

Team Catcher Visão

Versão p2018.06.26

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
28/04/2018	P2018.04.28	Primeira entrada	Joseiltom Dantas
11/05/2018	P2018.05.11	Primeira atualização	Jesiel Silva
26/06/2018	P2018.06.26	Atualização	Carlos H. Prado
01/07/2018	p2018.07.01	Atualização	Joseiltom Dantas

Índice Analítico

[1. Introdução](#)

[1.1 Finalidade](#)

[1.2 Escopo](#)

[1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações](#)

[1.4 Referências](#)

[1.5 Visão Geral](#)

[2. Posicionamento](#)

[2.1 Oportunidade de Negócios](#)

[2.2 Descrição do Problema](#)

[2.3 Sentença de Posição do Produto](#)

[3. Descrições dos Envolvidos e dos Usuários](#)

[3.1 Demografia dos Mercados](#)

[3.2 Resumo dos Envolvidos](#)

[3.3 Resumo dos Usuários](#)

[3.4 Ambiente do Usuário](#)

[3.5 Perfis dos Envolvidos](#)

[3.5.1 Analista/Desenvolvedores](#)

[3.6 Perfis dos Usuários](#)

[3.6.1 Usuário Organizador](#)

[3.6.2 Usuário Organizador](#)

[3.7 Principais Necessidades dos Usuários ou dos Envolvidos](#)

[3.8 Alternativas e Concorrência](#)

[3.8.1 Facebook](#)

[4. Visão Geral do Produto](#)

[4.1 Perspectiva do Produto](#)

[4.2 Resumo dos Recursos](#)

[4.3 Suposições e Dependências](#)

[4.4 Custos e Preços](#)

[4.5 Licenciamento e Instalação](#)

[5. Recursos do Produto](#)

[5.1 Cadastro de usuário](#)

[5.2 Login no sistema](#)

[5.3 Cadastro de evento](#)

[5.4 Inscrição em evento](#)

[5.5 Pesquisa de eventos](#)

[5.6 Descoberta de eventos](#)

[6. Restrições](#)

[7. Intervalos de Qualidade](#)

[8. Precedência e Prioridade](#)

[9. Outros Requisitos do Produto](#)

[9.1 Padrões Aplicáveis](#)

[9.2 Requisitos do Sistema](#)

[9.3 Requisitos de Desempenho](#)

[9.4 Requisitos Ambientais](#)

[10. Requisitos de Documentação](#)

[10.1 Manual do Usuário](#)

[10.2 Ajuda On-line](#)

[10.3 Guias de Instalação e de Configuração, e Arquivo Leíame](#)

[10.4 Rotulação e Embalagem](#)

[A Atributos de Recursos](#)

Visão

1. Introdução

A finalidade deste documento é coletar, analisar e definir necessidades e recursos de nível superior do Team Catcher. Ele se concentra nos recursos necessários aos envolvidos e aos usuários-alvo e nas razões que levam a essas necessidades. Os detalhes de como o Team Catcher satisfaz essas necessidades são descritos no caso de uso e nas especificações suplementares.

1.1 Finalidade

Relatar através deste documento a coleta, análise e definição das necessidades e recursos e todo o detalhamento (Requisitos, Restrições, Perfil dos envolvidos e entre outros) do aplicativo Team Catcher.

1.2 Escopo

Este documento demonstrará as funções, as oportunidades de negócio, os usuários e uma visão geral do que será o aplicativo Team Catcher.

1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações

1.4 Referências

1.5 Visão Geral

Este documento está organizado em dez partes; a introdução, que irá tratar dos aspectos deste documento; o posicionamento do aplicativo; a descrição dos envolvidos e dos usuários; a visão geral do produto; os recursos do produto; as restrições; os intervalos de qualidade; as precedências e prioridades; os requisitos de documentação.

2. Posicionamento

2.1 Oportunidade de Negócios

O Aplicativo Team Catcher vai prover uma oportunidade de negócio única com a exploração de um mercado praticamente inexplorado.

2.2 Descrição do Problema

O problema de	Dificuldade de encontrar eventos esportivos
afeta	Atletas amadores de todas as modalidades
cujo impacto é	Menor ocorrência da prática de esportes

uma boa solução seria	Um produto que disponibilize a divulgação e a criação de eventos
-----------------------	--

2.3 Sentença de Posição do Produto

Para	Atletas amadores
Que	Procurem por eventos esportivos
O Team Catcher	é um aplicativo
Que	Permite a divulgação e participação em eventos esportivos
Diferente de	outras plataformas como o Facebook
Nosso produto	Permite um maior foco e clareza na divulgação de eventos esportivos

3. Descrições dos Envolvidos e dos Usuários

Tendo em vista a necessidade da prática de esportes, e a dificuldade de acesso aos meios e a colaboração mútua da população, o Team Catcher visa proporcionar uma cooperação entre os usuários e, dessa forma, poderão adequar suas rotinas aos exercícios e esporte de maneira coletiva.

Nome	Representa	Papel
Desenvolvedores	Fornecedores do sistema	Elaborar o sistema, e procurar adequar cada vez mais a plataforma os usuários, analisando os meios externos, para que se possa expandir o público alvo
Analistas	Fornecedores do sistema	Monitora o papel dos desenvolvedores, analisa o ambiente externo, e o público alvo
Cliente	Os usuários do Team Catcher	Fornecer informações dos eventos como: local, data, podem também fornecer imagens publicitárias, e, visualizar as informações dos eventos, e ainda se inscrever nos mesmos

3.1 Demografia dos Mercados

Devido a falta de produtos para atender atletas amadores e profissionais de diversas modalidades na divulgação, descoberto, organização e realização de esportes e diversas atividades.

- Devido a organização ser nova na área de atuação a sua reputação é desconhecida.
- A organização busca ser uma referência de qualidade na área de divulgação e compartilhamento de atividades, assim possibilitando as melhores

Práticas de organização, treinamento e execução dos mais diversos tipos de atividades em equipe.

- Para atingir suas metas o produto possui os mais diversos recursos de criação, separação, divulgação e junção de atividades esportivas, essas características se dão através da organização e das necessidades dos usuários.

3.2 Resumo dos Envolvidos

Nome	Descrição	Responsabilidades
Mantenedoras do Sistema	Os mesmos desenvolvedores sistema	assegura que o sistema poderá ser mantido
Analistas	Os mesmos analistas que estiveram presentes monitorando o início do projeto e o trabalho dos desenvolvedores, além do ambiente externo	<ul style="list-style-type: none">- aprova financiamentos- monitora o andamento do projeto- assegura que haverá uma demanda de mercado pelos recursos do produto

3.3. Resumo dos Usuários

Nome	Descrição	Responsabilidades	Envolvido
Usuário	Operador do sistema, e todos os usuários terão mesmo nível de acesso.	Fazer uma elaboração detalhada do evento, com, local, data e hora, e, descrição de modalidade; Prover dados cadastrais.	Não há.

3.4 Ambiente do Usuário

O Ambiente dos usuários será diverso e extremamente variado, ele dependerá fortemente nas condições de cada usuário. Seguem algumas características:

- O número de usuários do aplicativo estará sempre mudando, podendo em diversos momentos possuir mais ou menos usuários ativos
- As tarefas que ocorrem dentro do aplicativo variam muito em duração, podendo ser praticamente instantâneas a duradouras dependendo de como os usuários utilizarem o aplicativo.
- O aplicativo estará restrito as plataformas Android inicialmente e necessitará de uma conexão constante à internet.
- O aplicativo poderá no futuro ser utilizado nas plataformas; Android, IOS e Windows.
- O aplicativo poderá interagir com outras redes sociais, porém, nenhum outro aplicativo é necessário para o uso do Team Catcher.

3.5 Perfis dos Envolvidos

Os envolvidos tem como características a busca de seus ideais, direcionando esforços para resolução de problemas relacionados ao compartilhamento de atividades físicas, e a aplicação de facilidades em seu cotidiano

3.5.1 Analista/Desenvolvedores

Representante	Joseilton Dantas de Oliveira Junior
Descrição	Os analistas e desenvolvedores serão responsáveis pela elaboração do sistema.
Tipo	Analista/desenvolvedor
Responsabilidades	Desenvolver um sistema, para a prática colaborativa de esportes e exercícios físicos, visando uma baixa no índice de sedentarismo.
CrITÉrios de Sucesso	Conclusão do projeto
Envolvimento	Sem definição
Produtos Liberados	Sem definição
Comentários / Problemas	Sem definição

3.6 Perfis dos Usuários

O sistema terá basicamente dois tipos de usuários; os esportistas e os organizadores. Os usuários organizadores serão responsáveis por criar e manejar os eventos enquanto os esportistas farão inscrições nos eventos criados pelos esportistas.

3.6.1 Usuário Organizador

Representante	Não há
Descrição	Usuário em busca de facilidade para encontrar maneiras de praticar atividades física, que não seria possível ser feita isoladamente.
Tipo	Usuário eventual, sem necessidade de capacitação específica.
Responsabilidades	O Usuário é responsável pela criação, e organização do evento a qual foi postado; informando participantes sobre adiamentos, cancelamento e demais informações que terá impacto em tal evento.
CrITÉrios de Sucesso	Sem definição
Envolvimento	Não há
Produtos Liberados	Os usuários organizadores produzem os eventos que serão vistos pelos outros usuários.
Comentários / Problemas	A capacitação dos usuários é desconhecida.

3.6.2 Usuário Esportista

Representante	Não há.
Descrição	Usuário em busca de facilidade ao procurar maneiras de compartilhar atividade
Tipo	Não é necessário experiência ou formação técnica para se inscrever em eventos.
Responsabilidades	O usuário esportista tem como responsabilidade o fornecimento dos dados necessários para a inscrição, assim ele poderá se inscrever em qualquer evento de seu interesse.
Crítérios de Sucesso	O usuário vai ter a oportunidade de praticar esporte e exercícios físicos, que necessitam de muitas pessoas ou não, assim tornando a execução das atividades mais fáceis e agradáveis.
Envolvimento	Não há
Produtos Liberados	Não há
Comentários / Problemas	A capacitação dos usuários é desconhecida.

3.7 Principais Necessidades dos Usuários ou dos Envolvidos

Alguns esportes necessitam da prática em conjunto, e a falta de comunicação com outras pessoas, que praticam determinado esporte se torna um fator prejudicial a prática do mesmo. As redes sociais pode por diversas vezes ajudam na divulgação de alguns eventos esportivo, mas por não ser o objetivo principal, passa despercebido aos usuários.

O Team catcher tendo como seu foco principal a divulgação de eventos esportivos e possibilitando a coleta das informações (no caso, os eventos esportivos), e distribuição para os praticantes, solucionaria o problema da falta de comunicação no momento da prática do esporte

Necessidade	Prioridade	Preocupações	Solução Atual	Soluções Propostas
Divulgar eventos	Alta	Não há	Utilizar ferramentas como o facebook	Divulgar através do aplicativo

Encontrar eventos	Alta	Não há	Utilizar ferramentas como o facebook	Pesquisa fácil através do aplicativo
-------------------	------	--------	--------------------------------------	--------------------------------------

3.8 Alternativas e Concorrência

Devido à natureza única do Team Catcher não existem muitos competidores facilmente identificáveis, o principal e mais facilmente identificável competidor ao Team Catcher é o Facebook.

3.8.1 Facebook

O facebook é atualmente a maior rede social do mundo porém, ele não possui o foco necessário em eventos esportivos para ser uma opção viável para a divulgação. Além disto, devido às técnicas e políticas do facebook, eventos de pequeno porte e que não utilizem das opções pagas de divulgação tendem a ser ofuscados.

4. Visão Geral do Produto

Sendo criado com atletas amadores e profissionais em mente, o Team Catcher fornece diversas funcionalidades para facilitar a prática de esportes para seus usuários.

As principais funções do produto incluem; a criação e divulgação de eventos, ajuda com o preparo físico dos atletas, chat entre atletas e outras.

O sistema poderá se integrar com outras redes sociais, como o Facebook, dessa forma, os eventos criados no aplicativo poderão ser compartilhados mais efetivamente. O sistema também poderá se integrar com o sistema de GPS para exibir os eventos mais próximos ao usuário.

4.1 Perspectiva do Produto

O Team Catcher é um sistema que funciona de forma auto-suficiente, podendo também se integrar com outras redes sociais para uma maior facilidade de uso.

4.2 Resumo dos Recursos

Os principais recursos do sistema são: o cadastro de usuários, cadastro de eventos, divulgação de eventos e a pesquisa por eventos.

4.3 Suposições e Dependências

É suposto que o aplicativo será disposto no sistema operacional Android e distribuído através da Google Play Store. O sistema será desenvolvido com a linguagem java versão 8. as plataformas em que o aplicativo será instalado devem possuir um sistema de GPS.

4.4 Custos e Preços

A distribuição do aplicativo será gratuita através da Google Play Store, não haverá custos de distribuição.

4.5 Licenciamento e Instalação

Sem definição.

5. Recursos do Produto

Os principais recursos do sistema são os cadastros de usuários, login no sistema, cadastro de eventos, inscrição em eventos, pesquisa de eventos e descoberta de eventos.

5.1 Cadastro de usuário

Através deste recurso, usuários poderão fazer seu cadastro informando os dados solicitados. Quando o usuário estiver propriamente cadastrado ele poderá fazer login no sistema.(UC02)

5.2 Login no sistema

Quando um usuário estiver devidamente cadastrado, ele terá a opção de fazer login no sistema o que lhe permitirá utilizar as outras funcionalidades do aplicativo.(UC006)

5.3 Cadastro de evento

Este recurso permite ao usuário cadastrar um evento inserindo os dados requisitados pelo aplicativo. O evento cadastrado deve estar de acordo com os termos e condições do aplicativo.(UC001)

5.4 Inscrição em evento

Este recurso permite ao usuário se inscrever em um evento, desta maneira ele pode garantir sua participação.(UC002)

5.5 Pesquisa de eventos

Este recurso permite ao usuário encontrar um evento que já tenha sido cadastrado.(UC03)

5.6 Descoberta de eventos

Este recurso permite que o usuário receba sugestões de eventos que ele queira participar.

6. Restrições

- O sistema só será iniciado, caso o sistema esteja conectado à rede;
- O usuário só terá acesso ao sistema, se estiver logado no mesmo;
- O usuário deverá confirmar participação no evento;

7. Intervalos de Qualidade

7.1 Requisitos de implementação

Ambos o front-end e back-end do aplicativo serão desenvolvidos em Java, também será utilizado como banco de dados o PostgreSQL.

7.2 Requisitos do sistema

Para o funcionamento da aplicação, será necessário o sistema android versão 4.5 ou superior, tendo a necessidade de conexão constante a internet para acessar a suas funções.

8. Precedência e Prioridade

9. Outros Requisitos do Produto

9.1 Padrões Aplicáveis

9.2 Requisitos do Sistema

9.3 Requisitos de Desempenho

9.4 Requisitos Ambientais

10. Requisitos de Documentação

10.1 Manual do Usuário

10.2 Ajuda On-line

10.3 Guias de Instalação e de Configuração, e Arquivo Leíame

10.4 Rotulação e Embalagem

A Atributos de Recursos

A.1 Status

A.2 Benefício

A.3 Esforço

A.4 Risco

A.5 Estabilidade

A.6 Release-alvo

A.7 Atribuído a

A.8 Razão