Problem Statement

**urCoach**

# Indice

[**Indice**](#_v45swfrx226x) **2**

[**1 - Introduzione**](#_2b477bwc7h) **3**

[**2 - Problema**](#_jz2a6medid6l) **4**

[**3 - Scenari**](#_nkzqvemckimw) **5**

[3.1 - Registrazione ed approvazione personal trainer](#_4q6ek9wqpk4) 5

[3.2 - Acquisto di un pacchetto da parte di un atleta](#_d8yajdrnfg6j) 6

[**4 - Requisiti funzionali**](#_u78uxu28e4k9) **7**

[**5 - Requisiti non funzionali**](#_nts1kjqkb3d1) **8**

[1 - Usability](#_aj7gcpybupwc) 8

[2 - Reliability](#_yfo5vay3nabs) 9

[3 - Performance](#_44d8sdlvl6c3) 10

[4 - Supportability](#_aqcvra676lh3) 11

[5 - Implementation](#_n02qj5u47kxg) 12

[**6 - Target Environment**](#_kb0qlqdydiiq) **13**

# 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 | Registrazione ed approvazione personal trainer |
| Attori Partecipanti | carlo:Personal Trainer, luca:Recruiter |
| Flow of Control | 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 passa gran parte della sua giornata lavorando per i suoi clienti offline/online e di conseguenza 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 | Acquisto di un pacchetto da parte di un atleta |
| Attori Partecipanti | ugo:Atleta |
| Flow of Control | 1. Ugo è un atleta semi-professionista che ha deciso di essere seguito da un personal trainer in vista di una gara. Ugo conosce Carlo attraverso i social e lo reputa il coach adatto alle sue esigenze. Carlo tramite i social promuove i propri servizi sulla piattaforma urCoach. 2. Ugo decide di visitare urCoach, digita nel browser www.urcoach.it 3. Ugo utilizza la funzionalità di ricerca per cercare Carlo, inizia a scrivere il suo nome e gli appare un suggerimento con un’anteprima della foto di Carlo. 4. Navigando nel suo profilo vede i servizi che è possibile acquistare, tra i vari servizi offerti ne trova uno che reputa interessante ed accede alla pagina dedicata a quello specifico servizio per avere maggiori informazioni. 5. Leggendo le informazioni del servizio si rende conto che è proprio ciò di cui necessita, decide quindi di inserire questo servizio 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

Come si evince dagli scenari il sistema dovrà permettere:

* Ad un utente o ad un trainer di registrarsi alla piattaforma
* Ad un trainer di inserire e vendere i propri servizi attraverso la piattaforma
* Ad un utente registrato di acquistare un pacchetto
* Agli utenti di visualizzare le recensioni relative ad un servizio
* Agli utenti di visualizzare le informazioni di un trainer
* Ad un utente di cercare un trainer per “specialità”
* Visualizzazione di tutti i personal trainer iscritti alla piattaforma
* Ad un utente di visualizzare tutti i propri acquisti in ordine cronologico decrescente

# 

# 5 - Requisiti non funzionali

### 1 - Usability

Si cerca di migliorare l’esperienza utente (sia personal trainer che atleti) implementando le seguenti strategie:

* Ripetizione degli UI Pattern: l’utente dopo pochi utilizzi della piattaforma riconosce gli elementi dell’interfaccia ed il loro compito, inoltre la ripetizione di tali pattern gli permette di comprendere velocemente l’utilizzo di nuove funzionalità
* Call-to-Action chiare: ogni button presente nell’interfaccia contiene un testo che indica chiaramente l’azione che svolgerà e non può essere frainteso
* Contrasto: la piattaforma segue le linee guida nell’utilizzo dei colori per fornire un contrasto testo/background ottimale in modo da garantire la leggibilità del testo
* Browser Compatibility: l’interfaccia deve rimanere consistente anche in browser diversi, in modo da garantire la stessa esperienza nel caso in cui si cambi browser
* Responsive Design: la piattaforma deve essere utilizzabile su dispositivi di grandezze diverse
* In caso di diffusione, la piattaforma deve poter supportare un’implementazione multilingua

### 2 - Reliability

* Utilizzo di certificato SSL per offrire una connessione su protocollo HTTPS, offrendo quindi una comunicazione su un canale sicuro
* La piattaforma, mediante l’utilizzo di servizi come Stripe/Paypal garantisce pagamenti sicuri

### 3 - Performance

* Viene garantito un uptime del 99.9%
* Il sistema deve essere in grado di supportare fino a 100000 visite mensili
* 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

### 4 - Implementation

* Si necessita di un server MySQL per l’implementazione del database
* Si necessita di 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.