
Kontekst i opis produktu

Prowadzenie *Concerto* — Ćwiczenie 2

Data	2012-12-27
Wersja	2.0
Autorzy	TC

1 Kontekst

Kampus Politechniki Warszawskiej jest popularnym miejscem działań agencji marketingowych promujących wydarzenia kulturowe, w szczególności koncerty. Wybór miejsca jest podyktowany kilkoma czynnikami:

- studenci są główną grupą docelową tego typu wydarzeń,
- kampus zapewnia duży przepływ osób z grupy docelowej,
- studenci są aktywnymi konsumentami kultury — łatwo jest ich zaangażować w akcjach promocyjnych.

We efekcie, nie potrzeba wiele nakładów by wypromować koncert na kampusie Politechniki Warszawskiej. Sprawdzoną i wystarczającą metodą promocji jest wywieszenie plakatów promujących wydarzenie w widocznych miejscach, na przykład przed wejściami do Gmachu Głównego. Tak umieszczony plakat wystarczy, by przekonać pojedynczych studentów. Oni natomiast zaproszą osobiście swoich znajomych. Jedynym problemem tego scenariusza jest zawodna pamięć studentów, zwłaszcza gdy zobaczyli plakat biegnąc na wykład, by uniknąć spóźnienia.

2 Opis produktu

System *Concerto* składa się trzech komponentów:

1. **aplikacja mobilna** dla adresatów akcji reklamowych,
2. **serwer obsługi zapytań** od aplikacji mobilnych,
3. **API udostępniane organizatorom** do zarządzania informacjami o reklamowanych wydarzeniach kulturalnych.

Schemat współpracy komponentów jest przedstawiony na stronie 2.

2.1 Aplikacja mobilna

Głównym celem aplikacji mobilnej jest dostarczenie użytkownikowi informacji o wydarzeniu oraz zaproponowanie kupna biletu w sklepie internetowym organizatora.

Po uruchomieniu aplikacji użytkownik robi zdjęcie plakatu, który go zainteresował. Aplikacja wysyła zdjęcie do serwera obsługi zapytań i oczekuje na odpowiedź. Zwracane są podstawowe informacje, takie jak czas i miejsce wydarzenia, cena biletu oraz propozycja zakupu biletu bezpośrednio w sklepie internetowym organizatora.

Następnie umożliwia zaproszenie znajomych na wydarzenie korzystając z popularnych sieci społecznościowych oraz standardowych środków komunikacji, takich jak email czy SMS.

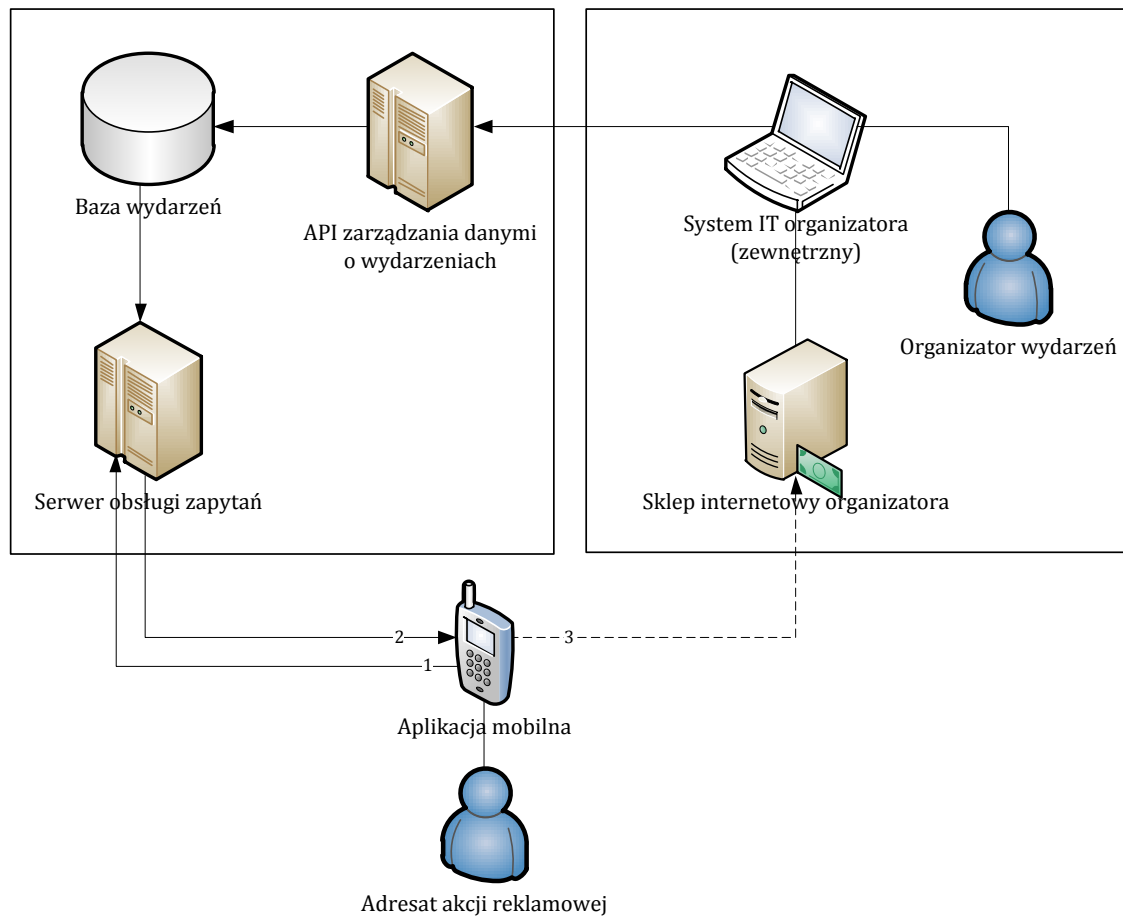
2.2 Serwer obsługi zapytań

Serwer obsługi zapytań jest dostępny przez połączenie internetowe. Serwer posiada bazę danych z informacjami o wydarzeniach, w szczególności obrazy plakatów wykorzystywanych w akcjach reklamowych. Po otrzymaniu zapytania, serwer porównuje zdjęcie z plakatami z bazy i zwraca informacje przypisane do plakatu.

2.3 API zarządzania bazą wydarzeń

System ściśle współpracujący z serwerem obsługi zapytań. Pozwala organizatorom wydarzeń na zarządzanie plakatami i informacjami o wydarzeniach do serwera obsługi zapytań.

2.4 Współpraca komponentów



Rysunek 1: Schemat współpracy wszystkich komponentów produktu.

Historia dokumentu

Data	Wersja	Autor	Szczegóły
2012-11-05	0.1	TC	Dodano <i>Kontekst</i> i <i>Opis produktu</i> .
2012-11-06	0.2	TC	Dodano <i>Wyzwania</i> .
2012-11-08	0.3	TC	Zmieniono <i>Cel projektu</i> .
2012-11-09	0.3.1	MO	Ujednolicono terminologię. Sprecyzowano <i>Cel projektu</i> .
2012-11-09	1.0.rc	MM	Sprawdzono.
2012-11-09	1.0	TC	Zatwierdzono.
2012-11-10	1.1	TC	Przeniesiono <i>Cel projektu</i> i <i>Wyzwania</i> do statutu projektu.
2012-11-10	1.2	TC	Dodano załącznik ze schematem komponentów.
2012-12-27	1.3	TC	Przekonwertowano do aktualnego formatu dokumentów.
2012-12-27	1.4	TC	Poprawiono szczegóły w opisach komponentów systemu.
2012-12-27	2.0	TC	Sprawdzono i zatwierdzono.