

CRAMARS
CASE STUDY //

PROXIMA: LA VETRINA DIGITALE DI PROSSIMITÀ

La Cooperativa Cramars ha avviato nei territori dell'Alto Friuli il progetto ProXima: la prima vetrina digitale innovativa volta a rilanciare le attività locali e far fronte al problema dell'isolamento fisico e sociale delle zone montane.

CLIENTE //



cramars
TEACHING/GUIDING/SEARCHING

Cooperativa Cramars è una consolidata **realtà friulana** che dal 1997 si occupa di offrire **corsi e servizi** nei settori delle **qualifiche di base per adulti**, della **formazione sanitaria**, delle **pari opportunità**, dell'**apprendistato** o dello **sviluppo locale** in genere. Lo scopo è quello di **creare e offrire ai suoi utenti nuove opportunità di lavoro e di reddito**, rivoluzionando l'approccio di questi ultimi verso il mondo del lavoro.

KICKOFF

SITUAZIONE //

Cramars si è rivolta a Beliven con l'intento di **sviluppare una piattaforma accessibile a tutti**, chiamata **Proxima**, un software volto a sottolineare l'importanza della tecnologia per **erogare soluzioni di prossimità sul territorio, combattendo l'isolamento fisico e sociale** nelle zone di montagna e **contribuire al rilancio delle attività commerciali locali**.

OBIETTIVI //

- > Validare un **flusso usabile** tramite una **vetrina digitale** per mezzo di un **totem dotato di monitor touchscreen** in determinati punti vendita per consentire l'attività di **prenotazione di prodotti o servizi** con l'ausilio di personale del negozio. Ciò avrebbe permesso al **negozio di prossimità di effettuare un'attività di consulenza, supporto e intermediazione** tra le richieste effettuate dagli utenti con Totem e i fornitori dei servizi richiesti.
- > Validare un **flusso vocale** attivabile tramite dispositivi **Alexa** che consentisse di **effettuare richieste direttamente verso il negozio di prossimità** comodamente da casa. Questo avrebbe permesso all'utente di **effettuare ordini o prenotazioni da remoto** di prodotti o servizi.

COMPETENZE //

- > Frontend/Backend
- > UX/UI
- > DevOps
- > Software Engineering
- > IoT
- > Ops



Beliven è stata attiva e motivata dall'inizio alla fine del processo. Ha saputo tradurre un'idea in una soluzione tangibile mostrando sempre grande attenzione alle nostre esigenze e pazienza nel rispondere a tutte le nostre richieste, anche quelle last-minute. Quando le menti visionarie incontrano competenze e intuito, allora nascono soluzioni sorprendenti, questa, si può dire, è stata la nostra esperienza con Beliven.

Angela Puppini

PROJECT MANAGER @ COOPERATIVA CRAMARS

ATTIVITÀ

Design e sviluppo della piattaforma

Il progetto nasce sulla base del desiderio della Cooperativa Coop Cramars di **creare connessioni e salvaguardare la vita nelle piccole comunità e nelle aree interne, facilitando l'accesso a beni e servizi tramite la digitalizzazione.**

Per farlo, è stata sviluppata **ProXima**: una **innovativa vetrina digitale** che permette di **fornire molteplici prodotti e servizi tuttora inaccessibili in molti paesi di montagna.**

Si tratta di un **software altamente customizzato**, sviluppato per fare **acquisti o prenotazioni online direttamente nel negozio di prossimità** (tramite totem interattivo dotato di schermo con tecnologia touch) o **direttamente da casa** (tramite dispositivo Alexa).



01 // IL SISTEMA MODULARE DI PROXIMA

La piattaforma è composta da tre moduli distinti:

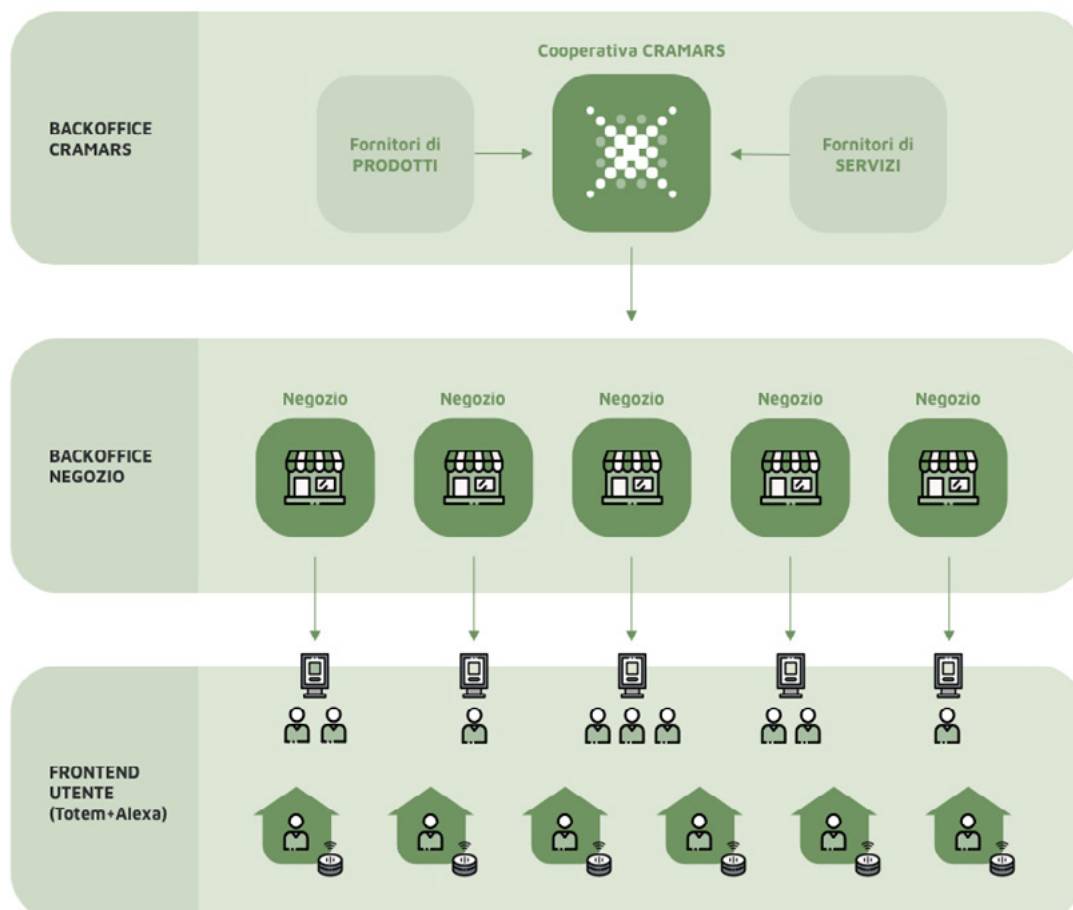
> **Dashboard amministrativa** ad uso della cooperativa Cramars per **caricare offerte e prodotti** e **tenere sotto controllo i flussi del sistema**.

> **Applicazione dashboard ad uso dei singoli negozi** per l'**accettazione delle offerte, l'attivazione dei profili utente, il supporto on site** e il **controllo acquisti** e un terzo modulo, di front end, ottimizzato per l'uso con i totem verticali con **interfaccia touch**, con il quale i clienti possono sfogliare e prenotare servizi e prodotti.

> **Modulo di front end** ottimizzato per l'uso con i **totem verticali con interfaccia touch**, con il quale i clienti possono sfogliare e prenotare servizi e prodotti.

Per la realizzazione di questo sistema modulare è stato usato uno **stack monolitico Laravel** con **database MySQL** assieme ad un **frontend con HTML5 e Tailwind CSS**. Testato e ottimizzato su ambienti di staging disponibili al cliente è stato poi **messo in opera su una Virtual Machine dedicata**.

Infine i totem, connessi ad internet, tramite una **versione Kiosk di Google Chrome**, accedono al sistema da remoto.



02 // L'INTERAZIONE CON PROXIMA

L'utilizzo di ProXima è stato studiato per permettere agli abitanti delle aree interne di **ricevere comodamente nella propria località e nell'arco di 24/48 ore tutto ciò di cui hanno bisogno** e che non trovano direttamente nel negozio di prossimità che frequentano tutti i giorni. L'interazione con il software può avvenire in due modi:

- > **Fisicamente**, tramite **totem interattivo**, selezionando il prodotto o servizio richiesto, ed **effettuando il pagamento direttamente al negoziante** che confermerà la data di disponibilità di ritiro in negozio, stampando una ricevuta di promemoria di quanto ordinato.
- > **Da casa**, tramite **dispositivo Alexa**, l'utente può **richiedere a voce i prodotti o servizi a cui è interessato**. Il flusso vocale manderà la richiesta alla piattaforma ProXima dove verrà gestita come un qualsiasi ordine avvenuto in presenza. **Il negoziante avrà premura di contattare l'utente che ha effettuato l'ordine da casa per accordarsi sul ritiro** del prodotto ordinato o del servizio prenotato.



03 // ACCESSO ALLE ATTIVITÀ COMMERCIALI

L'accesso alla vetrina digitale nelle attività commerciali convenzionate con ProXima, verrà regolato tramite **sottoscrizione ad un abbonamento mensile o annuale** che **regoli l'accesso al software e identifichi chi può farne uso**.

L'autenticazione avviene tramite una **tessera riconoscitiva** che, in seguito alla scansione del codice a barre, rivela chi è in possesso di un abbonamento attivo, e chi invece necessita di assistenza per il suo rinnovo.