Ottimizzazione dei Processi nel Pronto Moda attraverso Bonita

- Elaborato 4 Information Systems and Business Intelligence -

Simone Dotolo M63001503 Fabio Boccia M63001541



Dipartimento di Ingegneria Elettrica e delle Tecnologie dell'Informazione Università degli Studi di Napoli Federico II

Indice

1	Introduzione		
	1.1	Contesto del Pronto Moda	1
	1.2	Obiettivi del progetto	1
	1.3	Ruolo di Bonita	2
2	Descrizione Processo		
	2.1	Ordine dei tessuti dal centro tessile	3
		Produzione del cappotto da parte del fasonista	
	2.3	Ricezione della partita da parte del grossista	4
3	Sviluppo		5
	3.1	Process Diagram	5
		Interazione con il processo	
4	Con	clusioni	8

Introduzione

1.1 Contesto del Pronto Moda

Il Pronto Moda rappresenta un approccio dinamico e reattivo alla produzione e distribuzione dell'abbigliamento, focalizzandosi sulla rapida risposta alle tendenze del mercato. Contrariamente ai tradizionali cicli di produzione che possono richiedere mesi, il Pronto Moda consente la creazione e la distribuzione di nuovi stili in tempi estremamente brevi, rispondendo direttamente alle esigenze mutevoli dei consumatori.

Il fenomeno del Pronto Moda ha radici profonde in Italia, che è notoriamente conosciuta come una delle capitali mondiali della moda. Le città italiane come Milano, Firenze e Roma sono rinomate per essere centri nevralgici di design, produzione e distribuzione di moda. Tuttavia, il concetto di Pronto Moda si è diffuso in tutto il paese, coinvolgendo sia grandi marchi che piccoli produttori.

In particolare, le zone industriali del Nord Italia, come la Lombardia e l'Emilia-Romagna, sono state storicamente importanti per la produzione di Pronto Moda. La presenza di fasonisti altamente specializzati, centri tessili innovativi e una rete ben sviluppata di grossisti d'abbigliamento ha contribuito a consolidare il Pronto Moda come un pilastro dell'industria della moda italiana.

1.2 Obiettivi del progetto

L'obiettivo fondamentale di questo progetto è sviluppare una chiara e dettagliata rappresentazione del processo coinvolto nella produzione di una partita di capotti nel contesto del Pronto Moda, per poter capire dove il processo può essere migliorato. 1.3. Ruolo di Bonita 2

1.3 Ruolo di Bonita

Attraverso l'utilizzo della piattaforma Bonita, intendiamo creare un modello visivo e funzionale che catturi ogni fase del ciclo di produzione, dall'iniziale ordine di tessuti al completamento della partita di cappotti, così da monitorarne il processo.

Per meglio comprendere cosa significhi modellare il workflow di un processo, occorre innanzitutto, capire cosa sia un processo; in particolare, un processo è un insieme di attività elementari collegate tra loro, svolte per raggiungere un certo obiettivo. Tale obiettivo pu'o essere la produzione di un prodotto o un servizio; inoltre, nella sua esecuzione, un processo può richiedere l'interazione con diverse fonti di informazione.



Figure 1.1: Logo Bonita Soft

Si tratta di un processo in cui avvengono numerose interazioni umane, quindi è bene definire i ruoli e gli attori umani coinvolti in esso.

Per fare ciò, ci si avvale di tool che permettono il Workflow Management Systems (WfMS). Tali strumenti specifici per la gestione di flussi di attività ci permettono di modellare in maniera sistematica qualsiasi tipo di processo. Per il caso di studio, si è utilizzato il software Bonita Studio Community Edition, che in questa versione è fornito in maniera open source.

Il flusso di lavoro eseguito è il seguente:

- 1. Disegnare il diagramma BPMN;
- 2. Creare il Business Data Model;
- 3. Aggiungere le variabili di business alla definizione del processo;
- 4. Generare i moduli di Bonita sulla base dei contratti

Descrizione Processo

Il seguente capitolo costituisce il cuore del nostro progetto, offrendo una visione dettagliata delle fasi coinvolte nella produzione di una partita di cappotti nel contesto del Pronto Moda.

In questo contesto, è essenziale comprendere appieno i ruoli e i compiti degli attori chiave coinvolti:

- Grossista: ovvero colui che si occupa del commercio all'ingrosso, in questo caso di abbigliamento;
- Fornitore Tessuti, identificabile come centro di distribuzione tessile;
- Fasonista, soggetto che effettua il confezionamento di capi d'abbigliamento in serie, creati su un modello di base.

Ogni attore ha dei compiti specifici che scandiscono le varie fasi del processo di produzione, che sono specificate a seguire.

2.1 Ordine dei tessuti dal centro tessile

- Il grossista effettua l'ordine dei tessuti
- Verifica della disponibilità dei tessuti
- Comunicazione disponibilità

2.2 Produzione del cappotto da parte del fasonista

- Il Grossista riceve i Tessuti
- Effettua l'Ordine al Fasonista per la Produzione

- Il Fasonista Produce la Partita di Cappotti
- Spedisce la Partita al Grossista

2.3 Ricezione della partita da parte del grossista

- Il grossista riceve la partita
- Il processo termina

Sviluppo

Il presente capitolo delinea il percorso di sviluppo del sistema di produzione di cappotti, con particolare attenzione al modo in cui gli attori coinvolti interagiscono tra di loro. L'obiettivo principale è esplorare le dinamiche di interazione tra gli attori chiave nel processo di produzione, concentrandoci su come tali interazioni influenzano il processo di produzione.

3.1 Process Diagram

Seguendo le fasi viste nel paragrafo precedente, si è sviluppato il Process Diagram nel quale ad ogni fase è stata associata una specifica swimlane, che, a sua volta, è stata associata ai soli attori responsabili di quella fase.

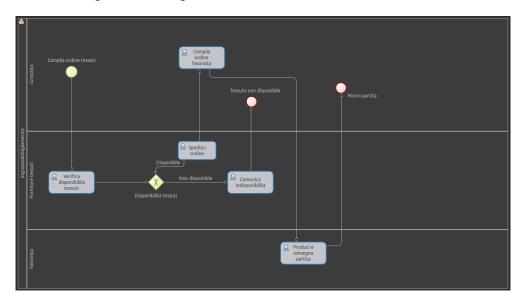


Figure 3.1: Process Diagram del ciclo di produzione di un modello di cappotto

Occorre notare che nel diagramma è presente un punto di decisione (gateway), che altera il normale flusso di sequenza del token relativo ad una particolare istanza del processo. Il gateway, instrada il token sulla base del feedback ottenuto dal fornitore di tessuti, che se non ha la merce richiesta, termina il processo in anticipo non producendo alcun prodotto.

3.2 Interazione con il processo

Una volta effettuato il deploy del workflow, per iniziare una nuova istanza del processo occorre fare l'accesso all'organizzazione, le credenziali sono decise da Bonita, ogni attore ne ha di specifiche per accedervi.

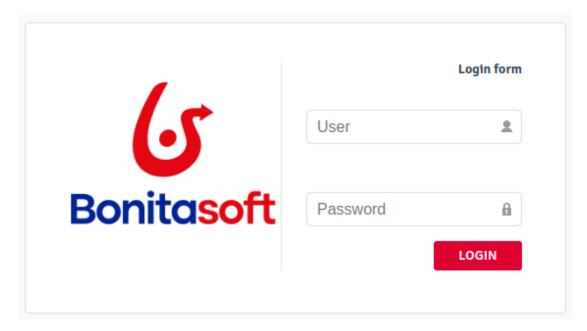


Figure 3.2: Login su Bonita

Il primo evento a cui si va incontro è effettuare l'ordine dei tessuti, dunque il grossista dovrà compilare il seguente form:



Figure 3.3: Form creazione ordine di tessuto

Dopodiché, il fornitore deve confermare o meno la disponibilità dell'ordine utilizzando il seguente form:

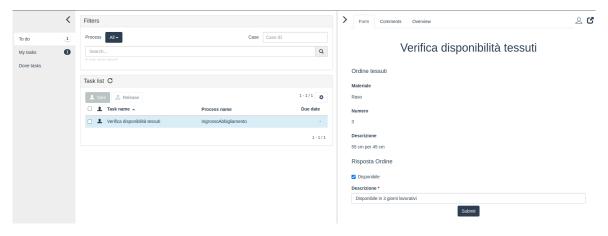


Figure 3.4: Conferma ordine di tessuto

L'ultimo form che richiede l'interazione con un attore è il seguente, esso è compilato dal grossista e deve essere ricevuto dal fasonista:

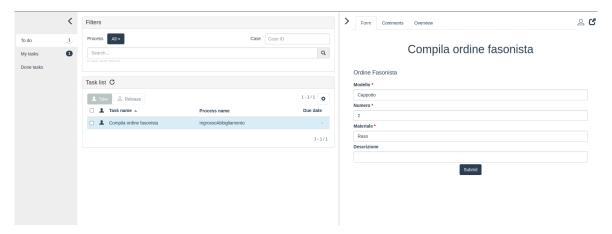


Figure 3.5: ordine per il fasonista

Compilato l'ultimo form, il processo termina rappresentando la produzione di una partita di cappotti.

Conclusioni

Uno dei principali benefici attesi è la significativa riduzione dei tempi necessari per gestire gli ordini. Attraverso la digitalizzazione e l'automatizzazione dei passaggi chiave del processo, Bonita consentirà una rapida elaborazione degli ordini, riducendo i ritardi e migliorando la prontezza nella consegna delle partite di cappotti.

L'implementazione con Bonita nel processo di creazione di partite di cappotti si configura come un investimento strategico per il grossista, portando con sé benefici tangibili sotto forma di riduzione dei tempi di gestione degli ordini e aumento dell'efficienza operativa. Questi risultati contribuiranno non solo a migliorare la competitività sul mercato, ma anche a consolidare la reputazione dell'azienda come partner affidabile e efficiente nel settore.