



SporTeam

Rețea socială bazată pe activități sportive: organizare
și participare la evenimente sportive în Cluj-Napoca

Prof. coordonator:
S. I. dr.ing. Teodor Ștefănuț

Studenti:
Ciuca Daniel
Grigor Sonia
Ruști Maria
Vincze Robert

Octombrie, 2019

Cuprins

1. Înțelegerea și prezentarea domeniului aplicației	3
2. Identificarea și descrierea utilizatorilor	3
3. Contexte de utilizare	4
4. Principalele probleme identificate în domeniu	5
5. Analiza soluțiilor utilizate în prezent.....	5

1. Înțelegerea și prezentarea domeniului aplicației

Cluj-Napoca este un oraș bine dezvoltat din toate punctele de vedere. Conform recensământului din 2011, în Cluj-Napoca locuiesc aproximativ 325.000 de oameni. Populația orașului Cluj-Napoca este o populație tânără, 29% din ei având vârsta cuprinsă între 15-29 de ani, iar 42% din populație având vârsta cuprinsă între 30-59 ani. Cluj-Napoca este un centru universitar, așadar mare parte din populația active este cu vârsta între 18-26 ani fiind studenți și/sau masteranzi.

Sportul este o bună modalitate de a:

- scăpa de stres
- ieși din rutina zilnică
- socializa cu persoane cu aceleași interese
- practica hobby

Sportul la nivelul orașului Cluj-Napoca este în plină creștere. Printre sporturile practicate de clujeni se remarcă fotbalul, baschetul, rugby, handbal.

2. Identificarea și descrierea utilizatorilor

Aplicația se adresează tuturor persoanelor care dispun de un smart-phone. Scopul ei este de a pune în același mediu virtual diferite tipuri de utilizatori. Aceștia pot fi persoane interesate în mod direct de sport, dar și persoane care doresc să își pună la dispoziție spațiile sau echipamentele necesare practicării sporturilor.

SporTeam este destinată tuturor oamenilor, astfel aplicația va avea suport vocal pentru persoanele cu dizabilități. De exemplu, oamenii cu dizabilități vizuale au la dispoziție asistentul vocal care îi poate ajuta să închirieze un teren pentru sportul dorit.

Pentru identificarea utilizatorilor, s-a realizat un sondaj care a fost distribuit în zona orașului Cluj-Napoca.

După analiza datelor, am constatat ca utilizatorii interesați de aceasta aplicație sunt persoane cu vârsta între 18-25 de ani în proporție de 75%. Acest procent era unul așteptat luând în considerare ca oamenii din acest interval sunt apți și dornici de a face sport.

Am constatat de asemenea faptul ca bărbații și femeile sunt interesați de aplicație în aceeași măsură.

În ceea ce privește tipurile de sport, ping pong-ul, înotul și alergatul par să fie cele mai practicate sporturi. Alte sporturi practicate în mod general sunt: fotbal, tenis, baschet etc.

Aproape jumătate din cei care au completat sondajul afirma că de obicei fac sport o dată pe săptămână. Doar sub 10% din persoane practică sport în fiecare zi, iar în jur de 22% afirma că nu practică sport aproape deloc.

În jur de 72% din sportivi spun că dispun de spațiu necesar pentru a practica sporturile dorite, deoarece orașul oferă asemenea spații.

Gradul de pregătire sportivă al participanților la sondaj este următorul: 50% amatori, aproximativ 22% începători, iar restul au un grad mediu de pregătire.

Printre dotările de care au nevoie clujenii în practicarea sporturilor preferate se numără:

- Spațiu adecvat (teren, bazin de înot, sala de sport)
- Echipament conform cerințelor fiecărui sport (casca înot, palete de tenis, banda de alergat, fileu, masa de ping-pong, minge, bicicleta)

3. Contexte de utilizare

Aplicația *SporTeam* poate fi folosită împreună cu un ceas inteligent sau cu brățara fitness. Aceste dispozitive au rolul de a monitoriza activitatea sportivă a utilizatorilor precum:

- Contorizarea numărului de pași
- Măsurarea pulsului și a temperaturii
- Calcularea distanței parcurse în timpul înotului.

Aplicația este o platformă socială dedicată pasionaților de sport, așadar activitățile colaborative precum meciurile sau grupurile mai reduse care numără fac parte din contextul de utilizare.

Aplicația poate fi folosită în orice mediu, cu excepție momentelor în care se va utiliza asistentul vocal când acesta poate avea o funcționare defectuoasă în cazul unui mediu zgomotos.

Fiind o aplicație sportivă și socială, luând în considerare avansul tehnologic și nevoia de a fi conectat în permanență cu cei din jurul tău, această aplicație își propune o conectare live, în timpul în care utilizatorul face sport. Totuși, există mai multe posibilități de utilizare a acestei aplicații. Una din ele ar fi înainte de a face sportul, înainte de a fi prins în activitate, în momentul în care utilizatorul își propune să facă mișcare și să socializeze. Dacă această ipoteză este adevărată, înseamnă că aplicația va fi folosită într-un mediu liniștit, va putea avea descrise sarcinile și executarea lor cât mai rațional și lent. Un asemenea gen de aplicație ar putea fi web. Dacă revenim la prima frază din acest paragraf, aplicația ar fi disponibilă pe telefonul utilizatorilor.

În ceea ce privește momentul în care se utilizează aplicația având ca reper intervalul de timp în care se face sport, un utilizator poate folosi aplicația fie înainte de a face sport, fie după ce a făcut sport. Există două contexte de utilizare pentru că depinde de preferințele utilizatorilor.

Timpul necesar utilizării aplicației ar trebui să fie scurt. Suntem în era vitezei, așadar nimănui nu-i place să piardă timpul sau să si-l petreacă completat formulare și executând o mulțime de pași pentru a ajunge la rezultatul dorit. Aplicația trebuie să satisfacă nevoile utilizatorilor, așadar înregistrarea unei locații și crearea unui eveniment, vor avea o durată aproximativ egală, crearea unei rezervări ar trebui să fie jumătate din timpul în care s-a creat sportul, iar un Review depinde cât de multe sugestii sau reclamații are utilizatorul la adresa locației.

Toate cele scrise mai sus, reprezintă totalitatea contextelor de utilizare, referitoare la momentul utilizării, timpul necesar îndeplinirii sarcinilor, modul de utilizare și dorințele utilizatorului.

4. Principalele probleme identificate în domeniu

Problemele de identificare în domeniul sportului pot fi multe și de diferită natură.

Aplicația *SporTeam* încearcă să elimine următoarele probleme care ar putea să apară:

- Inexistența sporturilor dorite
- Inexistența sporturilor într-o anumită locație căutată
- Lipsa spațiilor de desfășurare
- Lipsa coechipierilor

5. Analiza soluțiilor utilizate în prezent

În prezent, aplicațiile disponibile pe telefonul mobil nu sunt în concordanță cu tema acestor lucrări.

- *Aleto* este o aplicație care oferă posibilitatea de personalizare a contului, filtrare a evenimentelor în funcție de diferite criterii (locație, sport, nivel de performanță), durata evenimentelor și intervalul de desfășurare. Dezavantajul principal al acestei aplicații: în zona orașului Cluj-Napoca aplicația nu este populară, așadar nu ar fi de folos cetățenilor
- *WeSport* este o altă aplicație care nu este populară în România. Aceasta are funcționalitate de filtrare a evenimentelor sportive pe baza locației sau a tipului de joc
- *Meetup* este o platformă socială care are scopul de a crea grupuri de activități specifice și de a discuta cu alte persoane prin intermediul unui chat. *Meetup* oferă posibilitatea selectării diferitelor domenii de interes printre care și sport.

6. Resurse bibliografice

Calendarul de management al echipei

Lider de Echipă	Perioadă
Vincze Róbert	16.10.2019 – 5.11.2019
Grigor Sonia	6.11.2019 – 26.11.2019
Ruști Maria	27.11.2019 – 19.12.2019
Ciuca Daniel	20.12.2019 – 1.16.2020