

1. Contexto

1.1 Problema

Atualmente, muitos entusiastas do futebol amador enfrentam dificuldades em encontrar jogadores para completar seus times, organizar partidas e socializar com pessoas que compartilham o mesmo interesse. As ferramentas existentes são fragmentadas e muitas vezes ineficazes para atender às necessidades específicas dos jogadores de futebol amador.

1.2 Objetivos

O principal objetivo do Footinder é facilitar a organização de partidas de futebol amador, conectando jogadores de maneira eficiente e proporcionando uma plataforma integrada onde os usuários possam:

- Encontrar jogadores com base em localização, nível de habilidade e disponibilidade.
- Organizar partidas e eventos de futebol de forma simples e intuitiva.
- Socializar e interagir com outros entusiastas do futebol.

1.3 Público-alvo

O público-alvo do Footinder inclui:

- Jogadores de futebol amador de todas as idades e níveis de habilidade.
- Organizadores de partidas e eventos de futebol.

1.4 Justificativa

A necessidade de uma plataforma como o Footinder é evidente diante da fragmentação e ineficiência das ferramentas atualmente disponíveis. Ao centralizar a organização de partidas e a conexão entre jogadores, o Footinder melhora a experiência dos entusiastas do futebol, incentivando a prática do esporte e fortalecendo a comunidade amadora.

1.5 Artefatos de Design Thinking

Para o desenvolvimento do Footinder, utilizamos várias técnicas de Design Thinking, incluindo:

- **Mapas de Empatia:** Para entender as necessidades e frustrações dos jogadores.
- **Brainstorming:** Para gerar ideias inovadoras e soluções criativas.
- **Prototipagem Rápida:** Para criar e testar versões preliminares da interface.
- **Testes de Usuários:** Para validar a usabilidade e a funcionalidade da plataforma com usuários reais.

2. Projeto da Solução

2.1 Requisitos

Os requisitos do Footinder foram definidos com base nas necessidades dos usuários e incluem:

- Cadastro e perfil de usuário.
- Sistema de busca de jogadores por localização, habilidade e disponibilidade.
- Ferramenta de criação e organização de partidas.
- Gerenciamento das partidas
- Página de peladas

2.2 Projeto de Interface/Wireframes/Protótipo

A interface do Footinder foi projetada para ser intuitiva e amigável. Utilizamos wireframes e protótipos de alta fidelidade para guiar o desenvolvimento. Algumas características principais incluem:

- **Tela Inicial:** Com um feed de partidas próximas e sugestões de jogadores.
- **Organização de Partidas:** Uma interface simplificada para criar e gerenciar eventos de futebol.
- Acesso a conta
- Criação das peladas, gerenciamento

2.3 Tecnologias

As tecnologias utilizadas no desenvolvimento do Footinder incluem:

- **Visual Studio Code, onde codamos com HTML, CSS, JS**
- **LocalStorage, onde armazenamos os dados do usuário**
- **GitHub**

3. Metodologia de Trabalho

3.1 Processo

O desenvolvimento do Footinder seguiu a metodologia ágil, com sprints semanais e entregas contínuas. As principais etapas do processo incluíram:

- Planejamento e definição de requisitos.
- Design e prototipagem.
- Desenvolvimento e implementação.
- Testes e validação.
- Lançamento e manutenção contínua.

3.2 Atribuições

As atribuições foram distribuídas entre a equipe

Como começamos a equipe com 6 pessoas e hoje em dia tem só 3 membros, tivemos que ir se reestruturando com o que podíamos e conseguíamos fazer, ou seja, Matheus Panicalli, Elektra e Matheus Froes conseguimos nos dividir fazendo que cada um ficasse uma parte do projeto, e no final deu tudo certo.

3.3 Ferramentas

As ferramentas utilizadas no projeto incluem:

- **VScode;** Para fazer o código do nosso projeto
- **Figma:** Para design de interface e prototipagem.
- **GitHub:** Para controle de versão e colaboração no código.

4. Solução Implementada

4.1 Funcionalidades de Software

A versão inicial do Footinder inclui as seguintes funcionalidades:

- **Cadastro e Login:** Permite que os usuários se registrem e acessem seus perfis.

- **Busca de Partidas:** Um sistema de busca com filtros por localização, horário, dia e disponibilidade.
- **Organização de Partidas:** Ferramentas para criar, gerenciar e participar de partidas.
- **Chat:** Funcionalidade de mensagens para facilitar a comunicação entre os jogadores.
- **Notificações:** Alertas para lembrar os usuários sobre partidas e eventos.