

Documento de visão		
Nome do Projeto: CLUBE CRUZEIRO ITABIRANO		
Autores: Grupo 26 Eberte Heric Rafael Thális Arthur		
Fornecedor(es) de Requisitos		
Nome Email		Cargo
Patrick Andre Gonçalves Duarte	patrickduarte@email.com	Gerente Administrativo
Descrição do problema		
<p>O clube Cruzeiro Itabirano é uma entidade dedicada à promoção de futebol e ao desenvolvimento de atletas, além de proporcionar entretenimento de alta qualidade para os torcedores do Cruzeiro Esporte Clube. Com uma história rica e uma paixão inabalável pelo Cruzeiro, o clube se destaca pela sua busca incessante pela excelência, tanto dentro quanto fora do campo.</p> <p>Recentemente, o Clube Cruzeiro Itabirano se viu diante da necessidade de criar um canal interativo entre os associados e o Cruzeiro Esporte Clube, sendo o Clube Cruzeiro Itabirano S/A o mediador e gestor do canal interativo.</p>		
Descrição Geral da Solução (Escopo)		
<p>1 - Informações sobre o Time:</p> <p>a) Perfil dos jogadores, treinador e equipe técnica.</p> <p>b) Histórias, biografias e estatísticas.</p> <p>c) Notícias e atualizações sobre o time.</p> <p>2 - Calendário e Resultados de Jogos:</p>		

- a) Agenda completa dos próximos jogos, com detalhes sobre datas e locais.
- b) Resultados e resumos dos jogos passados.
- c) Atualizações durante os jogos.

3 - Conteúdo Multimídia:

- a) Vídeos de highlights, entrevistas, e bastidores.
- b) Galerias de fotos dos jogos e eventos do time.
- c) Podcasts e transmissões ao vivo.

4 - Interatividade com os Torcedores:

- a) Fóruns de discussão e comentários.
- b) Enquetes e quizzes.
- c) Redes sociais integradas e feeds de notícias.

5 - Loja Online:

- a) Venda de ingressos para jogos.
- b) Produtos oficiais do time, como camisetas, bonés e acessórios.
- c) Promoções e lançamentos de novos produtos.

6 - Experiência do Usuário:

- a) Interface amigável e responsiva.
- b) Navegação fácil e intuitiva.
- c) Acesso rápido às informações mais importantes

Fora do Escopo
Não haverá interação direta entre o usuário e os jogadores, seja do Clube Cruzeiro Itabirano, seja do Cruzeiro Esporte Clube.
Usuários
Os usuários principais serão os torcedores e simpatizantes do Clube Cruzeiro Itabirano e do Cruzeiro Esporte Clube. Os usuários secundários serão todos aqueles que desejam obter informações atualizadas e certificadas de ambos os clubes.

Requisitos

Requisitos Funcionais			
ID	Descrição do Requisito	Prioridade	Complexidade
RF-01	O sistema deve permitir que o contratante escolha um produto da loja para ser exibido com o seu respectivo valor de aquisição, como destaque, na forma de pop up, sempre que o aplicativo for carregado.	Essencial	Alta
RF-02	Gerenciar a quantidade de acessos à tela principal e à loja de produtos.	Importante	Alta
RF-03	Requisitar email e senha de acesso, sugerir que usuários não cadastrados façam o cadastro gratuito.	Essencial	
Requisitos Não Funcionais			
ID	Descrição do Requisito	Prioridade	Complexidade
RNF-01	O <i>back-end</i> deve ser feito usando Bubble/FlutterFlow	Essencial	Alta
RNF-02	O front deve possuir uma interface amigável	Essencial	Média
Técnica(s) de Elicitação Utilizada(s)			

Entrevista - Objetivo: Obter uma compreensão mais profunda das necessidades e expectativas dos usuários.

Transcrição da Entrevista:

Entrevistador: "Oi João, obrigado por participar da entrevista. Para começar, você pode me contar um pouco sobre como você usa aplicativos de esportes?"

João da Silva: "Claro! Eu costumo acessar aplicativos de esportes todos os dias para conferir as últimas notícias e resultados. Gosto de assistir a vídeos de destaques e ler análises detalhadas sobre os jogos."

Entrevistador: "Entendi. Quais são os principais desafios que você enfrenta ao usar esses aplicativos?"

João da Silva: "Às vezes, é difícil encontrar informações específicas, e a navegação por vezes se mostra confusa. Também gostaria de ver mais conteúdos interativos, como quizzes e enquetes."

Questionário - Objetivo: Coletar dados específicos sobre os usuários.

Estrutura do Questionário:

****Dados Demográficos:****

- Idade:
- Gênero:
- Localização:
- Profissão:

****Interesses e Hábitos:****

- Qual é o seu esporte favorito?
- Com que frequência você assiste a eventos esportivos? Diário, semanal ou mensal?
- Onde você costuma consumir conteúdo esportivo? (TV, internet, aplicativos esportivos)

****Comportamento Online:****

- Quais sites de esportes você visita regularmente?
- O que você mais gosta de fazer nesses sites? (ler notícias, assistir vídeos, participar de fóruns)

****Experiência com aplicativos:****

- O que você acha mais fácil de usar em um aplicativo esportivo?
- O que você gostaria que fosse melhorado ou adicionado aos aplicativos que você já visitou?
- Você já teve alguma dificuldade ao usar algum aplicativo? Se sim, descreva.

****Funcionalidades Desejadas:****

- Quais funcionalidades você gostaria de ver em um aplicativo? (calendário de jogos, fórum de

discussão, loja online)

Respostas - obs: somente os percentuais mais relevantes serão apresentados.

Dados Demográficos

- 20% dos entrevistados tem idade entre 15 à 20 anos de idade.
- 40% dos entrevistados tem idade entre 21 à 40 anos de idade.
- 25% dos entrevistados tem idade entre 41 à 60 anos de idade.
- 15% dos entrevistados tem idade superior a 60 anos de idade.

Interesses e Hábitos

- 30% afirmam que seu esporte favorito é futebol.
- 38% afirmam que assiste eventos esportivos semanalmente.
- 45% afirmaram que consome conteúdo esportivo pela TV, 35% pela internet, e 20% aplicativos esportivos)

Experiência com aplicativos

- 15% responderam que o mais fácil de usar em um aplicativo esportivo é a visualização das conquistas recentes do time.
- 10% responderam que gostaria que fosse melhorado a interatividade.
- 25% responderam que já tiveram dificuldade de localizar as informações desejadas.

Funcionalidades Desejadas

- 37% responderam que gostaria que fossem disponibilizadas gratuitamente as reprises dos jogos de todas as divisões.