



PUC Minas

Trabalho Interdisciplinar - Aplicações Web

Grupo T3-G1 - Não saber onde são transmitidas partidas esportivas

Membros do grupo:

- Bernardo Carlos do Nascimento
- Davi de Pinho Lima
- Gabriel Costa Gontijo
- Igor Guedes Yasuda
- Rodrigo Costa Tayer
- Thiago Cedro Silva de Souza

Belo Horizonte, Abri/2022

1. Introdução

1.1 O contexto:

No momento em que este projeto se inicia, o mundo dos esportes nunca esteve tão relevante no Brasil. Tradicionalmente, o futebol sempre foi o esporte com maior espaço no nosso país, com raras concessões a ocasiões especiais, como por exemplo: as Olimpíadas, as corridas de Ayrton Senna ou, até, as finais de Roland Garros de Gustavo Kuerten, o Guga. Entretanto, ultimamente, o futebol vem dividindo sua popularidade com o basquete, com o futebol americano, com o vôlei, entre outros, estes sendo transmitidos em canal de TV aberta ou fechada, e serviços pagos de streaming. Nesse sentido, de uma forma ou de outra, os meios de comunicação vêm se tornando cada vez mais diversos no que se refere a transmitir partidas esportivas.

1.2 O problema:

Tendo em mente a quantidade de partidas de diferentes esportes, que ocorrem diariamente e em diferentes canais de transmissão, entende-se uma dificuldade em saber com precisão onde uma ou mais partidas serão disponibilizadas e se estão ao alcance do usuário.

1.3 Objetivos:

Assim, o objetivo geral desse projeto é a criação de um site que possa:

- Apresentar onde serão transmitidas partidas específicas (aquelas buscadas diretamente pelo usuário) ou partidas que condizem com o perfil do usuário.
- Disponibilizar uma plataforma de notícias esportivas.
- Apresentar um fórum para discussão e análises de times e partidas.

1.4 Justificativas:

Tendo em vista o problema, foi feita uma pesquisa com 63 pessoas, para ver as opiniões sobre as formas de acompanhar partidas esportivas. Essa pesquisa continha perguntas como: Idade, Gênero, preferências e opiniões sobre formas de streaming. De acordo com os resultados dessa pesquisa construímos nosso público alvo.

1.5 Público alvo:

Por meio da pesquisa, foi possível indicar o perfil-alvo de nossos futuros usuários. Este seria um jovem adulto, homem, estudante e que assiste partidas esportivas pelo menos uma vez por semana.

2. Histórias de usuários:

PERSONAS	DESEJO	POR QUE
Fabício Cunha da Silva	Saber onde vai passar o jogo do Botafogo.	Gosta de acompanhar seu time do coração e tem dificuldades para encontrar o jogo.
Jorge Rodrigues Melo	Saber onde e quando serão os jogos de futebol.	Gosta de apostar, no entanto precisa ficar antenado nos jogos do dia.
Lúcia Gomes da Silva	Saber quando serão os jogos da NFL.	Gosta de futebol americano, porém é um esporte pouco divulgado aqui no Brasil, então as informações são de difícil acesso.

3. Requisitos do projeto:

3.1 Requisitos funcionais:

1. O site deve apresentar em sua página principal jogos em destaque.
2. O site deve oferecer uma funcionalidade de filtro/pesquisa para permitir ao usuário localizar um jogo/time específico informado na área de pesquisa.
3. O site deve permitir aos usuários visualizar os jogos pertencentes aos gêneros.
4. O site deve ter uma página contendo uma lista de várias plataformas de streaming.
5. O site deve ter uma página contendo informações sobre cada plataforma.

3.2 Requisitos não funcionais:

1. O site deve ser publicado em um ambiente acessível publicamente na Internet (Repl.it, GitHub Pages, Heroku).
2. O site deverá possibilitar uma boa visualização tanto pelo computador quanto pelo celular, transmitindo o projeto de forma adequada ao público.
3. O site deve apresentar um bom contraste entre os elementos da tela, permitindo uma melhor visualização.
4. O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge).

4. Restrições:

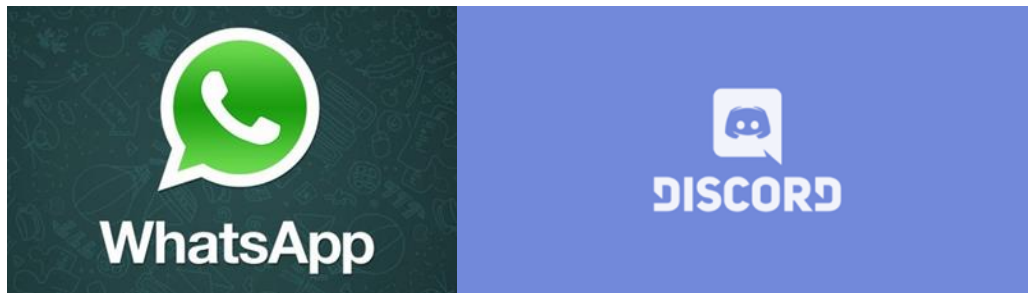
1. O projeto deverá ser entregue nas datas, não podendo ocorrer atrasos.
2. O aplicativo deve se restringir às tecnologias básicas da Web no Front-end.
3. A equipe deve se organizar e assumir o compromisso para desenvolvimento do trabalho.

5. Gestão do projeto:

5.1 Meios tradicionais:

Nesta primeira parte de concepção e desenvolvimento do projeto, nosso grupo utilizou de diversos ambientes e ferramentas tecnológicas para organizar e visualizar de maneira mais clara as etapas iniciais de nosso site. Como meio de comunicação, planejamento das etapas e resolução de possíveis conflitos entre os integrantes do grupo,

utilizamos o Discord para realizar chamadas e transmissões de tela, além de conversas frequentes via Whatsapp.



5.2 Miro:

Para organizar as etapas do projeto, impressões acerca do resultado final, ideias e possibilidades, utilizamos o miro como ferramenta, possibilitando-nos visualizar os processos vigentes e futuros do trabalho.



5.3 GitHub:

- Em relação à documentação do projeto, foi utilizada a plataforma Github, na qual estão sendo depositados os registros de atividade de cada integrante do grupo.

Link: <https://classroom.github.com/a/pg-V8nE>



5.4 Figma:

A ferramenta Figma foi utilizada por nosso grupo para criar Wireframes do projeto e organizar de maneira clara e visual o Userflow que melhor entrega uma boa experiência aos usuários.



5.5 Encontros presenciais:

Além das ferramentas online, a etapa inicial foi composta de diversos encontros presenciais em aula de maneira tabelada, nas quais nos organizávamos e planejávamos os próximos passos a serem tomados.

5.6 Outras menções:

A metodologia Scrum que nos foi apresentada aparenta ser bastante eficiente. Entretanto, não a aplicamos nesta fase inicial do projeto, mas pretendemos trabalhar sob tal método futuramente para obter melhor organização no processo. Além disso, nosso grupo não utilizou, nas etapas iniciais, a ferramenta Slack, porém enxergamos o seu potencial e pretendemos usá-la futuramente no trabalho para obtermos melhor organização.

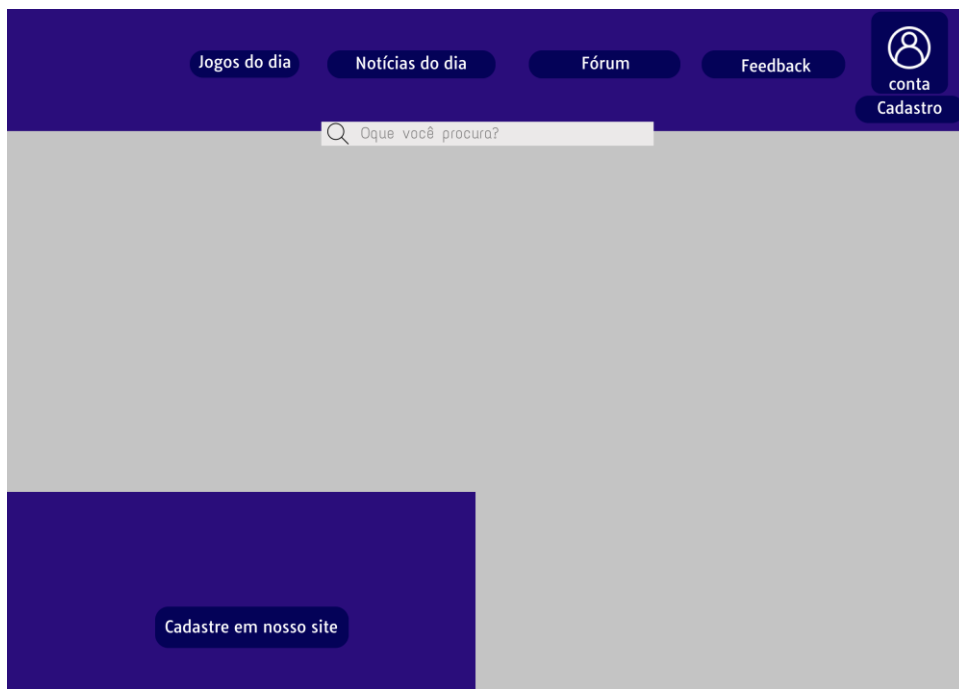
6. Divisão de tarefas:

Contexto do Projeto	Igor Yasuda
Especificações do Projeto	Davi de Pinho
Projeto de interface	Rodrigo Costa, Gabriel Costa e Thiago Cedro
Metodologia	Bernardo Carlos e Igor Yasuda
Gestão do Design Thinking	Thiago Cedro

7. Projeto de Interface:

7.1 Fluxo de Usuário:

1- Home Page



2- Tela de cadastro

Faça parte da plataforma para ficar por dentro de tudo que acontece no mundo dos esportes

Email

Senha

[Esqueci minha senha](#)

ENTRAR

[Ainda não tem uma conta? Registre-se](#)

3- Tela de criação de perfil

The form is titled '3- Tela de criação de perfil' and is set against a dark blue background. It features a large white circle at the top left for a profile picture, labeled 'Insira sua foto'. Below this, there are several white input fields arranged in rows. The first row contains four fields: 'Insira seu nome completo', 'Selecione seu sexo', 'Seu esporte preferido', and 'Insira sua data de nascimento'. The second row has three fields: 'Insira seu email', 'Crie uma senha', and 'Confirma sua senha'. The third row consists of five fields: 'Insira seu CEP', 'Estado', 'Cidade', 'Bairro', and a larger field for 'Se tiver interesse, insira uma biografia'. The fourth row has two fields: 'Endereço' and 'Complemento'.

Insira sua foto

Insira seu nome completo

Selecione seu sexo

Seu esporte preferido

Insira sua data de nascimento

Insira seu email

Crie uma senha

Confirma sua senha

Insira seu CEP

Estado

Cidade

Bairro

Endereço

Complemento

Se tiver interesse,
insira uma biografia

4- Tela de Perfil de Usuário



The image shows a user profile form with a dark blue header and a light gray content area. The header contains a circular profile picture placeholder and a title. The content area contains several input fields for user information and a text area for a biography.

Perfil do Usuário

Insira uma foto de perfil

Nome:

Idade:

Gênero:

Endereço: N°:

Sua biografia:

Exemplo: Sou torcedor do Remo
tenho 21 anos, gosto de assistir
jogos de futebol com meu pai

5- Tela de Jogos do Dia

JOGOS DO DIA

Basquete

Masculino Feminino

Campeonato 1

Time 1 x Time 2 18h

Time 3 x Time 4 18h30

Time 5 x Time 6 21h

Time 7 x Time 8 21h30

Campeonato 1

Time 1 x Time 2 19h

Time 3 x Time 4 19h30

Time 5 x Time 6 21h

Time 7 x Time 8 22h

Futebol

Masculino Feminino

Campeonato 1

Time 1 x Time 2 18h

Time 3 x Time 4 18h30

Time 5 x Time 6 21h30

Time 7 x Time 8 22h

Campeonato 1

Time 1 x Time 2 18h30

Time 3 x Time 4 19h

Time 5 x Time 6 21h30

Time 7 x Time 8 22h

Vôlei

Masculino Feminino

Campeonato 1

Time 1 x Time 2 18h

Time 3 x Time 4 17h

Time 5 x Time 6 18h

Time 7 x Time 8 19h

Campeonato 1

Time 1 x Time 2 18h30

Time 3 x Time 4 19h30

Time 5 x Time 6 18h30

Time 7 x Time 8 19h

Quatro Jogos

Futebol Americano

NFL

Time 1 x Time 2 11h

Time 3 x Time 4 14h

Time 5 x Time 6 16h

Time 7 x Time 8 20h

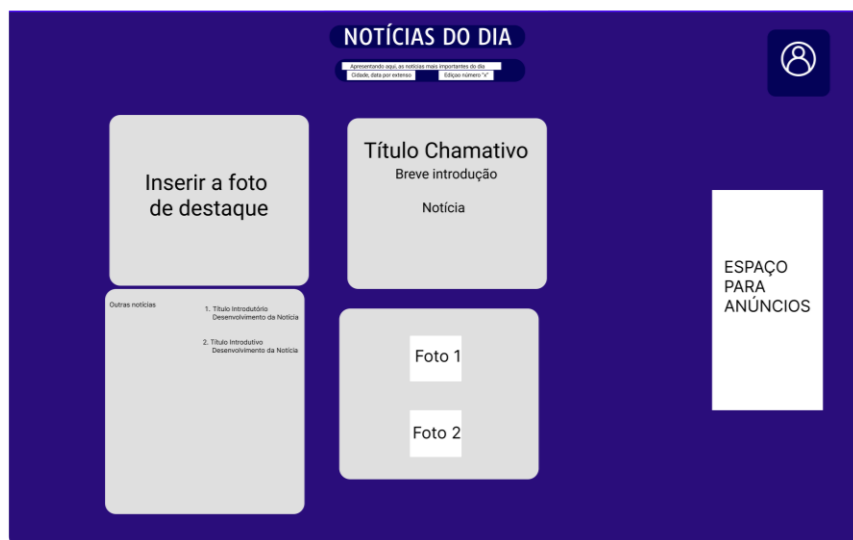
ESPAÇO PARA ANÚNCIOS

ESPAÇO PARA ANÚNCIOS

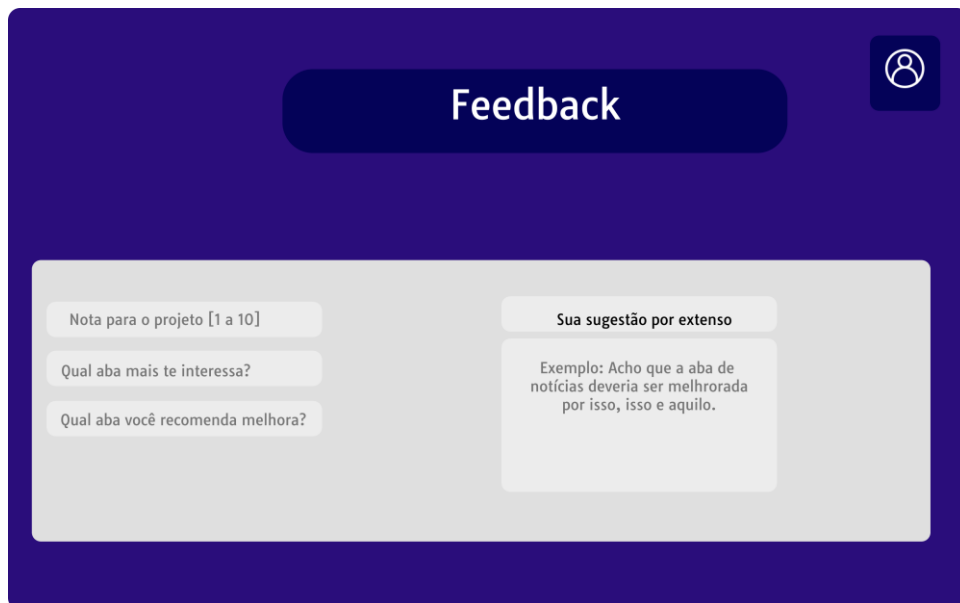
TODOS OS JOGOS ESTÃO BASEADOS NO HORÁRIO OFICIAL DE BRASÍLIA (GMT-3)

14

6- Tela de Notícias



7- Tela de Feedback



The image shows a feedback form interface with a dark purple background. At the top, there is a dark blue rounded rectangle containing the word "Feedback" in white. To the right of this rectangle is a small dark blue square containing a white user icon. Below these elements is a large light gray rounded rectangle containing the form fields. On the left side of this rectangle, there are three stacked light gray rounded rectangles for text input. The first is labeled "Nota para o projeto [1 a 10]", the second "Qual aba mais te interessa?", and the third "Qual aba você recomenda melhorar?". On the right side, there is a light gray rounded rectangle labeled "Sua sugestão por extenso" which contains an example text: "Exemplo: Acho que a aba de notícias deveria ser melhorada por isso, isso e aquilo."

Feedback

Nota para o projeto [1 a 10]

Qual aba mais te interessa?

Qual aba você recomenda melhorar?

Sua sugestão por extenso

Exemplo: Acho que a aba de notícias deveria ser melhorada por isso, isso e aquilo.

8- Tela do Fórum



7.2 Link para protótipo:

<https://www.figma.com/file/cmXihbqqzdWNnPLTTKjQxb/Prot%C3%B3tipo-Informa%C3%A7%C3%A3o-esportiva?node-id=1%3A50>

8.Referências:

- YahooEsportes, Marina Marini. Retrospectiva: Esportes que cresceram no Brasil nos últimos 20 anos
Disponível em: <https://esportes.yahoo.com/noticias/esportes-que-cresceram-no-brasil-nos-ultimos-20-anos-090022725.html>
- Littlefield, A. Guia da metodologia ágil e scrum para iniciantes. 2016.
Disponível em: <https://blog.trello.com/br/scrums-metodologia-agil>.