

Parâmetro de Perfil de jogador

1. Descrição do Protótipo com Funcionalidades Bem Definidas

O protótipo será um **site de apoio a jogadores de futebol mirins**, que ajuda a encontrar peneiras e oferece orientações personalizadas. Ele permitirá que os jogadores forneçam dados como nome, idade e endereço, e o site indicará as peneiras mais próximas. Além disso, o sistema fornecerá informações como as posições que estão sendo procuradas, o tipo físico exigido, valores cobrados, horários de treino, entre outros detalhes. Para os jogadores, o site também sugerirá exercícios específicos para melhorar o desempenho de acordo com as exigências das peneiras.

Funcionalidades principais:

- Cadastro de jogadores com informações pessoais (nome, idade, endereço, etc.)
- Localização e recomendação de peneiras mais próximas
- Detalhes das peneiras: posições desejadas, exigências físicas, valor de entrada, horário dos treinos, etc.
- Sugestões personalizadas de treinos e exercícios com base nas exigências das peneiras
- Interface amigável e responsiva
- Sistema de notificação para atualizações de novas peneiras ou mudanças nas informações

2. Tecnologias a Serem Usadas:

- **Frontend:** React ou Vue.js (para criar uma interface interativa e dinâmica)
- **Backend:** Node.js com Express ou Python com Django (para tratar a lógica do sistema e integrar com o banco de dados)
- **Banco de Dados:** PostgreSQL ou MongoDB (dependendo da estrutura dos dados)
- **Geolocalização:** API de mapas como Google Maps API ou OpenStreetMap para determinar a proximidade das peneiras
- **Notificação:** Firebase para notificações push ou e-mail
- **Autenticação:** Auth0 ou Firebase Authentication para gerenciar a segurança e o login dos usuários

3. Quantidade de Ativos (Pessoas Necessárias)

- **Gerente de Projeto:** 1 (responsável pela coordenação e acompanhamento do progresso)
- **Desenvolvedores Backend:** 2-3 (responsáveis pela lógica do servidor e integração com banco de dados)
- **Desenvolvedores Frontend:** 2-3 (responsáveis pela interface do usuário e funcionalidades interativas)
- **Designer UX/UI:** 1 (para criar uma interface agradável e intuitiva)
- **Testadores de Qualidade:** 2 (para realizar testes de funcionalidade, usabilidade e desempenho)
- **Especialista em Geolocalização:** 1 (para integrar as APIs de localização de maneira eficiente)

4. Aplicação Dentro da Escolha

- **Integração:** O protótipo deverá integrar dados de jogadores, peneiras e exercícios de forma fluida. Isso incluirá a integração com APIs externas para geolocalização e talvez algumas ferramentas de análise de dados.
- **Escopo:** O projeto incluirá a criação de um site responsivo, com um sistema de recomendação e acompanhamento de peneiras, junto a uma área de treinamento personalizada para os jogadores.
- **Previsão de Tempo/Entrega:** Aproximadamente **6 meses** de desenvolvimento, com as seguintes fases:
 - 1º mês: Levantamento de requisitos, pesquisa de mercado e protótipos iniciais
 - 2º a 3º mês: Desenvolvimento do backend e integração com APIs
 - 4º a 5º mês: Desenvolvimento do frontend e testes de usabilidade
 - 6º mês: Testes finais e lançamento beta
- **Custo:** Aproximadamente **R\$ 100.000** para todo o processo de desenvolvimento, incluindo salários da equipe, ferramentas de software, e infraestrutura.

5. Tipo de Protótipo

Este é um **protótipo funcional** (não só visual), ou seja, a ideia é que, ao final, ele tenha funcionalidades reais (funcionando em um ambiente de teste) para que se possa testar a usabilidade e a performance do sistema.

6. Qualidade (Precisa de Testes? Tipo de Testes)

- Sim, o protótipo necessita de testes. Os tipos de testes incluem:
- **Testes de Usabilidade:** Para garantir que os usuários possam navegar facilmente pelo site.
 - **Testes de Funcionalidade:** Garantir que o sistema funcione conforme esperado (cadastrar usuários, recomendar peneiras, gerar exercícios, etc.).
 - **Testes de Performance:** Avaliar o desempenho do site sob diferentes condições de carga.
 - **Testes de Segurança:** Avaliar a segurança das informações pessoais e de pagamento (se houver).

7. Uso de Metodologia (Qual ou Quais Metodologias Usar)

- **Metodologia Ágil:** O uso de Scrum ou Kanban ajudará na organização do projeto de forma iterativa, com entregas regulares de funcionalidades, permitindo ajustes rápidos e garantindo que o protótipo atenda às necessidades do usuário.
- **Design Thinking:** Pode ser aplicado na fase inicial do projeto para entender melhor as necessidades dos jogadores e peneiras, garantindo que o site seja útil e intuitivo.

8. Mapa de Entrega

- **Problema a Ser Resolvido:** Falta de uma plataforma simples e acessível para jogadores mirins encontrarem peneiras e receberem orientações sobre treinamento, dificultando o processo de seleção e desenvolvimento esportivo.
- **Assunto Principal:** Criar uma solução que conecte jogadores mirins a times de futebol e ofereça treinamento personalizado.
- **Hipótese:** Se oferecermos uma plataforma fácil de usar e que forneça recomendações personalizadas, os jogadores terão mais chances de entrar em times e melhorar suas habilidades.
- **Previsão de Futuro:** Com o sucesso inicial, o site pode expandir para outros esportes ou integrar ferramentas de análise de desempenho e vídeos de treino personalizados. O objetivo é criar uma rede ampla de peneiras e jogadores, tornando-se uma plataforma essencial no desenvolvimento de novos atletas.