



PUC Minas

Encontrar pessoas para esportes

Trabalho Interdisciplinar - Aplicações Web



Belo Horizonte, Dezembro/2022

Sumário

| | |
|----------------------------------|-----------|
| 1. Introdução | 3 |
| 1.1 Problema | 3 |
| 1.2 Objetivos | 3 |
| 1.3 Justificativa | 4 |
| 1.4 Público alvo | 4 |
| 1.5 Artefatos de Design Thinking | 4 |
| 2. Projeto de solução | 4 |
| 2.1 Projeto de Interface | 4 |
| 2.2 Protótipo | 5 |
| 2.3 Wireframe | 5 |
| 2.4 Tela de Cadastro | 6 |
| 2.5 Tela de Home-page | 7 |
| 2.6 Tela de Amigos | 8 |
| 2.7 Tela de Grupos | 8 |
| 2.8 Tela de Perfil | 9 |
| 2.9 Tela de Barra Lateral | 9 |
| 2.10 Tela de Mapa | 11 |
| 2.11 Tela de Criação de Grupos | 11 |
| 2.12 Tela de Quadros de Horários | 12 |
| 2.13 Tela de Notificações | 13 |
| 2.14 Tecnologias | 13 |
| 2.15 Requisitos do projeto | 13 |
| 2.16 Requisitos Funcionais | 14 |
| 2.17 Requisitos não funcionais | 14 |
| 2.18 Restrições | 15 |
| 3. Metodologia | 15 |
| 3.1 Ferramentas | 15 |
| 3.2 Atribuição | 16 |
| 3.3 Processo | 17 |
| 4. Solução Implementada | 18 |

1. Introdução

Atualmente, cada vez mais os esportes estão sendo deixados como secundários na vida das pessoas e principalmente dos estudantes, com isso em mente nós gostaríamos de melhorar a acessibilidade dos estudantes aos esportes.

No campus da Puc Minas, situado no Coração Eucarístico, temos um complexo esportivo que se encaixa no nosso objetivo. Diversas vezes os alunos, principalmente os calouros nem mesmo sabem que podem usufruir deste benefício, e mesmo tendo acesso a essa informação não encontram pessoas suficientes e com os mesmos interesses para poder praticar o esporte desejado.

Pensando nisso, percebemos cada vez mais a necessidade de algo para conectar os interesses e disponibilidades similares dos estudantes.

1.1 Problema

Como apresentado anteriormente, percebemos que os estudantes têm grande dificuldade em encontrar pessoas com os mesmos interesses esportivos, sendo assim, nosso site visa conectar as pessoas com as mesmas predileções.

1.2 Objetivos

Neste trabalho, temos como foco principal a criação de um WebSite que conecte os estudantes entre si, e que busquem em conjunto encontrar indivíduos que estejam dispostos a participar de atividades esportivas, além de facilitar o acompanhamento sobre as reservas das quadras.

Como objetivos específicos, podemos ressaltar:

- Fornecer funcionalidades que permitam interagir com pessoas que têm o mesmo interesse para esportes.
- Fornecer a possibilidade de criação e busca de grupos já formados por outras pessoas.
- Disponibilizar quadros para agendamento de horários e também o funcionamento das quadras.

1.3 Justificativa

Com base em experiências próprias e pesquisas com estudantes da PUCMinas-Coração Eucarístico, percebemos a frustração com o complexo esportivo. A falta de organização e responsabilidade, fez com que alguns estudantes se sentissem sem autonomia para poder agendar e usufruir dos seus direitos dentro da universidade.

1.4 Público alvo

Embora todos os alunos e funcionários possam utilizar os recursos oferecidos pelo nosso site, ele primariamente foi pensado para os estudantes que estejam dispostos a queiram vivenciar práticas esportivas em conjunto com outros colegas.

1.5 Artefatos de Design Thinking

Nós usamos o Marvel app para dar um esqueleto inicial para o nosso projeto, esse artefato nos ajudou a entender como iria ser o funcionamento base do nosso site, e como iria funcionar o seu fluxo de navegação.

2 Projeto de solução

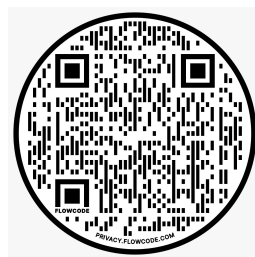
Nosso site permite ao usuário a criação de um perfil pessoal, onde ele poderá adicionar sua foto, nome, idade e curso. Pode também criar grupos com o esporte do seu interesse, e entrar em outros grupos, é possível consultar as quadras e horários já reservados, além da possibilidade de criar rotas para chegar ao complexo esportivo.

2.1 Projeto de Interface

Em nossa montagem de interfaces de sistemas, focamos primordialmente na acessibilidade e usabilidade do site. Para que nosso projeto possua uma interface simples e totalmente todas as para desktop e mobile.

2.2 Protótipo

No QR Code está disponível o protótipo do nosso site, o protótipo foi a base que nos guiou para dar o estilo e a forma de como nosso site está funcionando.



2.3 Wireframe

Conforme fluxo de telas do projeto, apresentado no item anterior, as telas do sistema são apresentadas em detalhes nos itens que se seguem. As telas do sistema apresentam uma estrutura comum que é apresentada na Figura X. Nesta estrutura, existem 3 grandes blocos, descritos a seguir. São eles:

- **Cabeçalho** - local onde são dispostos elementos fixos de identidade (logo) e navegação principal do site (menu da aplicação);
- **Conteúdo** - apresenta o conteúdo da tela em questão;
- **Footer**- apresenta os elementos de copyright 's.

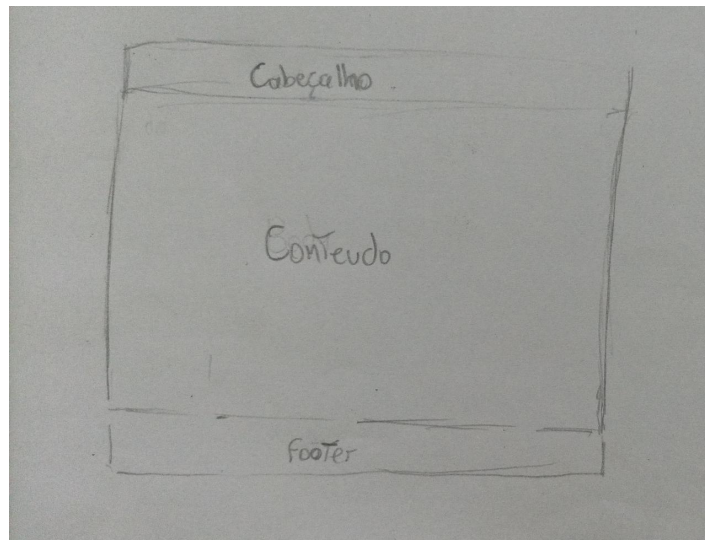


Figura X - Representação wireframe

2.4 Tela de Cadastro

A tela de cadastro será utilizada para o usuário colocar os seus dados no site, para criar sua conta ou acessá-la caso já possua uma.

A screenshot of a login page for PUC - Minas. The page has a solid green background. In the center, there is a white rectangular box containing the login form. At the top of the box, it says 'PUC - Minas' in small text, followed by 'Entrar' in a larger, bold font. Below this is a green square button with the Google Play logo and the word 'PLAY' in white. Underneath the button are three input fields labeled 'Nome', 'Email', and 'Senha'. Below these fields is a dark blue button with the word 'ENTRAR' in white. At the bottom of the box, there is a link that says 'Não tem uma conta?' followed by a button that says 'Criar conta'.

2.5 Tela de Home-page

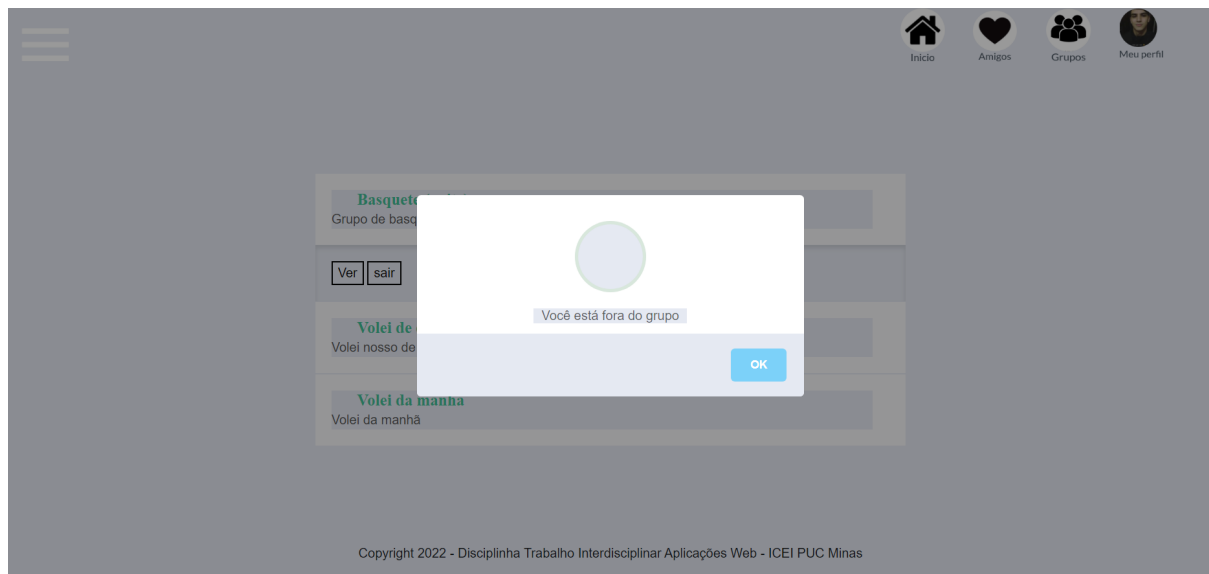
A tela de Home-page é uma das mais importantes pois será ela a tela principal do site, todo o layout das outras é baseado nela, ela que define o estilo e como será o fluxo de navegação do usuário.



Quando o botão sair é clicado aparece um alerta.

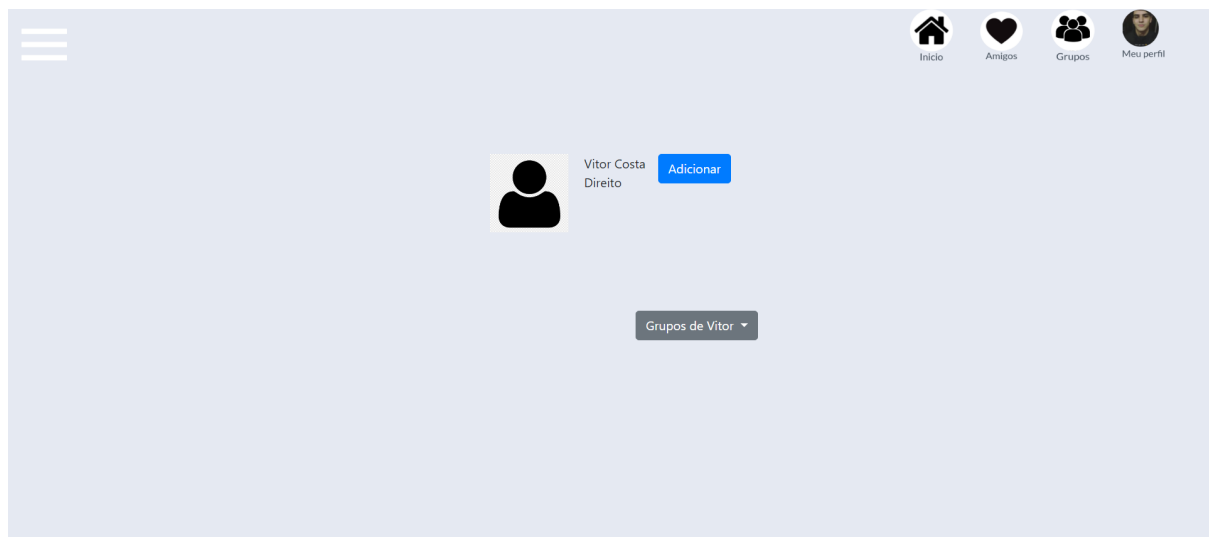


Quando se confirma a saída do grupo, a mensagem de confirmação aparece.



2.6 Tela de Amigos

Na tela de amigos poderemos visualizar quem são seus amigos, vendo seus nomes, cursos e descrições feitas por eles mesmo, além de poder visualizar os grupos que eles pertencem.



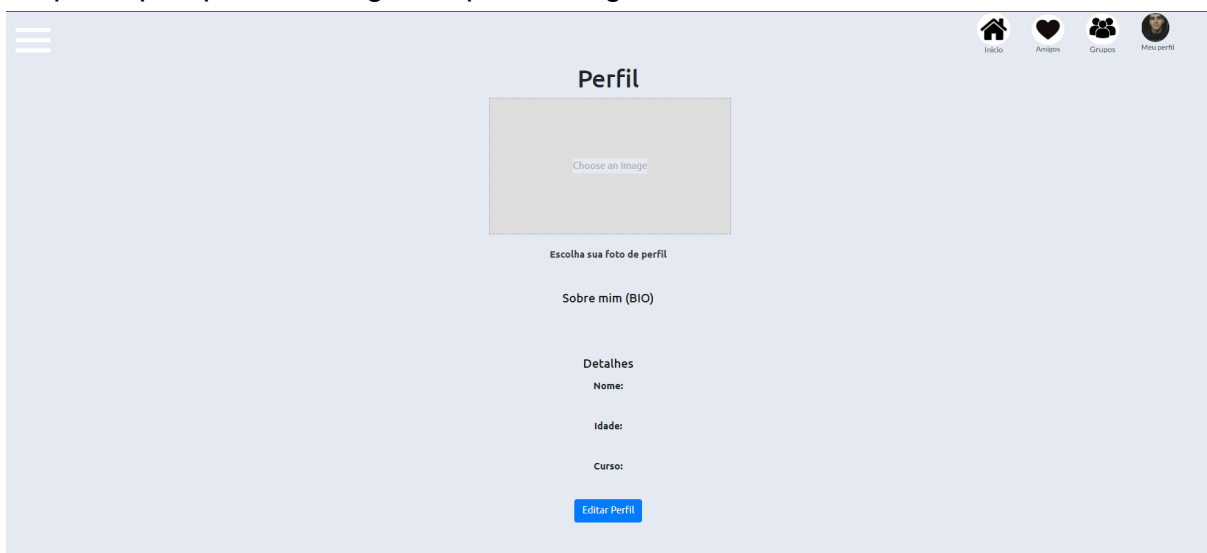
2.7 Tela de Grupos

Na tela de Grupos poderemos visualizar os grupos que já fazemos parte, além de pesquisar na barra de cima grupos de seu interesse.



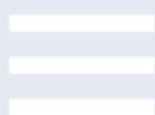
2.8 Tela de Perfil

A tela de perfil vai mostrar todas as informações do usuário, como os grupos que ele participa, quem ele segue e quem o segue.



2.9 Tela de Barra Lateral

Na tela da Barra Lateral conseguiremos "clique" em algum dos botões nos direcionando à alguma das páginas como Amigos, Mapa, Criar Grupos, Quadro de horários e Notificações.



Vitor Costa
Direito

[Amigos](#)

[Mapa](#)

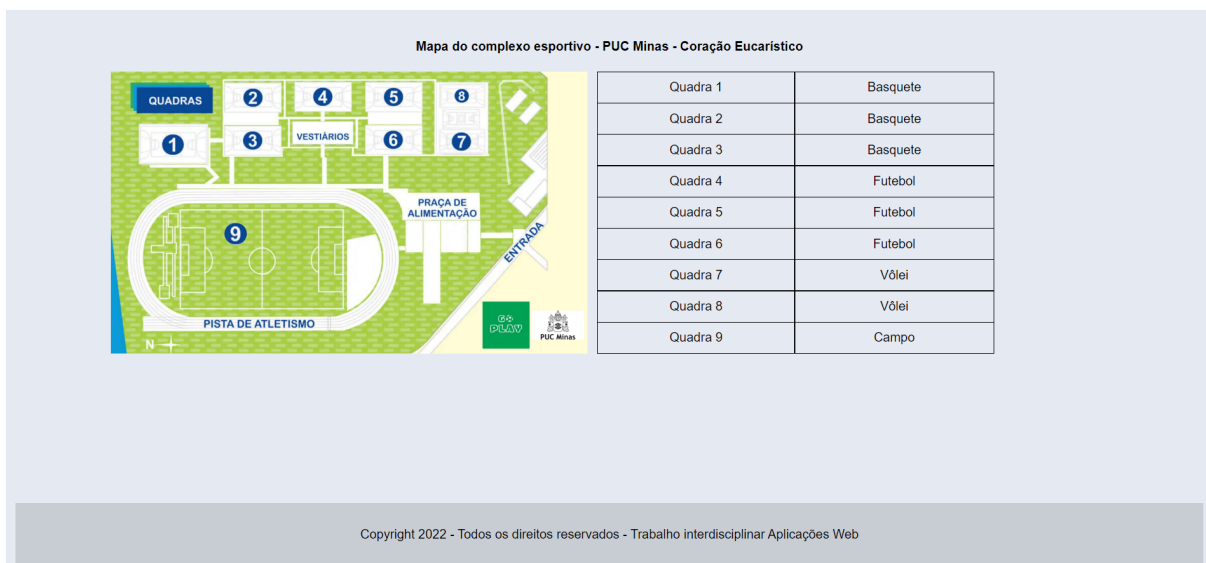
[Criar Grupo](#)

[Quadro de horários](#)

[Notificações](#)






2.10 Tela de Mapa

Essa tela vai mostrar o mapa do complexo, para que os usuários tenham uma noção da estrutura que está disponível para que eles utilizem. E também vai mostrar a localização, caso o usuário não saiba onde fica o complexo.



2.11 Tela de Criação de Grupos

Nesta tela teremos a possibilidade de criar um grupo de esportes, adicionando uma imagem, nome e descrição de sua escolha, além de ter a possibilidade de poder privar este grupo caso você queira deixá-lo para apenas seus amigos e não público.



Nome:

Nome do grupo:

Esporte

Descrição

Privar

Criar

Copyright 2022 - Disciplina Trabalho Interdisciplinar Aplicações Web - ICEI PUC Minas

2.12 Tela de Quadro de Horários

Na tela de quadro de horários poderemos ver quais quadras estarão ocupadas nos dias específicos, tendo a possibilidade de visualizar as quadras disponíveis para a realização de reserva.



Início

Amigos

Grupos

Meu perfil

Horário de Funcionamento das Quadras

Segunda à Sexta: 07:00 às 22:00 Sábados: 07:00 às 16:30

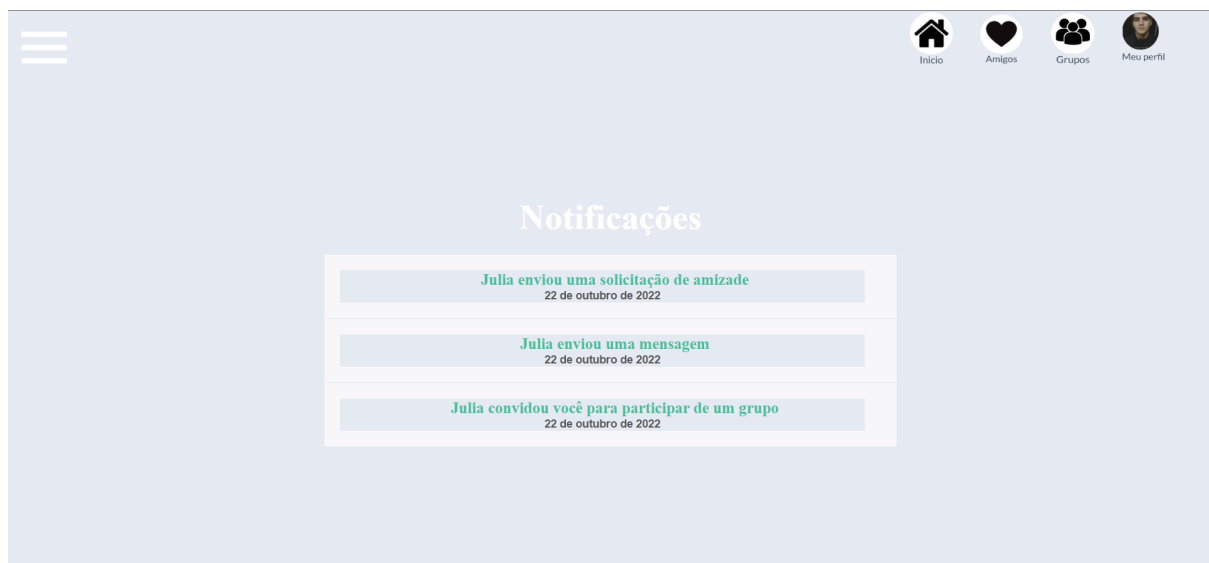
| Dia | Horário | Quadra | |
|------------|---------|--------------------|-----------------|
| 2022-10-23 | 13:00 | Quadra 1- Basquete | CancelarReserva |
| 2022-10-20 | 19:30 | Quadra 5- Futebol | CancelarReserva |
| 2022-10-24 | 22:30 | Quadra 7- Vôlei | CancelarReserva |

RESERVAR

Copyright 2022 - Todos os direitos reservados - Trabalho Interdisciplinar Aplicações Web

2.13 Tela de Notificações

Na tela de Notificações você receberá mensagens, quando alguém solicitar uma amizade com sua pessoa dentro do Site/App, quando aceitar sua solicitação e quando alguém que for do seu ciclo de amigos dentro do Site/App te adicionar em algum grupo.



2.14 Tecnologias

O nosso site tem como pretensão ser utilizado por qualquer aparelho tecnológico, ou seja ele tem que ser compatível com os celulares, notebooks e computadores. Nós estamos fazendo uso da tecnologia para facilitar a interação entre as pessoas na parte dos esportes, pois com nosso site vai ser mais fácil encontrar pessoas que jogam o mesmo jogo, e também ver quais os locais disponíveis para jogar.

2.15 Requisitos do projeto

O escopo funcional do projeto é definido por meio dos requisitos funcionais que descrevem as possibilidades interação dos usuários, bem como os requisitos não

funcionais que descrevem os aspectos que o sistema deverá apresentar de maneira geral. Estes requisitos são apresentados a seguir.

2.16 Requisitos Funcionais

A tabela a seguir apresenta os requisitos do projeto, identificando a prioridade em que os mesmos devem ser entregues.

| RF-01 | O site/App deve apresentar uma grade de horários. | Alta |
|-------|--|-------|
| RF-02 | O site/App deve dar a possibilidade dos usuários criarem chats para marcar seus jogos. | Alta |
| RF-03 | Criação de um mapa interativo do complexo. | Baixo |
| RF-04 | Ter a possibilidade de ver como é o mapa do complexo. | Médio |
| RF-05 | O site/App deverá ter uma maior variedade de salas para esportes. | Médio |
| RF-06 | O site deve oferecer uma funcionalidade de filtro/pesquisa para procurar salas de seu interesse. | Alta |
| RF-07 | Ter a possibilidade de reservar às quadras pelo próprio site/App. | Alto |
| RF-08 | Ter uma aba para os usuários conversarem com quem administra o complexo. | Médio |

2.17 Requisitos não funcionais

A tabela a seguir apresenta os requisitos não funcionais que o projeto deverá atender.

| RNF-01 | O site deve ser publicado em um ambiente relacionado à PUC e em plataformas de fácil acesso. | Alta |
|--------|--|-------|
| RNF-02 | Portar o site para smartphones. | Alta |
| RNF-03 | O site deve ter um layout baseado em esportes em geral. | Baixo |

| | | |
|--------|---|------|
| RNF-04 | O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge, Opera GX). | Alta |
|--------|---|------|

2.18 Restrições

As questões que limitam a execução desse projeto e que se configuram como obrigações claras para o desenvolvimento do projeto em questão são apresentadas na tabela a seguir.

| | |
|-------|---|
| RE-01 | O projeto deverá ser entregue no final do semestre letivo, não podendo extrapolar a data de 04/12/2022. |
| RE-02 | O aplicativo deve usar as tecnologias básicas da Web no Frontend |
| RE-03 | A equipe não pode terceirizar o desenvolvimento do trabalho. |

3 Metodologia

A metodologia visa as definições de ferramental utilizado pela equipe, tanto para a conservação dos códigos e dos artefatos, quanto para a organização da equipe na parte de fazer os afazeres do nosso projeto.

3.1 Ferramentas

Os artefatos do projeto são desenvolvidos a partir de diversas plataformas e a relação dos ambientes com seu respectivo propósito é apresentada na tabela que se segue.

| | | |
|-----------------------------|--------|---|
| Repositório de código fonte | GitHub | https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/tia-w-pmg-cc-t-20222-01-procurar-pessoas-para-esportes |
|-----------------------------|--------|---|

| | | |
|-----------------------------------|--------------|---|
| Documentos do projeto | Google Drive | https://docs.google.com/document/d/1OcGAaTfFlkCciXTFNsgdy-4xGjV6KSA0XR3R9bZCjd0/edit?usp=sharing |
| Projeto de Interface e Wireframes | MarvelApp | https://marvelapp.com/prototype/65g2g6d/screen/88840203 (Site) https://marvelapp.com/prototype/65fg05a/screen/88830501 (App) |
| Gerenciamento do Projeto | Trello | https://trello.com/b/mpqDCG8y/kanban-quadro-modelo |

3.2 Atribuição.

As tarefas foram atribuídas da seguinte forma:

| Caio | Kênia | Lucas | Thiago |
|----------------|--------------------|-------------------|----------------------|
| Tela de Perfil | Quadro de horários | Criação de Grupos | Home-page |
| Tela de Amigos | Mapa | Tela de grupos | Tela de notificações |

3.3 Processo

Nossa equipe escolheu uma metodologia, o Scrum, para o desenvolvimento do trabalho.

A nossa organização foi feita da seguinte forma:

- Scrum Master: Kenia Costa
- Product Owner: Professor Rommel
- Equipe de Desenvolvimento
 - Lucas Gabriel (Desenvolvedor Front End)

- Caio Faria (Gerente de projeto)
- Thiago Antonio Silva (Desenvolvedor Front End)
- Kenia Teixeira (Designer)

Para a organização do projeto, a equipe escolheu o Trekkio como ferramenta principal.

Recursos: esta lista mantém um template de tarefas recorrentes com as configurações padronizadas que todos devem seguir. O objetivo é permitir a cópia destes templates para agilizar a criação de novos cartões.

- **Backlog:** recebe as tarefas a serem trabalhadas e representa o Product Backlog. Todas as atividades identificadas no decorrer do projeto também devem ser incorporadas a esta lista.
- **To Do:** Esta lista representa o Sprint Backlog. Este é o Sprint atual que estamos trabalhando.
- **Doing:** Quando uma tarefa tiver sido iniciada, ela é movida para cá.
- **Test:** Checagem de Qualidade. Quando as tarefas são concluídas, eles são movidos para o “CQ”. No final da semana, eu revejo essa lista para garantir que tudo saiu perfeito.
- **Done:** Esta lista é própria para os projetos já concluídos todos aqueles que não tem mais a necessidade de edições ou revisões, representa a meta inicialmente estipulada já pronta para a entrega.
- **Locked:** Quando alguma coisa impede a conclusão da tarefa, ela é movida para esta lista juntamente com um comentário sobre o que está travando a tarefa.

O quadro kanban do grupo no Trello está disponível através da URL e é apresentado <https://trello.com/b/mpqDCG8y/kanban-quadro-modelo> e é apresentado, no estado atual, na Figura X. A definição desta estrutura se baseou na proposta feita por Rommel (2020).

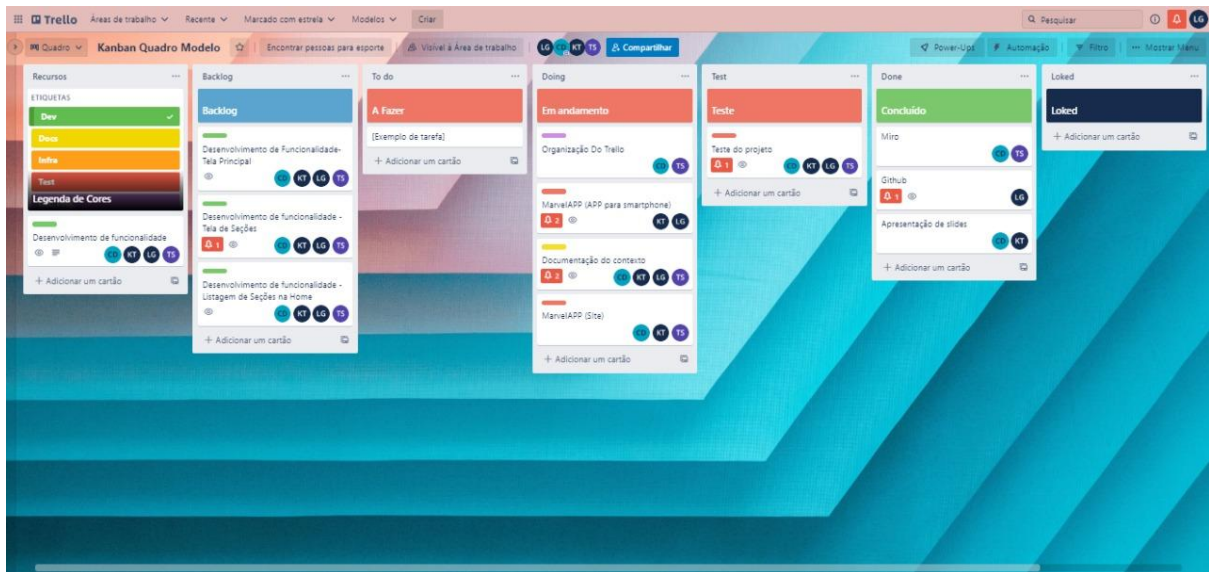


Figura X - Tela do Trello utilizada pelo grupo

4. Solução Implementada

A solução que encontramos para o problema foi deixar mais fácil a interação com o complexo esportivo, pois agora com o nosso site você tem acesso a situação de todas as quadras, tendo assim a possibilidade de ver qual está vazia e qual está ocupada, além de conseguir reservá-las. Mas não só essa interação foi facilitada, a interação entre os usuários também vai ser melhor, o nosso site vai mostrar os horários de disponibilidade de cada um, e também falar qual a preferência de esportes. Com um layout simples e para todo tipo de dispositivo nosso site vai deixar a vida dos atletas bem fácil.