

Analisi dei requisiti

Il sistema di MatchVisionVB è pensato per offrire uno strumento intuitivo e di facile utilizzo, accessibile soprattutto da dispositivi come tablet, PC ma anche da smartphone sebbene, per motivi pratici, meno comodi. L'utente medio per cui questa Web App è pensata è rappresentato sia da personale non esperto che voglia approcciarsi in modo amatoriale a questa attività sia da professionisti che utilizzano i dati raccolti per successive attività di studio e statistica.

Per stilare l'elenco dei requisiti mi sono avvalso del supporto di esperti ed appassionati dello scouting tecnico, ma anche della mia esperienza diretta tramite l'utilizzo di applicazioni già pubblicate da terzi.

Il confronto con i probabili futuri utilizzatori è stato di grande aiuto non solo per comprendere al meglio i punti di forza e le criticità di app simili già in circolazione, ma soprattutto per definire i requisiti cosiddetti "Must Have" e "Should Have" da inserire nel progetto.

L'elenco dei requisiti è suddiviso in due sezioni principali, ciascuna relativa a uno dei moduli funzionali fondamentali dell'app:

1. il primo dedicato alla registrazione dati durante la partita (scouting);
2. il secondo per la visualizzazione e analisi statistica dei dati.

Questi due moduli sono strutturalmente molto diversi tra loro per quanto riguarda l'implementazione, dunque la scissione è dovuta.

Registrazione dei dati

Il modulo per la raccolta dei dati sarà caratterizzato da un'interfaccia utente rappresentante il campo con la formazione dei giocatori (le loro icone rappresentano i numeri di maglia), alcune informazioni tecniche specificate poi nell'elenco e una sezione apposita per la valutazione qualitativa del fondamentale eseguito, per ogni singolo giocatore. Da quest'ultima deriveranno le informazioni base per l'alimentazione della parte analitica del sistema.

Funzionalità previste:

- Creazione squadra:
 - Inserimento nome, numero e ruolo giocatori;
- Creazione partita:
 - Schieramento giocatori (suddivisi in titolari e panchina);
 - Selezione del libero e capitano;
- Scelta squadra al servizio;
- Animazione rotazione al "cambio palla" conquistato;
- Rilevazione alzata avversaria (per il successivo dato di "distribuzione palla");
- Visualizzazione di contatori per:
 - Time-out tecnici;
 - Cambi;
 - Doppi cambi;

- Cambi medici;
- Cartellini;
- Punteggio (parziali set);
- Tasti per la registrazione di un punto generico (eseguito/subito);
- Tasto per il punto conteso (a nessuna squadra viene assegnato il punto, le relative statistiche vengono cancellate);
- Tenendo premuto sull'icona del giocatore in campo si aprirà un menu per la rilevazione della qualità del tocco;
- Possibilità di annullare le ultime azioni eseguite.

Nota tecnica: per “fondamentale” si intende una tipologia di tocco eseguita dal giocatore (servizio, attacco, ricezione, alzata, difesa, muro), e il grado di qualità del tocco è lasciato al giudizio soggettivo dell'utente utilizzatore dell'app.

Visualizzazione dati (statistiche)

La visualizzazione dati sarà costituita da un numero di tabelle pari ai set giocati, divise per giocatore e fondamentale eseguito (righe e colonne), e in ogni cella sarà presente un numero esplicativo delle quantità e degli esiti dello stesso.

Funzionalità previste:

- Visualizzazione di tabelle suddivise in giocatori (colonne) e fondamentali (righe) con tocchi totali e parziali (per i diversi gradi di qualità);
- Possibilità di applicare filtri alle tabelle per una visualizzazione più mirata dei dati;
- Possibilità di esportare in PDF le tabelle, nessun salvataggio nel database. Dopo la creazione delle tabelle i dati vengono eliminati.

Possibili implementazioni future

Di seguito un elenco di eventuali modifiche o aggiunte pensate per versioni successive a quella del rilascio:

- Login scouter;
- Salvataggio partite per futura consultazione senza necessità del PDF;
- Salvataggio squadre per evitare in futuro di dover reinserire i giocatori;
- Selezione della zona del campo coinvolta per ogni tocco avversario (ad es. traiettoria d'attacco).