**Titulo**: **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 avaliação do estado dos atletas, quais os materiais e equipamentos em falta e caso seja necessário a solicitação dos mesmos.

**Objetivos:**

Baseamo-nos na proposta de projeto Band-guest, em que o objectivo seria gerir bandas, a ideia é semelhante, tirando o facto da plataforma permitir a comunicação entre os membros da mesma equipa, de acordo a hierarquia da mesma, desta forma o objetivo seria gerir as seguintes informações:

1. Informação genérica da equipa e seus jogos, torneios, treinos e objetivos;
2. Informação sobre os atletas que compõem o time atual e os que foram emprestados ;
3. Informação sobre a Staff geral (roupeiro, pessoal do transporte, cozinha, etc. )
4. Informação sobre a staff técnica (treinador, preparador físico, nutricionistas, etc.);
5. Informação sobre os jogos que foram feitos e os que iram realizar-se;
6. Informação sobre os diferentes gestores.
7. Informação sobre os materiais de treino e equipamentos.

**Cenários Principais**:

A plataforma será dividida em três partes:

1. A parte do lado do gestor desportivo terá como cenário principal:

. Visualizar os jogos já realizados/por realizar

. Visualizar e editar o calendário da época .

. Visualizar e editar objetivos pretendidos .

 Visualizar e editar o perfil da staff geral, staff técnica, dos atletas e a sua condição(ativo, lesionado, emprestado).

 Visualizar e editar os equipamentos e materiais disponíveis.

. Comunicar com a staff técnica.

**Como cenário secundário:**

. Ver a localização geográfica de jogos ,treinos, torneios e calcular rotas mais próximas ou que levam menos tempo por conta de diversos fatores( congestionamento no transito)

. Visualizar janela de transferências e ver os atletas disponíveis.

. Visualizar noticias, criticas relacionadas a equipa de uma forma geral.

2. A parte do staff técnico terá como cenário principal:

 Visualizar o perfil completo dos gestores, atletas e do restante staff.

. Visualizar e editar o plano alimentar dos atletas.

 Visualizar o calendário desportivo.

. Visualizar objetivos pretendidos .

 Visualizar e editar os treinos programados para os atletas.

 Comunicar com os jogadores, gestores e com outros elementos da staff técnica.

**Como cenário secundário:**

. Visualizar janela de transferências e ver os atletas disponíveis.

 Ver a localização geográfica de jogos ,torneios e treinos.

3. A parte dos atletas terá como cenário principal:

 Visualizar o perfil dos gestores e da staff técnica.

 Visualizar os treinos, o calendário desportivo.

. Visualizar objetivos pretendidos

 Visualizar o plano de nutrição.

. Comunicar com a staff técnica.

**Como cenário secundário:**

. Ver a localização geográfica de jogos ,torneios e treinos.