

Università degli Studi di Salerno

Corso di Enterprise Mobile Application Development

a.a. 2020/21



Università degli Studi di Salerno

Sport Village

Carlo Palladino – NTT Data Requirements Analysis Document Versione 1.00

Data: 30/11/2021

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

Partecipanti:

Nome	Matricola
GIROLAMO GIORDANO	0522500970
GIUSEPPE GALANTE	0522500917
ANNAROSA SABBARESE	0522501105

Tutor:

Nome	Matricola
CARLO PALLADINO	

Scritto da:	GIROLAMO GIORDANO GIUSEPPE GALANTE ANNAROSA SABBARESE
-------------	---

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
30/11/2021	1.0	Prima Stesura	GG-GG-AS

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

Indice

3 Sommario

1 Partecipanti

1.1 Team members

1.2 Tutors

2 Revision History

3 Sommario

4 Introduzione

4.1 Obiettivo del Sistema

4.2 Ambito del Sistema

4.3 Obiettivi e Criteri di Successo

4.4 Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni

4.5 Organizzazione del Documento

5 Sistema Proposto

5.1 Sintesi della sezione

5.2 Requisiti Funzionali

5.3 Requisiti Non Funzionali

5.4 Modello del Sistema

5.4.1 Scenari

5.4.2 Modello dei Casi d'uso (schema e descrivere pochi casi d'uso, solo quelli importanti)

	Development	
--	-------------	--

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

5.4.3 Modello ad oggetti

5.4.3.1 Class diagram delle entità

5.4.3.2 Dati persistenti

5.4.4 Interfaccia Utente – Navigational path e Mock-up

6 Business canvas model

4. INTRODUZIONE

4.1 OBIETTIVO DEL SISTEMA

Nelle piccole e grandi città chi vuole praticare sport di squadra senza dover partecipare ad un campionato anche dilettantistico si trova quasi costantemente in difficoltà in quanto riscontra solitamente diversi tipi di problemi; non avere compagni con cui praticare quel determinato sport, non conoscere quali sono le strutture nelle sue immediate vicinanze e quali servizi offrono, ma anche difficoltà ad organizzare ex novo una partita anche avendo tutti i giocatori, perché prenotare un campo richiede tempo per trovare il centro sportivo adatto, trovare un centro sportivo disponibile all'orario richiesto e riuscire a prenotare velocemente evitando telefonate e tempi di attesa.

Attraverso questo sistema i centri sportivi riusciranno a farsi conoscere dagli utenti e potranno quindi evitare di avere orari scoperti e compensi mancanti, gli utenti impiegheranno molto meno tempo ad organizzare le partite procurando vantaggi ad entrambe le tipologie di utenti.

4.2 AMBITO DEL SISTEMA

Il sistema dovrà fornire una serie di funzionalità:

- Permettere agli utenti di **registrarsi e visualizzare il proprio profilo** con le partite giocate e le partite da giocare con relative informazioni
- Dare la possibilità all'utente di **Ricerca le partite** visualizzando tutte le partite attive dove mancano partecipanti
- Offrire la possibilità all'utente di **Richiedere una nuova partita\torneo** e quindi organizzare una partita, scegliendo il centro sportivo, orario e tipologia
- Permettere ai centri sportivi di farsi conoscere e gestire in maniera digitale il proprio **calendario**

	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 5 di 33
--	--	----------------

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

- Permettere ai centri sportivi di tenere sotto controllo le prenotazioni e ricevere anche pagamenti anticipati
- Consentire all'utente di proporre la creazione di un **torneo e permettere al centro sportivo di cancellare oppure approvare**
- Rendere possibile la visualizzazione delle informazioni del torneo (visualizzazione classifica, calendario, chat)
- Ricercare un **torneo** già organizzato per iscriversi
- Offrire agli utenti ospiti la possibilità di visualizzare i **calendari dei tornei e delle partite**
- Dare la possibilità ai centri sportivi di **rigettare la richiesta di torneo** nel caso di mancata disponibilità e assenza di giocatori.

4.3 OBIETTIVI E CRITERI DEL SISTEMA

L'applicazione si pone i seguenti obiettivi:

- Migliorare l'esperienza dell'utente che vuole organizzare una partita amatoriale tramite i riscontri e le informazioni rilasciate dagli altri utenti.
- Rendere l'applicazione quanto più usabile possibile per la platea a cui è rivolta
- Realizzazione dell'applicazione con framework che permettano la compatibilità sulla vasta gamma di smartphone, indipendentemente dal sistema operativo utilizzato
- Incrementare l'utilizzo dell'applicazione tramite un meccanismo di gamification basato su xp e item sbloccabili.

Il progetto sarà di successo se, oltre agli obiettivi, rispetta anche i seguenti criteri di successo:

- Rispettare tutte le consegne
- Implementare le funzionalità con alta priorità prima della consegna finale
- Implementare il sistema utilizzando il framework Flutter e Firebase

4.4 DEFINIZIONI, ACRONIMI E ABBREVIAZIONI

Qui di seguito vengono mostrati alcune definizioni, acronimi e abbreviazioni utili per la comprensione del documento:

- Giocatore: Utente che vuole organizzare una partita o un torneo di un determinato sport
- Amministratore centro sportivo: Utente che gestisce l'impianto sportivo su cui si svolgeranno i tornei e le partite
- RF: Requisito funzionale
- NFR: Requisito non funzionale
- UC: caso d'uso

	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 6 di 33
--	---	----------------

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

4.5 ORGANIZZAZIONE DEL DOCUMENTO

Nella sezione “Sistema Proposto” viene presentato nel dettaglio il sistema, anzitutto con una panoramica generale, per poi passare ad elencare i requisiti funzionali e non funzionali. Successivamente, si presentano i vari modelli del sistema: gli scenari, il modello dei casi d’uso, una parte del modello ad oggetti e alcuni elementi dell’interfaccia utente.

5. SISTEMA PROPOSTO

5.1 SINTESI DELLA SEZIONE

Panoramica

Il sistema è composto da due parti principali:

- un sottosistema front-end fornito tramite un’app per smartphone Android e iOS accessibile direttamente dagli utenti coinvolti sviluppata tramite *Flutter*;
- un sottosistema back-end che si occupa dell’interrogazione della base di dati della piattaforma. Tutto il back-end è deployato sulla piattaforma *FireBase*.

Il sistema è composto da due attori principali:

- Giocatore
- Amministratore del Centro Sportivo

Le principali scadenze con relative priorità sono elencate nella tabella sottostante.

Priorità	Scadenza
Alta	Release prototipo
Media	Release prodotto finale
Bassa	Messa in commercio del prodotto

5.2 REQUISITI FUNZIONALI

- RF 1 - Registrazione: si permette la registrazione del giocatore o dell’amministratore centro sportivo
- RF 2 - Login: Si accede al proprio account
- RF 3 - Profilo: possibilità di visualizzare (le proprie info, xp, livello) e modificare il proprio profilo.
- RF 4 - Visualizzazione partite prenotate: schermata che visualizza le partite in cui mi sono unito, anche le richieste effettuate dove viene visualizzato lo stato.

	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 7 di 33
--	---	----------------

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

- RF 5 - Visualizzazione tornei: schermata dei tornei a cui partecipo, a cui ho fatto richiesta.
- RF 6 - Ricerca partite: possibilità di visualizzare tutte le partite attive dove mancano partecipanti
- RF 7 - Ricerca tornei: tornei dove mancano partecipanti
- RF 8 - Richiesta nuova partita: possibilità di organizzare una partita, scegliendo il centro sportivo, orario e tipologia.
- RF 9 - Richiesta nuovo torneo: possibilità di organizzare un torneo richiedendo il numero di partecipanti, sport, centro sportivo.
- RF 10 - Info partita prenotata: con possibilità di richiedere la cancellazione (chi ha organizzato la partita), filtri con pagato o da pagare e la chat (cancellazione partita caso d'uso)
- RF 11 - Info torneo organizzato: visualizzazione classifica, calendario, chat.
- RF 12 - Visualizzazione partite completate: elenco partite completate.
- RF 13 - Info partita completata: visualizzazione risultato partita, giocatori partecipanti ed xp.
- RF 14 - Valutazione giocatore: si inserisce la valutazione del giocatore.
- RF 15 - Valutazione centro sportivo: valutazione del centro sportivo.
- RF 16 - Visualizzazione tornei completati: visualizzazione dei tornei completati
- RF 17 - Info torneo completato: visualizzazione della classifica e delle partite giocate.
- RF 18 - Visualizzazione partite della giornata (guest).
- RF 19 - Visualizzazione calendario: vista delle partite confermate
- RF 20 - Info giocatori: permette la visualizzazione info giocatori
- RF 21 - Info centro sportivo: visualizzazione info centro sportivo
- RF 22 - Visualizzazione classifica
- RF 23 - Visualizzazione partite confermate
- RF 24 - Visualizzazione tornei confermati
- RF 25 - Visualizzazione partite completate: visualizzazione partite già svolte in passato.
- RF 26 - Visualizzazione tornei completati: visualizzazione tornei già svolti in passato.
- RF 27 - Aggiornamento info partita: si inseriscono i dati della partita che si è giocata.
- RF 28 - Aggiornamento info torneo: si inseriscono e aggiornano i dati del torneo come i risultati delle partite e le classifiche.
- RF 29 - Visualizzazione richieste partite
- RF 30 - Visualizzazione info richiesta partita: con la possibilità di accettare e rifiutare la richiesta della partita ed inserirla all'interno del calendario.
- RF 31 - Visualizzazione richieste tornei
- RF 32 - Visualizzazione info richiesta torneo: con la possibilità di accettare e rifiutare la richiesta del torneo ed inserire le partite all'interno del calendario.
- RF 33- Visualizzazione calendario centro sportivo.
- RF 34 - Visualizzazione richieste cancellazione partita
- RF 35 - Visualizzazione richieste cancellazione torneo
- RF 36 - Info richiesta cancellazione partita: con possibilità di accettare o rifiutare la cancellazione di una partita.
- RF 37 – Logout

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

5.3 REQUISITI NON FUNZIONALI

RNF 1 - Usability: L'utente tramite un'interfaccia semplice ma accurata, riceverà informazioni che lo aiuteranno a navigare al meglio all'interno del sistema.

RNF 2 - Portabilità: capacità di un sistema software di funzionare in un ambiente diverso se il framework dipendente sottostante rimane lo stesso.

5.4 MODELLO DEL SISTEMA

5.4.1 SCENARI

AGGIORNAMENTO INFO PARTITA

I ragazzi dopo aver completato la partita che avevano prenotato si dirigono verso l'amministratore del centro sportivo per dare le seguenti informazioni riguardanti la partita appena conclusa:

"Boscoreale" vince 2-1 contro "IRagazziDelCalcio"

Marcatori Boscoreale: Alfano, Rossi

Marcatori IRagazziDelCalcio: Annunziata

L'amministratore centro sportivo riceve le informazioni, accede all'applicazione "Sport Village", preme il pulsante menu e clicca "Partite della giornata". Viene caricata la pagina con la lista di tutte le partite che si sono tenute durante la giornata. L'amministratore centro sportivo clicca "Boscoreale – IRagazziDelCalcio", viene caricata una pagina che mostra le seguenti informazioni:

- Sport
- Data
- Ora
- Nome del Team 1: "Boscoreale"
- Nome del Team 2: "IRagazziDelCalcio"
- Formazione rappresentata da una lista di giocatori.

L'amministratore del centro sportivo preme il pulsante "Modifica", la pagina viene caricata in modo tale che è possibile modificare il risultato ed inserire la quantità di reti e assist fatte dai giocatori. L'amministratore del centro sportivo modifica il risultato inserendo 2-1, ed assegna i goal ad Alfano, Rossi ed Annunziata ed infine preme il pulsante "Conferma modifiche". Una volta fatto ciò il sistema reindirizzerà l'amministratore centro sportivo alla schermata precedente che gli permette di vedere le modifiche effettuate.

VISUALIZZAZIONE RICHIESTA PARTITA

	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 9 di 33
--	--	----------------

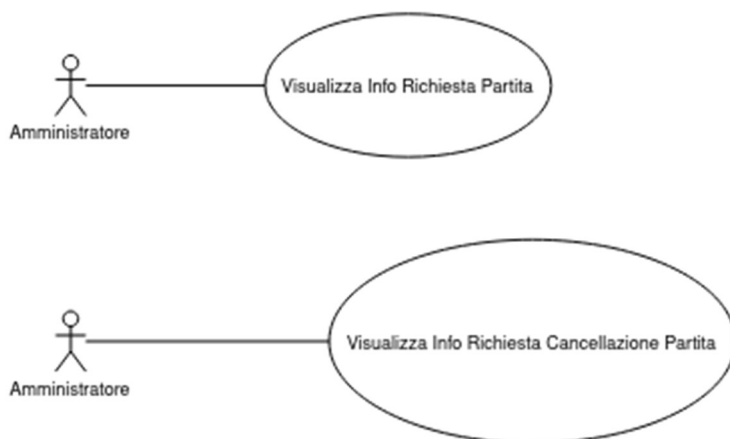
Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

Giulio sta usando il proprio smartphone ed a un certo punto gli arriva la notifica di una richiesta per una partita. Giulio clicca sulla notifica e si trova davanti una schermata che contiene tutte le informazioni che riguardano la richiesta (data, ora, tipo dello sport). Giulio a questo punto può cliccare sul pulsante “Conferma Richiesta” per confermare o il pulsante “Rifiuta Richiesta” per rifiutare. Al termine ai richiedenti viene mandata una notifica con l’esito della richiesta.

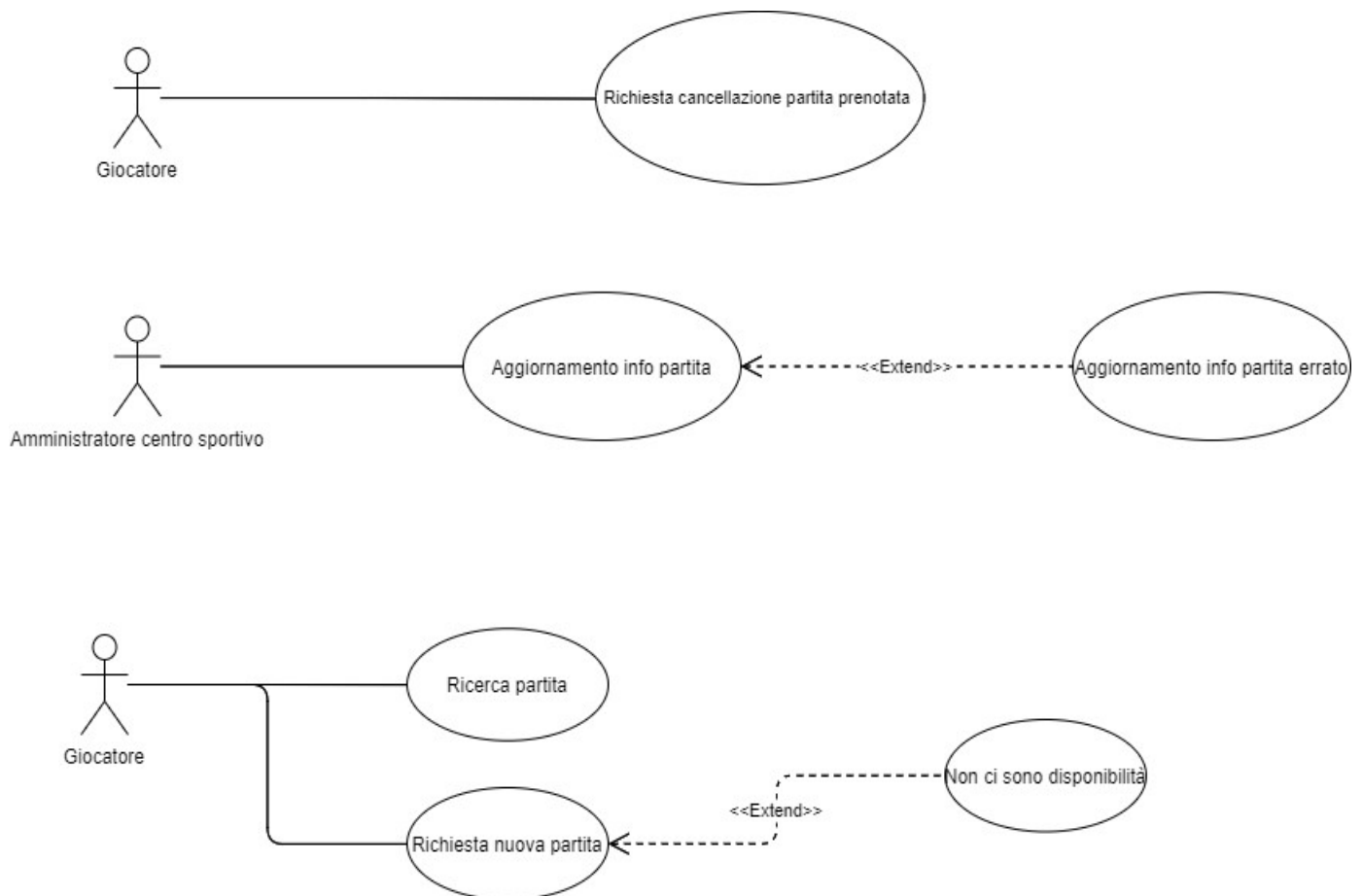
RICERCA PARTITA

Claudio dopo aver passato un’intera giornata al lavoro molto impegnativa ha bisogno di staccare la spina e per questo gli viene voglia di fare una partita a calcetto (Calcio a 5), decide di scrivere ai suoi amici con cui gioca di solito ma stasera sono tutti impegnati a fare altro. Claudio è solo ma ha proprio voglia di giocare questa sera anche se i suoi amici non sono disponibili e quindi cerca un modo alternativo per andare lo stesso a giocare, quando ricorda che un suo collega al lavoro proprio il giorno precedente gli aveva parlato di Sport Village un’app che permette di trovare partite già organizzate e parteciparvi. Una volta scaricata l’app e registratosi sulla stessa, va alla schermata ricerca partita. Può cercare la partita attraverso 2 criteri: lo sport e il centro sportivo; non avendo particolari preferenze sul centro sportivo ricerca la partita in base a giorno e orario e utilizza come criterio di ricerca lo sport nel suo caso il Calcio a 5. A questo punto l’app mostra tutte le partite già prenotate a cui mancano giocatori, in base alla distanza di Claudio dal centro sportivo in maniera crescente. A questo punto Claudio apre la schermata della prima partita nel centro sportivo più vicino, legge le recensioni e essendo di suo gradimento decide di prenotare, scegliendo di pagare in anticipo attraverso una carta di credito. Claudio, quindi, ha prenotato la partita e anche pagato in anticipo.

6.4.2 MODELLO DEI CASI D’USO



Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021



Use Case Name	UC 1 - Richiesta cancellazione partita prenotata
Participating Actors	Giocatore
Entry condition	Il giocatore deve aver effettuato il login sull'app
Flow of events	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente attiva il servizio che gli permette di visualizzare le info della partita prenotata. 2. Il sistema visualizza le informazioni della partita prenotata: giocatori, chat, quota, stato di pagamento, orario, data, centro sportivo, tipo sport. Con la possibilit� di

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

	<p>richiedere la cancellazione della partita prenotata</p> <p>3. L'utente attiva la funzione per richiedere la cancellazione della partita prenotata.</p> <p>4. Il server riceve la richiesta e manda la richiesta della cancellazione della partita all'amministratore del centro sportivo</p>
Exit condition	La richiesta della cancellazione della partita prenotata è stata mandata all'amministratore del centro sportivo
Exceptions	

Use Case Name	UC 2 - Aggiornamento info partita
Participating Actors	Amministratore centro sportivo
Entry condition	L'amministratore deve aver effettuato il login sull'app
Flow of events	<p>1. L'utente attiva il servizio che gli permette di aggiornare le informazioni riguardanti la partita.</p> <p>2. Il sistema visualizza i campi che è possibile modificare: risultato, formazione</p> <p>3. L'utente modifica i campi e li invia al server</p> <p>4. Il server riceve i dati ed aggiorna la pagina dell'info partita con i nuovi dati inseriti</p>
Exit condition	L'amministratore vede la schermata info partita con i valori aggiornati
Exceptions	Uno o più campi risultano non compilati

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

Use Case Name	Aggiornamento info partita errato (Eccezione)
Partecipating Actors	Amministratore centro sportivo
Entry condition	L'amministratore deve aver effettuato il login sull'app
Flow of events	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema visualizza in rosso i campi che non sono stati compilati
Exit condition	Il sistema riporta l'utente al punto 2 del caso d'uso Aggiornamento info partita
Exceptions	Eccezioni presenti nel caso d'uso Aggiornamento info partita

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

Use Case Name	UC 3 - Ricerca Partite
Participating Actors	Giocatore
Entry Conditions	Il Giocatore ha effettuato il login e si trova ora nella home dell'app
Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente attiva il servizio che gli permette di aggiornare le informazioni riguardanti la partita 2. Il sistema mostra i campi che bisogna compilare: data, sport, orario e distanza 3. L'utente compila i campi e preme il pulsante: ricerca partite 4. Il sistema riceve la richiesta dell'utente e mostra la lista di tutte le partite che rispettano i parametri selezionati
Exit Conditions	Viene mostrata la lista di tutte le partite che rispettano i parametri selezionati
Exceptions	

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

Use Case Name	UC 4 - Richiesta Nuova Partita
Participating Actors	Giocatore
Entry Conditions	Il Giocatore ha effettuato il login e si trova ora nella home dell'app
Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente ha attivato la funzionalità di richiesta nuova partita. 2. Viene mostrata una schermata con i seguenti dati da compilare: data, ora, sport, centro sportivo, numero di partecipanti e metodo di pagamento. 3. L'utente compila i campi e li invia al server premendo il tasto "conferma richiesta nuova partita" 4. Il sistema riceve i dati, crea la richiesta nuova partita che viene inviata all'amministratore del centro sportivo
Exit Conditions	La richiesta nuova partita viene inviata all'amministratore centro sportivo
Exceptions	La data inserita non è più disponibile

Use Case Name	Non c'è disponibilità in quella data (Eccezione)
----------------------	--

	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 15 di 33
--	---	-----------------

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

Participating Actors	Giocatore
Entry Conditions	Eccezione che si verifica nel caso d'uso "Richiesta nuova partita"
Flow of Events	1. Il sistema visualizza un messaggio di errore che la data non è più disponibile.
Exit Conditions	Il sistema riporta l'utente al punto 3 del caso d'uso "Richiesta nuova partita"
Exceptions	Eccezioni presenti nel caso d'uso "Richiesta nuova partita"

Use Case Name	UC 5 - Visualizzazione info richiesta partita
Participating Actors	Amministratore Centro Sportivo
Entry condition	L' amministratore deve aver effettuato il login sull' app ed aver visualizzato l'elenco delle partite richieste
Flow of events	1. L'amministratore attiva il servizio per visualizzare le info della richiesta partita 2. Il sistema mostra tutte le info della partita richiesta: data,ora, sport ed un campo da compilare: campo
Exit condition	Il sistema visualizza le informazioni della richiesta partita
Exceptions	

Use Case Name	UC 6 - Visualizzazione info cancellazione partita
----------------------	---

	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 16 di 33
--	---	-----------------

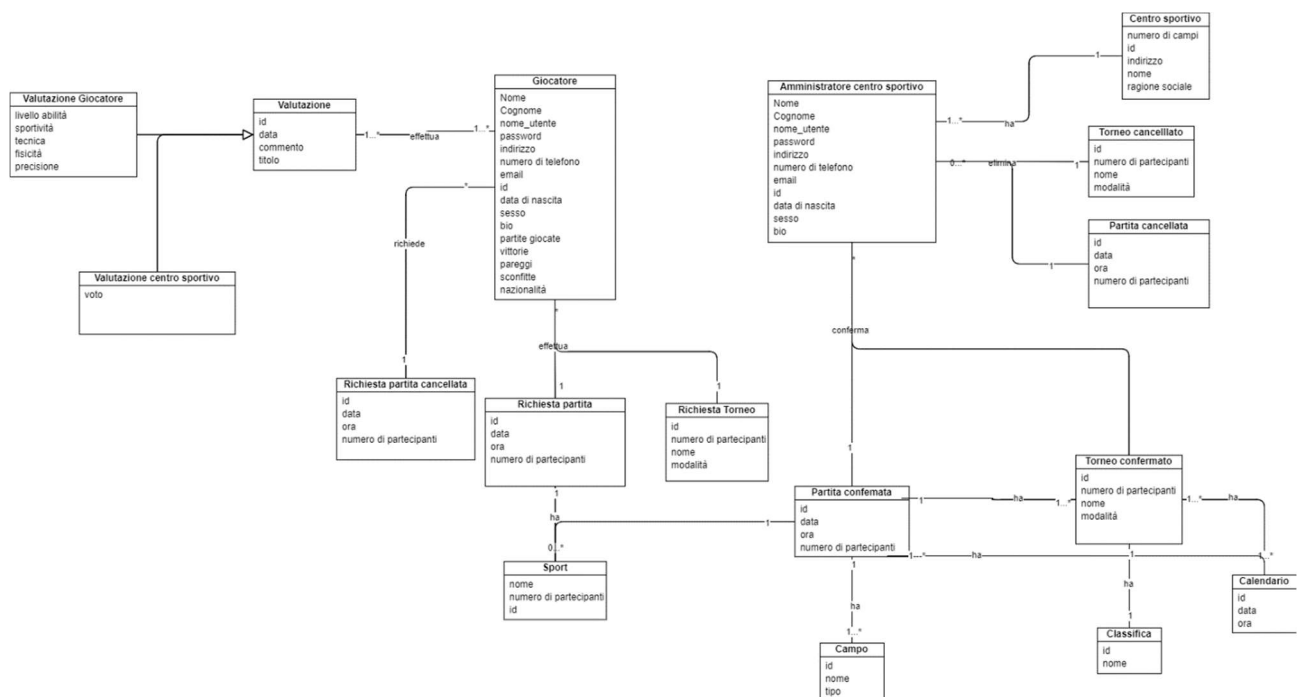
Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

Participating Actors	Amministratore Centro Sportivo
Entry condition	L' amministratore deve aver effettuato il login sull' app ed aver visualizzato l'elenco delle partite richieste
Flow of events	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore attiva il servizio per visualizzare le info della richiesta di cancellazione 2. Il sistema mostra tutte le info della richiesta: data, ora, tipo sport, giocatori ed un pulsante "Conferma Cancellazione"
Exit condition	Il sistema mostra le informazioni riguardanti la richiesta della cancellazione partita
Exceptions	

6.4.3 MODELLO AD OGGETTI

6.4.3.1 Class diagram delle entità

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021



6.4.3.2 Dati persistenti

Il problema della persistenza nasce dalla necessità di rendere permanenti le informazioni inserite nel sistema anche quando questo è spento. Per tenere traccia dei dati utili anche quando l'applicazione che li ha creati ha smesso di funzionare utilizziamo la tecnologia Firebase. Con l'utilizzo di un database non relazionale riusciamo ad ottenere ottime performance e flessibilità per la gestione delle entità.

DESCRIZIONE DELLE ENTITA' PERSISTENTI

Giocatore:

- Id: String
- Nome: String
- Cognome: String
- nome_utente: String
- Password: String
- Indirizzo: String
- Numero di telefono: String

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

- E-mail: String
- Data_di_nascita: String
- Sesso: String
- Bio: String
- Partite_giocate: int
- Vittorie: int
- Pareggi: int
- Sconfitte: int
- Nazionalità: String.
- Valutazione: String

Amministratore centro sportivo:

- Id: String
- Nome: String
- Cognome: String
- nome_utente: String
- Password: String
- Numero di telefono: String
- E-mail: String
- Data_di_nascita: String
- Sesso: String

Richiesta partita:

- Id: String
- Data: String
- Ora: String
- Numero di partecipanti: int

	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 19 di 33
--	--	-----------------

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

Partita confermata:

- Id: String
- Data: String
- Ora: String

Sport:

- Id: String
- Nome: String
- numero di partecipanti: int

Richiesta Torneo:

- Id: String
- Numero di partecipanti: int
- Nome: String
- Modalità: String

Torneo confermato:

- Id: String
- Numero di partecipanti: int
- Nome: String
- Modalità: String

Richiesta torneo cancellato:

- Id: String
- numero di partecipanti: int
- nome: String
- modalità: String

Torneo cancellato:

- id: String

	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 20 di 33
--	--	-----------------

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

- Numero di partecipanti: int
- Nome: String
- Modalità: String

Calendario:

- Id: String
- Data: String
- Ora: String

Richiesta partita cancellata:

- Id: String
- Data: String
- Ora: String
- Numero di partecipanti: int

Partita cancellata:

- Id: String
- Data: String
- Ora: String
- Numero di partecipanti: int

Centro sportivo:

- Id: String
- numero di campi: int
- Indirizzo: String
- Nome: String
- ragione sociale: String
- valutazione centro sportivo: String

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

Campo:

- Id: String
- Nome: String
- Tipo: String

Classifica:

- Id: String
- Nome: String

Partita completata:

- Id: String
- Data: String
- Ora: String
- numero di partecipanti: int
- risultato: String

Torneo completato:

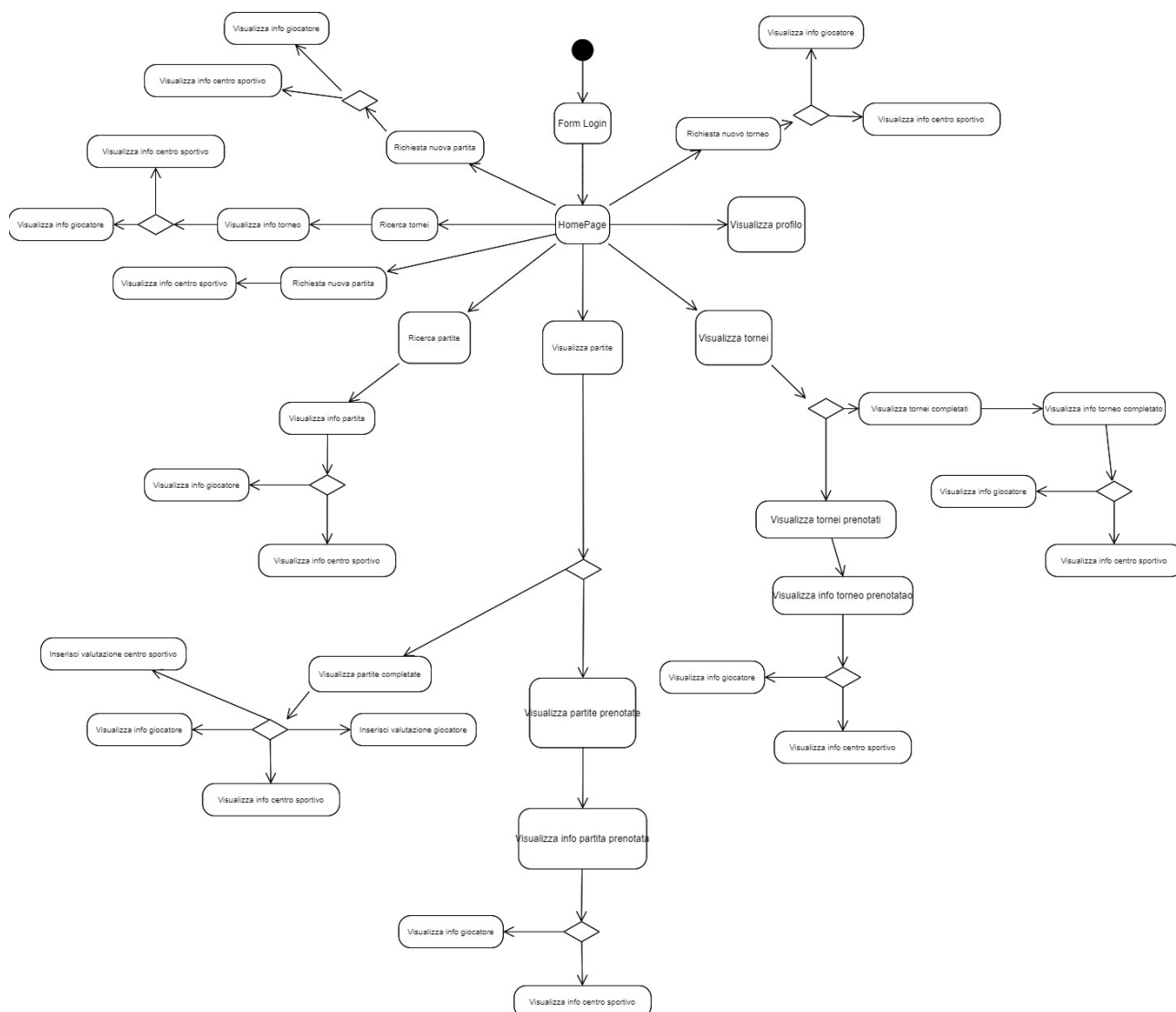
- id: String
- numero di partecipanti: int
- nome: String
- modalità: String

Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

6.4.4 Interfaccia Utente – Navigational path e Mock-up

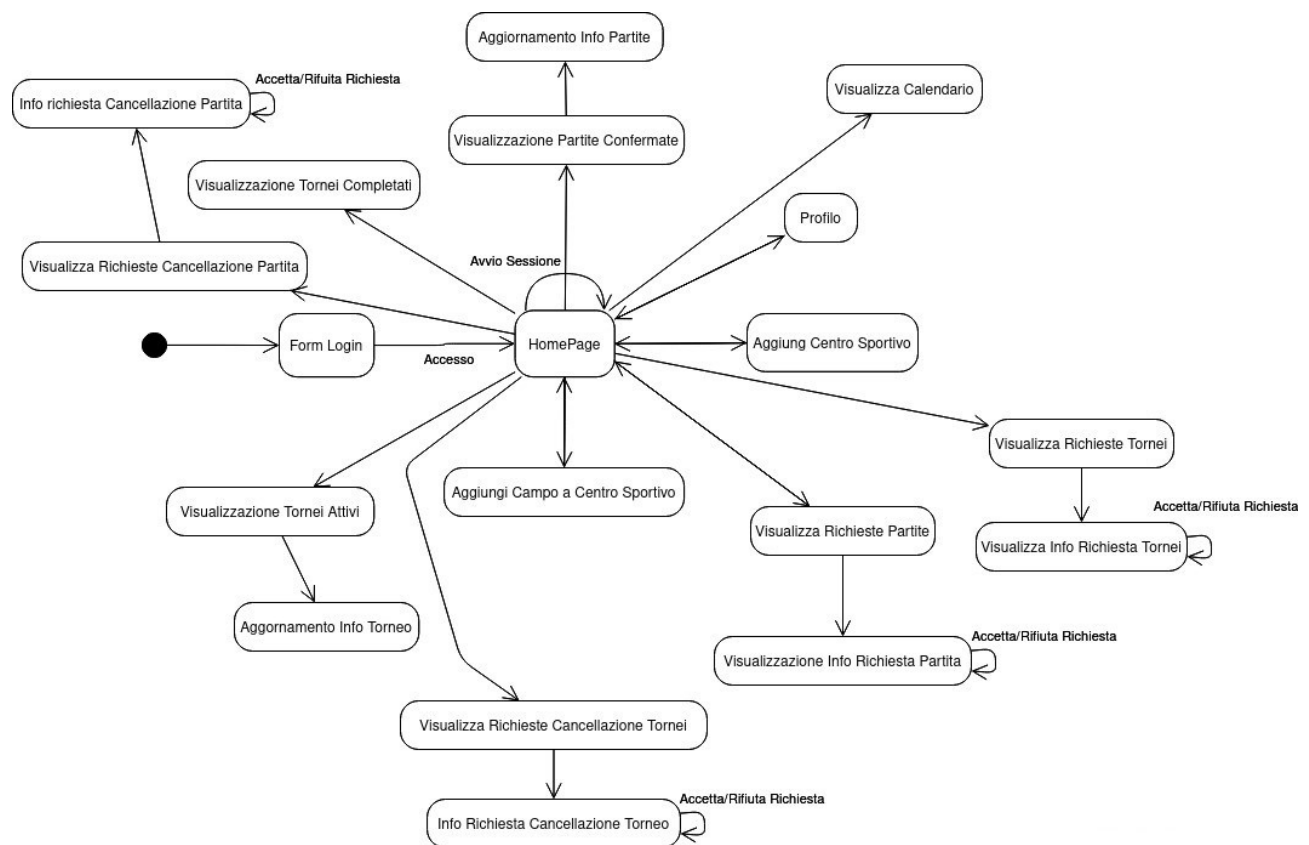
NAVIGATIONAL PATH

GIOCATORE



Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

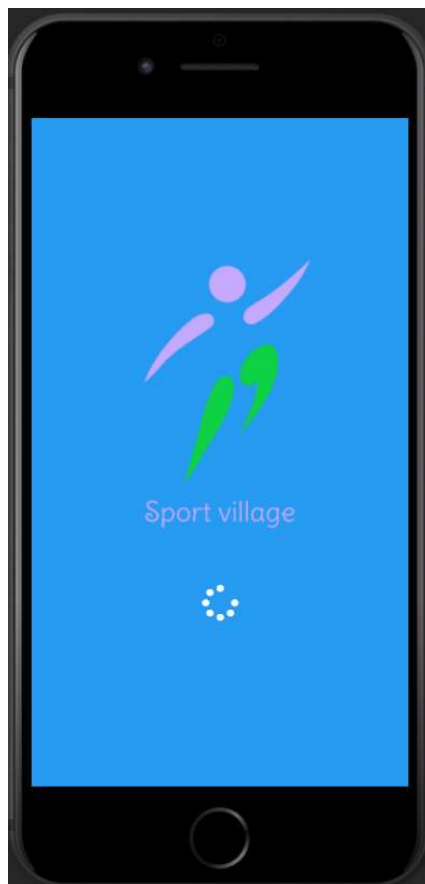
AMMINISTRATORE CENTRO SPORTIVO



Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

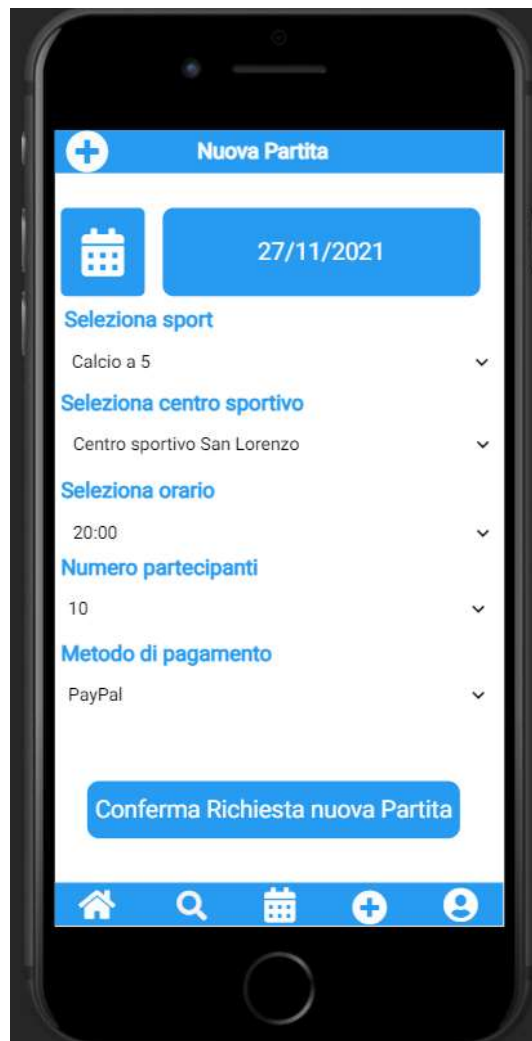
MOCK- UP

CARICAMENTO



Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

NUOVA PARTITA



Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

INFO PARTITA



Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

RICERCA PARTITA



Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

CANCELLAZIONE PARTITA



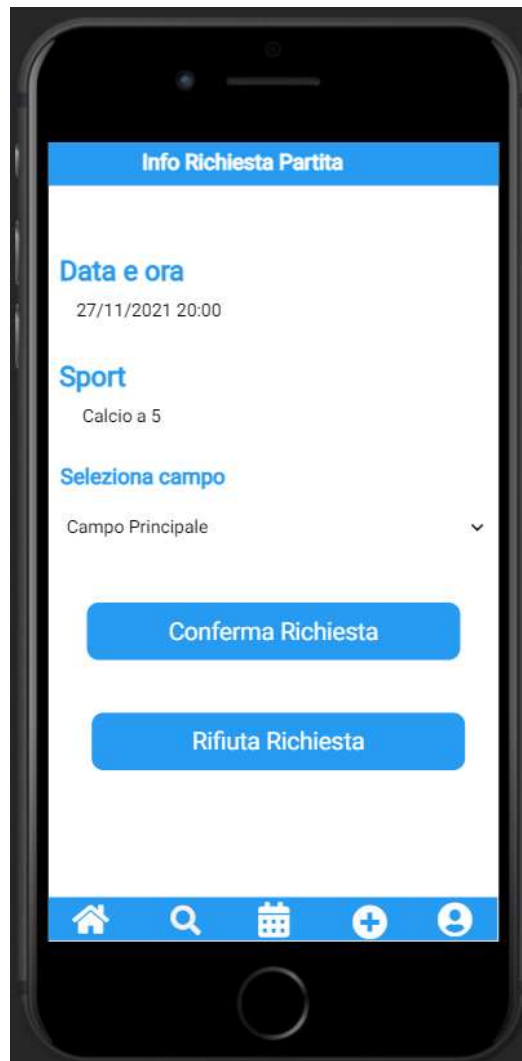
Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

AGGIORNAMENTO INFO PARTITA



Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

RICHIESTA PARTITA



Progetto: Sport Village	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis Document	Data: 17/12/2021

5. BUSINESS CANVAS MODEL

Problem Quando una persona vuole fare sport di squadra in maniera amatoriale si scontra con diversi problemi: -organizzare -trovare le persone con cui giocare -trovare un campo libero all'orario desiderato	Solution Un'app multiplatforma che consenta ai giocatori e centri sportivi di organizzare partite , tornei e unirsi a partite o tornei già organizzati	Unique Value Proposition -attraverso dati storici si può accedere a dei bonus	Unfair Advantage -Membri del gruppo socialmente attivi in community di sportivi	Customer Segments Uomini o donne dai 15 ai 45 anni
	Key Metrics -la velocità e la semplicità di organizzare una partita -numero utenti attivi -numero abbonati attivi		Channels -Social -Volantini nei centri sportivi -Passaparola	
Cost Structure Costi di implementazione Costi di manutenzione dell'app Costi di manutenzione Cloud Costi di marketing			Revenue Structure -Pubblicità -Account premium con bonus senza pubblicità -Account gratuito con meno funzionalità	