

TeamManager	Versione: 0.1
Visione	Data: 25/05/2025

Documento di visione

TeamManager visione

Versione 0.1

TeamManager	Versione: 0.1
Visione	Data: 21/02/2025

Documento di visione

Indice

1. Introduzione

- 1.1 scopo
- 1.2 portata
- 1.3 altre informazioni

2. Posizionamento

- 2.1 Opportunità di business
- 2.2 Formulazione del problema
- 2.3 Formulazione della posizione del Prodotto

3. Parti interessate e descrizione dell'utente

- 3.1 Riepilogo delle parti interessate
- 3.2 Riepilogo Utente
- 3.3 Ambiente dell'utente
- 3.4 Profili delle parti interessate e degli utenti
- 3.5 Alternative e concorrenza

4. Descrizione generale del prodotto

- 4.1 Punto di vista del prodotto
- 4.2 Riepilogo dei vantaggi
- 4.3 Ipotesi e dipendenze
- 4.4 Licenza

5. Caratteristiche di sistema

- 5.1 Caratteristiche di sistemi
- 5.2 Pagamento e promozioni

6. Precedenza e priorità

7. Vincoli e requisiti

- 7.1 Requisiti di sistema
- 7.2 Requisiti Hardware

8. Requisiti di documentazione

- 8.1 Servizio di assistenza
- 8.2 Help, guida all'installazione e Manuale

TeamManager	Versione: 0.1
Visione	Data: 21/02/2025

Documento di visione

Visione

1. Introduzione

L'obiettivo di sviluppo è un software che consenta a una società di calcio, ma non solo, di fornire ad allenatore e giocatore una comunicazione in modo iterativa e rapida basata anche sull'analisi di raccolta dati; L'obiettivo sarà creare un ambiente che permetta all'allenatore una gestione della rosa e un'analisi nel modo più semplice possibile

1.1 Scopo

Lo scopo del documento in questione è raccogliere le informazioni necessarie da ambo le parti per definire le esigenze di sviluppo attraverso i servizi offerti da TeamManager, i dettagli saranno successivamente analizzati mediante i modelli di caso d'uso e il documento di specifiche supplementari che riguarderanno la fase di idealizzazione

1.2 Portata

Questo documento è relativo al progetto TeamManager, progetto sviluppato dagli studenti iscritti al corso di laurea magistrale in ingegneria informatica di Catania Antonio Nicolò Scarvaglieri, Giuseppe Ravesi, Vincenzo Venezia. Il sistema punta ad essere multiplatforma e compatibile su più sistemi operativi

1.3 Altre informazioni

Ulteriori informazioni saranno reperibili nel glossario

TeamManager	Versione: 0.1
Visione	Data: 21/02/2025

Documento di visione

2. Posizionamento

2.1 Opportunità di business

Il sistema punta a sostituire la gestione manuale dell'allenatore attraverso un software che prevede la gestione iterativa ed in tempo reale della rosa di una squadra da parte dell'allenatore(utente) il quale potrà gestire in tempo reale i vari giocatori e pianificare eventi, i quali saranno immediatamente disponibili ai calciatori che potranno confermare o meno la propria presenza favorendo uno scambio di informazioni rapido grazie anche ad un apposito sistema di notifiche e ad una raccolta di dati permettendo anche di realizzare simulazioni ed analizzare l'andamento di uno specifico calciatore; Ad oggi non si conoscono applicazioni simili sviluppate da terze parti in Italia.

2.2 Formulazione del problema

Descrizione del problema	La gestione della rosa da parte dell'allenatore avviene in maniera obsoleta rispetto al periodo storico in cui ci si trova basandosi sul dialogo e sull'osservazione dei singoli giocatori; il tutto si traduce in un metodo fin troppo meccanico e laborioso che non permette la comunicazione in tempo reale fra le due parti né tanto meno la raccolta di dati in maniera veloce ed efficiente
Attori coinvolti	Allenatore, giocatore
Impatto	Gestione della rosa lenta e inefficiente, insoddisfazione da parte dei giocatori non permettendo una comunicazione rapida e istantanea con l'allenatore con annessa perdita tempo per la raccolta dei dati
Benefici di successo	Automatizzazione del processo di gestione della rosa con rapporto diretto tra giocatore ed allenatore e aumento della velocità di acquisizione delle informazioni creando quindi un miglioramento della gestione

TeamManager	Versione: 0.1
Visione	Data: 21/02/2025

Documento di visione

2.3 Formulazione della posizione del Prodotto

Destinatari	Il prodotto è rivolto ad una società di calcio
Obbiettivi	La società vuole migliorare la comunicazione fra allenatore e calciatore e fornire gli strumenti per una migliore raccolta dei dati il tutto con lo scopo di ottenere migliori risultati a livello sportivo
Tipologia	Applicazione software personalizzata
Funzione	Gestione della rosa, creazioni di simulazioni e raccolta di dati personalizzati
Soluzioni alternative attuali	Non si conoscono software di terze parti che forniscono i medesimi risultati
Caratteristiche prodotto	Il software prevede una personalizzazione completa che può essere richiesta dalla società ed una integrazione che riguardi la maggior parte dei sistemi operativi

TeamManager	Versione: 0.1
Visione	Data: 21/02/2025

Documento di visione

3. Parti interessate e descrizione dell'utente

3.1 Riepilogo delle parti interessate

Nome	Descrizione	Responsabilità
Sviluppatori software di progetto	Sono i principali responsabili dello sviluppo	Si occupano della progettazione e implementazione a del software a livello informatico e hardware
Capo del progetto	Colui che coordina lo sviluppo	Si occupa della gestione dei compiti all'interno del progetto oltre che alla disposizione delle risorse da impiegare ad esso

3.2 Riepilogo Utente

Nome	Descrizione	Responsabilità	Parte interessata
Società di calcio	Chi sottoscrive o acquista il software	Si impegna ad acquistare il software per garantire un miglior lavoro tra allenatore e calciatore	<ul style="list-style-type: none"> Allenatore il quale potrà migliorare la gestione, il contatto e la raccolta di dati di ogni singolo giocatore. Giocatore il quale potrà ricevere informazioni in tempo reale da parte d'allenatore

3.3 Ambiente dell'utente

- L'applicazione può essere usata solo dalla società che l'acquista
- La società fornisce l'applicazione sia all'allenatore che al giocatore
- La comunicazione tra allenatore e giocatore è immediata e automatica grazie all'utilizzo di notifiche

3.4 Profili delle parti interessate e degli utenti

- **Profilo utente**

Rappresentate	Catania calcio
Descrizione	Società che si impegna nell'acquisto del software per garantire un lavoro più efficiente all'allenatore e un coinvolgimento più diretto del giocatore
Competenze	La società basa la scelta in merito alle preferenze dell'allenatore il quale sa gestire una rosa di calcio e raccogliere informazioni
Responsabilità	L'allenatore può guidare gli sviluppatori sulla disposizione grafica dell'applicazione e su un sistema di notifiche che lo soddisfi pienamente
Criteri di successo	L'allenatore riesce a gestire in maniera più efficiente la rosa e raccogliere dati in un tempo decisamente minore mentre i giocatori ricevono ogni informazione del minor tempo possibile
Coinvolgimento	Il software potrà un maggior coinvolgimento del giocatore che viene avvisato istantaneamente su qualsiasi cosa mentre l'allenatore potrà simulare e raccogliere dati in maniera automatica rendendo l'esperienza più gradevole e soddisfacente
Elaborati aggiuntivi	Non richiesti
Commenti/Problemi	In caso di problemi contattare l'assistenza

- **Sviluppatori software**

Rappresentate	Giuseppe Ravesi, Antonio Nicolò Scarvaglieri, Vincenzo Venezia
Descrizione	I tre neo-sviluppatori sono degli studenti di Ingegneria Informatica magistrale di Catania che si impegnano a sviluppare un prodotto seguendo un approccio iterativo
Competenze	Una conoscenza discreta alla programmazione orientata agli oggetti ma alle prime armi per lo sviluppo di un software utilizzando un approccio di tipo iterativo
Responsabilità	<p>Gli sviluppatori devono</p> <ul style="list-style-type: none"> • Garantire che siano rispettati gli obiettivi di sviluppo attraverso dei test a prodotto ultimato • Un'applicazione funzionante e con un numero di bug ridotto e trascurabile • Un'assistenza in caso di bisogno
Criteri di Successo	Applicazione funzionante e che soddisfi sia i requisiti di sviluppo sia le esigenze di allenatore e giocatori
Coinvolgimento	Gli sviluppatori sono sempre in contatto fra di loro e si confrontano nei diversi passi della realizzazione del prodotto
Elaborati aggiuntivi	Non richiesti
Commenti/Problemi	Non richiesti

3.5 Alternativa e concorrenza

Per il momento non si conoscono alternative o concorrenti il che significa garantire all'applicazione dei forti diritti d'autore

TeamManager	Versione: 0.1
Visione	Data: 21/02/2025

4. Descrizione generale del prodotto

4.1 Punto di vista del prodotto

Il software è reso subito disponibile all'allenatore e supporta la maggior parte dei sistemi operativi compatibili con Java.

4.2 Riepilogo dei vantaggi

Vantaggi per le parti interessate	Caratteristiche di supporto
Miglioramento della raccolta di dati e analisi sui giocatori e sulle squadre avversarie	Il sistema grazie ad un supporto esterno consente la raccolta di dati disponibili in tempo reale
Riduzione del tempo di comunicazione tra allenatore e giocatore	Grazie ad un sistema di notifiche che permette l'aggiornamento in tempo reale
Miglioramento della gestione di rosa	Il sistema permette una gestione della rosa più veloce, dinamico e flessibile

4.3 Ipotesi e dipendenze

- Supporto per qualsiasi sistema operativo
- Necessità di collegamento ad internet

4.4 Licenza

Questo progetto è rilasciato con licenza **Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale (CC BY 4.0)**. Puoi usarlo, condividerlo e modificarlo liberamente, anche per scopi commerciali, purché **attribuisci sempre il credito** all'autore originale.

TeamManager	Versione: 0.1
Visione	Data: 21/02/2025

Documento di visione

5. Caratteristiche di sistema

5.1 Caratteristiche di sistema

- Interfaccia grafica minimale
- Invio di notifiche in tempo reale
- Compatibilità su più sistemi
- Appoggio con ulteriori servizi esterni

5.2 Pagamento e promozioni

- Pagamento su piano annuale
- Pagamento solo con carta di credito
- Sconto per l'abbonamento di due anni consecutivi

6. Precedenza e priorità

Priorità	Caratteristica
Alta	Gestione della rosa
bassa	invio di notifiche
media	Raccolta dei dati

TeamManager	Versione: 0.1
Visione	Data: 21/02/2025

Documento di visione

7. Vincoli e requisiti

7.1 Requisiti di sistema

- Accesso necessario alla rete internet
- Ambiente java

7.2 Requisiti hardware

- Cento megabyte di spazio necessario
- un gigabyte di ram necessaria

8. Requisiti di documentazione

8.1 Servizio di assistenza

Servizio disponibile nei giorni lavorati

8.2 Help, guida all'installazione e manuale

Guida e aiuti e manuale sulle pagine web degli sviluppatori