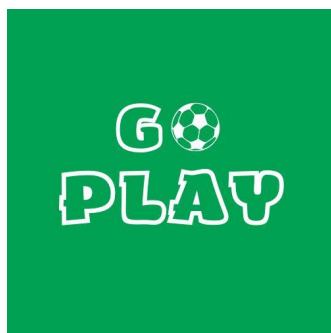




PUC Minas

Encontrar pessoas para esportes

Trabalho Interdisciplinar - Aplicações Web



Belo Horizonte, Setembro/2022

Sumário

1. Introdução	3
1.1 Problema	3
1.2 Objetivos	3
1.3 Justificativa	4
1.4 Público alvo	4
2 Especificação do Projeto	4
2.1 Personas	4
2.2 Historia de usuários	6
2.3 Requisitos do projeto	6
2.4 Requisitos Funcionais	7
2.5 Requisitos não funcionais	7
2.6 Restrições	8
3 Metodologia	8
3.1 Relação de Ambientes de Trabalho	8
3.2 Gestão de código fonte	9
3.3 Gerenciamento do Projeto	9
4. Projeto de Interface	11
4.1 Fluxo do Usuário	11
4.2 Wireframe	12
4.3 Tela de Cadastro	13
4.4 Tela de Home-page	14
4.5 Tela de Amigos	14
4.6 Tela de Grupos	15
4.7 Tela de Perfil	16
4.8 Tela de Barra Lateral	16
4.9 Tela de Mapa	17
4.10 Tela de Criação de Grupos	18
4.11 Tela de Quadro de Horários	19
4.12 Tela de Notificações	20

1. Introdução

Atualmente, cada vez mais os esportes estão sendo deixados como secundários na vida das pessoas e principalmente dos estudante, 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 tem 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 tem 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

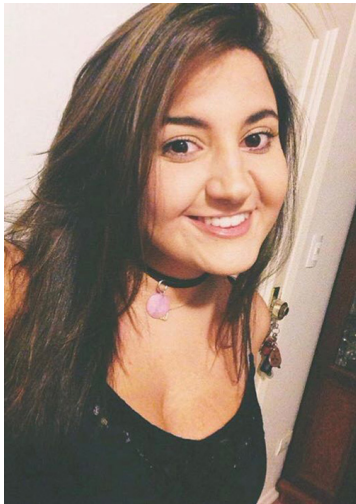
Embora todos os alunos e funcionários possam utilizar os recursos oferecidos pelo nosso site, ele primariamente foi pensado para os estudantes que estejam dispostos a queiram vivenciar práticas esportivas em conjunto com outros colegas.

2 Especificação do Projeto

2.1 Personas

As personas levantadas durante o processo de entendimento do problema são apresentadas na Figuras que se seguem.

	Vitor Costa	
	Idade: 19 Ocupação: Estudante	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none"> • Instagram • Twitter
Motivações <ul style="list-style-type: none"> • Terminar a faculdade • Conseguir um bom emprego 	Frustrações <ul style="list-style-type: none"> • Falta de time completo para o futebol. 	Hobbies, História <ul style="list-style-type: none"> • Praticar esportes

	Maria Clara	
	Idade: 19 Ocupação: Estudante	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none"> • Pinterest • LinkedIn • Instagram • Twitter
Motivações <ul style="list-style-type: none"> • Terminar a faculdade • Se tornar uma pró-player. 	Frustrações <ul style="list-style-type: none"> • Falta de organização institucional • Falta de companhia para vôlei 	Hobbies, História <ul style="list-style-type: none"> • Jogar Valorant • Jogar Handball

2.2 Historia de usuários

Com base nas entrevistas feitas pela nossa equipe, nós conseguimos traçar um perfil bem claro sobre os entrevistados.

Primeiramente, através de nossa entrevista feita com a Maria Clara, ela nos contou que já praticou esportes antes como o handebol e tem bastante vontade de voltar a praticar, mas encontra muita dificuldade em voltar às quadras pela falta de interesse das outras pessoas em jogar.

Já o Vitor gosta de jogar casualmente com os amigos, mas como a Maria ele tem dificuldade em reunir pessoas para jogar, pois com apenas seus poucos amigos não dá para jogar uma boa partida.

Maria Clara	Amigas para jogar um handbal	Para poder montar um time
Maria Clara	Mais facilidade de agendamento de quadra	Para evitar transtorno em reunir as pessoas para jogar quando a quadra já estiver alugada.
Maria Clara	Poder criar grupos para montar campeonatos	Para poder competir
Vitor Costa	Amigos para jogar um futebol	Para poder montar um time
Vitor Costa	Conhecer melhor as quadras do complexo	Para usufruir da melhor forma da estrutura do complexo
Vitor Costa	Uma busca de esportes derivados	Para ter uma maior diversidade de esportes para jogar

2.3 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.

2.4 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

2.5 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
--------	---	------

2.6 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 Relação de Ambientes de Trabalho

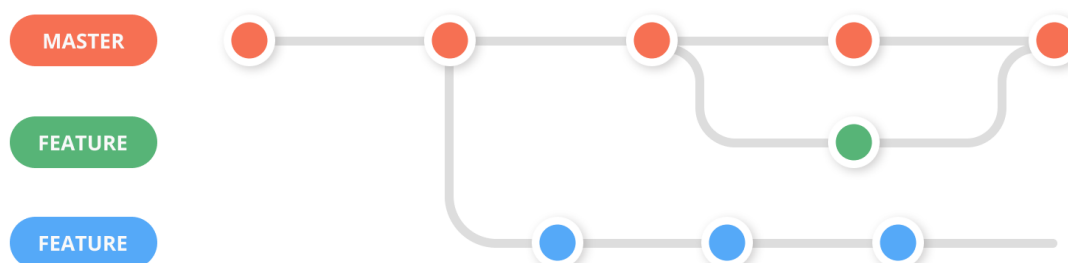
Os artefatos do projeto são desenvolvidos a partir de diversas plataformas e a relação dos ambientes com seu respectivo propósito é apresentada na tabela que se segue.

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 Gestão de código fonte

Para gestão do código fonte do software que está sendo desenvolvido pela equipe, utilizamos um processo baseado no **Git Feature Branch Workflow**, mostrado na imagem abaixo. Desta forma, as manutenções no código são realizadas em branches separadas.



3.3 Gerenciamento do Projeto

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 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, elas são movidas 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).

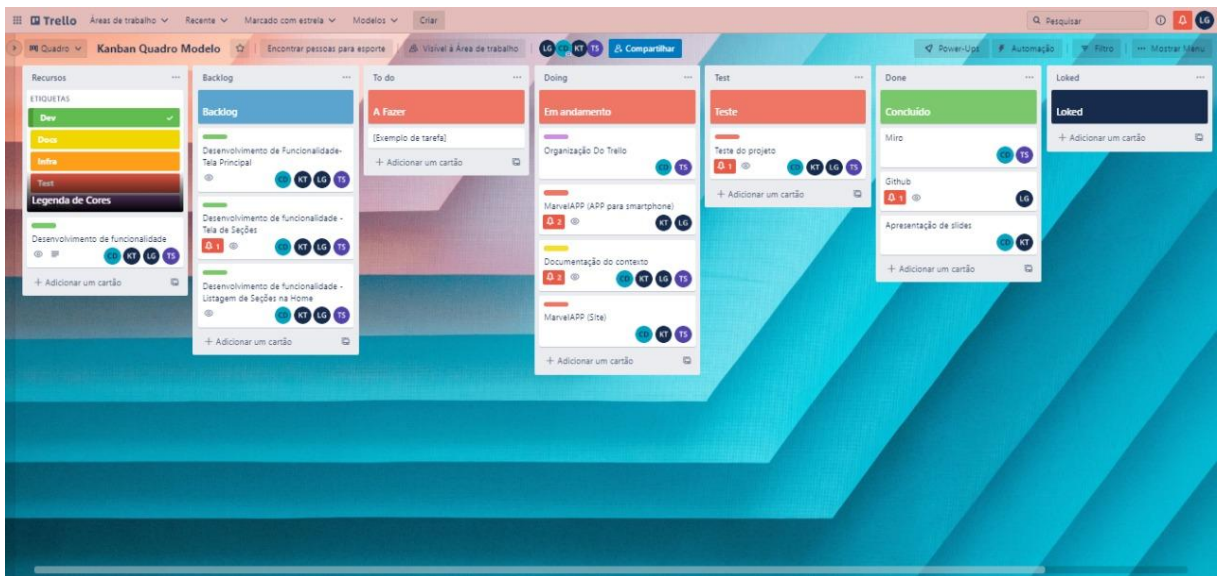


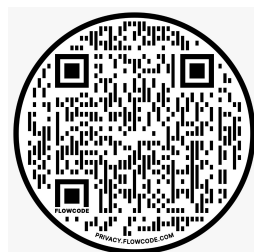
Figura X - Tela do Trello utilizada pelo grupo

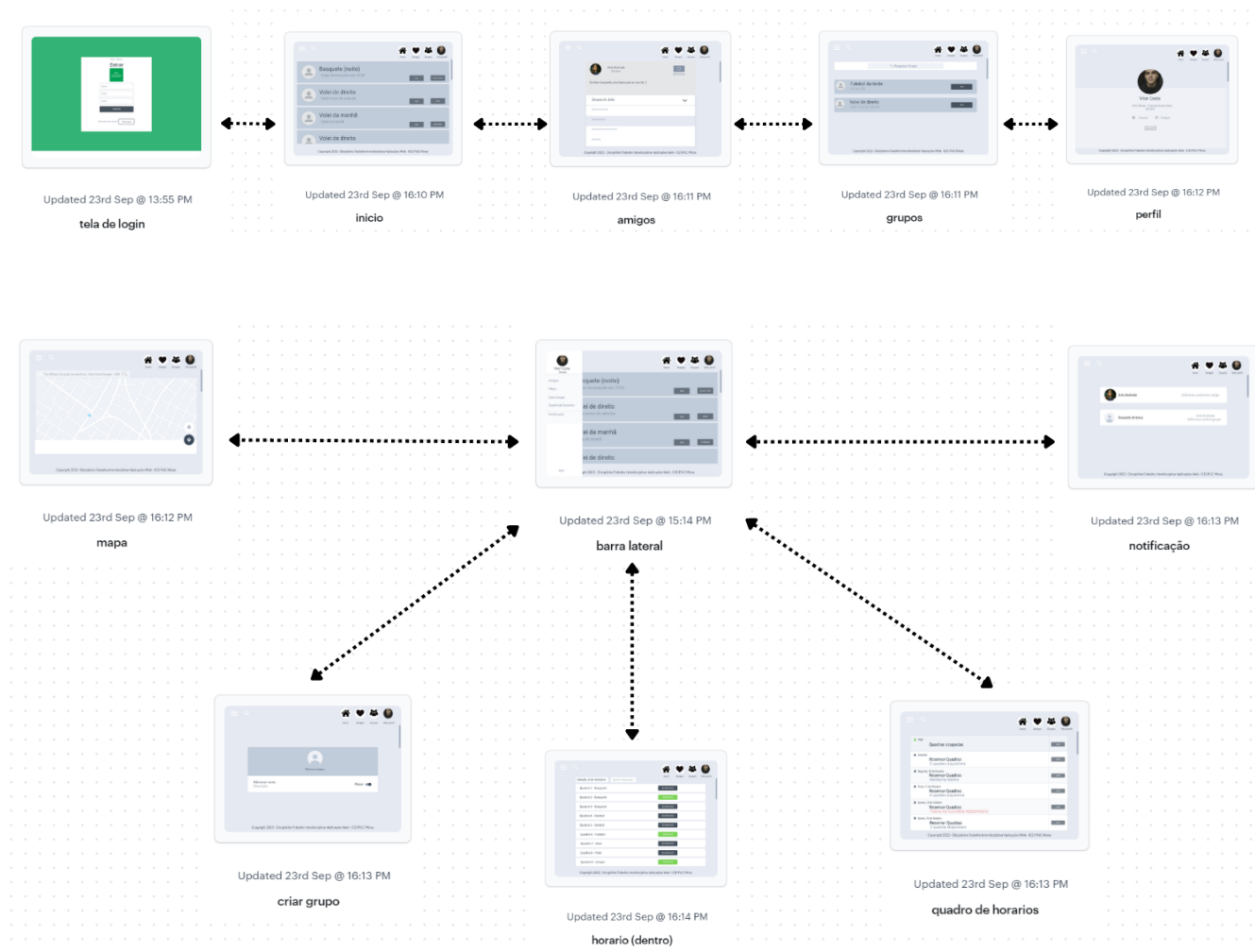
4. Projeto de Interface

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.

4.1 Fluxo do Usuário

O diagrama mostra o fluxo de interação do usuário pelas telas do nosso site. Cada tela deste fluxo vai ter informações mais detalhadas no Wireframes. Para visualizar o wireframe interativo, acesse o qr code .





4.2 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.

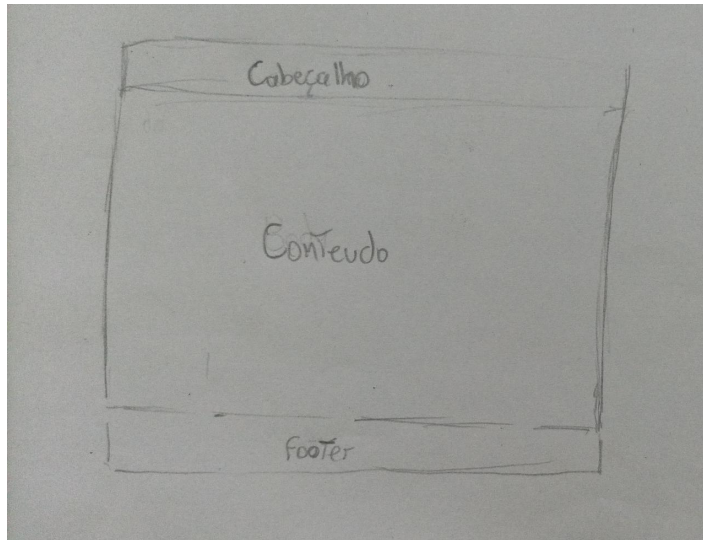


Figura X - Representação wireframe

4.3 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 green background. In the center, there is a white box containing the login form. At the top of the white box, it says 'PUC - Minas' and 'Entrar' (Login). Below this is a green button with the Google Play logo. Underneath the button are three input fields labeled 'Nome' (Name), 'Email', and 'Senha' (Password). Below these fields is a dark blue button labeled 'ENTRAR'. At the bottom of the white box, there is a link that says 'Não tem uma conta?' (Don't have an account?) followed by a button labeled 'Criar conta' (Create account).

4.4 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.



4.5 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.



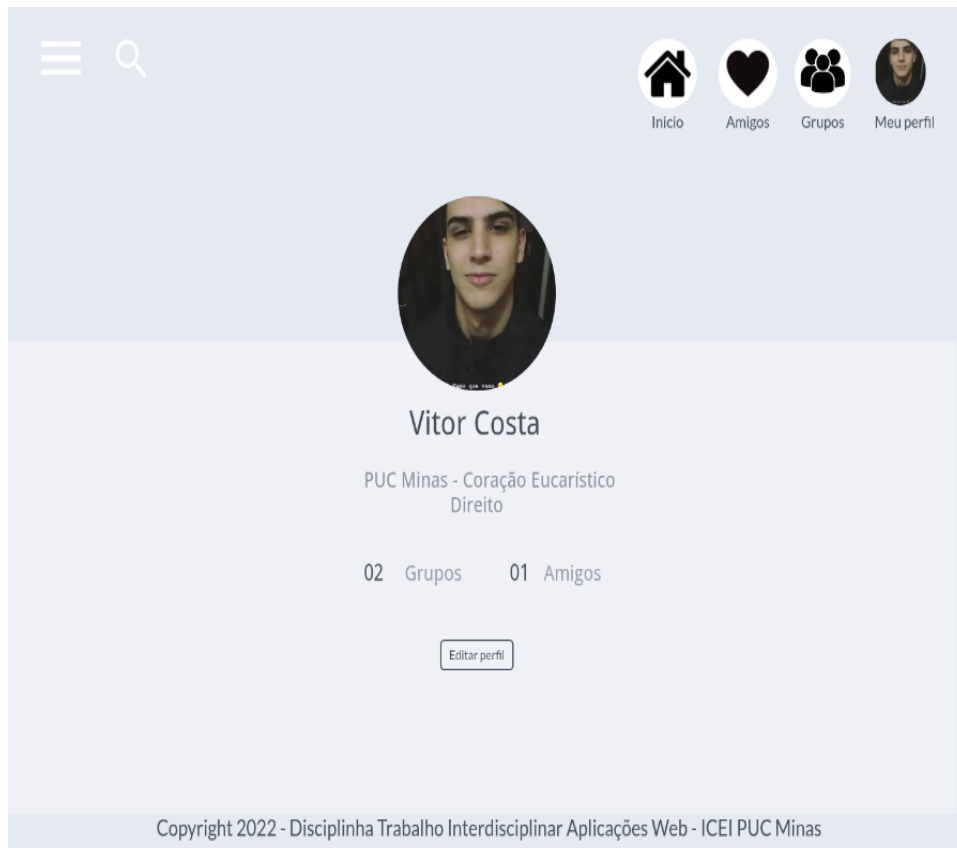
4.6 Tela de Grupos

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



4.7 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.



4.8 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

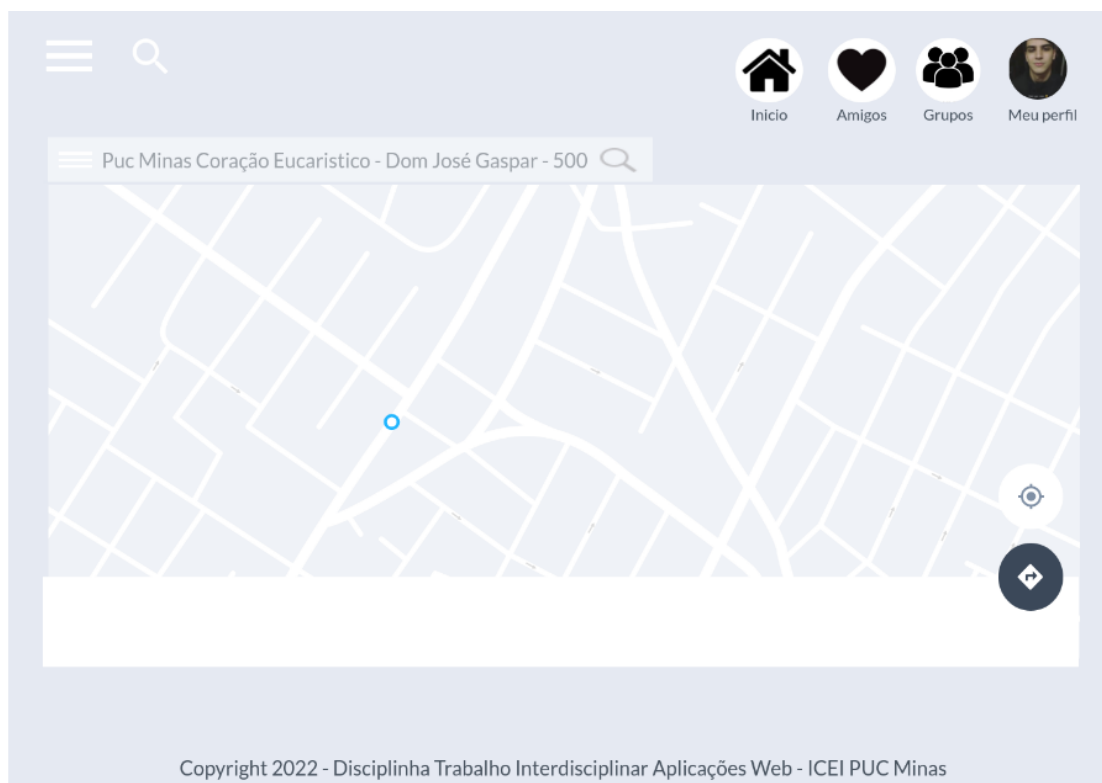
Quadro de horários

Notificação

Sair

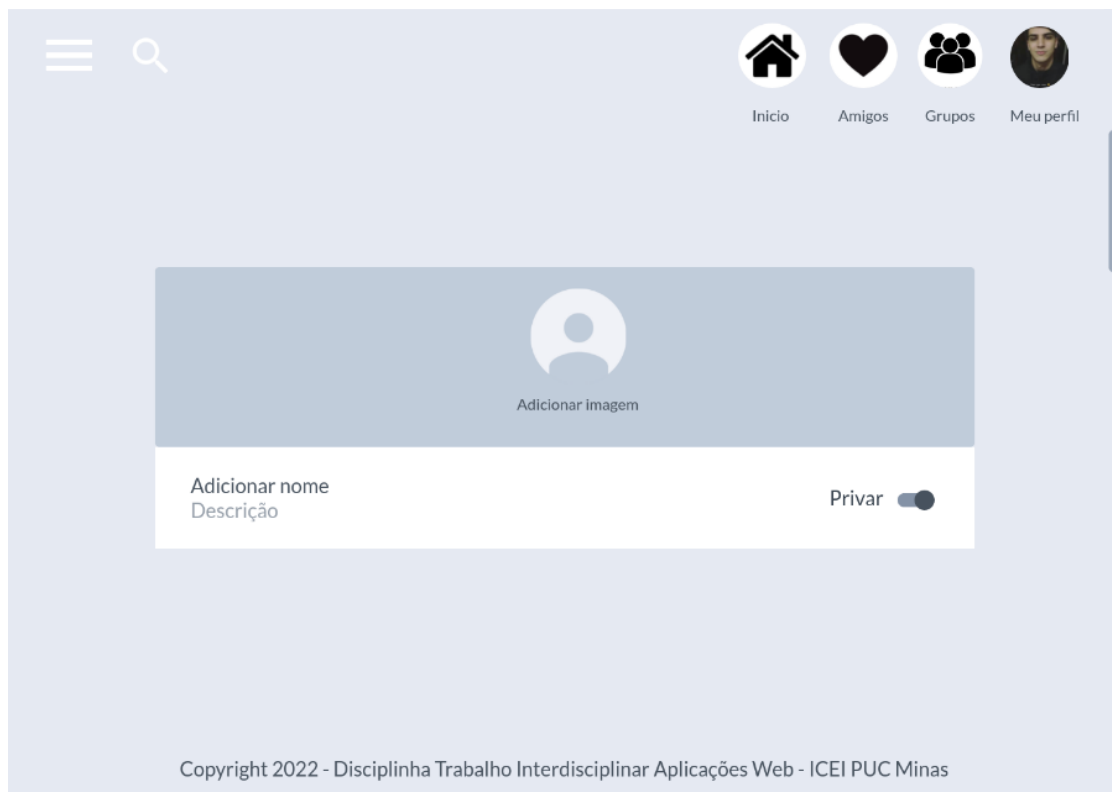
4.9 Tela de Mapa

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.



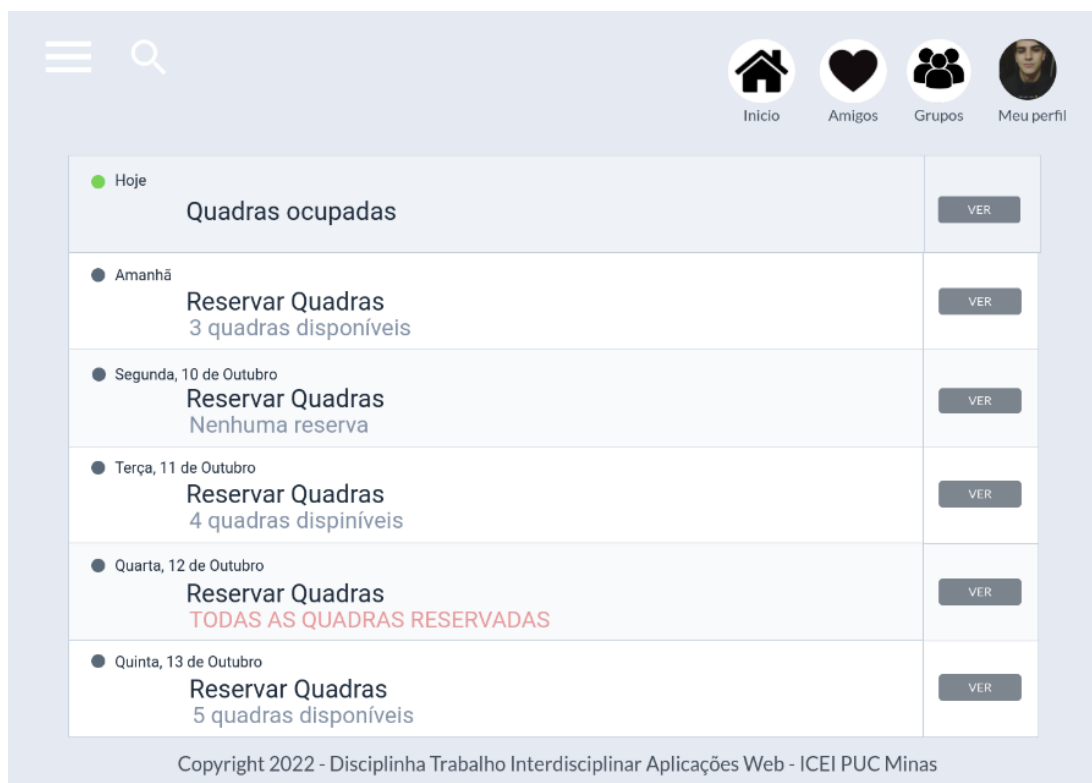
4.10 Tela de Criação de Grupos

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.



4.11 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.



4.12 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.

