**Naming in Progress**

**TeamUp**

Versione 0.2

Data di rilascio: 01/07/2020

Ingegneria del Software a.a. 2019-2020

**Realizzato da**

Insabato Daniele 697904 ITPS danieleins@outlook.it

Tito Davide 705320 ITPS d.tito@studenti.uniba.it

Sala Emanuele 703339 ITPS e.sala@studenti.uniba.it

Piteo Alfonso 698811 ITPS a.piteo3@studenti.uniba.it

Indice

1. Product Backlog 5

1.1 Introduzione 6

1.2 Contesto di business 6

1.3 Stakeholder 6

1.4 Item funzionali 6

1.4.1 IF-1 Accesso al sistema 6

1.4.2 IF-2 Registrazione al sistema 6

1.4.3 IF-3 Recupero password 7

1.4.4 IF-4 Inserimento progetto 7

1.4.5 IF-5 Selezione candidati 7

1.4.6 IF-7 Espulsione Teammate 7

1.4.7 IF-8 Ricerca progetto 7

1.4.8 IF-9 Modifica profilo utente 8

1.4.9 IF-11 Modifica progetto 8

1.4.10 IF-12 Elimina progetto 8

1.4.11 IF-13 Elimina candidatura 8

1.4.12 IF-14 Abbandono progetto 9

1.4.13 IF-16 Candidatura Progetto 9

1.4.14 IF-17 Cancellazione account 9

1.5 Item informativi 10

1.5.1 IIN-1 Accesso tramite e-mail 10

1.5.2 IIN-2 Accesso tramite Google 10

1.5.3 IIN-3 Creazione password 10

1.5.4 IIN-4 Profilo utente 10

1.5.5 IIN-5 Criteri di ricerca 10

1.5.6 IIN-6 Tag progetto 10

1.5.7 IIN-7 Modalità di candidatura 10

1.5.8 IIN-8 Protezione dati utente 10

1.6 Item di interfaccia 11

1.6.1 IUI-1 Interfaccia Responsive 11

1.6.2 IUI-2 Accesso 11

1.6.3 IUI-3 Registrazione 11

1.6.4 IUI-4 Pagina home 11

1.6.5 IUI-5 Pagina profilo 11

1.6.6 IUI-6 Ricerca progetti 11

1.6.7 IUI-7 Creazione progetto 11

1.6.8 IUI-8 Gestione progetto 11

1.7 Item Qualitativi 12

1.7.1 IQ-1 12

1.7.2 IQ-2 12

1.7.3 IQ-n 12

1.8 Altri Item 12

1.8.1 I-1 Database raccolta dati 12

Product Backlog

TeamUp

# Product Backlog

## Introduzione

TeamUp è un sistema ideato per un insieme di utenti, al fine di rendere visibile un determinato progetto e favorire l’organizzazione dello stesso.

Il sistema consiste nel permettere ad un utente di inserire un’idea progettuale, nella quale potranno candidarsi altri utenti.

I candidati verranno selezionati dall’espositore del progetto, che deciderà se accettare o rifiutare ogni rispettiva candidatura.

Una volta terminata la selezione dei candidati il team potrà essere operativo per lo sviluppo del progetto.

## Contesto di Business

Questo sistema è stato realizzato per permettere a tutte le persone che hanno rinunciato o hanno riscontrato difficoltà nel realizzare i loro progetti, cercando di conglomerarle con lo stesso obiettivo o passione, in modo tale da potersi aiutare a vicenda. Attualmente sono presenti già dei competitor del sistema TeamUp come per esempio Linkedin, MeetUp e CoFoundersLab.

Per distinguerci da questi tipi di sistemi, l’idea progettuale è facilmente estendibile a più generi possibili di categorie progettuali. Avendo questo tipo di estendibilità gli utenti del sistema avranno diverse possibilità a disposizione nello scegliere le idee che preferiscono, senza essere vincolati da un unico target. In questo modo è realizzabile l’idea di creare un bisogno nell’utente, aumentando il grado di valore del prodotto offerto e di conseguenza l’obiettivo di soddisfare il maggior numero di esigenze possibili. Un altro vantaggio del sistema è la possibilità di registrarsi e d’inserire le proposte organizzative progettuali in modo gratuito, poiché la parte remunerativa dipende esclusivamente da inserzioni pubblicitarie.

## Stakeholder

Utente - L’utente è l’attore che interagisce con il sistema. Una volta registrato può eseguire tutte le funzionalità previste dalla piattaforma. Egli a sua volta può assumere il ruolo di Teammate e Leader essendo una generalizzazione di tali figure.

Leader – È l’utente che inserisce la sua idea progettuale all’interno del sistema, selezionando gli utenti candidati.

Teammate – Candidato che ha superato la selezione, nonché membro del team;

## Item funzionali

### IF-1

**COME** Utente

**DEVO POTER** accedere al sistema

**PER POTERLO** utilizzare.

Per poter utilizzare il sistema l’utente deve essere registrato nel sistema.

### IF-2

**COME** Utente

**DEVO POTER** registrarmi al sistema

**PER POTERCI** accedere.

L’utente inserisce i propri dati per potersi registrare al sistema.

### IF-3

**COME** Utente

**DEVO POTER** recuperare la password

**PER POTER** accedere al sistema.

Se l’utente smarrisce la password, attraverso una procedura di recupero, potrà nuovamente accedere al sistema.

### IF-4

**COME** Utente

**DEVO POTER** inserire il mio progetto nel sistema

**PER TROVARE** possibili candidati.

L’utente inserisce nel sistema la propria idea progettuale.

### IF-5

**COME** Leader

**DEVO POTER** selezionare i candidati ad un mio progetto

**PER POTER** formare il team.

Al termine del periodo di candidatura diverrà disponibile, per il leader, la selezione dei candidati.

### IF-7

**COME** Leader

**DEVO POTER** espellere un teammate dal team

**PER** eventuali necessità.

Il leader potrà espellere il teammate dal gruppo per questioni di necessità.

### IF-8

**COME** Utente

**DEVO POTER** cercare un progetto

**PER POTERLO** visionare e, eventualmente, per potermi candidare.

L’utente può effettuare una ricerca di un progetto per poter visionare le relative informazioni e, eventualmente, per potersi candidare.

### IF-9

**COME** Utente

**DEVO POTER** modificare il mio profilo

**PER POTERLO** aggiornare.

L’utente può modificare i dati relativi al suo profilo per poterlo aggiornare.

### IF-11

**COME** Leader

**DEVO POTER** modificare il progetto

**PER POTERLO** aggiornare.

Il leader può modificare i dati relativi al proprio progetto per poterlo aggiornare.

### IF-12

**COME** Leader

**DEVO POTER** eliminare il progetto

**PER PORTELO** cancellare dal sistema.

Il leader può eliminare il proprio progetto dal sistema per eventuali necessità.

### IF-13

**COME** Utente

**DEVO POTER** eliminare la candidatura ad un progetto

**PER PORTERLA** annullare.

L’utente può eliminare la propria candidatura ad un progetto.

### IF-14

**COME** Teammate

**DEVO POTER** abbandonare il team di un progetto

**PER** eventuali necessità.

Il teammate può abbandonare il team del progetto per eventuali necessità.

### IF-16

**COME** Utente

**DEVO POTER** candidarmi ad un progetto

**PER AVERE** la possibilità di farne parte.

L’utente può candidarsi ad un progetto per poter essere un possibile membro del team.

### IF-17

**COME** Utente

**DEVO POTER** eliminare il mio profilo

**PER POTER** cancellare il mio account dal sistema.

L’utente ha la possibilità di cancellare il proprio account dal sistema.

## Item informativi

### IIN-1

Accesso tramite e-mail: metodo sicuro per identificare univocamente un account.

### IIN-2

Accesso tramite Google: metodo sicuro per identificare univocamente un account, velocizzando l’accesso al sistema.

### IIN-3

La password deve essere compresa da minimo 8 caratteri e massimo 32. Tale deve contenere almeno: un carattere speciale, una lettera maiuscola ed un carattere numerico.

### IIN-4

Il profilo dell’utente sarà composto dai seguenti campi:

Nome, Cognome, Data di nascita, Descrizione, Immagine, Email e Password.

### IIN-5

La ricerca dei progetti può avvenire tramite nome e/o tag.

### IIN-6

Durante l’inserimento di un progetto, l’utente deve inserire un numero di tag compreso tra 0 e 5.

### IIN-8

Per garantire la sicurezza e l’integrità dei dati dell’utente, la password verrà memorizzata utilizzando un algoritmo di Hashing.

## Item di interfaccia

### IUI-1

### IUI-2

## Item Qualitativi

Contiene l’elenco e la specifica di tutti gli eventuali requisiti non funzionali di tipo qualitativo.

### IQ-1

### IQ-2

### IQ-n

## Altri Item

### I-1

Il sistema dovrà provvedere un database per la raccolta dei dati.