**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 5

1.2 Contesto di business 5

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 8

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 9

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

1.7 Item Qualitativi 12

1.7.1 IQ-1 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 all’interno di esso.

### 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 avviene tramite il parametro inserito dall’utente.

### 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

Le interfaccia del sistema sono costituite da una navbar, la quale dovrà permettere all’utente di spostarsi all’interno del sistema. Ogni interfaccia deve contenere il logo TeamUp di colore bianco, che sia di contrasto con gli altri colori presenti sulla piattaforma cioè il ciano e il grigio (chiaro e scuro). È stata scelta l’implementazione di tali colori per dare un’immagine di professionalità ed eleganza al sistema.

## 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.