



Problem Statement

urCoach

Partecipante	Matricola
Salvatore Fasano	0512105068
Mariantonia Candela	0512105374

Sommario

Sommario	2
1. Introduzione	3
2. Problema	4
3. Scenari	5
3.1 Registrazione ed approvazione personal trainer	5
3.2 - Acquisto di un pacchetto da parte di un atleta	5
4. Requisiti funzionali	7
4.1 Requisiti per la gestione dell'utenza	7
4.2 Requisiti per la gestione dei pacchetti	10
4.3 Requisiti per la gestione del carrello	10
5. Requisiti non funzionali	12
5.1 Usability	12
5.2 Reliability	12
5.3 Performance	13
5.4 Supportability	13
5.5 Implementation	13
6 - Target Environment	14

1. Introduzione

Per anni gli amanti del bodybuilding, con lo scopo di vincere delle gare o semplicemente arrivare ad una forma fisica migliore, hanno scelto di affidarsi a dei professionisti del settore. La principale limitazione a cui erano sottoposti era la doverosa presenza fisica del personal trainer e di conseguenza il dover scegliere dei professionisti nella propria zona. Con l'avvento di Internet e dei Social Network è nato il così detto "Coaching Online" che porta con sé diversi benefici, ad esempio:

1. Possibilità di conoscere altri professionisti in ogni parte del mondo
2. Possibilità di scegliere il miglior personal trainer in base alle proprie esigenze.

2. Problema

Con il “Coaching Online” è sorto un nuovo problema: come intrattenere in maniera professionale il rapporto con un proprio atleta sul web?

Un personal trainer non possiede le capacità tecniche per gestire una propria piattaforma online attraverso il quale promuoversi e gestire i rapporti con gli attuali clienti.

Una possibile soluzione sarebbe quella di commissionare la creazione di una propria piattaforma privata ad un’azienda specializzata, ma ciò comporterebbe dei costi elevati.

La nostra soluzione prevede la creazione di una piattaforma person-to-person capace di far incontrare domanda ed offerta del settore.

In questo modo i personal trainer pagando un abbonamento alla piattaforma possono mettere in vendita i propri servizi, mediante dei pacchetti standard e distinguersi in base alle recensioni ottenute e/o mediante ads.

L’atleta mediante la piattaforma potrà acquistare il pacchetto desiderato, effettuando una selezione tra i personal trainer iscritti.

3. Scenari

3.1 Registrazione ed approvazione personal trainer

Nome Scenario	SC_Registrazione ed approvazione personal trainer
Attori Partecipanti	carlo:Personal Trainer, luca:Recruiter
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Carlo è un personal trainer milanese specializzato nell'aumento di massa muscolare con certificazioni che testimoniano la sua formazione ed ha deciso di espandere la propria cerchia di clienti. Carlo non ha né tempo né competenze per gestire una propria piattaforma di "Online Coaching".2. Carlo apre Google in cerca di una soluzione e scopre la piattaforma urCoach. Visita il sito web www.urcoach.it, legge le testimonianze lasciate da altri personal trainer e si convince a registrarsi alla piattaforma.3. Trova la funzionalità di registrazione nell'header ed inserisce i seguenti dati: carlopt@gmail.com, CRLPT129LM123HJ8, Carlo, Lerro, 35 e la sua password "CRLPT"; inoltre allega una foto in primo piano ed il suo curriculum in formato pdf.4. Completato il modulo arriverà una email a Carlo, la quale contiene un link che permette a Carlo di verificare i suoi dati e confermare la sua richiesta.5. Luca, il recruiter aziendale, riceverà la richiesta di Carlo. Dato che Carlo ha inviato un curriculum ricco di certificazioni che testimoniano la sua competenza, Luca accetta la candidatura di Carlo.6. Infine Carlo riceverà una mail che gli comunica di essere entrato a far parte di urCoach e che può procedere con il caricamento dei suoi servizi online!

3.2 - Acquisto di un pacchetto da parte di un atleta

Nome Scenario	SC_GC_4: CheckoutCarrello
Attori Partecipanti	ugo:Atleta
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Ugo è un atleta semi-professionista che ha deciso di essere seguito da un personal trainer in vista di una gara ma vive in un piccolo paese in cui non ce ne sono.2. Ugo cerca una soluzione online e trova urCoach.3. Ugo utilizza la funzionalità di ricerca per trovare un pacchetto che gli possa essere utile.

4. All'interno della lista dei risultati trova un pacchetto che reputa interessante ed accede alla pagina dedicata a quello specifico pacchetto per avere maggiori informazioni.
5. Analizzando tutte le informazioni si rende conto che è proprio ciò di cui necessita, decide quindi di inserire il pacchetto nel carrello.
6. Ugo cerca di accedere alla funzionalità di checkout per poter acquistare il servizio ed usufruirne, ma la piattaforma richiede di effettuare l'accesso al proprio account per poter procedere.
7. Ugo non è registrato alla piattaforma, quindi accede alla funzionalità di registrazione, inserisce `ugofabiani@gmail.com`, `UGOFB1234KJO89HA`, Ugo, Fabiani, 25, via Federico Rossi, 3 e la sua password "UGOFB"
8. Adesso Ugo riceve un'email per confermare i dati e la creazione dell'account mediante il click su un link. Ugo procede per attivare l'account.
9. Effettua l'accesso ad urCoach col suo account appena creato e procede all'acquisto del pacchetto!

4. Requisiti funzionali

4.1 Requisiti per la gestione dell'utenza

RF_GU_1: RegistrazioneAtleta

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di registrarsi all'eCommerce

RF_GU_2: LoginAtleta

Il sistema dovrà fornire all'atleta registrato la possibilità di effettuare l'accesso all'eCommerce

RF_GU_3: VisualizzazioneDatiAtleta

Il sistema dovrà fornire all'atleta registrato la possibilità di visualizzare i dati inseriti in fase di registrazione

RF_GU_4: ModificaDatiAtleta

Il sistema dovrà fornire all'atleta registrato la possibilità di modificare i dati inseriti in fase di registrazione

RF_GU_5: CancellazioneAtleta

Il sistema dovrà fornire all'atleta registrato la possibilità eliminare il proprio account dall'eCommerce

RF_GU_6: StoricoOrdiniEffettuati

Il sistema dovrà fornire all'atleta registrato la possibilità di visualizzare lo storico degli ordini da lui effettuati in ordine decrescente

RF_GU_7: RegistrazionePersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire al personal trainer la possibilità di inviare una richiesta di iscrizione all'eCommerce

RF_GU_8: LoginPersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrato la possibilità di effettuare l'accesso all'eCommerce

RF_GU_9: VisualizzazioneDatiPersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrato la possibilità di visualizzare i dati inseriti in fase di registrazione

RF_GU_10: ModificaDatiPersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrato la possibilità di modificare i dati inseriti in fase di registrazione

RF_GU_11: CancellazionePersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrato la possibilità eliminare il proprio account (e tutti i pacchetti da lui creati) dall'eCommerce

RF_GU_12: StoricoVenditeEffettuate

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrati la possibilità di visualizzare lo storico delle vendite effettuate in ordine decrescente

RF_GU_13: AccettazionePersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire al recruiter la possibilità di accettare la richiesta di iscrizione di un personal trainer

RF_GU_14: RifutoPersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire al recruiter la possibilità di rifiutare la richiesta di iscrizione di un personal trainer

RF_GU_15: StoricoOrdiniGlobale

Il sistema dovrà fornire al gestore degli ordini la possibilità di visualizzare lo storico degli ordini globali effettuati sulla piattaforma

RF_GU_16: VisualizzazioneTuttiPersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire all'Atleta la possibilità di visualizzare una lista di tutti i personal trainer iscritti all'eCommerce

RF_GU_17: VisualizzazionePersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire all'Atleta la possibilità di visualizzare tutte le informazioni ed i pacchetti di un personal trainer iscritto all'eCommerce

RF_GU_18: LoginGestoreOrdini

Il sistema dovrà fornire al Gestore Ordini la possibilità di accedere alla parte amministrativa dell'ecommerce

RF_GU_19: LoginRecruiter

Il sistema dovrà fornire al Recruiter la possibilità di accedere alla parte amministrativa dell'ecommerce

4.2 Requisiti per la gestione dei pacchetti

RF_GP_1: AggiuntaPacchetto

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrato la possibilità di aggiungere un nuovo pacchetto all'eCommerce

RF_GP_2: ModificaPacchetto

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrato la possibilità di modificare un pacchetto da lui precedentemente aggiunto

RF_GP_3: EliminazionePacchetto

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrato la possibilità di eliminare un pacchetto da lui precedentemente aggiunto

RF_GP_4: VisualizzazioneCatalogoPacchetti

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di visualizzare tutti i pacchetti presenti all'interno dell'eCommerce

RF_GP_5: RicercaPacchettoNome

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di ricercare dei pacchetti inserendo delle parole presenti nel nome dei pacchetto

RF_GP_6: FiltroPacchettoPrezzo

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di filtrare i pacchetti basandosi sulla fascia di prezzo a cui appartengono

RF_GP_7: FiltroPacchettoCategoria

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di filtrare i pacchetti basandosi sulla categoria a cui appartengono

RF_GP_8: FiltroPacchettoPersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di filtrare i pacchetti basandosi sui personal trainer che li hanno creati

4.3 Requisiti per la gestione del carrello

RF_GC_1: AggiuntaPacchettoCarrello

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di aggiungere un pacchetto al carrello

RF_GC_2: EliminazionePacchettoCarrello

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di eliminare un pacchetto precedentemente aggiunto al carrello

RF_GC_3: VisualizzazioneCarrello

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di visualizzare i pacchetti che ha precedentemente aggiunto al carrello

RF_GC_4: CheckoutCarrello

Il sistema dovrà fornire all'atleta registrato la possibilità di acquistare i pacchetti che ha precedentemente aggiunto al carrello

5. Requisiti non funzionali

5.1 Usability

RNF_U1: Il sistema deve utilizzare e ripetere degli UI Pattern in modo tale da facilitare l'apprendimento e l'utilizzo dell'eCommerce

RNF_U2: Il sistema deve utilizzare delle call-to-action chiare, il testo deve indicare chiaramente l'azione che si eseguirà cliccando su quel bottone

RNF_U3: Il sistema deve seguire le linee guida circa l'utilizzo dei colori per fornire un contrasto testo/background ottimale in modo da garantire la leggibilità del testo

RNF_U4: Il sistema deve essere consistente in browser diversi, la medesima esperienza deve essere garantita su ogni browser

RNF_U5: Il sistema deve garantire un'esperienza ottimale su dispositivi di grandezze diverse

5.2 Reliability

RNF_R1: Il sistema deve utilizzare un certificato SSL per offrire una connessione su protocollo HTTPS, offrendo quindi una comunicazione su un canale sicuro

RNF_R2: Il sistema deve garantire pagamenti sicuri mediante l'utilizzo di servizi come Stripe/Paypal

RNF_R3: Il sistema deve resistere ad input inseriti con formato errato

5.3 Performance

RNF_P1: Il sistema deve avere un uptime del 99.9%

RNF_P2: Il sistema deve essere in grado di supportare fino a 100000 visite mensili

RNF_P3: Il sistema dovrà eseguire le query all'interno del database in un tempo inferiore a 1 secondo, assicurando così una risposta rapida ad una richiesta di accesso o di ricerca all'interno della piattaforma

5.4 Supportability

RNF_S1: Il sistema prodotto deve essere di facilmente comprensibile da nuovi sviluppatori inseriti nel team in caso di crescita

5.5 Implementation

RNF_I1: Il sistema deve avere un server MySQL per l'implementazione del database

RNF_I2: Il sistema deve avere un server con Apache Tomcat

6 - Target Environment

Tutti gli utenti devono poter accedere ai servizi offerti dalla piattaforma mediante un browser moderno.

La piattaforma deve poter essere utilizzata da ogni sistema operativo desktop e mobile.