

	Concerto – Opis produktu Front systemu sprzedaży biletów na wydarzenia kulturalne	Wersja 1.2
		Data 2012-11-10
Autor	Tomasz Cudziło (TC), Mateusz Malicki (MM), Mateusz Ochtera (MO)	
Sprawdził	Mateusz Malicki	
Zatwierdził	Tomasz Cudziło	

1 Opis produktu

1.1 Kontekst

Kampus Politechniki Warszawskiej jest popularnym miejscem działań agencji marketingowych promujących wydarzenia kulturalne, 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.

W 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.

1.2 Cel produktu

Celem projektu *Concerto* jest stworzenie systemu *Software-as-a-Service*. Usługa jest oferowana organizatorom wydarzeń kulturalnych. Ma na celu zwiększenie skuteczności akcji reklamowych wykorzystujących plakaty poprzez:

- ułatwienie kupna biletu na wydarzenie od organizatora wydarzenia,
- wygodne przekazywanie zaproszeń na wydarzenie pomiędzy znajomymi,
- szybki sposób dodania wydarzenia do kalendarza osoby bezpośrednio zainteresowanej.

1.3 Opis produktu

System *Concerto* składa się z trzech komponentów:

1. aplikacja mobilna dla adresatów akcji reklamowych,
2. serwer obsługi zapytań aplikacji mobilnych,

3. API udostępniane organizatorom do zarządzania informacjami o ich wydarzeniach kulturalnych.

Schemat współpracy komponentów jest dostępny w Załącznik .

1.3.1 Aplikacja mobilna

Głównym celem aplikacji mobilnej jest dostarczenie 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.

1.3.2 Serwer obsługi zapytań

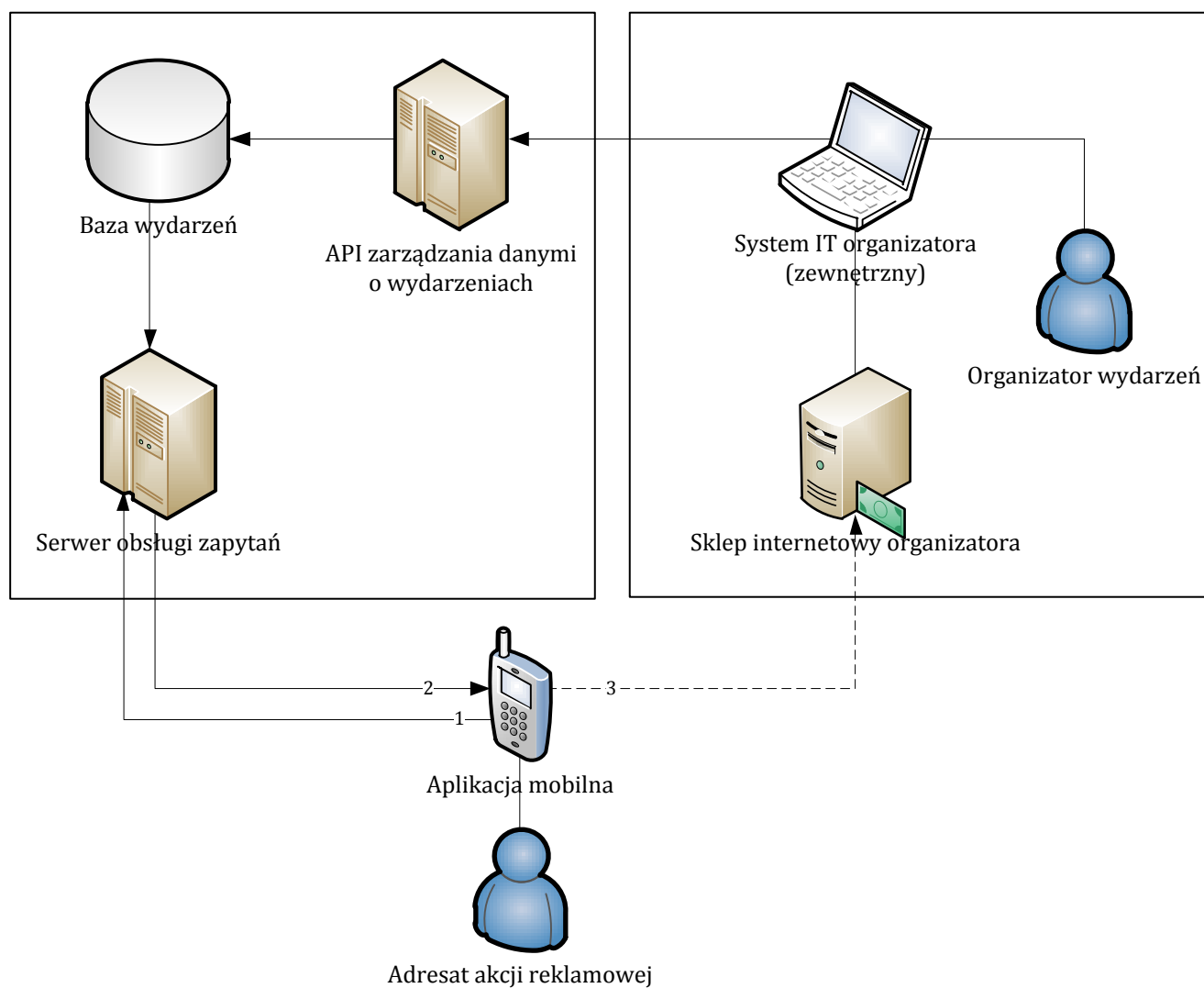
Serwer obsługi zapytań jest oddzielną usługą dostępną przez połączenie internetowe. Serwer oferujący usługę posiada bazę danych z plakatami i informacjami o wydarzeniach przez nie reklamowanych. Po otrzymaniu zapytania, porównuje zdjęcie z plakatami z bazy i zwraca informacje przypisane do plakatu.

1.3.3 API zarządzania bazą wydarzeń

System ściśle współpracujący z serwerem obsługi zapytań. Pozwala agencjom reklamowym na dodawanie plakatów i informacji o nadchodzących wydarzeniach do systemu obsługi zapytań.

2 Załącznik A

2.1 Schemat współpracy komponentów produktu



3 Historia zmian dokumentu

Lp.	Data	Autor	Temat	Wersja
1.	2012-11-05	TC	Dodano kontekst, cel i opis produktu	0.1
2.	2012-11-06	TC	Dodano wyzwania i rozwiązania	0.2
3.	2012-11-08	TC	Poprawiono cel produktu	0.2.1
4.	2012-11-09	MO	Ujednolicono terminologię; Dalej sprecyzowano cel produktu	0.2.2
5.	2012-11-09	MM	Sprawdzono	1.0.rc
6.	2012-11-09	TC	Zatwierdzono	1.0
7.	2012-11-10	TC	Przeniesiono wyzwania i oczekiwane rezultaty do statutu projektu	1.1
8.	2012-11-10	TC	Dodano załącznik ze schematem komponentów	1.2