

Documento de visão

1. Introdução

O propósito deste documento é apresentar as funcionalidades e disponibilizar informações acerca de uma proposta diferente sobre o modelo de aluguel de campos de futebol, no qual o objetivo principal é definir requisitos com foco em suprir de forma mais rápida a necessidade do usuário final.

1.1 Escopo

Esse sistema permitirá de forma intuitiva o aluguel de campos, criação de campeonatos, criação de perfil de usuário e times por meio do software. Com intuito de facilitar e acelerar o processo de organização de partidas de futebol.

2. Declaração do problema

O problema de	O modelo antigo de aluguel de campos de futebol e society.
Afeta	Empresários donos dos campos e Interessados em jogar futebol.
Cujo impacto é	Dificuldade de localizar um bom local com melhor custo benefício.
Uma solução de sucesso deveria	Criação de um catálogo com filtros de localização, valores e qualidade do local, com disponibilidade para os horários de sua preferência com opção integrada de criação de times e campeonatos.

3. Contexto de negócio

Baseando-se no atual modelo de um processo de aluguel de campos, existem algumas etapas para aqueles que ainda não são familiarizados com a região, no qual inclui uma breve pesquisa pela web para descobrir valores de campos um a um, ou saindo de sua própria casa para buscar um local para realizar tal atividade.

A princípio esse modelo envolve um cliente interessado e dependendo das suas necessidades vários donos de campos, para finalizar apenas uma reserva. Com a internet esse processo economizou um pouco o processo. Porém a proposta do software é acelerar esse procedimento e deixar ele mais intuitivo possível.

4. Declaração da visão do software

Para	Praticantes de futebol e proprietários de campos.
Que	Procuram reservar campos com mais facilidade.
O	Bola cheia

É uma	Aplicação web
Que	Reservar campos e criar times.
Diferente de	Opções genéricas do google e sair procurando pessoalmente.
Nosso produto	Conclui todo o procedimento de forma online e com o mínimo de obstáculos no caminho.

A intenção é que o usuário procure interagir com outros usuários para realizar partidas com amigos ou pessoas desconhecidas.

5. Visão geral do produto

5.1 Necessidades e funcionalidades

Necessidade	Funcionalidade	Prioridade	Responsável
Habilitação do usuário	Cadastrar usuário. Realizar login. Excluir conta do usuário.	Alta Média Média	Henrique
Criação de catalogo	Adicionar opções de campos. Filtragem de campos pela necessidade Do usuário. Localização do campo Opções de contato ao contratante. Finalização de reserva.	Alta Média Alta Alta Baixa	Muller Muller Douglas Douglas
Criação de times	Adição de usuários a uma mesma seção. Placar do jogo Data e horário da partida. Nome da seção ou partida	Alta Alta Alta Baixa	Danilo Danilo Adriano Adriano
Criação de campeonatos	Adição de times a uma seção. Adição de placares dos jogos. Chaves classificatórias. Informações dos usuários. Informações da equipe organizadora. Informações de premiação. Locais e horários das partidas.	Média Alta Media Media Media Alta Alta	Mateus Mateus Mateus Douglas Danilo Adriano Henrique
Criação de perfil do Usuario.	Fotos e vídeos do usuário. Estatísticas de campo. Biografia do usuário. Espaço para comentários.	Baixa Baixa Média Baixissima	Muller Douglas Danilo Mateus

5.2 Características tecnológicas da solução

Por meio de uma aplicação web será desenvolvido um software através de ferramenta de prototipação e low-code, o qual será totalmente interativo e intuitivo que terá como objetivo em sua versão final simular uma rede social direcionada a jogadores amadores de futebol, onde será possível marcar partidas, enviar solicitações de amizade, criar campeonatos, criar times e compartilhar melhores momentos. Trabalharemos para integrar esse software com outras redes sociais no intuito de facilitar o compartilhamento de dados.

Acordos do time scrum

Equipe

Nome completo	Papel
Douglas Simões Vieira da Silva	Scrum master*
Adriano Lázaro Silva dos Santos	Desenvolvedor
Danilo Souza Mendes	Desenvolvedor
Henrique Medeiros Costa	Desenvolvedor
Matheus Lins de Sousa	Desenvolvedor
Muller Victor Pereira da Silva	Desenvolvedor

Política de equipe

Agenda de reuniões

21/09/2023

28/09/2023

05/10/2023

19/10/2023

26/10/2023

09/11/2023

16/11/2023

Horário

16:00 16:40

Recursos

Figma, Discord, HTML, CSS.

Frequência

3/4 dias por mês.

Acordos de trabalho

Tolerância a atrasos e faltas

Tolerância a uma falta por mês.

Limites relacionados a entrega

1 dia após o acordado.

Pares de revisão

Muller – Douglas

Douglas – Matheus

Matheus – Henrique

Henrique – Danilo

Danilo – Adriano

Adriano – Muller

Definições para o kanban

Fases – Padrão (em andamento, a fazer, concluído)

Duração da sprint - 2 semanas

Regra de atribuição de responsável – Pró atividade de escolha e decisão do time

Ferramenta do kanban - Trello

Configurações

Repositório de artefatos – Github, OneDrive

Ferramentas – Figma, VSCode

Ambiente de desenvolvimento - Figma

