



QR Store

Area di progetto
I.I.S. J.C. Maxwell
Classe 5AT
Anno scolastico 2012/2013
Hamouch Mariam e Samson Andrei



Obiettivo: Gestione semplificata del magazzino scolastico attraverso l'uso del QRcode

Introduzione

- il QR-code è un codice a barre bidimensionale a matrice quadrata. Graficamente si presenta come nell'immagine riportata qui in alto a sinistra, cioè è costituito da una "scacchiera" di quadratini neri e bianchi.
- è conveniente utilizzare il QRcode in quanto ci permette attraverso l'uso di apparecchi mobili (smartphone, tablet ecc.) di risalire alla lettura immediata del codice relativo all'inventario.
- viene impiegato per memorizzare informazioni generalmente destinate ad essere lette tramite un telefono cellulare o uno **smartphone**. In un solo crittogramma sono contenuti circa 7.000 caratteri numerici e 4.296 alfanumerici

Sviluppo procedure

Si è immaginata la gestione del magazzino delle attrezzature scolastiche attraverso l'utilizzo del QR-code per semplificare le procedure amministrative di inventario e riepilogo che annualmente vengono compiute nelle scuole di ogni ordine e grado.

In breve, le procedure sono state suddivise in

- registrazione dei materiali e delle attrezzature nell'archivio scolastico (con eventuale migrazione da precedenti archivi)
- creazione e stampa QR-code e loro apposizione sulle attrezzature
- lettura dei QR-code tramite smartphone o tablet e loro trasmissione (via Bluetooth o Wi-Fi) al server di magazzino per acquisizione codici ai fini inventariali

Strumenti utilizzati

- Access
- Generatore QRcode
- Dispositivi mobili (smartphone, tablet ecc..)

Prodotto realizzato

Il prodotto realizzato consiste essenzialmente in un programma applicativo che presenta un'interfaccia utente per la gestione delle principali procedure di registrazione, stampa etichette, ricerca, acquisizione codici per stampa inventario.

Possibili evoluzioni

Il progetto può essere esteso a registrazioni di materiali di tipo diverso e potrebbe essere realizzato con tecnologie web per svincolarsi da software ed ambienti proprietari.