

Wizja

Aplikacja wspierająca organizację turniejów

1. Wprowadzenie

Aplikacja webowa do organizowania turniejów (bez względu na dyscyplinę). System będzie umożliwiał wybranie sposobu rozgrywania zawodów (ligowy, pucharowy itd.), wybranie jego dostępności (prywatny - tylko dla zaproszonych osób, publiczny). Ponadto organizatorzy będą mieli możliwość zapraszania uczestników oraz przyznawania innym użytkownikom specjalnych uprawnień do zarządzania turniejem. Aplikacja będzie posiadała także takie funkcjonalności jak losowanie przeciwników, ustawienia drabinki turniejowej czy przydzielanie terminów starć.

2. Pozycjonowanie

2.1 Sformułowanie problemu

| | |
|----------------------|---|
| Problem | Brak automatyzacji procesów związanych z organizacją turniejów |
| Dotyczy | Organizatorów turniejów, uczestników turniejów |
| Wpływ problemu | Żmudne, powtarzające się czynności organizatorskie. |
| Pomyślne rozwiązanie | Skrócenie czasu przeznaczanego na organizację turnieju (podział uczestników na grupy, miejsce w |

| | |
|--|--|
| | drabince, wyznaczenie kolejności i terminów spotkań itp) |
|--|--|

2.2 Opis pozycji produktu

| | |
|--------------|--|
| Dla | Organizatorów turniejów, uczestników turniejów |
| Którzy | Mają różne potrzeby odnośnie organizacji turnieju np. jaki ma być system ligowy/pucharowy |
| Produkt | Aplikacja webowa |
| Który | Pozwala na organizację i konfigurację turniejów od strony organizatora |
| Inaczej niż | Inne produkty dostępne na rynku (faceit.com, battlefy.com, playarena.com), które są dostosowane jedynie do jednej konkretnej dyscypliny/gry internetowej |
| Nasz produkt | Automatyzuje organizację turniejów |

3. Podsumowanie użytkowników

| Nazwa | Opis | Odpowiedzialności |
|-------------|----------------------------|--|
| Organizator | Osoba organizująca turniej | <p>Określa rodzaj turnieju (ligowy, grupowy, mieszany)</p> <p>Zaprasza uczestników/nadaje uprawnienia organizatorów</p> <p>Przyjmuje uczestników</p> <p>Zarządza uczestnikami</p> <p>Może manipulować strukturą turnieju np. przenieść uczestnika do innej grupy</p> |
| Uczestnik | Uczestnik turnieju | <p>Uczestniczy w turnieju</p> <p>Składa prośbę o dołączenie go do turnieju</p> <p>Ma wgląd do rozgrywanych starć oraz do starć jego przeciwników</p> |

4. Opis produktu

4.1 Potrzeby i cechy

| Potrzeba | Priorytet | Cechy |
|---|-----------|---|
| Organizator potrzebuje wsparcia w tworzeniu turniejów | must | System umożliwia stworzenie turnieju w wybranym trybie rozgrywek |
| Organizator potrzebuje wsparcia w zapraszaniu uczestników do turnieju | must | System umożliwia stworzenie zaproszenia, które umożliwi dołączenie do turnieju stworzonego przez organizatora |
| Organizator potrzebuje wsparcia w zarządzaniu uczestnikami i ich rozmieszczeniem w turnieju | must | System umożliwia zmianę drabinek / przydzielonych starć przez organizatora turnieju w logiczny sposób, nie kolidujący z rodzajem turnieju |
| Organizator potrzebuje wsparcia w nadawaniu specjalnych uprawnień innym użytkownikom | must | System umożliwia nadawanie praw organizatorów innym użytkownikom |
| Uczestnik oraz organizator turnieju potrzebują mieć | must | System umożliwia wyświetlanie szczegółów |

| | | |
|---|------|--|
| pogląd w zaplanowane starcia | | dotyczących starć pomiędzy uczestnikami |
| Organizator turnieju potrzebuje wsparcia w zarządzaniu uczestnikami | must | System umożliwia zarządzanie listą uczestników |

4.2 Inne wymagania produktowe

| Wymaganie | Priorytet | Planowane wydanie |
|---|-----------|-------------------|
| Aplikacja działa na popularnych przeglądarkach | Must | 1.0 |
| Korzystanie z aplikacji jest intuicyjne, przyswojenie podstawowych mechanizmów działania aplikacji jest relatywnie proste | Must | 1.0 |