**SPRINT 1- GRUPO 10 ENTRETENIMENTO**

**Integrantes-** Diego Polanski;

Guilherme de Almeida;

Henrique Monteiro;

Luís Toledo;

Samuel Alves.

**Contexto do projeto**

**Problema:** O nosso projeto chamado SpeedFanatic é uma aplicação web voltada para o conteúdo informativo sobre Fórmula 1. Essa ideia surgiu após percebermos a carência de informações sobre o tema no Brasil, combinando com a alta demanda dos fãs e o aumento da popularidade de um esporte que já foi muito consumido pelos brasileiros em um passado próximo.

**Objetivo:** O objetivo do projeto é expandir o acesso a informações sobre Fórmula 1 para os brasileiros, de maneira simples e bem explicada, indo dos mais jovens até os mais velhos e recuperar esse interesse do nosso país com o esporte.

**Justificativa:** Escolhemos esse tema por ser de grande interesse do brasileiro, e ser um conteúdo muito nichado e com informações escassas no nosso país. Queremos fazer essa aplicação com um conteúdo bem completo e detalhado.

**Público-alvo:** O público-alvo do nosso projeto são homens e mulheres de 18 até 70 anos que possuam interesse em Fórmula 1

.

**Especificação do projeto**

Com base no nosso levantamento por meio de um questionário, chegamos a uma conclusão sobre a história do nosso usuário alvo, sobre qual conteúdo ele gostaria de ver e a forma com que esse conteúdo será apresentado. O usuário do SpeedFanatic é um interessado no automobilismo, e tem como objetivo conhecer melhor o esporte, aprofundar o seu conhecimento sobre o tema, e no que ele tem a contribuir para a sua vida. Além disso, possui o interesse em apostas esportivas, e o desejo de viajar para ver uma corrida pessoalmente, mas por ter um alto custo, acaba adiando a viagem.

**Requisitos do projeto**

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

**Projeto de Interface**

**Protótipo interativo**: <https://marvelapp.com/prototype/9g5eaei>

**Wireframes das telas:** <https://miro.com/app/board/uXjVMT6vVN8=/>

**Fluxo do usuário:** <https://miro.com/app/board/uXjVMTEjPhs=/>

**Metodologia**

**- Método de estudo:**

Será utilizado o tipo de estudo denominado qualitativo, tendo em vista a realização de diversas entrevistas com os potenciais usuários, com a finalidade de identificar suas necessidades e expectativas ao acessarem o aplicativo.

**- Equipes:**

Será formado equipes de testes, desenvolvimento e design.

**- Público-alvo**

Iremos realizar as entrevistas com nosso público-alvo, que são pessoas que se interessam em fórmula 1.

**- Coleta e análise de dados**

Faremos entrevistas antes do desenvolvimento do aplicativo buscando entender o que o usuário espera encontrar ao acessá-lo, e entrevistas após a conclusão do aplicativo visando sempre o aperfeiçoar para que seja lançado da melhor forma possível.

As entrevistas serão realizadas por meios de questionários, onde ao final será realizada uma análise de todas as respostas visando saber qual ponto devemos dar prioridade.

**- Kanban e GitHub**

Criação de um Kanban para facilitar o andamento do desenvolvimento do projeto, para que nenhuma parte seja pulada e que tenhamos uma visão mais clara do trabalho em andamento.

Utilização do GitHub para que a equipe de desenvolvimento consiga compartilhar seus códigos, evitando possíveis desentendimentos.

**- Design**

Antes do começo do desenvolvimento do aplicativo será feito um protótipo onde será definido, através de um esboço, a interface gráfica, buscando facilitar que o usuário encontre o que procura de maneira fácil e rápida.

Para isso a equipe de design do aplicativo irá trabalhar em conjunto com a equipe de desenvolvimento.

**- Desenvolvimento e Testes**

A equipe de desenvolvimento irá implementar as funcionalidades necessárias seguindo o modelo desenvolvido pela equipe de design, porém é importante que seja feito em pequenos passos para que assim a equipe de testes consiga atuar com maior precisão, buscando apontar onde pode existir possíveis bugs ou erros para corrigidos antes que a equipe de desenvolvimento passe para a próxima parte.

**- Entrega do aplicativo**

Após a finalização do aplicativo, ele deve passar por uma fase de testes, onde será disponibilizado para um grupo específico de usuários, buscando feedbacks antes de sua disponibilização no mercado, para que seja entregue na melhor versão possível.

**- Divulgação e parcerias**

Juntamente com a entrega do aplicativo, devemos realizar pesquisas visando saber onde nosso público-alvo está concentrado, para assim disponibilizarmos propagandas que os atinjam, seja no YouTube, no Instagram etc.

Também iremos procurar parcerias que se encaixem com o tema de nosso aplicativo, para conseguirmos mantê-lo inicialmente ativo.

**- Manutenção**

Por último, após a entra do aplicativo, será formada a equipe de manutenção que irá buscar corrigir futuros bugs e manter o aplicativo sempre atualizado além de estar sempre atenta as novas tendencias do mercado.

**Referências bibliográficas**

Lista de autódromos de Fórmula 1. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_autódromos_de_Fórmula_1>. Acesso em 16 abril.2023

55 recordes, marcas históricas e curiosidades da Fórmula 1. Esportelândia. Disponível em [https://www.esportelandia.com.br/automobilismo/curiosidades-formula-1/](https://www.esportelandia.com.br/automobilismo/curiosidades-formula-1/%20). Acesso em 16 abril 2023

F1: Horner não vê Verstappen 'seguindo passos' de Alonso, correndo aos 41 anos. Uol. Disponível em <https://motorsport.uol.com.br/f1/news/f1-horner-nao-ve-verstappen-seguindo-passos-de-alonso-correndo-aos-41-anos/10455891/>. Acesso em 16 abril 2023

F1: McLaren 'ironiza' Massa e tentativa de revisão do título de 2008. Uol. Disponível em <https://motorsport.uol.com.br/f1/news/f1-mclaren-ironiza-massa-e-tentativa-de-revisao-do-titulo-de-2008/10455868/>. Acesso em 16 abril 2023

ANÁLISE F1: Entenda reclamação de Hamilton sobre cockpit da Mercedes em 2023. Uol. Disponível em <https://motorsport.uol.com.br/f1/news/analise-f1-entenda-reclamacao-de-hamilton-sobre-cockpit-da-mercedes-em-2023/10455794/>. Acesso em 16 abril 2023