**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](about:blank)

[1.1 Finalidade](about:blank)

[1.2 Escopo](about:blank)

[1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações](about:blank)

[1.4 Referências](about:blank)

[1.5 Visão Geral](about:blank)

[2. Posicionamento](about:blank)

[2.1 Oportunidade de Negócios](about:blank)

[2.2 Descrição do Problema](about:blank)

[2.3 Sentença de Posição do Produto](about:blank)

[3. Descrições dos Envolvidos e dos Usuários](about:blank)

[3.1 Demografia dos Mercados](about:blank)

[3.2 Resumo dos Envolvidos](about:blank)

[3.3 Resumo dos Usuários](about:blank)

[3.4 Ambiente do Usuário](about:blank)

[3.5 Perfis dos Envolvidos](about:blank)

[3.5.1](about:blank) Analista/Desenvolvedores

[3.6 Perfis dos Usuários](about:blank)

[3.6.1](about:blank) Usuário Organizador

[3.6.](about:blank)2 Usuário Organizador

[3.7 Principais Necessidades dos Usuários ou dos Envolvidos](about:blank)

[3.8 Alternativas e Concorrência](about:blank)

[3.8.1](about:blank) Facebook

[4. Visão Geral do Produto](about:blank)

[4.1 Perspectiva do Produto](about:blank)

[4.2 Resumo dos Recursos](about:blank)

[4.3 Suposições e Dependências](about:blank)

[4.4 Custos e Preços](about:blank)

[4.5 Licenciamento e Instalação](about:blank)

[5. Recursos do Produto](about:blank)

[5.1](about:blank) Cadastro de usuário

[5.2](about:blank) 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](about:blank)

[7. Intervalos de Qualidade](about:blank)

[8. Precedência e Prioridade](about:blank)

[9. Outros Requisitos do Produto](about:blank)

[9.1 Padrões Aplicáveis](about:blank)

[9.2 Requisitos do Sistema](about:blank)

[9.3 Requisitos de Desempenho](about:blank)

[9.4 Requisitos Ambientais](about:blank)

[10. Requisitos de Documentação](about:blank)

[10.1 Manual do Usuário](about:blank)

[10.2 Ajuda On-line](about:blank)

[10.3 Guias de Instalação e de Configuração, e Arquivo Leiame](about:blank)

[10.4 Rotulação e Embalagem](about:blank)

[A                 Atributos de Recursos](about:blank)

**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 pro O problema de | Dificuldade de encontrar eventos esportivos |
| afeta 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 modalidade 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 | - 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 condicoes 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. |
| **Critérios de Sucesso** | O usuário vai ter a oportunidade de praticar esporte e exercícios físicos, que necessitam de muitas pessoas ou não, assim tornado 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 | |
| Ee Encontrar eventos | Alta | Não há | Utilizar ferramentas como o facebook | Pesquisa fácil através do aplicativo | |
|  |  |  |  |  |  |

**3.8               Alternativas e Concorrência**

Devido a natureza única do Team Catcher nao 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 haverão 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 a 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 Leiame**

**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**