



UNIVERSITÀ DI TRENTO

Dipartimento di Ingegneria e Scienza dell'Informazione

Ingegneria del Software

DELIVERABLE 4

DOCUMENTO DI PROGETTO

(DESIGN THINKING)

Professori

Prof. Antonio Bucchiarone

Prof. Sandro Fiore

Prof. Marco Robol

Prof. Flavio Vella

Studenti

Mattia Meneghin mat. 210561

Marco Xausa mat. 211373

Riccardo Gilli mat. 208936

Anno Accademico 2021/2022

Indice

1	Scopo Del Documento	3
2	Project Idea	4
3	Product Backlog	5
4	Mock Up	7
4.1	Aggiunta/sostituzione giocatore	7
4.1.1	Empathize	7
4.1.2	Define	7
4.1.3	Ideate	7
4.1.4	Prototype	9
4.2	Mock Up Deliverable 1	13

1 Scopo Del Documento

Il documento descrive la stima degli effort e l'importanza dei vari componenti della piattaforma attraverso il product backlog.

2 Project Idea

L'idea del nostro progetto è realizzare un sito web che permetta la visualizzazione delle statistiche di un torneo amatoriale di calcetto. Attraverso la piattaforma, l'organizzatore (MAF) potrà creare un torneo e gestire le iscrizioni delle squadre e la candidatura degli arbitri. Sarà disponibile una sezione notizie nella quale arbitri e giocatori potranno inserire informazioni e news. Oltre a questa funzione, ogni arbitro può accedere alla piattaforma per poter inserire i referti delle partite che ha arbitrato, con conseguente aggiornamento delle statistiche. L'utente che visualizza il sito senza essere loggato potrà semplicemente vedere le classifiche dei gironi, il tabellone finale e la classifica marcatori. Inoltre potrà procedere a candidarsi come arbitro o iscrivere una squadra se quest'ultime sono ancora possibili.

3 Product Backlog

Analisi preliminare in termini di Who/What/Why per poi derivare le user stories.

Who (users), **What** (needs/problem), **Why** (insights/desires).

User story: as a [user], I [want to], [so that].

Figura 3.1: Product Backlog

ID	Name	User Story	Importance
1	log in MAF	in quanto MAF voglio poter accedere alla piattaforma così da poter gestire un torneo	3
2	Setup torneo	In quanto MAF voglio creare un nuovo torneo così da poter creare una competizione con i parametri che preferisco	8
3	Candidatura arbitro	In quanto Utente voglio potermi candidare come arbitro così da poter far parte del torneo	15
4	Iscrizione squadra	In quanto Utente voglio poter iscrivere la mia squadra così da avere la possibilità di vincere il torneo	16
5	Approvazione Candidatura	In quanto MAF voglio poter confermare una candidatura arbitro così da poter scegliere le figure più adatte	18
6	Approvazione Iscrizione	In quanto MAF voglio poter approvare l'iscrizione di una squadra così da poter scegliere i team più adatti ed equi	19
7	log in Arbitro	In quanto Arbitro voglio poter effettuare il login così da poter inserire i risultati	10
8	log in Giocatore	In quanto Giocatore voglio poter effettuare il login così da poter inserire news riguardo la mia squadra	11
9	Aggiunta giocatore	In quanto Giocatore voglio poter aggiungere un giocatore alla squadra in quanto potrei avere ancora posto in squadra	26
10	Sostituzione Giocatore	In quanto giocatore voglio sostituire un giocatore dalla mia squadra così da poter rimpiazzare un giocatore indisponibile	27
11	Terminazione torneo	In quanto MAF voglio poter terminare il torneo così da poter resettare la piattaforma per organizzarne uno nuovo	7
12	Programmazione partite	In quanto MAF voglio organizzare le partite, così da poter organizzare il calendario al meglio	20

13	Inserimento referti	In quanto arbitro voglio inserire i referti così da poter aggiornare la classifica dei gironi o il tabellone e la classifica marcatori	25
14	Inserimento notizia giocatore	In quanto Giocatore voglio inserire notizie così da poter tenere aggiornati i supporters	35
15	inserimento commento giocatore	In quanto giocatore voglio Commentare le notizie così da poter dire la mia riguardo le notizie	36
16	Modifica referto	In quanto MAF voglio poter modificare un referto così da correggere eventuali errori fatti nell'inserimento	29
17	Visualizzazione dati	In quanto Utente voglio poter visualizzare le informazioni del torneo così da poter restare aggiornato sull'andamento del torneo	6
18	Registrazione MAF	in quanto organizzatore del torneo voglio poter registrarmi così da poter procedere con la creazione di un torneo	1
19	Avvio torneo	In quanto MAF voglio avviare un torneo in modo da poter dare fine alle iscrizioni e inizio alle partite	5
20	Inserimento notizia arbitro	In quanto Arbitro voglio inserire notizie così da poter tenere aggiornati i giocatori	35
21	inserimento commento arbitro	In quanto Arbitro voglio Commentare le notizie così da poter dire la mia riguardo le notizie	37
22	Inserimento notizia MAF	In quanto MAF voglio inserire notizie così da poter tenere aggiornati i giocatori e arbitri riguardo eventuali notizie di	30
23	inserimento commento MAF	In quanto MAF voglio Commentare le notizie così da poter dire la mia riguardo le notizie	31
23	inserimento commento MAF	In quanto MAF voglio Commentare le notizie così da poter dire la mia riguardo le notizie	31
24	Approvazione aggiunta Giocatore	In quanto MAF voglio poter approvare o rifiutare la richiesta di aggiunta giocatore in modo da non permettere modifiche anomale alle squadre	28
25	Approvazione sostituzione Giocatore	In quanto MAF voglio poter approvare o rifiutare la richiesta di sostituzione di un giocatore in modo da non permettere modifiche anomale alle squadre	29

4 Mock Up

4.1 Aggiunta/sostituzione giocatore

Cercando di andare ad emulare quella che potrebbe essere una iterazione con l'end user, abbiamo scritto uno statement che comprende quelle che potrebbero essere le necessità del giocatore: “Come giocatore del torneo nel momento in cui voglio andare a fare una sostituzione o un'aggiunta voglio poterlo fare con la massima semplicità chiarezza. Voglio sapere se la mia richiesta è stata ricevuta dal MAF, e voglio avere risposta il più presto possibile. Se ci sono dei vincoli sull'aggiunta e/o sostituzione voglio essere informato fin da subito, in modo tale da sapere entro quali limiti posso modificare la mia squadra. Una volta ricevuta conferma, desidero che il giocatore aggiunto/sostituito risulti un giocatore appartenente alla rosa a tutti gli effetti, e che quindi la decisione del MAF sia definitiva.”

4.1.1 Empathize

Come potremmo aiutare il Giocatore ad aggiungere o sostituire un giocatore alla sua squadra sapendo che ci sono dei vincoli e requisiti da rispettare, assicurandosi che la procedura sia fattibile nella maniera più immediata, semplice ed intuitiva possibile?

4.1.2 Define

Come potremmo aiutare il Giocatore ad aggiungere o sostituire un giocatore alla sua squadra sapendo che ci sono dei vincoli e requisiti da rispettare, assicurandosi che la procedura sia fattibile nella maniera più immediata, semplice ed intuitiva possibile?

4.1.3 Ideate

Figura 4.1: Mattia

The figure shows two side-by-side mockup screens for a player management interface. Both screens have a header with 'Home Classifica Gironi' and a 'Modifica' button.

Left Screen (Add Player):

- Header: 'Home Classifica Gironi' (orange) and 'Modifica' (grey).
- Form area (orange background):
 - Dropdown menu: 'Aggiungi' (blue) with a downward arrow.
 - Title: 'Dati giocatore da AGGIUNGERE'.
 - Input fields: 'Nome', 'Cognome', 'Codice Fiscale'.
 - Input field: 'Mail google'.
 - Button: 'Invia richiesta' (grey) at the bottom right.

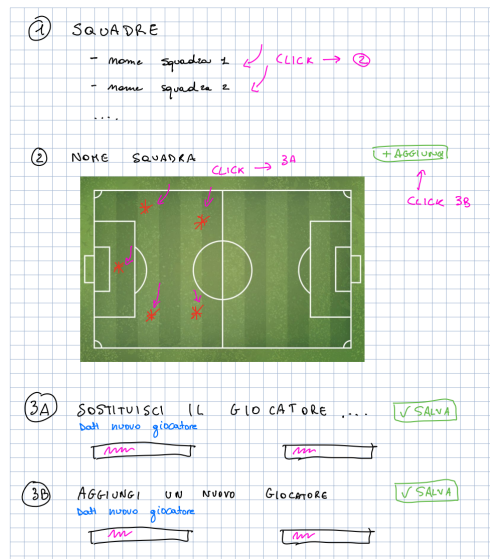
Right Screen (Replace Player):

- Header: 'Home Classifica Gironi' (orange) and 'Modifica' (grey).
- Form area (orange background):
 - Dropdown menu: 'Sostituisci' (blue) with a downward arrow.
 - Title: 'Dati giocatore da AGGIUNGERE'.
 - Input fields: 'Nome', 'Cognome', 'Codice Fiscale'.
 - Input field: 'Mail google'.
 - Section: 'Selezionare giocatore da Sostituire'.
 - Dropdown menu: 'Giocatore 1' (grey) with a downward arrow.
 - Button: 'Invia richiesta' (grey) at the bottom right.

Figura 4.2: Marco

The wireframe consists of two main sections. The top section is titled "Regolamento aggiunta/sostituzione" and contains three horizontal lines for text. The bottom section is titled "Che azione desideri effettuare?" and has a dropdown menu with "aggiunta" selected. Below this is a label "Scheda giocatore da aggiungere". The form is divided into two columns: the left column has labels "nome" and "Cognome" with corresponding input fields; the right column has labels "Codice fiscale" and "Email" with corresponding input fields.

Figura 4.3: Riccardo



In questa sezione abbiamo inserito le immagini contenenti le nostre idee di sviluppo di questo componente, per ottenere la soluzione migliore abbiamo deciso di mescolare le idee.

4.1.4 Prototype

Figura 4.4: Sostituzione Giocatore



Specifica il giocatore da aggiungere

Nome

Cognome

Email

Squadra

Motivazione

Hint text

Conferma

S

Nome
Daniele

Email
daniele@

Stai sostituendo il giocatore THOMAS GASPAROTTO
con il giocatore DANIELE BUTTIN.
Sostituzioni rimaste: 2

Conferma Invio

Hint text

Conferma

Figura 4.5: Aggiunta Giocatore

The screenshot shows a web application interface with a navigation bar at the top containing links: DASHBOARD, CLASSIFICHE, RISULTATI, CALENDARIO, TABELLONE, MARCATORI, REGISTRATI, MODIFICA, and LOG IN. A modal dialog box is displayed in the center, titled "Che operazione desideri eseguire?". The dialog contains the following text: "Si ricorda che il regolamento prevede un massimo di 10 giocatori contemporaneamente in rosa, finché il numero di componenti non è 10 si può procedere con l' AGGIUNTA. È consentito un massimo di 3 sostituzioni per squadra in tutta la durata del torneo. Il giocatore sostituito non potrà appartenere ad altre squadre." Below the text is an "Accetta" button. In the background, a form for adding a player is visible, with fields for "Nome", "Email", and "Squadra", and a "Motivazione" text area with a "Conferma" button.

The screenshot shows the same web application interface, but the modal dialog box is no longer present. The form for adding a player is now the main focus. It is titled "Specifica il giocatore da aggiungere". The form includes four input fields: "Nome", "Cognome", "Email", and "Squadra". Below these fields is a "Motivazione" text area with a "Conferma" button. Above the form, there is a toggle switch labeled "Aggiunta" (which is currently turned on) and "Sostituzione". The navigation bar at the top remains the same.

DASHBOARDCLASSIFICHERISULTATICALENDARIO

TABELLONEMARCATORI

REGISTRATIMODIFICA

LOG IN

Che operazione desideri eseguire?

Aggiunta

Sostituzione

Nome

Text

Email

Text

Stai aggiungendo il giocatore MARCO POZZA alla squadra COSENZA che con questa aggiunta avrà 7 giocatori. Aggiunte rimanenti: 3

Conferma Invio

Hint text

Conferma

4.2 Mock Up Deliverable 1

Sostituisci o Aggiungi giocatore

Cosa desideri fare?

Sostituzione giocatore

Specifica il giocatore da cambiare

Nome

Text

Cognome

Text

Email

Text

Squadra

Text

Specifica il giocatore da aggiungere

Nome

Text

Cognome

Text

Email

Text

Squadra

Text

Motivazione

Hint text

Confrontando il Mock Up sviluppato utilizzando il Design Thinking e quello iniziale presentato nel Deliverable 1, si può osservare come il primo sia più chiaro e comprensibile, mantenendo comunque alcune somiglianze con la prima versione.