

Formulário de Levantamento de Requisitos – Projeto de Engenharia de Software

Kauã Henrique de Lima R. O.

1. Identificação do Projeto

Nome do projeto : Plataforma Web de Treinamento para Atletas.

Objetivo principal: Plataforma de acesso a treinamentos (atletismo/corrida)..

Breve descrição do sistema:

(Explique o que o sistema irá resolver ou automatizar)

O Sistema ira ajudar o treinador a postar seus treinos e edita-los se necessário, e facilitará para o atleta visualizar seu treino, enviar os resultados e o feedback, encurtando o caminho para o treinador se organizar .

2. Stakeholders (Partes Interessadas)

Nome ou Tipo de Usuário | Papel no sistema | Expectativas principais

1 – Atletas = Usuários finais que utilizarão a Plataforma para registrar treinos, acompanhar desempenho e interagir com outros atletas. São os stakeholders mais importantes.

2 – Treinadores = Profissionais que criarão planos de treino e acompanharão a evolução dos atletas. Também são usuários ativos da Plataforma.

3 – Product Owner = Representa os interesses dos usuários e do negócio, prioriza o backlog e garante que produto entregue gere valor.

4 – Time de desenvolvedores = Embora façam parte do projeto, também são considerados stakeholders internos por influenciarem decisões técnicas e entregas.

5 – Investidores ou Financiadores = Caso o projeto esteja sendo financiado essas pessoas/instituições têm interesse nos resultados e na viabilidade do produto.

6 – Gestores do projeto = Interessados no sucesso do projeto como parte de uma estratégia maior.

3. Requisitos Funcionais

Código | Descrição do Requisito Funcional

RF01 | CADASTRO E LOGIN DE USUÁRIOS = Atletas e treinadores devem conseguir criar contas e fazer login com segurança.

RF02 | REGISTRO DE TREINOS = Atletas podem inserir dados como distância, tempo, tipo de treino, intensidade e observações.

RF03 | VISUALIZAÇÃO DE HISTÓRICO DE TREINOS = Permitir consultar treinos passados em forma de lista ou calendário.

RF04 | GRÁFICO DE DESEMPENHO = Gerar gráficos com evolução do desempenho (ex: pace, volume semanal, etc.).

RF05 | CRIAÇÃO DE PLANOS DE TREINAMENTOS = Treinadores podem criar e atribuir planos personalizados aos atletas.

RF06 | NOTIFICAÇÃO E LEMBRETES = Enviar lembretes de treinos, mensagens de treinadores ou alertas de metas atingidas.

RF07 | INTERAÇÃO COM A COMUNIDADE = Fórum ou área para troca de mensagens entre atletas.

RF08 | MODO OFFLINE = Permitir registrar treinos offline e sincronizar quando houver internet.

4. Requisitos Não Funcionais

Código | Descrição do Requisito Não Funcional

RNF01 | USABILIDADE = Interface intuitiva, com fácil navegação tanto para atletas quanto para treinadores.

RNF02 | SEGURANÇA = Proteção de dados pessoais e de treino com autenticação segura e criptografia.

RNF03 | DESEMPENHO = Carregamento rápido de páginas e respostas em até 0.2 segundos para ações básicas.

RNF04 | ESCALABILIDADE = Capacidade de atender a um número crescente de usuários sem perda de desempenho.

RNF05 | COMPATIBILIDADE MULTIPLATAFORMA = Acessível em navegadores de desktop e mobile (responsivo).

RNF06 | MANUTENIBILIDADE = Código organizado, documentado e com facilidade para futuras atualizações.

RFN07 | CONFIABILIDADE = Sistema disponível e funcional pelo menos 99% do tempo.

5. Requisitos de Negócio

Código | Requisito de Negócio

RN01 | Aumentar o engajamento de atletas com seus planos de treinamento em pelo menos 30% nos primeiros 6 meses após o lançamento.

RN02 | Reduzir o tempo que treinadores levam para montar planos personalizados em até 50% usando a plataforma.

6. Requisitos do Usuário

Código | Requisito do Usuário

RU01 | O atleta deseja registrar seus treinos diários de forma rápida, com poucos cliques.

RU02 | O treinador quer visualizar o progresso dos seus atletas em gráficos de desempenho.

7. Requisitos do Sistema

Código | Requisito do Sistema

RS01 | O sistema deve permitir upload de treinos mesmo sem internet, armazenando os dados localmente até que haja conexão.

RS02 | O sistema deve gerar gráficos com base nos dados registrados semanalmente.

8. Regras de Negócio

Código | Regra de Negócio | Descrição

RB01 | Um atleta só pode estar vinculado a um único treinador por vez. | Não será permitido que o atleta esteja vinculado a vários treinadores para evitar conflito e plágio de treinamento.

RB02 | Um plano de treino não pode ser editado depois que o primeiro treino for executado. | Para evitar conflito e muitas edições de planos de treinamentos.

9. Fluxo Básico de Uso (Opcional)

Descreva o caminho principal que o usuário faz ao usar o sistema. Pode ser em texto ou fluxograma simples.

1. CADASTRO E ACESSO – O usuário acessa a plataforma e escolhe entre “Criar Conta” e “Entrar”. – Informa se é atleta ou treinador. – Após o login, é redirecionado para seu painel personalizado.
2. ATLETA – REGISTRO DE TREINO – No painel do atleta, ele clica em “Novo Treino”. – Preenche dados: distância, tempo, tipo de treino, nível de esforço e observações. – Treino é salvo no histórico e contabilizado para os gráficos.
3. TREINADOR – CRIAÇÃO DE PLANO – No painel do treinador, ele seleciona um atleta vinculado. – Cria um plano semanal ou mensal com tipos de treino e objetivos. – O atleta recebe uma notificação e pode visualizar o plano.
4. VISUALIZAÇÃO DE DESEMPENHO – O atleta acessa a aba “Desempenho”. – Visualiza gráficos com pace médio, volume semanal/mensal e consistência. – Treinador também tem acesso a esses dados.
5. MODO OFFLINE – Se estiver sem internet, o atleta registra o treino normalmente. – Ao reconectar a plataforma sincroniza os dados automaticamente.

10. Observações Finais

(Anotações sobre dúvidas, decisões técnicas iniciais, funcionalidades futuras, etc.)

. O projeto visa facilitar a organização e o acompanhamento de treinos para atletas e treinadores, melhorando o desempenho e promovendo o engajamento.

. Foram definidos requisitos claros para orientar o desenvolvimento, tanto funcionais quanto técnicos e de negócio.

. A utilização do framework Scrum com Sprints quinzenais garante entregas contínuas, adaptação constante e foco em valor para o usuário.

. O sucesso do projeto depende de teste frequentes, escuta ativa dos stakeholders e uma interface intuitiva para promover a adoção rápida.

. A Plataforma tem potencial para escalar e se integrar futuramente com dispositivos como smartwatches e apps de corrida.