



Título: GoLabuta

Participantes:

Número	Nome
50033627	André Carvalho
50035284	Edgar Neto

Enquadramento:

O mundo do desporto sempre foi bastante competitivo e com a evolução tecnológica existem várias formas de se conseguir avaliar a prestação e a condição física de um atleta. Desta forma o sucesso de uma equipa em qualquer um desporto, provém em grande parte da capacidade de promover estratégias de cooperação e colaboração entre os dirigentes, treinadores e atletas.

Sendo assim pretendemos desenvolver um software/plataforma, que tem como premissa realizar a gestão de uma equipa em um determinado desporto, ou de apenas um atleta, no caso de ser um desporto individual, como também promover a interligação da comunicação entre os diferentes sectores da mesma. A plataforma permitirá assim que seja mais fácil uma visualização e avaliação do estado dos atletas, staff técnica e gestores desportivos, do calendário desportivo(torneios, jogos), dos treinos e dos materiais disponíveis para os mesmos, aumentando desta forma, as chances de conquistas .

Na base deste projeto fomos investigar e ver as plataformas que existem neste âmbito. Verificamos que existem algumas plataformas que nos permitem gerir os treinos a realizar no dia e ver os treinos que já foram realizados. Essas plataformas são regibox.pt e sugarwod. Estas plataformas são ambas plataformas mais especificas para o crossfit em que o atleta vê o treino e consegue registar o seu desempenho no treino, depois consegue comparar o seu resultado com as restantes pessoas mas isto só é possível se os atletas registarem também as suas prestações na plataforma. É também possível aceder a uma área pessoal onde se consegue ver os recordes pessoais, gerir o nosso perfil e fazer algumas alterações relativamente ao layout da aplicação.

A diferença da plataforma que pretendemos criar para estas plataformas já existentes é que nós pretendemos abranger vários tipos de desportos e que temos também disponível o plano de nutrição, a capacidade de interagir diretamente com o treinador caso haja algum problema com o treino, falar com os responsáveis pela manutenção dos materiais caso exista algum problema com os mesmos.

Cenário Principal:

1. Depois de logado, o atleta ao entrar na plataforma terá em vista as informações gerais relativamente a equipa(Home page) e as funcionalidades disponíveis no site;



- 1.2. Em seguida o atleta irá clicar na secção de treinos para consultar a lista de treinos que lhe foram enviados pela staff técnica;
- 1.3. Depois irá seleccionar o treino que pretende realizar;
- 1.4. Ao entrar na interface do treino que seleccionou o atleta terá que seleccionar os planos de treinos(exercícios) que efetuou e confirmar que realmente realizou o mesmo;
- 1.5. O atleta irá realizar um ou mais comentários a dizer como correu o treino;
- 1.6. Depois o atleta irá clicar em finalizar o treino e enviar as informações relativamente aos exercícios e aos comentários que efetuou para staff técnica;
- 1.7. Sendo assim, depois de logado, o técnico/treinador ao entrar na plataforma irá clicar na secção de treinos realizados;
- 1.8. O treinador irá seleccionar o atleta que pretende ver os treinos realizados;
- 1.9. Em seguida o treinador irá consultar a lista de treinos realizados pelo atleta e seleccionar o treino que pretende ver;
- 1.10. E por fim o treinador irá consultar os exercícios e comentários efetuados pelo atleta no treino.

Cenários secundários:

1. Depois do treinador ver os treinos e comentários que cada atleta efetuou, ele irá realizar um feedback e enviar para o atleta que pretende.
- 1.2. Depois de logado, o atleta ao entrar na plataforma irá para secção de notificações para aceder o feedback que lhe foi enviado pelo treinador.
2. Os key-users depois de logados, iram para secção calendário desportivo para aceder a lista de jogos e as suas datas;
 - 2.1. Depois iram clicar no botão “localização”, para aceder a localização geográfica e as rotas para os jogos, partindo da localização em comum, que no caso é estádio da equipa, para o local do jogo;
 - 2.2. Iram clicar no botão “histórico de rotas”, para consultar as rotas/caminhos mais frequentes, por via de informação geográfica.
 - 2.3. Por fim iram clicar no botão “histórico de resultados e golos ” para consultar os locais no mapa em que houve encontros e onde teve mais golos marcados.



3. Depois de realizar o treino, caso haja falta de materiais ou se estiverem em más condições, o atleta selecionará a lista de materiais em questão;

3.1. Isto feito, irá enviar um pedido de tratamento dos materiais para o departamento de gestão;

3.2. Depois de logado, o gestor desportivo ao entrar na plataforma irá para secção de pedidos de materiais realizados;

3.3. Irá aceder a lista de materiais em falta ou em más condições, podendo assim mudar o estado dos materiais.