

Projeto Vem comigo!

Alunos: Gabriel Assis Melo Noronha, Iuri Diego Victor,
Lucas Vinicius Farias, Samuel Vitor - ADS 2º Período

1.

“Vem Comigo!”



É um projeto ambicioso com o objetivo de incentivar pessoas de todas as idades para a prática de esportes, visando o bem-estar mentalmente e fisicamente dos usuários.

Contextualizando...

Com base no tópico 3 da Agenda 2030 da ONU, que visa garantir o acesso à saúde de qualidade e promover o bem-estar para todos, em todas as idades. O Projeto “Vem Comigo!” tem como missão unir pessoas de diferentes idades, para a prática esportiva, sendo ela uma caminhada, um passeio de bicicleta, uma partida de futebol, dentre outras práticas esportivas que ela se dispor a fazer.

1.1

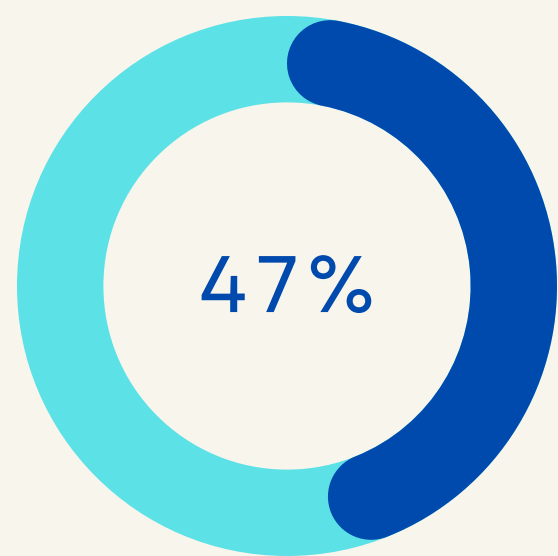
Existirá grupos e comunidades com o intuito de incentivar as pessoas a praticar um esporte, criando um sentimento de união e pertencimento para as pessoas, o que pode ajudar as pessoas a lidarem com a solidão e conseqüentemente cuidando do corpo realizando um esporte.



1.2

Sedentarismo

- De acordo com dados da OMS o Brasil é o País mais sedentário da América Latina, além de ser o 5º no ranking mundial.



De acordo com o IBGE cerca de 47% dos Brasileiros são sedentários.

- O projeto visa diminuir esse percentual, ajudando pessoas de todas as idades a praticarem exercícios físicos e se encontrarem dentro de uma prática esportiva a qual adeque para rotina da mesma.

1.2

Solidão

- A solidão e o isolamento social está diretamente relacionada com diversos problemas de saúde principalmente mentais, como Depressão e Ansiedade.



- Fisicamente falando, a solidão crônica pode levar a um aumento dos níveis de cortisol, o hormônio do estresse, afetando negativamente o sistema imunológico e aumentando a susceptibilidade a doenças.

1.3

Objetivo Geral

Promover a prática regular de esportes e atividades físicas entre pessoas de todas as idades, visando melhorar o bem-estar físico e mental dos participantes e fomentar um estilo de vida saudável.



1.3.1

Objetivos específicos

- Desenvolver uma plataforma digital intuitiva que permita aos usuários localizar e se conectar facilmente com grupos e eventos esportivos variados, adaptados para diferentes níveis de habilidade e interesses, facilitando a participação em atividades físicas.
- Implementar um sistema de avaliações e feedback dentro do aplicativo para garantir a qualidade e segurança dos grupos e eventos esportivos, permitindo que os usuários escolham com base em experiências anteriores e informações relevantes.

1.4

Justificativa

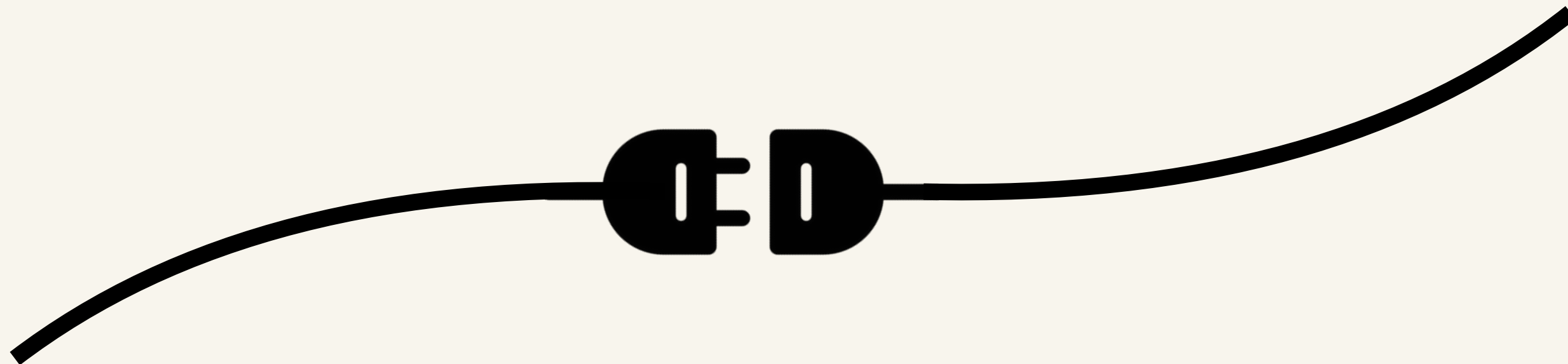
- Conforme os dados citados anteriormente sobre o alto índice de sedentarismo no Brasil, junto com um estudo da Ipsos, foi observado que 13% dos brasileiros não realizam atividade física alegando que a falta de companhia é um dos motivos.



1.4

Justificativa

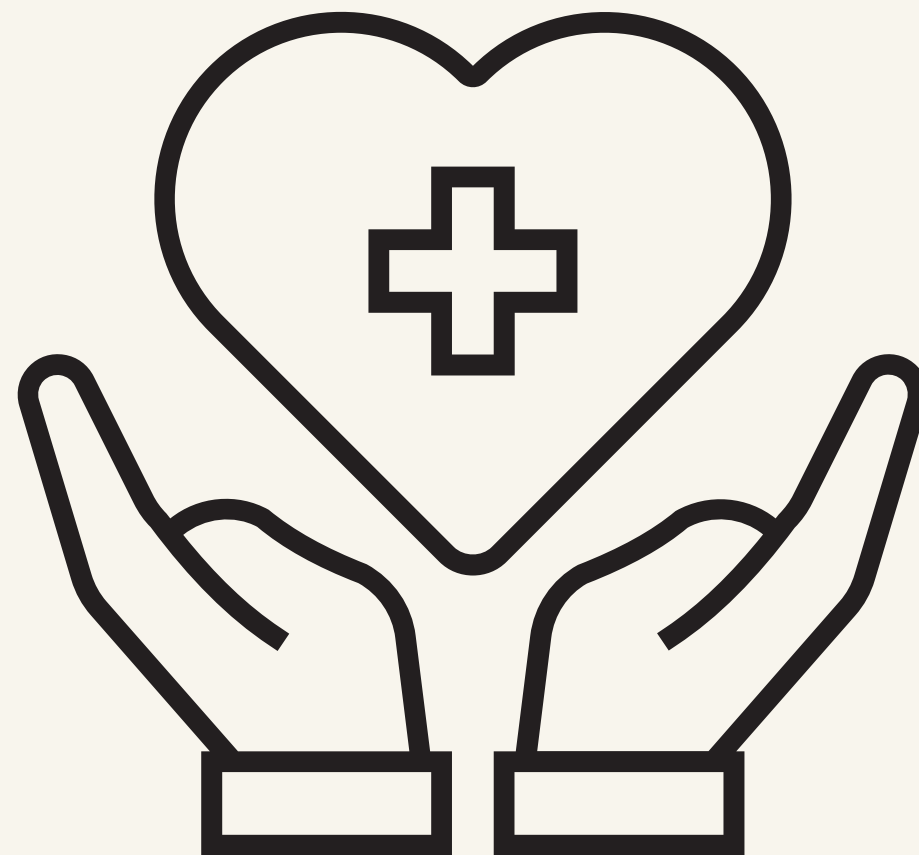
- Sendo assim, o projeto busca conectar pessoas, de forma a permitir com que os usuários possam encontrar pessoas com os mesmos interesses que estiverem por perto, podendo encontrar alguém para ir para a academia, ou então para praticar algum esporte que deseje. Além disso, pessoas mais motivadas a se exercitar acabam chamando amigos, aumentando ainda mais o número de pessoas que praticam exercícios físicos.



1.4

Justificativa

- Por fim, o motivo de incentivar essas pessoas a se tornarem fisicamente ativas é ajudar na melhoria da qualidade de vida delas, prevenir doenças, ajudar com corpo e mente, dentre diversos outros benefícios.



2.

Participantes do processo



Buscamos abraçar um público diversificado, com o objetivo de mudar a situação atual brasileira, visamos atingir jovens, adultos e idosos, desde praticantes amadores até atletas e profissionais de diversos ramos esportivos, favorecendo um melhor enriquecimento da nossa comunidade.

2.



Os usuários em geral irão ter papel crucial na função e expansão da popularidade do site, mas também podemos especificar em:

- Usuários amadores/iniciantes: Avaliar e divulgar a proposta do site através dos sistemas de avaliações e também na circulação das redes sociais.
- Atletas e profissionais da saúde: Desempenhar uma ajuda e instrução aos iniciantes, alavancar e fortificar a notoriedade da comunidade, site.

PERSONAS

Persona 1:

Caio Ribeiro tem 22 anos, Estudante universitário de Design Gráfico. Pensa em adotar hábitos mais saudáveis, incluindo atividades físicas de forma gradual, busca também aumentar sua autoestima e sentir-se mais confortável com seu corpo e mais confiante nas interações sociais, tem com mais um objetivo reduzir o estresse usando o exercício e a alimentação saudável como uma maneira de lidar melhor com o estresse do dia a dia, Caio é Introverso, criativo e um pouco procrastinador, Caio gosta de passar o tempo jogando videogames e assistindo séries, e também adora desenhar nas horas vagas. Está buscando companhias para praticar uma caminhada 3 vezes na semana.

Persona 2:

Maria da Silva tem 63 anos, aposentada e ex-professora de História. Pensa em melhorar sua saúde mental e manter-se ativa fisicamente, saindo de casa com mais frequência e participando de atividades que tragam prazer e leveza. Seu objetivo é também encontrar uma rotina social que a ajude a se conectar com outras pessoas e combater a solidão. Maria é amável, carinhosa e um pouco melancólica. Gosta de ler, fazer palavras cruzadas e ouvir música clássica. Está buscando grupos de caminhada e atividades comunitárias que a ajudem a manter-se ativa e fazer novas amizades.

Persona 3:

Jorge Mendes tem 38 anos, gerente de Projetos em uma empresa de tecnologia. Pensa em desestressar e equilibrar sua rotina de trabalho com momentos de lazer, melhorando sua qualidade de vida e saúde mental. Jorge é apaixonado por futebol, como mudou de cidade recentemente, está em busca de novos parceiros para jogar futebol no fim de semana e fazer amigos. Ele é determinado, pragmático e focado, mas tem dificuldade em desconectar-se do trabalho. Gosta de Viajar, e Cozinhar para a sua Família. Está buscando formas de relaxar após o trabalho, manter o equilíbrio e fazer novas amizades preferencialmente por meio do esporte.

Persona 4:

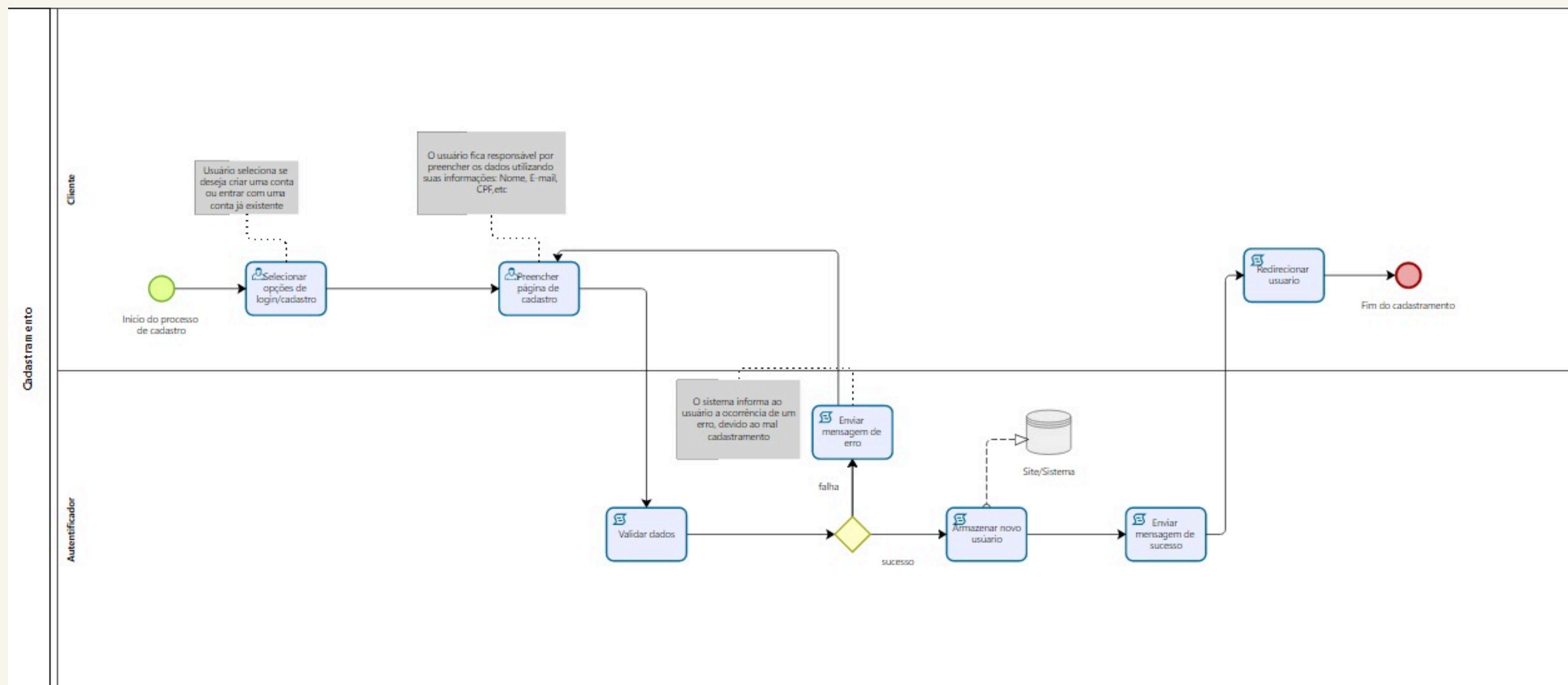
Júlia Fraga tem 27 anos, analista de marketing digital.

Pensa em adotar um estilo de vida mais saudável, incorporando atividades físicas e momentos de lazer para melhorar seu bem-estar e reduzir o estresse.

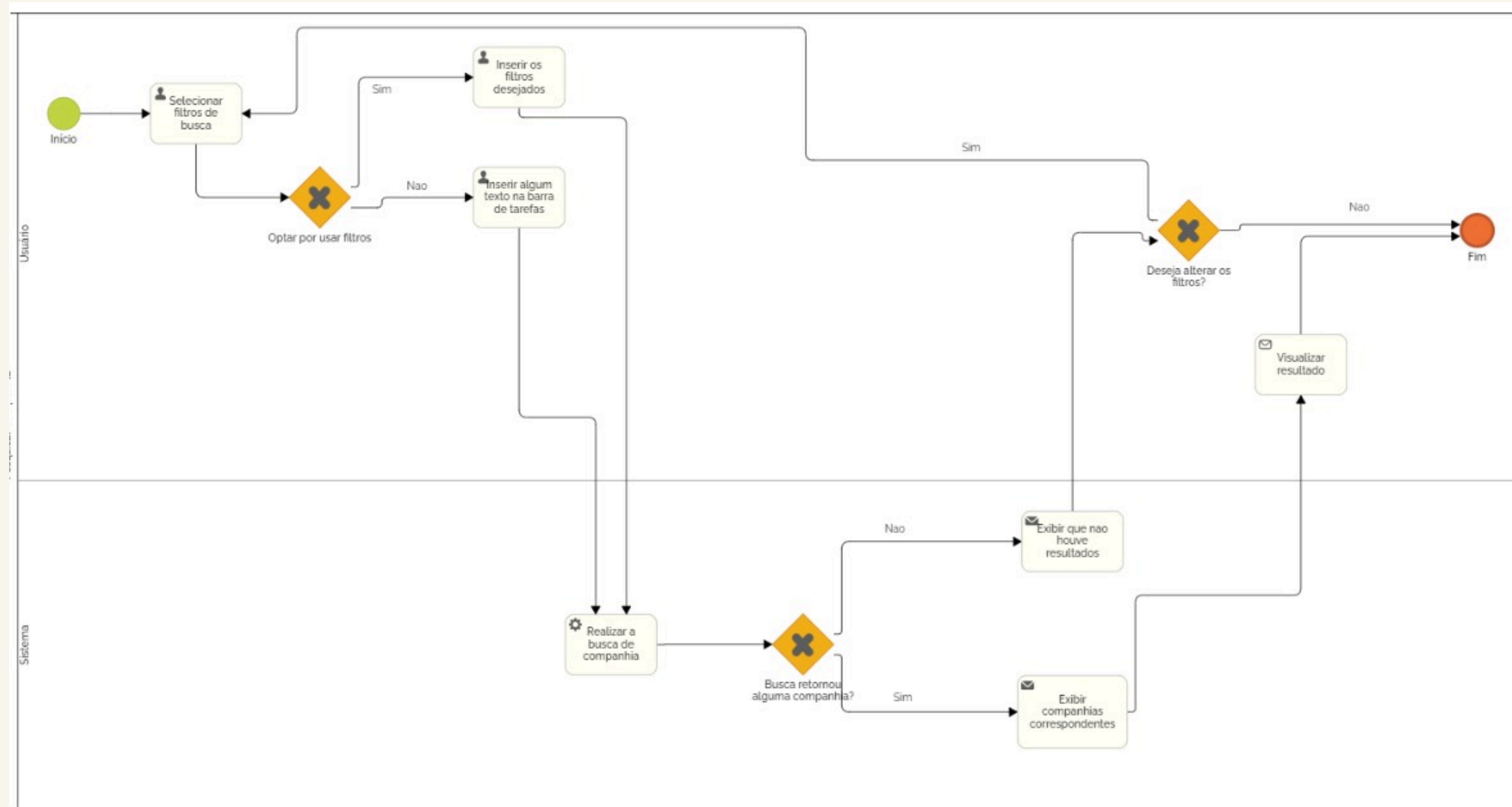
Fernanda é extrovertida, energética e criativa, mas costuma se sentir sobrecarregada com a rotina de trabalho e as pressões diárias. Adora música e passa boa parte do tempo ouvindo suas playlists, indo a shows e tocando violão nas horas vagas. Está em busca de novas formas de relaxar, como aulas de dança ou grupos de corrida, e também quer encontrar companhia para atividades ao ar livre.

PROCESSOS

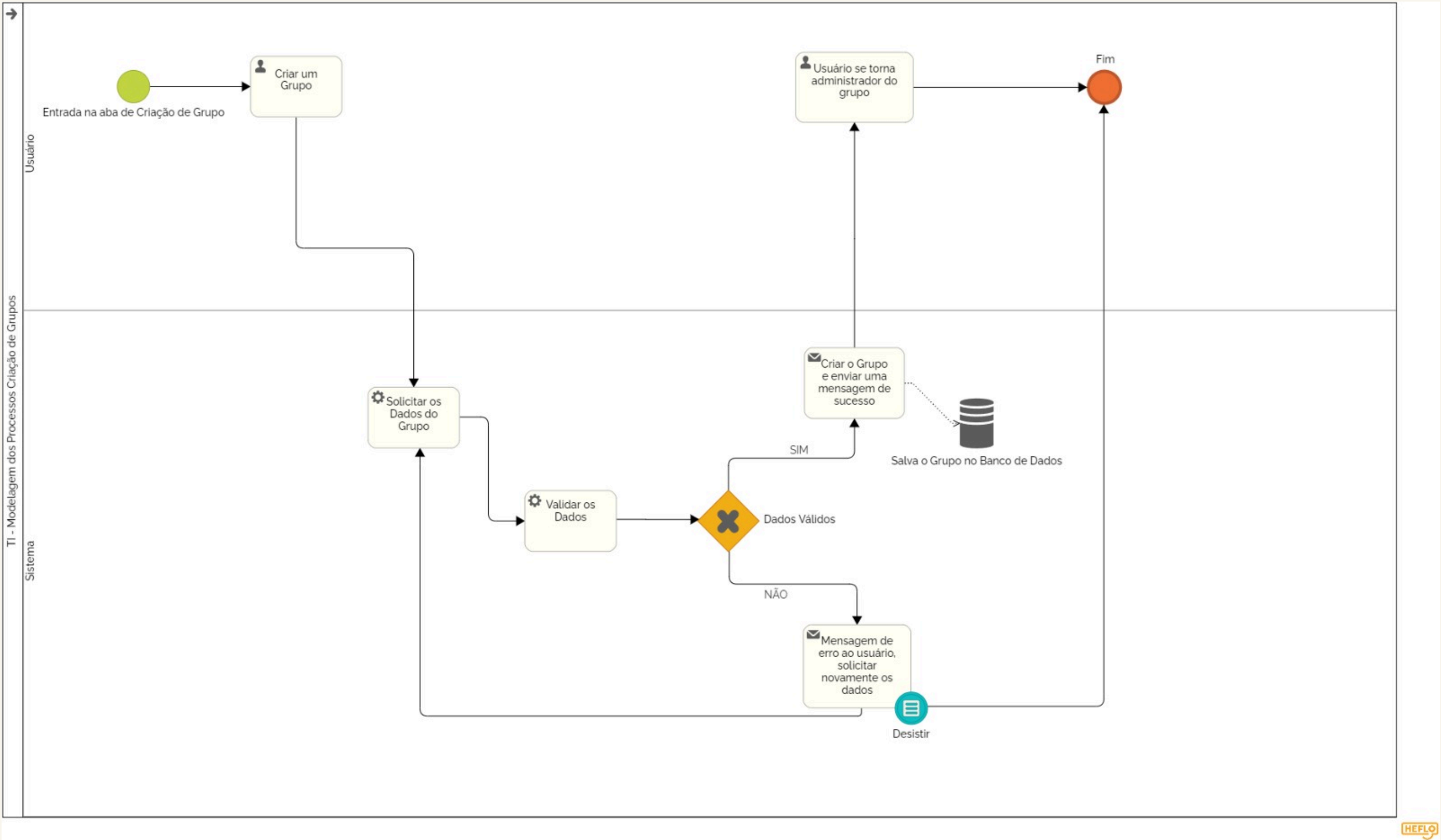
PROCESSO 1: PROCESSO DE CADASTRO



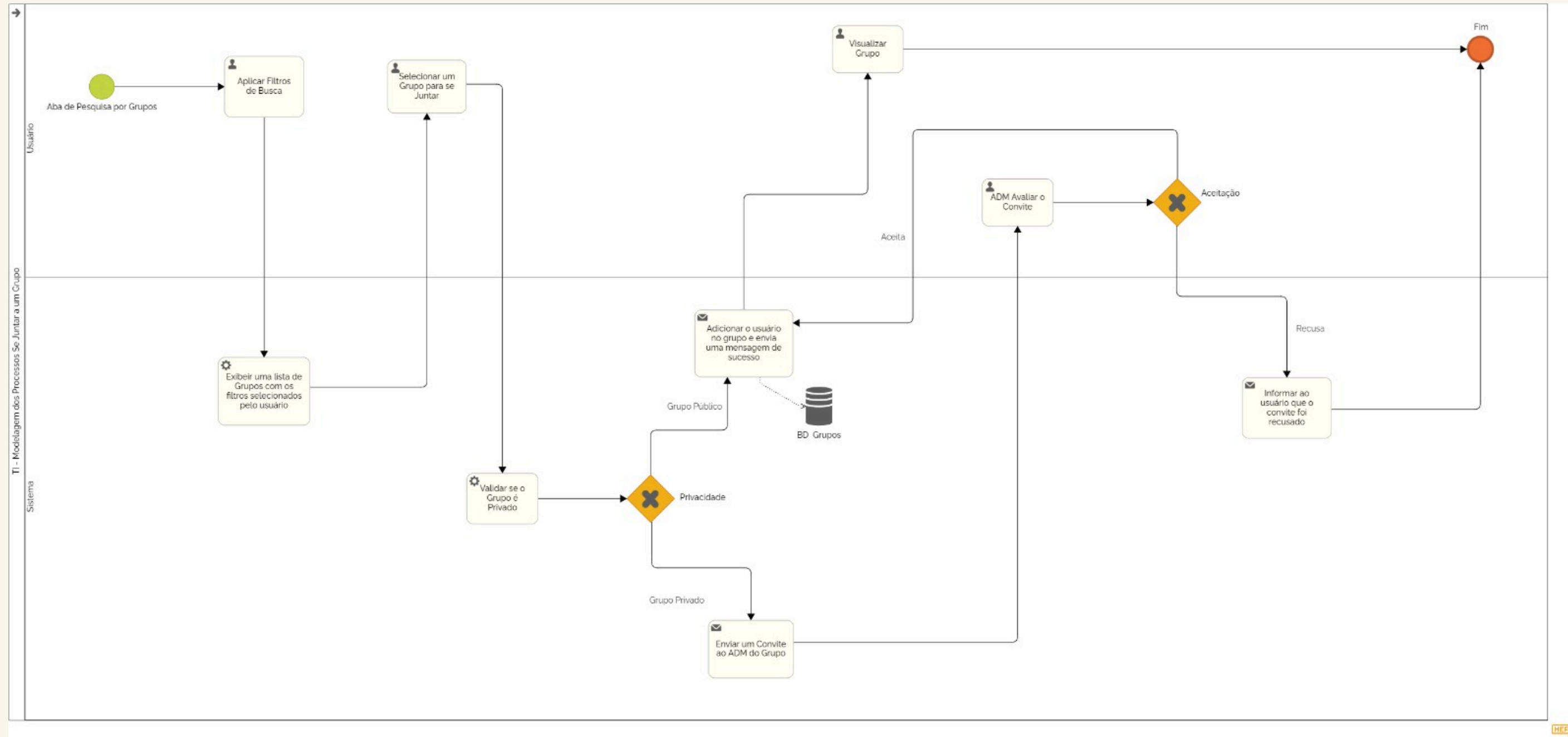
PROCESSO 2: PESQUISA POR COMPANHIA



PROCESSO 3: CRIAÇÃO DE GRUPO

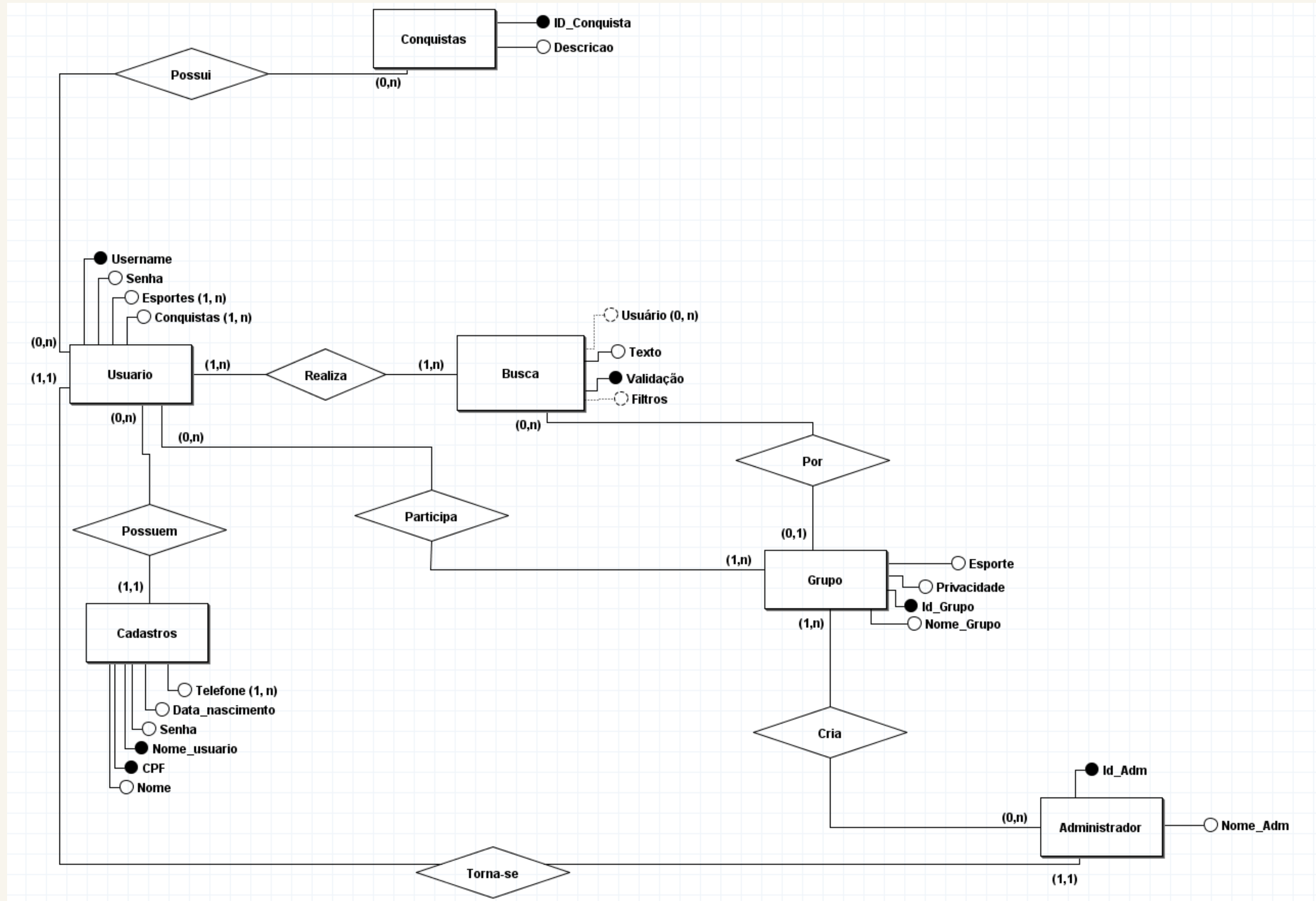


PROCESSO 4: ENTRAR EM UM GRUPO



BANCO DE DADOS

MODELO DER:



INDICADORES

INDICADOR N°1:

Nome: taxa de engajamento Indicador: Taxa de popularidade do site
Unidade de Medida: Percentual (%). Prioridade de Cálculo: Alta.
Responsável pela Medida: Setor de Análise de Dados. Fórmula de
Cálculo: $\text{numero total de pessoas em grupos} / \text{somatorio total de vagas em grupos}$. periodicidade: mensal. Variáveis para Cálculo:
Número total de pessoas em grupos Somatório total de vagas em grupos
Captura das Variáveis: Número total de pessoas em grupos:
Pode ser capturado a partir dos dados de acesso ao site/ Somatório
total de vagas em grupos: Esta variável pode ser extraída da base de
dados de grupos, indicando quantas vagas estão disponíveis em cada
grupo. Usuário para o Indicador: setor de Análise de Dados para
monitoramento e análise de desempenho. (editado)

OBRIGADO!!