Problemática

Gustavo De Araujo Carvalho sempre teve uma paixão pelo esporte. Desde pequeno, ele se destacou no atletismo, ganhando competições locais e, eventualmente, representando seu país em campeonatos internacionais. Sua dedicação e esforço eram inquestionáveis. Ele acordava antes do amanhecer para treinar, equilibrando sua rotina escolar com treinos exaustivos e competições intensas. Sua disciplina e determinação o levaram a conquistar várias medalhas, incluindo o ouro em um prestigioso campeonato mundial. Entretanto, em 2024, enquanto assistia as olimpíadas, percebeu a desvalorização por trás do esporte e o quanto que os atletas eram afetados pela falta de comunicação e reconhecimento. Deste modo, Gustavo começou campanhas e petições, até que a tal situação chegou até a empresa LinkedIn e eles resolveram modificar essa falta de acessibilidade para os atletas e procurou a ConnectPro para tal criação.

Alex, o Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da ConnectPro agendou uma reunião com a sede do LinkedIn sobre os requisitos do sistema a ser desenvolvido e a entrevista para coleta dos dados necessários.

1. TÍTULO

2. Sistema para atletas ingressarem no mercado de trabalho desejado.

2. OBJETIVO

Criar uma plataforma dedicada que facilite a transição de atletas para o mercado de trabalho, conectando-os com empregadores que reconhecem e valorizam suas habilidades únicas, contando com sistema de chat e de inscrição na modalidade desejada.

Para o desenvolvimento do projeto serão necessários 100 dias.

3. JUSTIFICATIVA

O mercado de trabalho para atletas é muitas vezes complicado pela falta de reconhecimento das habilidades transferíveis adquiridas durante a vida esportiva. Além disso, a rede de contatos dos atletas tende a ser restrita ao universo esportivo, limitando suas oportunidades de emprego em outros setores. Um aplicativo similar ao LinkedIn, mas focado em atletas, pode preencher essa lacuna e oferecer uma plataforma especializada que valorize e promova as competências dos esportistas. Segundo o Metrópoles, Rebeca Andrade, a atleta brasileira com maior número de medalhas na história das Olimpíadas, receberá R\$ 826 mil como premiação pelo ouro individual, pelas duas pratas individuais e por um bronze por equipes. Entretanto, Rebeca precisará pagar R\$ 227.150 para a Receita Federal, de acordo com a tabela do Imposto sobre a Renda das Pessoas Físicas de 2025 (ano-base de 2024). Depois de taxada, a atleta receberá R\$ 598.850. Com isto, é notório que o trabalho da atleta não está sendo valorizado, nem o esforço e suor dedicado, tendo em vista que terá que pagar

27,5% em cima de seus prêmios concedidos por seu próprio suor e bom desempenho.

4. DESCRIÇÃO GERAL

A nossa solução irá permitir:

- Tela de vagas;
- Chat comunicativo;
- Tela de campeonato
- Tela de inscrição para a vaga;
- Tela de login;
- Tela de perfil.

5. EQUIPE

Nome	Função
Sarah	Scrum Master
Raul	Product Owner
Nadja	Product Owner
Alex	Team
Thiago	Team
Isabela	Team
Henry	Team
Gustavo	Team
Raquel	Team
Lucas	Team

6. PREMISSAS

O atual sistema do LinkedIn não fornece suporte necessário para atletas, causando a falta de procura e reconhecimento.

Propõe-se criar um sistema vinculado ao LinkedIn, para suprir essa falta de suporte e reconhecimento. O objetivo é fortalecer a parceria entre o app já existente e os atletas.

7. RESTRIÇÕES

Para desenvolver o novo em 100 dias e dentro do orçamento, é essencial garantir que o sistema seja compatível com os dispositivos e plataformas já utilizados, o que pode exigir ajustes rápidos. A conformidade com a LGPD é crucial para proteger dados pessoais, o que adiciona complexidade e custo.

O sistema deve ser acessível a todos os usuários, considerando diferentes níveis de inclusão digital e habilidades tecnológicas, o que pode demandar recursos adicionais. Manter o projeto dentro do orçamento disponível inclui também os custos de manutenção e suporte. Um plano de suporte técnico será essencial para resolver problemas rapidamente. Além disso, o sistema deve ser flexível para se adaptar às variadas práticas das instituições de esporte, garantindo uma implementação eficaz dentro do prazo e com custos sustentáveis a longo prazo.

8. ESCOPO EXCLUÍDO

Não será desenvolvido a confirmação da inscrição, a aprovação e nem o menu das configurações.

9. TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Utilizamos o figma para prototipação do projeto



Utilizamos o canva para a criação dos slides



Utilizamos o word para a criação e edição do documento



Logotipo:

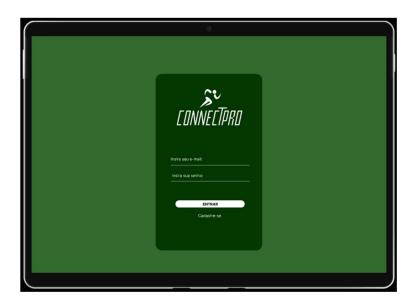


Logomarca:

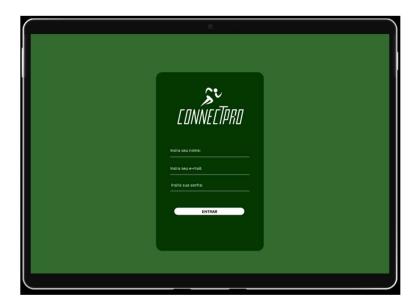


Protótipo de baixa fidelidade:

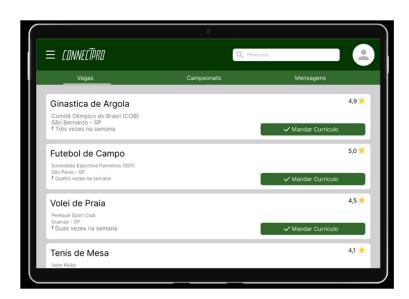
Tela de login:



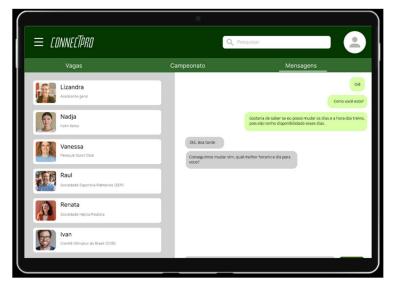
Tela de cadastro:



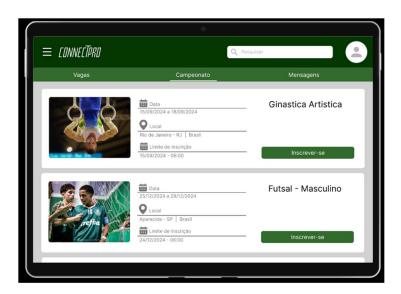
Tela Inicial:



Tela de chat:



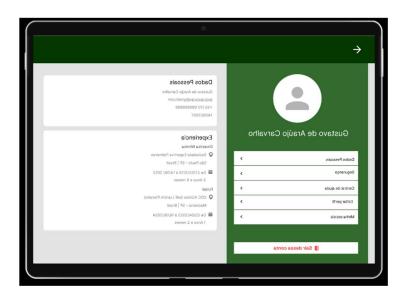
Campeonatos:



Configurações:



Perfil:

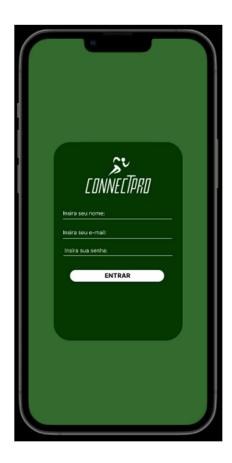


Telas para Celular

Tela de login:



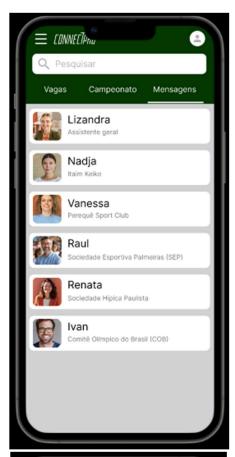
Tela de cadastro:



Tela Inicial:



Tela de chat:





Campeonatos:



Configurações:



Perfil:



Código das cores:

```
#043600 (verde escuro);
#336A2E (verde claro);
#000000 (preto);
#FFFFFF (branco).
```

11. LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

Requisitos funcionais

Código	Classificação	Tipo	Descrição	Prio rida de	Tempo em dias
RF001	Essencial	Produto	Todas as ferramentas utilizadas no projeto foram dadas em aula	7	50
RF002	Essencial	Usabilidade	O sistema deve permitir o envio do currículo do atleta	3	7

RF003	Essencial	Usabilidade	O sistema deve permitir a criação de perfis personalizados	6	15
RF004	Importante	Segurança	O usuário deverá possuir um login e senha para acessar o sistema	1	2
RF005	Importante	Compatibili dade	O sistema deve ser desenvolvido para mobile e desktop	4	40
RF006	Essencial	Disponibilid ade	O sistema depende da conexão com a internet	5	30
RF007	Importante	Segurança	O sistema deve identificar usuários de gerentes	2	15

Requisitos não funcionais

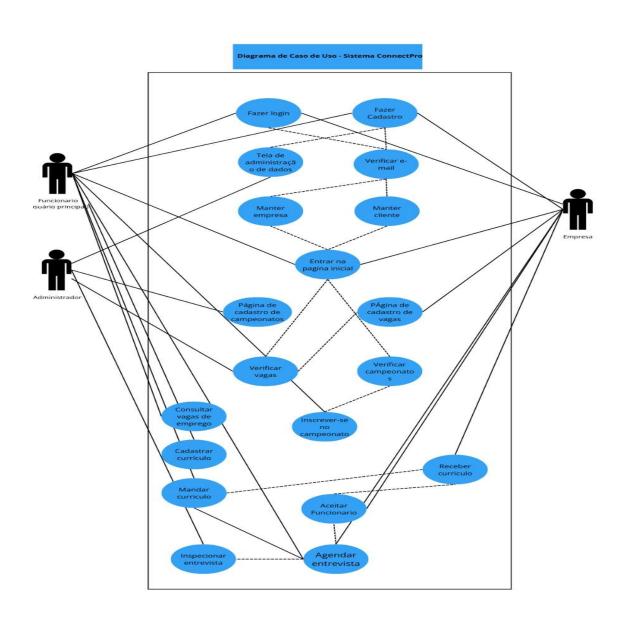
Código	Classificação	Tipo	Descrição
RNF001	Desejável	Usabilidade	O sistema deve ser de fácil acesso
RNF002	Desejável	Desempenho	O sistema deve agir de forma rápida quando solicitada alguma ação

Requisitos funcionais (detalhados)

Códi go	Classificaç ão	Tipo	Descrição	Priorid ade	Tempo em dias
RF0 01	Essencial	Produto	Todas as ferramentas utilizadas no projeto foram dadas em aula	7	50
			 Nos utilizaremos HTML, CSS, JavaScript, Python, GitHub, MYSQL Lite, Figma, Word, AppGyver, Bootstrap e Canva 	7.1	50
RF0 02		Usabilidade	O sistema deve permitir o envio do currículo do atleta Banco de dados para armazenamento de	3	15
			curriculo Tela de envio de	3.2	8 7
RF0 03		Usabilidade	curriculo O sistema deve permitir a criação de perfis personalizados	6	15
			 Banco de dados para armazenar informações do perfil 	6.1	8
			Tela de perfil e de edição de perfil	6.2	7
RF0 04	Importante	Segurança	O usuário deverá possuir um login e senha para acessar o sistema	1	7
			Banco de dados para armazenamento de usuários	1.1	5
			Tela de login	1.2	2
RF0 05		Compatibilida de	O sistema deve ser desenvolvido para mobile e desktop	4	40
			 É necessário o uso do computador e toda a aplicação 	4.1	40

RF0	Essencial	Disponibilida	O sistema depende da		
06		de	conexão com a internet	5	30
			Só funcionará com o uso de internet	5.1	30
RF0 07	Importante	Segurança	O sistema deve identificar usuários de gerentes	2	15
			Banco de dados para identificação	2.1	10
			Tela de cadastro com as opções de entrada	2.1	5

12. DIAGRAMA DE CASO DE USO (UML)



13. REFERENCIAS

https://www.metropoles.com/colunas/fabia-oliveira/receita-federal-se-manifesta-sobre-taxacao-de-premio-de-rebeca-andrade

https://g1.globo.com/economia/noticia/2024/08/06/taxa-olimpica-saiba-se-atletas-tem-que-pagar-imposto-sobre-medalhas-e-premios-em-dinheiro.qhtml

https://www.em.com.br/app/noticia/diversidade/2022/05/20/noticia-diversidade,1367711/como-a-falta-de-visibilidade-afeta-os-esportes-paralimpicos.shtml

https://www.instagram.com/kimkataguiri/p/C-V21qrSAA_/

