abbiamo deciso di sviluppare l'applicazione solo su dispositivi Android, data la limitazione derivante dalle risorse concesse. Nulla vieta, in futuro, di poter sviluppare l'applicazione anche per diversi sistemi.

Figura 3: Statistiche d'uso dispositivi Android



Per quanto riguarda la scelta della versione da utilizzare abbiamo seguito le seguenti statistiche; gli aspetti tecnici tuttavia verranno trattati più dettagliatamente nei prossimi capitoli.

Figura 4: Statistiche ufficiali Api



2.6 Caratteristiche degli utenti

Gli attori chiamati in causa si suddivideranno nelle seguenti categorie:

1. Woty Administrator

L'attività assegnata al Woty Administrator è quella di illustrare il funzionamento del software presso il cliente ed eventualmente aiutare ad installare le applicazioni mobile.

E' incaricato dell'inserimento delle quest. Conoscenze pratiche richieste: gestione di sistemi e reti informatiche.

2. Desktop-user, a loro volta divisi in:

- (a) Desktop-user senza dispositivo mobile

Questo tipo di attore dovrà svolgere le varie quest assegnategli da postazione fissa;

- (b) Desktop-user con dispositivo mobile

Questo tipo di attore dovrà svolgere le varie quest assegnategli, inoltre potrà averne a disposizione altre specifiche in cui si richiede l'uso di un dispositivo mobile (e.g. rilevamento di QR-Code).

3. Mobile-user

Questa tipologia di utenti potrà svolgere le proprie quest direttamente dal dispositivo mobile, quindi senza essere fisicamente nell'azienda.

Per entrambi gli attori Desktop-user e Mobile-user non sono richieste particolari conoscenze informatiche.

4. Super-user

Il Super-user sarà colui che all'interno dell'azienda dovrà occuparsi di visionare i risultati delle varie quest ed eventualmente illustrarne il funzionamento agli User. Si occupa inoltre dell'assegnazione di workgroup agli User del sistema.

2.7 Descrizione quest

Le tipologie di quest che un User può sostenere sono varie, caratterizzate da un input che Woty darà all'utente e da una risposta che l'utente darà al sistema, in base alle richieste.

SevenFold si riserva di ampliare e/o modificare le tipologie di quest offerte durante lo sviluppo di Woty, a seguito di decisioni prese in sinergia con la ditta proponente.

2.7.1 Caratterizzazione in base all'input Woty -> User

- Testo: l'User visualizzerà un semplice testo.
- Foto: l'User visualizzerà a video un'immagine.
- Video: l'User visualizzerà un filmato.

2.7.2 Caratterizzazione in base alla risposta dell'User

- Risposta secca (si/no, vero/falso)
- Risposta chiusa tra un certo numero alternative
- Risposta multipla tra un certo numero di opzioni
- In caso di quest basata su testi, possibilità di riordinare testi disordinati
- In caso di quest basata su foto, possibilità di riordinare foto spezzettata e disordinata (puzzle)
- Scansione di un QR-Code^g (Mobile-user)

2.7.3 Caratterizzazione in base al tempo di risoluzione

- Standard: quest senza un limite di tempo di risoluzione.
- Temporizzata: quest con un limite di tempo di risoluzione.