

Protótipo do Aplicativo - Gestão de Esportes

Escopo do Aplicativo de Gestão de Esportes

1. Descrição Geral

O aplicativo de gestão de esportes tem como objetivo centralizar informações de desempenho, agenda de treinos e competições, além de manter um registro detalhado das atividades do atleta. Voltado para atletas e equipes, o app facilita a organização da rotina esportiva e o acompanhamento do desenvolvimento ao longo do tempo. A interface será simples, acessível e intuitiva, com navegação estruturada em três telas principais para facilitar o uso e a experiência dos atletas.

2. Funcionalidades Detalhadas

2.1 Perfil do Atleta

- Objetivo: Oferecer ao atleta uma visão completa de suas informações esportivas e dados de desempenho, criando um perfil consolidado que ele possa atualizar e monitorar.
- Informações Cadastrais do Perfil:
 - Nome do atleta: Campo obrigatório para identificação do usuário.
 - Esporte praticado: Seleção de modalidade esportiva (ex.: futebol, basquete, corrida), que pode ser escolhida a partir de uma lista ou inserida manualmente.
 - Plano de treino: Inclui uma lista detalhada da rotina semanal, onde o atleta ou treinador pode inserir dias e horários de treinos específicos.
- Histórico de Desempenho:
 - Apresenta uma lista ou gráfico que indica o desempenho do atleta em treinos e competições. Para cada evento, é possível visualizar o resultado, permitindo que o atleta observe sua evolução ao longo do tempo.
 - Opção de edição: O atleta pode atualizar o plano de treino, resultados de competições e adicionar novas informações relevantes, como recordes pessoais e datas importantes.

Protótipo do Aplicativo - Gestão de Esportes

2.2 Calendário de Eventos e Treinamentos

- Objetivo: Proporcionar ao atleta um calendário visual para organizar e acompanhar seus treinos, competições e eventos esportivos importantes.
- Funcionalidades do Calendário:
 - Visualização semanal e mensal: Permite ao atleta escolher entre a visão de uma semana específica ou do mês completo para planejamento estratégico.
 - Eventos de Treino e Competições: Cada evento adicionado ao calendário tem um tipo (treino, competição) e informações específicas, como horário, duração e local.
 - Lembretes Programáveis: Notificações automáticas, configuradas para lembrar o atleta com antecedência sobre eventos importantes (como competições e treinos mais intensos).
 - Editar, Adicionar e Excluir Eventos: Possibilidade de adicionar novos eventos, editar detalhes de eventos existentes ou removê-los do calendário. Essas ações estarão disponíveis através de botões específicos na tela.
 - Indicação Visual dos Eventos: Cada tipo de evento (treino, competição) pode ter uma cor ou ícone próprio para uma identificação rápida.

2.3 Monitoramento de Desempenho

- Objetivo: Permitir ao atleta e/ou treinador acompanhar a frequência de treinos, os resultados em competições e monitorar a consistência do atleta ao longo do tempo.
- Registro de Desempenho:
 - Dias de Treinamento vs. Dias de Descanso: O sistema gera automaticamente um registro com uma visualização de dias nos quais o atleta treinou ou não. Isso pode ser representado em um calendário visual, com marcações específicas para dias de treino e dias de descanso.
 - Histórico de Competições: Exibe uma lista dos eventos competitivos com os resultados obtidos, incluindo informações como data da competição, posição ou tempo alcançado. Isso ajuda a avaliar o progresso do atleta em eventos formais.
 - Estatísticas de Consistência: Resumo da frequência de treinos (ex.: percentual de dias treinados no mês) que permite ao atleta e treinador analisar se ele está seguindo o plano de treinamento.
 - Opções de Filtro e Navegação: Ferramenta para filtrar as informações, permitindo ao atleta focar em dados específicos, como somente treinos ou somente competições, para uma análise direcionada.

Protótipo do Aplicativo - Gestão de Esportes

3. Estrutura de Navegação e Telas

O aplicativo conta com três telas principais, cada uma com um layout de navegação específico que facilita o acesso e o fluxo de informações.

3.1 Tela do Perfil do Atleta

- Descrição: Tela inicial do app que exibe informações do perfil do atleta e plano de treino, com um resumo das estatísticas de desempenho.
- Componentes da Tela:
 - Seção de Informações do Perfil: Mostra nome, esporte praticado e foto (opcional), além de um botão para editar o perfil.
 - Resumo do Plano de Treino: Exibição dos treinos previstos, com dias da semana e horário para cada atividade.
 - Estatísticas de Desempenho: Dados sobre frequência de treino e últimas competições, acessíveis rapidamente.
 - Botões de Navegação: Direcionam o usuário para as telas de calendário e monitoramento de desempenho.

3.2 Tela do Calendário de Eventos

- Descrição: Tela dedicada à agenda esportiva do atleta, onde ele pode visualizar e gerenciar todos os eventos, treinos e competições.
- Componentes da Tela:
 - Calendário Interativo: Mostra uma visão mensal ou semanal dos eventos, destacando dias com treinos e competições.
 - Botões para Adicionar e Editar Eventos: Permitem ao usuário inserir novos eventos, configurar lembretes e excluir eventos anteriores.
 - Indicação Visual: Cores e ícones para cada tipo de evento (treino, competição) para facilitar a organização.
 - Opção de Navegação: Links para voltar ao perfil ou acessar o monitoramento de desempenho diretamente a partir do calendário.

Protótipo do Aplicativo - Gestão de Esportes

3.3 Tela de Monitoramento de Desempenho

- Descrição: Tela de análise do progresso do atleta, com dados sobre o desempenho em treinos e competições ao longo do tempo.
- Componentes da Tela:
 - Gráfico de Frequência de Treinos: Visualização dos dias de treino e descanso em formato de gráfico ou calendário, indicando consistência ao longo de um período selecionado.
 - Histórico de Resultados de Competições: Exibe uma lista ou gráfico com resultados das competições, para que o atleta visualize a evolução de suas performances.
 - Botão de Exportação: Permite salvar ou compartilhar o histórico de desempenho como arquivo (opcional).
 - Filtros de Visualização: Controle para alternar entre treinos, competições e outras atividades específicas, tornando a análise mais prática e direcionada.

4. Requisitos de Navegação

- Navegação por Botões (Intent): Usado para ações como adicionar, editar ou excluir eventos, e salvar ou atualizar informações de perfil e treinos.
- Menu Lateral (Navigation Drawer): Permite a troca rápida entre as três telas principais (Perfil, Calendário e Monitoramento) e a Biblioteca de Recursos (opcional).
- Navegação por Abas (TabLayout): Dentro de telas mais detalhadas, como o perfil, pode haver abas para alternar entre as seções (ex.: “Informações”, “Plano de Treino”, “Estatísticas”).

Protótipo do Aplicativo - Gestão de Esportes

