

# DOCUMENTO DI VISIONE

## 1 Introduzione

SportManager offre un servizio di gestione di tornei sportivi per diversi sport di squadra o individuali. Il sistema consente agli amministratori di configurare tornei personalizzati (sport, modalità, calendario, regolamenti), ai partecipanti di iscriversi e consultare statistiche e risultati in tempo reale (classifiche, risultati, etc.).

Sono presenti diverse tipologie di campo per i vari sport (calcio, pallavolo, basket, padel).

Questo documento sintetizza i servizi forniti dal sistema e analizza le esigenze delle parti coinvolte.

### 1.1 Scopo

Il progetto SportManager mira a fornire una soluzione completa per la gestione del ciclo di vita dei tornei sportivi, dalla configurazione dei tornei e registrazione delle squadre e dei giocatori, fino al monitoraggio delle classifiche e dei risultati in tempo reale.

L'obiettivo principale è semplificare il lavoro degli organizzatori, migliorare l'esperienza dei giocatori, e garantire un'efficace gestione dei dati relativi alle competizioni e agli eventi sportivi.

## 2 Posizionamento

### 2.1 Opportunità di business

Il software SportManager è rivolto ad organizzatori di eventi sportivi che desiderano gestire tornei in modo più efficiente ed organizzato. Si pone come obiettivi:

- **Incrementare la soddisfazione dei partecipanti:** (organizzatori, squadre e giocatori) attraverso un processo di gestione dei tornei più trasparente ed accessibile.
- **Ottimizzare l'utilizzo delle risorse:** come campi sportivi e tempistiche, migliorando l'efficienza operativa degli organizzatori.
- **Incrementare il numero di eventi e partecipanti:** grazie ad una piattaforma intuitiva e completa che facilita l'organizzazione e la partecipazione a tornei sportivi.

### 2.2 Formulazione del problema

La mancanza di un sistema automatizzato rallenta il lavoro degli amministratori nella gestione dei tornei sportivi, complicando attività come la configurazione delle competizioni, la registrazione di squadre e giocatori e l'aggiornamento di risultati e classifiche. Attualmente, molti di questi processi vengono gestiti manualmente o tramite strumenti non integrati, rendendo difficoltosa la ricerca, la memorizzazione e la modifica delle informazioni relative ai

tornei. Questa inefficienza causa ritardi organizzativi e una minore soddisfazione dei partecipanti, oltre a incrementare il rischio di errori nella gestione degli eventi sportivi.

## 2.3 Formulazione della Posizione del Prodotto

SportManager è una piattaforma innovativa progettata per semplificare la gestione dei tornei sportivi. La nostra proposta si basa su una configurazione intuitiva dei tornei, la registrazione facilitata di squadre e giocatori ed il monitoraggio in tempo reale di risultati e classifiche. Con SportManager offriamo un'esperienza migliorata per tutti i partecipanti offrendo una soluzione ideale per l'ottimizzazione della gestione di eventi sportivi.

## 3 Descrizione delle parti interessate

### 3.1 Riepilogo delle parti interessate

Le parti interessate nel progetto SportManager includono, in primo piano, gli organizzatori di tornei, i partecipanti, ovvero squadre e giocatori, ed enti esterni come gestori di impianti sportivi. Gli sviluppatori del software, principali responsabili della realizzazione del prodotto, sono da considerarsi parte integrante del processo.

### 3.2 Obiettivi a livello dell'utente

Gli utenti sono:

- **l'amministratore:** gestisce la creazione dei tornei, il calendario e l'inserimento dei risultati con relative statistiche dei giocatori;
- **l'operatore:** gestisce l'iscrizione di squadre e giocatori e permette la visualizzazione di squadre, partite e statistiche ai clienti.

## 4 Riepilogo delle Caratteristiche del Sistema

Il sistema SportManager deve possedere le seguenti caratteristiche:

- **Gestione dei tornei:** configurazione e personalizzazione dei tornei (sport, modalità, regolamenti, calendario).
- **Registrazione delle squadre e dei giocatori:** supporto per l'iscrizione di squadre complete, squadre incomplete e giocatori singoli.
- **Monitoraggio in tempo reale:** visualizzazione delle classifiche, dei risultati delle partite e delle statistiche di torneo.
- **Gestione delle risorse:** pianificazione ed assegnazione dei campi sportivi in base alle partite programmate.