



# Skate Para Todos (necessário definir nome)

**Importante**

Este documento é um modelo do projeto a ser criado para a disciplina Projeto: Desenvolvimento de Aplicação Web Front-End do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da PUC Minas.

Belo Horizonte, Fevereiro/2022

# Sumário

<b>Introdução</b>	<b>3</b>
Problema	3
Objetivos	3
Justificativa	4
Público alvo	4
<b>Especificação do Projeto</b>	<b>5</b>
Personas	5
Histórias de usuários	7
Requisitos do Projeto	7
Requisitos Funcionais	7
Requisitos não funcionais	8
Restrições	9
<b>Metodologia</b>	<b>9</b>
Relação de Ambientes de Trabalho	9
Gestão de código fonte	9
Gerenciamento do Projeto	10
<b>Projeto de Interface</b>	<b>12</b>
Fluxo do Usuário	12
Wireframes	12
Tela - Home-Page	13
Tela - Notícias de Categoria	14
Tela - Resultado de Pesquisa	14
Tela - Leitura Notícias	15
Tela - Salvar Notícias Preferidas	15
Tela - Notícias Preferidas	15
Tela - Comentários	16
<b>Implementação da Solução</b>	<b>17</b>
Arquitetura da Solução	17
Diagrama de Componentes	17
Hospedagem	17
Template do Site	18
Tela Principal	18
Modal de Mensagens	19
Tela de Visualização de Notícias	19
Funcionalidades do Sistema (Telas)	20
Visualização de Notícias (RF-01 e RF-02)	20
Pesquisa de Notícias (RF-05)	21
<b>Avaliação da Solução</b>	<b>22</b>
6.1 Plano de Testes de Software	22
6.2 Registro de Testes de Software	22
6.3 Plano de Testes de Usabilidade	22
6.4 Registro de Testes de Usabilidade	23

# 1. Introdução

O skate do Brasil brilhou nas olimpíadas de 2020 que aconteceram em Tóquio, conquistando 3 medalhas, em especial a da atleta Rayssa Leal, que, com apenas 13 anos, se tornou a brasileira mais jovem a receber uma medalha olímpica, entre homens e mulheres de todas modalidades (AVELAR,2021). Essa exposição do skate impulsionou a prática do esporte, construções de pistas, e mercado da área. A popularidade do skate ajudou a acabar com o preconceito que sempre teve, como por exemplo na cidade de São Paulo, onde era proibido nos anos 80.

O esporte possui diversas modalidades, porém nas olimpíadas houve competição apenas de Street e Park. Além dessas existe a Megarampa, FreeStyle, Vert ou Vertical, Bowl, Downhill Speed, Slide, Longboard e Slalom.

Um skate é composto por 1 shape, 8 parafusos, 2 trucks, 4 rodas e 8 rolamentos. O shape é a prancha de madeira que serve de base para pessoa, e é revestida com lixa em sua superfície para aumentar a aderência com o calçado. Os trucks são os eixos do skate, que estão parafusados abaixo do shape, onde se encaixam as rodas e rolamentos. As rodas podem variar em tamanho e maciez, influenciando na velocidade, deslize e desgaste. Os rolamentos permitem as rodas girarem com fluidez.

O valor de um skate completo está custando a partir de 300 reais, e esse valor pode aumentar dependendo da modalidade e qualidade. Além deste custo, são necessários calçados específicos para o esporte e equipamentos de proteção. E todos esses itens passam por desgastes, necessitando de reposição conforme o uso.

Com a desigualdade social que temos no país, é comum vermos grupos de skatistas se organizando em busca de doações de peças usadas para montar um skate para doação aos jovens sem condições de adquiri-lo. Esses movimentos acontecem informalmente através de redes sociais e nos ciclos de amizades dentro do esporte.

Uma ferramenta que potencialize essas ações é fundamental para alcançar um maior número de jovens, que sonham ser assim como a “fadinha” Rayssa Leal.

## Problema

Como exposto, o problema que se busca resolver é o da dificuldade do acesso ao esporte devido ao custo e o preconceito. No qual exige ações sociais para inserção de pessoas sem condições financeiras, e o uso de uma ferramenta de divulgação e organização pode potencializar a expansão do esporte em todas camadas da sociedade.

## Objetivos

O objetivo geral deste trabalho é a criação de solução tecnológica que auxilie aos usuários a possibilidade de captar, recolher e doar peças bem como a destinação adequada a crianças que não possuem condições de praticar o esporte.

Como objetivos específicos, podemos ressaltar:

- Fornecer funcionalidades de autenticação para controle e organização;

- Permitir que usuários possam cadastrar solicitação de doações para crianças, informando peças necessárias, e controlar a situação da doação e da entrega de cada peça;
- Permitir que usuários possam cadastrar doação de peças para solicitações em aberto;
- Fornecer ferramenta de comunicação no escopo de cada doação, entre as pessoas envolvidas, para tratar entrega, especificidades das peças, etc;
- Funcionalidade de compartilhamento de uma solicitação de doação;
- Fornecer relatórios diversos para acompanhamento das doações;

## Justificativa

A pratica esportiva gera um benefício individual e social contribuindo para a formação e desenvolvimento físico, motor, psicológico e social. Essa prática consegue compreender formas de relacionarem-se com os outros, trocando experiências, competindo e ajudando uns aos outros. A pratica do skate estimula, principalmente, o equilíbrio, que é uma condição dificultosa para algumas pessoas e é justamente neste quesito que ele pode transformar a maneira de ver o mundo. A dificuldade em realizar uma manobra leva a diversas tentativas até que se consiga sair do chão e, quando isso acontece, uma experiência de vida é gerada. Esta ferramenta tecnológica irá proporcionar ao usuário a captação e doação de materiais, facilitando o processo de montagem de um skate que será destinado a uma criança interessada. Desta forma promovendo opção de lazer, integração social e estímulo da pratica esportiva.

## Público alvo

Embora existam dois tipos de pessoas que podem se beneficiar da solução proposta, o foco deste trabalho está no público que busca incentivar o esporte e tem contato direto com as dificuldades observadas nos locais da prática do skate.


Desta forma, estabeleceu-se como público-alvo desta solução as ~~pessoas de idades variadas (porque todas idades?)~~ que se encontram inseridas na prática esportiva e também no seu mercado de produtos. Que compreendem os altos preços de materiais para a prática do skate e também possuem peças usadas para ser doadas.

## 2. Especificação do Projeto

A definição exata do problema e os pontos mais relevantes a serem tratados neste projeto foi consolidada com a participação dos usuários em um trabalho de imersão feita pelos membros da equipe a partir da observação dos usuários em seu local natural e por meio de entrevistas. Os detalhes levantados nesse processo foram consolidados na forma de personas e histórias de usuários.

### Personas

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

	<b>Amanda Lopes</b>	
	<b>Idade:</b> 37 <b>Ocupação:</b> psicóloga, é dona de um pequeno consultório que atua atendendo crianças e jovens de baixa renda.	<b>Aplicativos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Instagram</li><li>• Twitter</li><li>• Youtube</li></ul>
<b>Motivações</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Práticas esportivas</li><li>• Socialização de crianças e jovens</li><li>• Atendimentos solidários para jovens carentes.</li></ul>	<b>Frustrações</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Marginalização do skate</li><li>• Baixo incentivo da pratica esportiva entre jovens</li></ul>	<b>Hobbies, História</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Leitura</li><li>• Participação em ações sociais</li></ul>

	<b>Márcio Gomes</b>	
	<b>Idade:</b> 28 <b>Ocupação:</b> Auxiliar de escritório, funcionário de uma empresa do setor da indústria alimentícia.	<b>Aplicativos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Instagram</li><li>• Youtube</li><li>• Aplicativos de bancos</li></ul>
<b>Motivações</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pratica de esportes em grupo.</li></ul>	<b>Frustrações</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Atividades esportivas sendo substituídas</li></ul>	<b>Hobbies, História</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Skate</li><li>• Práticas esportivas</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizado de novas tecnologias</li> <li>• Doar materiais esportivos usados</li> </ul>	<p>por tablets e videogames.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Marginalização de crianças de baixa renda</li> </ul>	<p>diversas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Xadrez</li> <li>• Leitura</li> </ul>
--	--	---

	<b>Victor Souza</b>	
	<p><b>Idade:</b> 27  <b>Ocupação:</b> Proprietário de loja de skate;</p>	<p><b>Aplicativos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instagram</li> <li>• Youtube</li> <li>• Aplicativos de bancos</li> </ul>
<p><b>Motivações</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prática de esportes em grupo.</li> <li>• Aprendizado de novas tecnologias</li> <li>• Doar materiais esportivos usados</li> </ul>	<p><b>Frustrações</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atividades esportivas sendo substituídas por tablets e videogames.</li> <li>• Marginalização do skate</li> </ul>	<p><b>Hobbies, História</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skate</li> <li>• Práticas esportivas diversas</li> <li>• Música</li> </ul>

	<b>Toninho Rauque</b>	
	<p><b>Idade:</b> 53  <b>Ocupação:</b> Skatista;</p>	<p><b>Aplicativos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instagram</li> <li>• Youtube</li> <li>• Aplicativos de bancos</li> </ul>
<p><b>Motivações</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prática de esportes em grupo.</li> <li>• Aprendizado de novas tecnologias</li> <li>• Doar materiais esportivos usados</li> </ul>	<p><b>Frustrações</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atividades esportivas sendo substituídas por tablets e videogames.</li> <li>• Marginalização do skate</li> </ul>	<p><b>Hobbies, História</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skate</li> <li>• Música</li> <li>• Ensinar a prática do skate para outras pessoas</li> <li>• Trabalhos voluntários relacionados ao skate</li> </ul>

## Histórias de usuários

A partir da compreensão do dia a dia das personas identificadas para o projeto, foram registradas as seguintes histórias de usuários.

<b>Eu como ... [PERSONA]</b>	<b>... quero/desejo ... [O QUE]</b>	<b>... para .... [POR QUE]</b>
Amanda Lopes	Solicitar doação de skate para crianças de baixa renda.	Para inclusão da criança no esporte.
Márcio/Toninho	Doar alguma peça de skate usada.	Ajudar pessoas a começar a praticar o esporte.
Amanda Lopes	Manter comunicação com os doadores.	Combinar como será feita coleta das peças de skate.
Toninho Hawk	Solicitar peças de skate para outros jovens.	Para completar um skate com as peças que a pessoa já possui.
Victor Souza	Cadastrar mais de uma peça para doação.	Poder atender várias pessoas ao mesmo tempo.
Amanda Lopes	Poder acompanhar o andamento das doações solicitadas.	Se organizar com os jovens assistidos.
Márcio Gomes	Conversar com quem está pedindo ou doando a peça	Combinar forma de envio ou recebimento.
Victor Souza	Saber a data que a solicitação de doação de peças foi criada.	Priorizar os cadastros mais antigos.
Toninho Hawk	Compartilhar doação nas redes sociais.	Pedir peças para mais pessoas.

## Requisitos do Projeto

O escopo funcional do projeto é definido por meio dos requisitos funcionais que descrevem as possibilidades de 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.

### Requisitos Funcionais

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

<b>ID</b>	<b>Descrição</b>	<b>Prioridade</b>
RF-01	O site deve permitir acesso apenas de pessoas que possuem login	Alta

RF-02	O site deve apresentar ao usuário a possibilidade de doar peças	Alta
RF-03	O site deve permitir ao usuário visualizar e alterar o cadastro de solicitação de peças	Alta
RF-04	O site deve oferecer a opção de o usuário adicionar uma descrição junto com as peças solicitadas	Média
RF-05	O site deve oferecer um canal de comunicação para o usuário que criou o pedido se comunicar com os outros	Alta
RF-06	O site deve permitir ao usuário realizar busca por localidades	Baixa
RF-07	O site deve permitir que o usuário tenha relatórios sobre seus pedidos cadastrados	Alta
RF-08	O site deve permitir que o usuário apague seus próprios comentários	Baixa
RF-09	O site deve permitir que o usuário que criou o cadastro apague comentários <del>em sua thread</del>	Baixa
RF-10	O site deve permitir que usuários selecionem mais de um tipo de peça para cada pessoa	Alta
RF-11	O site deve permitir que os usuários cadastrem mais de uma criança por vez	Alta
RF-12	O site deve permitir que usuários selecionem mais de uma pessoa para doar.	Alta
RF-13	O site deve possuir endereço único para cada solicitação de doação.	Média

## Requisitos não funcionais

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

ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	O site deve ser publicado em um ambiente acessível publicamente na Internet (Repl.it, GitHub Pages, Heroku);	Alta
RNF-02	O site deverá ser responsivo permitindo a visualização um celular de forma adequada	Alta
RNF-03	O site deve ter bom nível de contraste entre os elementos da tela em conformidade	Média
RNF-04	O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge)	Alta
RNF-05	Acesso simultâneo de usuários distintos	Alta



## 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.

ID	Descrição
RE-01	O projeto deverá ser entregue no final do semestre letivo, não podendo extrapolar a data de 10/07/2022.
RE-02	O aplicativo deve salvar dados em bancos de dados.
RE-03	A equipe não pode subcontratar o desenvolvimento do trabalho.

# Diagrama de casos de uso

UseCase Diagram0

