



Bernardo Alves; Erick Lima; Gabriel Dias; Leonardo Kauê; Lucas Fernandes; Matheus Silva

Carolina Stephanie, Cristiano Neves, Hayala Nepomuceno

Trabalho Interdisciplinar I: Front End

27 de Junho de 2024

Repositório GitHub: <https://encurtador.com.br/ptfcJ>

## Mapeamento de Academias

A motivação do grupo surgiu em desenvolver um projeto de software que soluciona algumas dores pessoais e coletivas, voltadas para ajudar e fazer a diferença na vida de outras pessoas. Nomeamos o projeto de Academy Map

### CONTEXTO

#### *Problema*

Percebemos que, encontrar uma academia que atenda às necessidades específicas (sejam elas: localização, qualidade dos equipamentos, atenção dos funcionários, higiene) de cada indivíduo pode ser um desafio devido à falta de informações centralizadas e facilmente acessíveis sobre as opções disponíveis.

#### *Objetivo*

O objetivo geral do projeto é o desenvolvimento de um software que mapeia, avalia e favorita as academias pelo Brasil, além de facilitar o processo de cadastro e pagamento, melhorando a conexão entre os alunos e os ambientes voltados para a prática de atividades físicas.

### *Público-alvo*

A Academy Map tem um público bastante abrangente, ou seja, todos que quiserem achar uma academia podem utilizar nosso software, mas ao mesmo tempo temos um nicho bastante específico, aqueles que estão viajando tanto a trabalho quando a lazer e que não conhecem nenhuma academia no lugar onde estão que possua os pontos específicos de seu agrado.

Um exemplo é Bruno, um neurocirurgião de 45 anos que é bastante comprometido com seu trabalho, objetivos e sonhos de vida. Como já possui grande experiência no que faz, Bruno frequentemente participa de congressos, onde palestra sobre seu trabalho. No entanto estes eventos nunca são nos mesmos lugares então não consegue encontrar academias de seu agrado, além de não poder gastar muito tempo com processos como cadastro e pagamento que geralmente demoram pouco mais de 10 minutos.

### *Justificativa*

De acordo com alguns relatos (histórias de usuário), percebemos que encontrar uma academia que atenda às necessidades específicas de cada indivíduo pode ser um desafio devido à falta de informações centralizadas e facilmente acessíveis sobre as opções disponíveis. Este problema se torna ainda mais evidente para pessoas que viajam e não conhecem a região, resultando em dificuldades adicionais na busca por academias que correspondam às suas expectativas e preferências.

### *Artefatos de Design Thinking*

Dentro da plataforma Miro utilizamos de vários mecanismos para ajudar no desenvolvimento do projeto, estes permitiram entender as necessidades dos usuários, idear soluções, testar e validar nossas ideias.

Iniciamos pela Matriz CSD (Certezas, Suposições, Dúvidas) é uma ferramenta utilizada para alinhar o entendimento e as expectativas de uma equipe sobre um projeto. Essa é uma forma de organizar o que a equipe já sabe, o que acredita saber e o que precisa investigar mais a fundo.

O Mapa de Stakeholders é a identificação dos indivíduos que farão parte do projeto, classificando-os como fundamentais, importantes e influenciadores. Isso ajuda a entender quem são os principais envolvidos e como eles podem afetar ou serem afetados pelo projeto.

A Entrevista Qualitativa é utilizada para coletar informações detalhadas sobre as experiências, comportamentos, motivações e opiniões aprofundadas com participantes.

Os Highlights de Pesquisa são os principais achados obtidos a partir das pesquisas feitas nas entrevistas qualitativas.

As personas são representações fictícias e detalhadas de um usuário “perfeito” (para a empresa), baseadas em dados reais coletados durante os highlights de pesquisa. Elas ajudam a entender melhor as necessidades, comportamentos e objetivos dos usuários, guiando o desenvolvimento do software.

O Mapa de Empatia é uma ferramenta que ajuda a equipe a entender melhor as personas, identificando suas emoções, comportamentos e necessidades.

O Brainstorming é uma técnica de geração de ideias onde os componentes do grupo propõem soluções criativas e inovadoras para os problemas das personas.

No Mural de Possibilidades selecionamos as ideias geradas durante o brainstorming, nas quais iremos trabalhar.

Por fim, a Priorização de Ideias é o processo de classificar as ideias do mural de ideias, utilizando de critérios como custo e impacto, com o objetivo maximizar os recursos e alcançar os objetivos do projeto de forma eficaz.

Segue o Link para nossa plataforma Miro: [https://miro.com/app/board/uXjVKdJngSA=](https://miro.com/app/board/uXjVKdJngSA=/)

## PROJETO DE SOLUÇÃO

### *Requisitos*

Identificamos o que seria necessário para o desenvolvimento do projeto e as ferramentas a serem utilizadas, para construção do wireframe/mockup utilizamos o Figma.

### *Protótipo*

De início, o grupo optou por desenvolver o software utilizando local storage para armazenar os dados de forma temporária, para fins de teste, seguimos o mockup desenvolvido no Figma para termos um esqueleto base para a plataforma e à medida que o desenvolvimento do projeto avançou implementamos melhorias.

Segue o Link para nossa plataforma Figma: <https://encurtador.com.br/GJqo7>

### *Tecnologias*

Já que o desenvolvimento foi limitado pelos professores, utilizamos tecnologias simples de desenvolvimento web, as linguagens de texto HTML e CSS juntamente de códigos em JavaScript realizando o carregamento dos dados cadastrados no JSON e outras funcionalidades. Além disso, o site utiliza as APIs Leaflet e Nominatim, que em conjunto, são capazes de

interpretar os endereços das academias cadastradas e posicioná-las em um mapa interativo com opções de filtragem, facilitando a visualização para o usuário final.

## METODOLOGIA DE TRABALHO

### *Processo*

Dentro do trabalho foram feitas 4 subdivisões, sendo denominadas de Sprints. Na “Sprint 1” fizemos a ideação do Software utilizando do processo de “Design Thinking”, onde conseguimos descobrir quais ideias serão desenvolvidas e o público alvo, além da implementação do repositório do GitHub e da elaboração visual do software. Já as “Sprints 2 e 3” foram tarefas com o objetivo de conceber o site, onde cada um faria 1 tela em cada etapa. Dentro da “Sprint 4” o objetivo é juntar todas as partes em uma para a entrega final do projeto, onde seriam necessários o Software com um Vídeo em funcionamento e um Relatório com apresentação sobre a finalização do projeto.

### *Atribuições*

No início da “Sprint 1” todos do grupo ficaram encarregados de fazer as pesquisas de usuário para que o processo de “Design Thinking” fosse concluído, para finalizar o início do trabalho, foi feito o primeiro relatório (Bernardo, Felipe, Gabriel), além da criação do repositório no GitHub (Bernardo) e da apresentação em pdf (Gabriel); Inicialmente dentro das “Sprint 2” e “Sprint 3” cada um dos membros do grupo ficou responsável por fazer 2 telas de acordo com as divisões feitas em sala de aula sendo elas: Bernardo (Painel de Controle, Tela de edição de dados), Erick (Cadastro de academia, Favoritos), Gabriel (Lista de academias, Página de academia), Leonardo (Avaliação academias, Tela de suporte), Lucas (Simulação de Pagamento, Tela de Avaliação), Matheus (Cadastro de usuário, Apresentação do site), Felipe (Busca de academias,

Barra de busca); Enquanto isso na “Sprint 4”, iniciou-se a junção das partes de todos os membros, onde foram implementadas as melhorias finais.

### *Ferramentas*

Para fazer o planejamento do trabalho utilizamos algumas ferramentas diferentes entre as Sprints, sendo elas o Miro uma plataforma de colaboração visual, que oferece uma interface de quadro branco digital onde os usuários podem adicionar post-its, desenhos, diagramas, gráficos e outros elementos visuais. O GitHub é uma plataforma de hospedagem de código-fonte, utilizado para compartilhar e colaborar com os projetos do software, gerenciando o histórico de alterações no código. O VSCode, um editor de código aberto, utilizado devido à seu suporte a várias linguagens, desempenho e grande ecossistema de extensões. Os formulários de planejamento foram utilizados para organizar as tarefas e responsabilidades de cada membro do grupo.

## SOLUÇÃO IMPLEMENTADA

### *Funcionalidades de software*

O Academy Map foi projetado para atender às necessidades de diferentes perfis de usuários, proporcionando uma experiência de uso eficiente.

Os usuários podem buscar academias utilizando critérios como nome e localização, com a ajuda de um mapa interativo que mostra o local exato das academias pelo Brasil. Podendo avaliá-las, fornecendo feedback, essas avaliações ajudam outros usuários a tomar decisões e também incentivam as academias a manterem um alto padrão de qualidade.

A opção de favoritar academias para acesso rápido e fácil no futuro, isso permite que mantenham uma lista personalizada de suas academias preferidas, economizando tempo na busca por novas opções.

O software permite que os usuários realizem pagamentos de forma rápida e segura. Isso elimina a necessidade de lidar com processos burocráticos e demorados para usufruir da academia.

## CONCLUSÃO

Acreditamos que, ao conectar as academias aos usuários, conseguimos facilitar o acesso às informações detalhadas e atualizadas sobre academias, este projeto contribuirá significativamente para o aumento de um estilo de vida saudável e ativo, além de possibilitar o crescimento do estabelecimento.

## Trabalhos citados

- [https://www.uol.com.br/vivabem/noticias/redacao/2023/08/11/6-em-cada-10-brasileiros-nao-praticam-atividade-fisica-no-tempo-livre.htm#:~:text=Cerca%20de%20um%20quarto%20\(26,uma%20amostra%20de%2088.513%20participantes.](https://www.uol.com.br/vivabem/noticias/redacao/2023/08/11/6-em-cada-10-brasileiros-nao-praticam-atividade-fisica-no-tempo-livre.htm#:~:text=Cerca%20de%20um%20quarto%20(26,uma%20amostra%20de%2088.513%20participantes.)
- <https://ge.globo.com/eu-atleta/saude/noticia/2024/04/06/60percent-dos-brasileiros-nao-fazem-atividade-fisica-saiba-riscos.ghtml>
- <https://www.al.pi.leg.br/tv/noticias-tv-1/pesquisa-mostra-que-52-dos-brasileiros-nao-praticam-exercicios-fisicos#:~:text=O%20estudo%20mostra%20ainda%20que,t%C3%AAm%2041%20a%2059%20anos.>
- <https://fia.com.br/blog/mercado-fitness/#:~:text=S%C3%A3o%2035%20mil%20unidades%20oficiais,Unidos%2C%20com%2040%20mil%20unidades.>
- <https://prefeitura.pbh.gov.br/noticias/academias-da-cidade-promovem-qualidade-de-vida-e-socializacao-aos-cidadaos-de-bh>
- <https://www.sistemasca.com/blog/171/15-motivos-que-fazem-os-alunos-desistirem-da-academia-e-como-evita-los>

- [https://fazcapital.com.br/quanto-custa-fazer-academia/?utm\\_medium=organic&utm\\_source=google&utm\\_campaign=Quanto+custa+fazer+academia%3F+%28Valor+para+treinar+com+ou+sem+personal%21%29+-+Faz+Capital&utm\\_term=%28none%29&utm\\_content=%28none%29&campaign\\_id=%28none%29&adset\\_id=%28none%29&ad\\_id=%28none%29&details=%28none%29](https://fazcapital.com.br/quanto-custa-fazer-academia/?utm_medium=organic&utm_source=google&utm_campaign=Quanto+custa+fazer+academia%3F+%28Valor+para+treinar+com+ou+sem+personal%21%29+-+Faz+Capital&utm_term=%28none%29&utm_content=%28none%29&campaign_id=%28none%29&adset_id=%28none%29&ad_id=%28none%29&details=%28none%29)
- <https://horadotreino.com.br/como-manter-em-uma-viagem-uma-rotina-de-atividade-fisica/>
- <https://www.selecoes.com.br/papo-com-o-personal/viajar-nao-e-motivo-para-nao-treinar/>