

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

IGOR NATHAN LOBATO

LUIZ FELIPE TOZATI

MATHEUS HENRIQUE MIRANDA

RENAN KENJI KOGA KURODA

THIAGO DOS SANTOS

SPORTFY: SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE EVENTOS ESPORTIVOS
PARA A COMUNIDADE ACADÉMICA

CURITIBA

2024

IGOR NATHAN LOBATO
LUIZ FELIPE TOZATI
MATHEUS HENRIQUE MIRANDA
RENAN KENJI KOGA KURODA
THIAGO DOS SANTOS

**SPORTFY: SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE EVENTOS ESPORTIVOS
PARA A COMUNIDADE ACADÊMICA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado
ao curso de Tecnologia em Análise e
Desenvolvimento de Sistemas da
Universidade Federal do Paraná, como
requisito parcial à obtenção do título de
Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de
Sistemas.

Orientadora: Profa. Dra. Rafaela Mantovani
Fontana

CURITIBA
2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
Rua Alcides Vieira Arcoverde 1225, - - Bairro Jardim das Américas, Curitiba/PR,
CEP 81520-260
Telefone: 3360-5000 - <http://www.ufpr.br/>

Ata de Reunião

TERMO DE APROVAÇÃO

IGOR NATHAN LOBATO
LUIZ FELIPE TOZATI
MATHEUS HENRIQUE MIRANDA
RENAN KENJI KOGA KURODA
THIAGO DOS SANTOS

SPORTFY: SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE EVENTOS ESPORTIVOS PARA A COMUNIDADE ACADÊMICA

Monografia aprovada como requisito parcial à obtenção do título de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, do Setor de Educação Profissional e Tecnológica da Universidade Federal do Paraná.

Prof.a Dra. Rafaela Mantovani Fontana
Orientadora – SEPT/UFPR

Prof. Dr. Jaime Wojciechowski
SEPT/UFPR

Prof. Dr. Razer Anthom Nizer Rojas Montano
SEPT/UFPR

Curitiba, 06 de dezembro de 2024.



Documento assinado eletronicamente por **RAFAELA MANTOVANI FONTANA, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 06/12/2024, às 19:21, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



Documento assinado eletronicamente por **JAIME WOJCIECHOWSKI, PROFESSOR ENSINO BAS/TEC/TECNOL**, em 06/12/2024, às 19:38, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



Documento assinado eletronicamente por **RAZER ANTHOM NIZER ROJAS MONTANO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 06/12/2024, às 20:06, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida [aqui](#) informando o código verificador 7345642 e o código CRC **0C7DE9F2**.

RESUMO

Este trabalho aborda a problemática da baixa adesão à prática esportiva entre os acadêmicos da Universidade Federal do Paraná (UFPR) e a ausência de uma comunidade unificada para facilitar a comunicação entre os praticantes de esportes. A partir de dois estudos conduzidos junto à comunidade estudantil da UFPR e abordados neste trabalho, identificou-se a necessidade de desenvolver um sistema web e um aplicativo móvel que facilite a organização de jogos e campeonatos esportivos dentro da universidade. Com base nesse contexto, o software proposto, de nome Sportfy, tem como objetivo permitir a organização e participação de acadêmicos em campeonatos de diversas modalidades esportivas, visando promover uma cultura esportiva e contribuir para o bem-estar físico e mental da comunidade universitária. Com relação à arquitetura e tecnologias propostas para o desenvolvimento do sistema, foram utilizados o Next.js, um *framework* baseado em linguagem de programação JavaScript, o Spring Boot, uma estrutura Java para aplicações autônomas, e o Ionic, um kit de ferramentas UI de código aberto voltada para aplicações mobile. Para o armazenamento de dados, foi adotado o banco de MySQL. Todo o desenvolvimento do projeto foi realizado em TypeScript, garantindo uma base sólida e consistente para o código-fonte.

Palavras-chave: Adesão à prática esportiva. Comunidade universitária. Comunidade esportiva. Campeonatos esportivos. Gerenciar eventos esportivos.

ABSTRACT

This paper addressed the issue of low adherence to sports practice among students at the Federal University of Paraná (UFPR) and the absence of a unified community to facilitate communication among sports practitioners. Based on two studies conducted within the UFPR student community and discussed in this paper, the need to develop a web system and a mobile application that facilitated the organization of games and sports championships within the university was identified. In this context, the proposed software, named Sportfy, aimed to enable the organization and participation of students in championships of various sports modalities, aiming to promote a sports culture and contribute to the physical and mental well-being of the university community. Regarding the architecture and technologies proposed for the system development, Next.js, a framework based on the JavaScript programming language, Spring Boot, a Java Spring framework and open source used for standalone applications, and Ionic, an open-source UI toolkit for building performant, high-quality mobile apps, were utilized. For data storage, the MySQL database was adopted. The entire project development was carried out in TypeScript, ensuring a solid and consistent foundation for the source code.

Keywords: Sports practice adherence. University community. Sports community. Sports championships. Sports events management.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - GÊNERO DOS ENTREVISTADOS.....	18
FIGURA 2 - ALUNOS E NÃO ALUNOS.....	19
FIGURA 3 - CURSOS DOS ALUNOS ENTREVISTADOS.....	20
FIGURA 4 - OCUPAÇÃO DOS ENTREVISTADOS.....	21
FIGURA 5 - FREQUÊNCIA DOS ENTREVISTADOS EM ESPORTES/ATIVIDADES FÍSICAS EM MARÇO/2024.....	21
FIGURA 6 - FREQUÊNCIA QUE OS ENTREVISTADOS PARTICIPAM DE EVENTOS ESPORTIVOS.....	22
FIGURA 7 - ENTREVISTADOS QUE GOSTARIAM DE PARTICIPAR MAIS DE EVENTOS ESPORTIVOS.....	23
FIGURA 8 - APlicativo STRAVA.....	24
FIGURA 9 - APlicativo CHEGA MAIS.....	24
FIGURA 10 - APlicativo PELADEIROS.....	25
FIGURA 11 - APlicativo APPITO.....	26
FIGURA 12 – ARQUITETURA DO SISTEMA.....	37
FIGURA 13 - TELA DE LOGIN (WEB).....	39
FIGURA 14 - TELA DE CADASTRO (WEB):.....	39
FIGURA 15 - TELA DA COMUNIDADE (WEB):.....	40
FIGURA 16 - TELA DA POSTAGEM (WEB):.....	41
FIGURA 17 - TELA DA PERFIL (WEB):.....	42
FIGURA 18 - TELA DA METAS (WEB):.....	43
FIGURA 19 - TELA DA CONQUISTAS (WEB):.....	44
FIGURA 20 - TELA DA CANAL SAÚDE (WEB):.....	45
FIGURA 21 - TELA DE MODALIDADES (WEB):.....	46
FIGURA 22 - TELA DE CAMPEONATOS (WEB):.....	47
FIGURA 23 - TELA DE ESTATÍSTICAS (WEB):.....	48
FIGURA 24 - TELA DE CONFIGURAÇÕES (WEB):.....	49
FIGURA 25 - TELA DE LOGIN (APlicativo):.....	50

FIGURA 26 - TELA DE CADASTRO (APLICATIVO):.....	51
FIGURA 27 - TELA DE COMUNIDADE (APLICATIVO):.....	52
FIGURA 28 - TELA SOBRE CAMPEONATOS (APLICATIVO):.....	53
FIGURA 29 - TELA DE PUBLICAÇÃO (APLICATIVO):.....	54
FIGURA 31 - TELA DE JOGADORES (APLICATIVO):.....	56
FIGURA 32 - TELA DE ESTATÍSTICAS DE OUTRO USUÁRIO (APLICATIVO):.....	57
FIGURA 33 - TELA DE CONQUISTAS DE OUTRO USUÁRIO (APLICATIVO):..	58
FIGURA 34 - TELA DE HISTÓRICO DE OUTRO USUÁRIO (APLICATIVO):.....	59
FIGURA 35 - TELA DE AVALIAR DE OUTRO USUÁRIO (APLICATIVO):.....	60
FIGURA 36 - ABA DE PERFIL (APLICATIVO):.....	61
FIGURA 37 - TELA DE PRIVACIDADE (APLICATIVO):.....	62
FIGURA 38 - TELA DE CONFIGURAÇÃO (APLICATIVO):.....	63
FIGURA 39 - TELA DE CANAL SAÚDE (APLICATIVO):.....	64
FIGURA 40 - TELA DE ESTATÍSTICAS GERAIS (APLICATIVO):.....	65
FIGURA 41 - TELA DE CONQUISTAS DE USUÁRIO (APLICATIVO):.....	66
FIGURA 42 - TELAS DE MODALIDADE INSCRITAS (APLICATIVO):.....	67
FIGURA 43 - TELAS DE MODALIDADE NÃO INSCRITAS (APLICATIVO):.....	68
FIGURA 44 - TELA DE CRIAR CAMPEONATO (APLICATIVO):.....	69
FIGURA 45 - TELA DE CRIAR CAMPEONATO (APLICATIVO):.....	70
FIGURA 46 - TELA DE LISTAGEM DE CAMPEONATOS (APLICATIVO):.....	71
FIGURA 47 - TELA DE HISTÓRICO DE CAMPEONATOS (APLICATIVO):.....	72
FIGURA 48 - TELA DE CRIAR METAS DIÁRIAS (APLICATIVO):.....	73
FIGURA 49 - TELA DE LISTAR METAS DIÁRIAS (APLICATIVO):.....	74
FIGURA 50 - TELAS DE LISTAR METAS ESPORTIVAS (APLICATIVO):.....	75
FIGURA 51 - TELA DE GERENCIAR ADMINISTRADORES (ADMINISTRADOR):.....	76
FIGURA 52 - TELA DE GERENCIAR MODALIDADES (ADMINISTRADOR):....	77
FIGURA 53 - TELA DE GERENCIAR CANAL SAÚDE (ADMINISTRADOR):....	78

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - RESULTADO DAS ENTREVISTAS INDIVIDUAIS COM MEMBROS DAS ATLÉTICAS.....	16
QUADRO 2 - COMPARATIVO ENTRE OS SOFTWARES SEMELHANTES.....	26
QUADRO 3 - SPRINT REVIEWS.....	32
QUADRO 4 - DESENVOLVIMENTO DO PROJETO POR SPRINTS.....	34
QUADRO 5 - DISTRIBUIÇÃO DE RESPONSABILIDADES.....	35

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
1.1 PROBLEMA.....	11
1.2 OBJETIVO GERAL.....	12
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	12
1.4 JUSTIFICATIVA.....	13
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	15
2.1 A PRÁTICA ESPORTIVA NO CONTEXTO UNIVERSITÁRIO.....	15
2.2 OS DESAFIOS ENFRENTADOS PELOS ATLETAS DE ATLÉTICAS DA UFPR.....	16
2.3 RESULTADOS DO QUESTIONÁRIO.....	18
2.4 ANÁLISE DE SOFTWARES SEMELHANTES.....	24
3 MATERIAIS E MÉTODOS.....	30
3.1 METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO.....	30
3.2 TECNOLOGIA UTILIZADAS.....	31
3.2.1 Frontend - React (Next.js).....	32
3.2.2 Backend - Spring Boot.....	32
3.2.3 Desenvolvimento Mobile - Ionic.....	33
3.2.4 Banco de dados - MySQL.....	33
3.2.5 Biblioteca CSS - Tailwind.....	34
3.3 CRONOGRAMA DE TRABALHO.....	34
3.3.1 Etapa I: Concepção e Modelagem.....	34
3.3.2 Etapa II: Desenvolvimento.....	35
4 APRESENTAÇÃO DO SISTEMA.....	38
4.1 FUNCIONALIDADES DO SISTEMA WEB.....	39
4.1.1 Login (Web).....	40
4.1.2 Tela Inicial (Web).....	41
4.1.3 Perfil (Web).....	43
4.1.4 Metas (Web).....	44

4.1.5 Conquistas (Web).....	45
4.1.6 Canal Saúde (Web).....	45
4.1.7 Modalidades (Web).....	46
4.1.8 Campeonato (Web).....	47
4.1.9 Estatísticas (Web).....	48
4.1.10 Configurações (Web).....	49
4.2 FUNCIONALIDADES DO APLICATIVO.....	50
4.2.1 Login (Aplicativo).....	50
4.2.2 Tela Inicial (Aplicativo).....	52
4.2.3 Perfil (Aplicativo).....	61
4.2.4 Estatísticas (Aplicativo).....	65
4.2.5 Modalidades (Aplicativo).....	67
4.2.6 Campeonato (Aplicativo).....	69
4.2.7 Metas (Aplicativo).....	73
4.3 FUNCIONALIDADES DO ADMINISTRADOR.....	76
4.3.1 Gerenciar administradores (Admin).....	76
4.3.2 Gerenciar modalidades esportivas (Admin).....	77
4.3.3 Gerenciar canal de saúde (Admin).....	78
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	80
REFERÊNCIAS.....	82
APÊNDICE A – DIAGRAMAS DE CASOS DE USO.....	87
APÊNDICE B – HISTÓRIAS DE USUÁRIO COM TELAS.....	88
APÊNDICE C – DIAGRAMAS DE CLASSES.....	154
APÊNDICE D – DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA.....	158
APÊNDICE E – DIAGRAMA FÍSICO DO BANCO DE DADOS.....	178
APÊNDICE F – ENTREVISTAS.....	179

1 INTRODUÇÃO

Dentro do cenário acadêmico, uma preocupação crescente em relação aos alunos é o cuidado com a saúde mental. Segundo Augusto (2019), em uma pesquisa realizada com 378 alunos universitários, 151 (39,9%) apresentavam algum indício de transtorno de humor e comportamento. Segundo esse mesmo estudo, um dos principais fatores que podem ocasionar em cenários como esse são a sobrecarga, a pressão acadêmica, e a vida dupla entre as responsabilidades acadêmicas e a vida cotidiana.

Quando se trata de possíveis formas de tratamento para questões mentais, a prática de esportes tem se mostrado como uma das mais eficazes. A condição física se encontra positivamente ligada à saúde mental e ao bem estar. Pesquisas apontam que a prática de atividade físicas com regularidade não possui apenas benefícios fisiológicos, mas como também vários benefícios para saúde mental, tais como melhor sensação de bem-estar, humor, auto-estima, e redução da ansiedade, tensão e depressão (RUDY et al., 2007).

Como consequência, sabe-se que há um longo histórico de participação de universitários em atividades esportivas. Segundo Hatzidakis (2004), os registros da prática esportiva no ambiente acadêmico das federais possuem documentação desde 1916, além de considerar que provavelmente existe um histórico ainda mais antigo que esta data. Vale ressaltar alguns pontos fundamentais para a solidificação do esporte dentro das universidades, como a criação da Federação de Esportes Universitários (FEU) no Rio de Janeiro - RJ na década de 1930, e a utilização da FEU como ferramenta de marketing para as universidades federais entre as décadas de 1980 e 1990, que apresentava o equilíbrio existente entre estudo e saúde física.

Segundo Dartagnan (2013), vários membros da sociedade acadêmica possuem algum costume de prática esportiva, ou já praticaram esporte em algum momento da vida. Segundo esse mesmo estudo, o principal motivo para praticar esportes apontado pelos entrevistados é a prevenção de doenças futuras e melhoramento de condicionamento físico.

A maior razão dos alunos universitários optarem por iniciar práticas esportivas é a prevenção de doenças, seguida de melhoramento do

condicionamento físico, melhoria no controle de peso corporal, melhoramento da aparência física, e controle de estresse. Outras razões menos citadas incluem diversão e bem-estar, afiliação, reabilitação de saúde, prática competitiva e reconhecimento social (DARTAGNAN, 2013).

A presença dos esportes é tão importante, que as universidades federais brasileiras possuem organizações esportivas chamadas **atléticas**. As **Associações Acadêmicas Atléticas (AAA)** universitárias são entidades que têm como um dos objetivos principais a função de promover e coordenar práticas esportivas no âmbito universitário (AGUIAR; SANTOS, 2019). As atléticas também criam um ambiente saudável que ajuda na integração de estudantes, com a organização de eventos e times para competição. A última informação relacionada às atléticas, de 2018 no site oficial da **Universidade Federal do Paraná (UFPR)**, relata que existem 13 atléticas no total, entre os mais diversos cursos. Entretanto, considerasse que existe a possibilidade de outras atléticas terem sido formadas nos últimos anos, totalizando mais do que 13. Registros apontam que a regulamentação e a criação da **Associação Atléticas Acadêmicas** iniciaram-se em 1941. Entre as funções desenvolvidas estão a organização de diversas modalidades esportivas e de campeonatos internos e externos à **Instituições de Ensino Superior (IES)**. Segundo a **Confederação Brasileira de Desportos Universitários (CBDU)**, em 2019 cerca de 80 mil universitários brasileiros disputaram as fases estaduais e regionais dos jogos universitários, sendo que a etapa final da competição contou com mais de 3 mil estudantes
(LANCE, 2019).

1.1 PROBLEMA

Neste trabalho, realizou-se dois estudos junto à comunidade estudantil da UFPR para esclarecimento da situação da prática de esportes entre os acadêmicos. No primeiro levantamento, foram realizadas sete entrevistas individuais. No segundo levantamento, obtiveram-se 54 respostas para um questionário (conforme apresentado na Seção 2.3) sobre a prática de atividades esportivas.

Com as respostas do questionário, os dados obtidos mostraram que faltam pessoas participando ativamente da prática de esportes e existe uma ausência de uma comunidade para fácil comunicação entre os praticantes de esportes.

O questionário também apontou que, de todas as pessoas que responderam, 60% raramente ou nunca praticam atividades físicas, e 80% raramente ou nunca participam de eventos esportivos.

Como apontado pelos resultados do questionário, ainda existe um problema de incentivar e auxiliar os acadêmicos a se engajarem no cenário esportivo, e que não existe uma boa maneira dos atletas se comunicarem.

Ainda seguindo as respostas obtidas, apesar da disposição dos universitários e do interesse no esporte pelos mais variados motivos, existe na UFPR uma ausência de comunidades esportivas ativas e estímulo à prática de esportes com a divulgação de eventos e campeonatos.

1.2 OBJETIVO GERAL

Diante desse cenário, o objetivo geral deste projeto é desenvolver um sistema web que facilite a organização de jogos e campeonatos esportivos dentro da comunidade acadêmica da UFPR, nomeado 'Sportfy'.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Possibilitar que acadêmicos organizem e participem de campeonatos em diversas modalidades esportivas registradas no sistema;
- Permitir acadêmicos de avaliar outros usuários da plataforma;
- Estabelecer metas e objetivos diários relacionados à prática de exercícios físicos;
- Fornecer uma comunidade de acadêmicos com interesses esportivos em comum, com divulgação de eventos e campeonatos das modalidades fornecidas pelo sistema;
- Configurar quais informações acerca do perfil no sistema estarão disponibilizadas para a visualização de outros usuários;
- Permitir a visualização de outros perfis inscritos no sistema;

- Visualizar suas conquistas em relação ao cenário esportivo, e permitir que visualize a conquista de outros acadêmicos também;
- Visualizar desempenho esportivo individual e dentro de uma modalidade específica.

1.4 JUSTIFICATIVA

O relacionamento das universidades federais com o esporte, somado ao interesse geral dos alunos de praticar esportes por diferentes motivos, demonstra uma demanda de procurar maneiras de auxiliar os alunos a se integrarem no cenário esportivo. As maiores dificuldades dentro desse contexto são o incentivo ao engajamento na prática de esportes e a dificuldade de comunicação entre atletas.

Um aplicativo que permite criação e divulgação de eventos esportivos permitirá que alunos criem e publiquem eventos com mais facilidade, funcionando como uma rede social focada no ambiente esportivo, chamando mais pessoas. Além disso, o aplicativo possui um canal da comunidade próprio para os atletas, auxiliando na comunicação mais focada nesse ambiente.

Sendo um aplicativo, a praticidade do uso se dá por conta da acessibilidade do mesmo. Segundo um estudo realizado pelo Centro de Tecnologia de Informação Aplicada (FGVcia), o Brasil possui 464 milhões de dispositivos digitais (computador, notebook, tablet e smartphone), o que significa que existem 2,2 dispositivos móveis por habitante. O mesmo estudo da FGVCIA também aponta que são 1,2 celulares por habitante (FGVCIA; 2024). Além disso, por ser um sistema multiplataforma, existem duas vantagens: a portabilidade, que corresponde a facilidade de transportar o dispositivo para qualquer lugar; e a usabilidade, que corresponde a facilidade de uso para vários usuários (OLIVEIRA; SILVA, 2019).

Formalizando um sistema que ajuda nas interações sociais dentro da universidade, além de manter uma rotina saudável para os estudantes, o Sportfy auxilia na manutenção de eventos de maneira rápida, ideal para uma rotina movimentada.

Esse documento é organizado em cinco capítulos. O primeiro capítulo tratou da introdução do projeto, o problema, o seu objetivo, e o motivo de sua

criação. O segundo capítulo apresenta a fundamentação teórica, os conceitos e fundamentos ligados à aplicação sendo criada. O terceiro capítulo apresenta o desenvolvimento do software, o cronograma de trabalho e as tecnologias utilizadas em seu desenvolvimento. O quarto capítulo descreve a arquitetura proposta para o sistema e o funcionamento de suas telas. O quinto capítulo faz um resumo de todo o trabalho realizado, suas limitações e trabalhos futuros. Os apêndices apresentam os artefatos de modelagem do software.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo, será apresentada a base teórica fundamental para entendimento do problema que deve ser solucionado, os resultados das entrevistas e questionários aplicados pela equipe e uma análise de softwares semelhantes, voltados para eventos esportivos.

2.1 A PRÁTICA ESPORTIVA NO CONTEXTO UNIVERSITÁRIO

A prática esportiva em universidades federais não é um assunto recente. Entre 1982 e 2003, houve significativas mudanças no cenário esportivo, principalmente no que se diz no contexto das universidades. As principais mudanças encontradas são a mudança de financiamento público para as atividades esportivas realizadas pelas universidades, e a criação de um ministério próprio para gerir os esportes realizados por universitários, além da criação de uma legislação própria para organização formal das práticas (HATZIDAKIS, 2004).

A UFPR possui um longo histórico de ambiente esportivo e o mantém íntegro nos dias atuais, visto em projetos como “Segundo Tempo”, realizado pela UFPR em 2013, que permitia os alunos praticarem xadrez, tênis de mesa e atletismo (PROGRAD, 2013).

A UFPR também conta com o Centro de Educação Física e Desporto (CED), que é responsável pelo planejamento, promoção, organização, coordenação e supervisão do desporto universitário, da prática de atividades físicas orientadas nos níveis de ensino, pesquisa e extensão (CED, 2024). No site oficial da CED, é possível observar alguns projetos de extensão dentro da área de educação física realizada por ela, como MOVIMENTA UFPR - Assessoria de Corrida, que ajuda com treinamentos aeróbicos com monitoramento profissional; e o Projeto de Treinamento em Esportes – ESPORTE E AÇÃO, que incentiva os acadêmicos a participarem de eventos esportivos profissionais.

Como citado brevemente na introdução, a UFPR também conta com atléticas. Uma atlética é uma entidade universitária com o objetivo de integrar os alunos por meio do esporte. Sua principal função é promover eventos esportivos

para incentivar a prática de exercícios dentro do cenário acadêmico (ROSA, 2019). No caso da UFPR, existem 18 atléticas, espalhadas pelos mais variados cursos. As modalidades variam de cada atlética. Por exemplo, a Associação Atlética Acadêmica dos Cursos de Exatas (AAACE) possui times de esportes físicos (futebol, vôlei, basquete, xadrez, cheerleading e jôdo), além de times de e-games/jogos digitais (League of Legends, Dota 2 e Counter-Strike). Já a Associação Atlética Acadêmica de Medicina (A³M) possui algumas modalidades diferentes da AAACE, como natação, tênis de mesa, handebol e atletismo misto.

Algumas atléticas têm uma política de aceitar membros de outros centros acadêmicos e cursos, enquanto outras limitam a participação apenas aos membros do próprio centro e curso. Em cada atlética, o número de membros varia, podendo incluir atletas, treinadores, coordenadores e membros da diretoria, ou apenas os atletas. De acordo com a UFPR, mais de 20 modalidades esportivas estão disponíveis para prática dentro das atléticas, abrangendo tanto competições masculinas quanto femininas.

Após entrevistas realizadas com alguns membros das atléticas, foi observado que a supervisão e organização dos treinamentos em cada atlética são de responsabilidade dos treinadores. Nos casos em que uma atlética não possui um treinador, os próprios membros assumem a responsabilidade pela organização de seus treinamentos.

2.2 OS DESAFIOS ENFRENTADOS PELOS ATLETAS DE ATLÉTICAS DA UFPR

Para a pesquisa de fundamentação desse projeto, foram conduzidas entrevistas individuais com membros de atléticas da UFPR por meio de vídeo-chamada. As perguntas envolviam sua rotina, observações e dificuldades que eles enfrentavam nos treinos. Todos os participantes receberam as mesmas perguntas e as entrevistas foram realizadas durante o mês de março do ano de 2024. Realizadas as entrevistas, as respostas foram coletadas em documento único, que separava cada categoria de pergunta com as respostas dos atletas.

No final desse processo, 7 atletas participaram, e identificou-se uma série de desafios, evidenciando as dificuldades enfrentadas em sua rotina de

treinamentos e atividades esportivas. Apesar de alguns membros participarem de atléticas diferentes, foram observados algumas respostas semelhantes.

Um dos principais obstáculos mencionados foi a dificuldade em conciliar os horários de treinos com outras atividades acadêmicas e seus compromissos pessoais. Essa questão foi apontada por alguns participantes, revelando a complexidade em equilibrar a rotina esportiva com outras obrigações.

Outro desafio recorrente foi a falta de controle e acompanhamento da evolução nos treinos. Alguns participantes relataram não ter certeza se estavam no caminho certo para melhorar seu desempenho esportivo, além de não conseguirem comparar com precisão seus atuais níveis de condicionamento físico em relação ao passado.

A gestão de tempo e localização para os treinos também foi mencionada como uma dificuldade por parte dos entrevistados e alguns também destacaram os incômodos causados por dores musculares decorrentes dos treinos intensos, ressaltando a necessidade de cuidados específicos para a recuperação física.

Após a análise cuidadosa das entrevista, os resultados foram traduzidos, conforme mostra o QUADRO 1, a seguir:

QUADRO 1 - RESULTADO DAS ENTREVISTAS INDIVIDUAIS COM MEMBROS DAS ATLÉTICAS

Entrevistado	Atlética	Principal dificuldade
Entrevistado 1	AUS	Falta de atletas
Entrevistado 2	AUS	Locação e disponibilidade
Entrevistado 3	Kraken	Horário
Entrevistado 4	Kraken	Falta de treinador
Entrevistado 5	Kraken	Dor muscular
Entrevistado 6	N/A	Horário
Entrevistado 7	N/A	Consistência dos treinos

FONTE: Os Autores (2024)

Com base nesses relatos, fica evidente a necessidade de soluções que auxiliem os atletas a organizar e acompanhar seus treinos de forma mais

eficiente, além de fornecer suporte para a gestão do tempo, recuperação física e conciliação das atividades acadêmicas e esportivas.

Os detalhes acerca das entrevistas podem ser visualizados na APÊNDICE F - ENTREVISTAS.

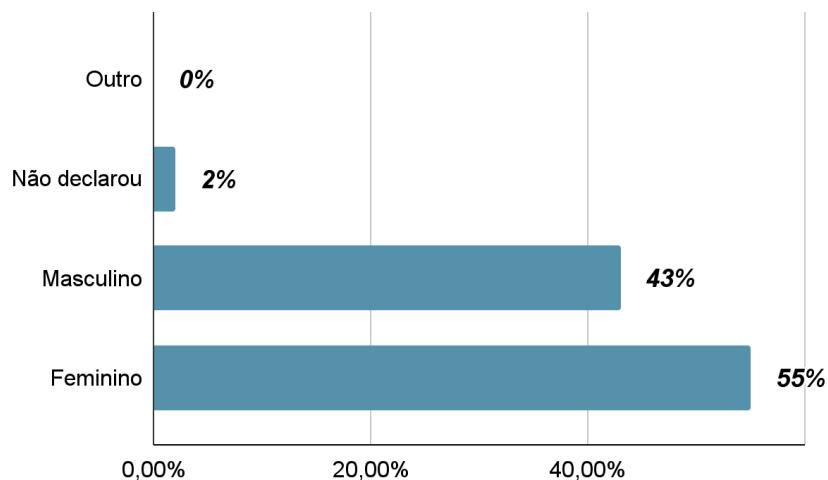
2.3 RESULTADOS DO QUESTIONÁRIO

Uma outra pesquisa de fundamentação do projeto foi conduzida por meio de questionário durante o mês de outubro de 2024, utilizando a ferramenta Microsoft Forms. No total, 92 pessoas responderam ao formulário, incluindo alunos e funcionários da Universidade Federal do Paraná e esses tinham ou não relação com as atléticas.

O formulário continha perguntas sobre gênero, curso, ocupação, frequência de treino e questões relacionadas, com o objetivo de observar a frequência das atividades físicas e esportivas dos entrevistados e se tinham interesse em participar de eventos esportivos futuramente.

Após a coleta, os dados foram exportados para uma planilha do Google Sheets, onde foram realizadas as etapas de limpeza e organização dos dados. A análise descritiva incluiu o cálculo dos percentuais de cada resposta recebida. As visualizações dos dados foram criadas utilizando gráficos de barras, predominantemente horizontais, e um gráfico vertical para facilitar a interpretação dos resultados.

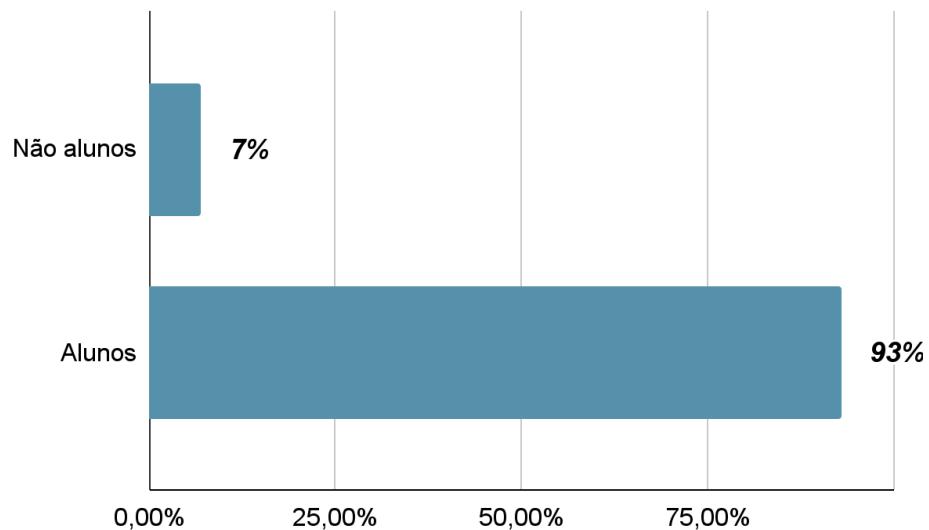
FIGURA 1 - GÊNERO DOS ENTREVISTADOS



FONTE: Entrevistados do Questionário (2024)

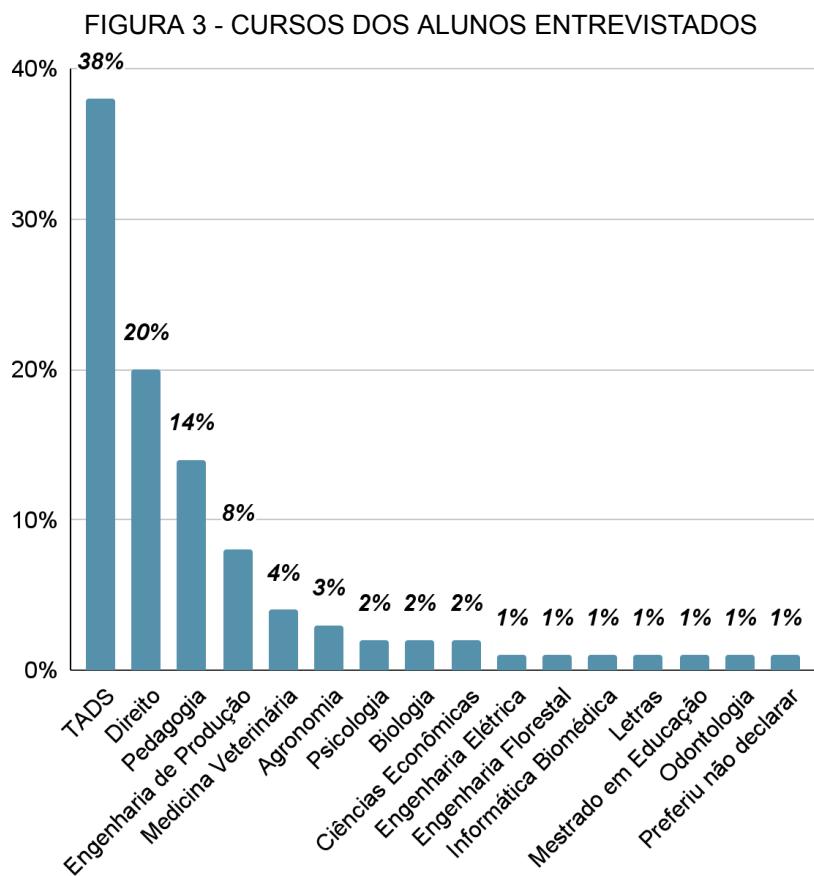
A FIGURA 1 mostra que a maioria dos participantes do questionário são do gênero feminino, representando 55% do total de 88 respondentes. O gênero masculino corresponde a 43%, enquanto 2% dos entrevistados preferem não declarar. Não houveram outros gêneros. Essa distribuição permite concluir que houve uma maior participação feminina na pesquisa. Isso pode indicar um interesse maior das mulheres no tema das atividades físicas e esportivas abordado pelo questionário ou uma maior disponibilidade para responder à pesquisa.

FIGURA 2 - ALUNOS E NÃO ALUNOS



FONTE: Entrevistados do Questionário (2024)

Conforme mostra a FIGURA 2, o gráfico indica que a maioria dos participantes do questionário são alunos da Universidade Federal do Paraná, representando 93% do total de 88 respondentes. Apenas 7% dos entrevistados são não alunos. Essa distribuição sugere que a pesquisa alcançou predominantemente a comunidade estudantil. A maior participação dos alunos pode refletir um maior interesse ou disponibilidade para responder à pesquisa, possivelmente devido ao tema relacionado a atividades físicas e esportivas que pode ser mais relevante ou acessível para os estudantes.

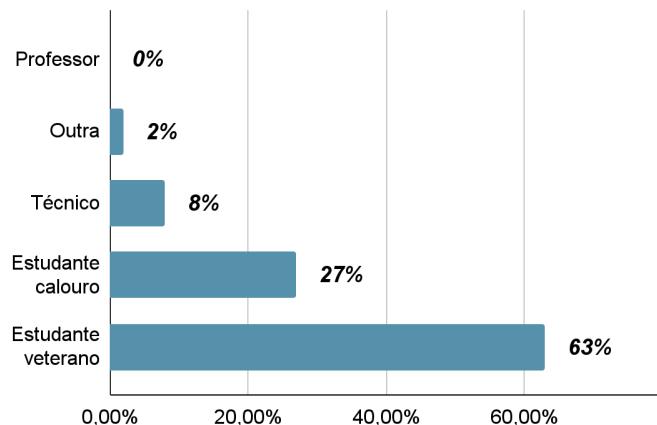


FONTE: Entrevistados do Questionário (2024)
(TADS = Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas)

Conforme mostra a FIGURA 3, a maioria dos participantes do questionário são do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas,

representando 38% do total de 88 respondentes. Direito é o segundo curso mais representado, com 20% dos alunos. Pedagogia é o terceiro curso mais representado, com 14% dos alunos. Outros cursos, como Engenharia de Produção, Medicina Veterinária e Agronomia, têm participações menores, variando de 8% a 3%. Diversos outros cursos, incluindo Psicologia, Biologia, Ciências Econômicas, Engenharia Elétrica, Engenharia Florestal, Informática Biomédica, Letras, Mestrado em Educação, e Odontologia, têm de 2% a 1% de participação. Esta distribuição sugere uma predominância de alunos de TADS na amostra, o que pode gerar algum viés nos resultados obtidos, embora seja significante a diversidade de cursos participantes.

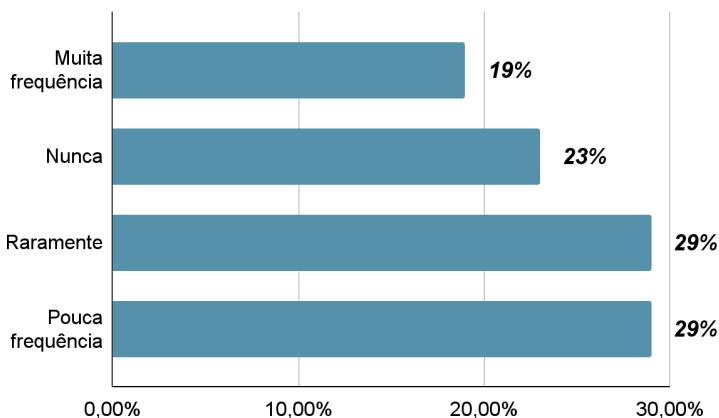
FIGURA 4 - OCUPAÇÃO DOS ENTREVISTADOS



FONTE: Entrevistados do Questionário (2024)

Conforme mostra a FIGURA 4, a maioria dos participantes do questionário são estudantes veteranos, representando 63% do total de 48 respondentes. Estudantes calouros correspondem a 27% da amostra, enquanto técnicos representam 8%. A categoria "outra" compreende 2% dos entrevistados. Não houve representação de professores na amostra.

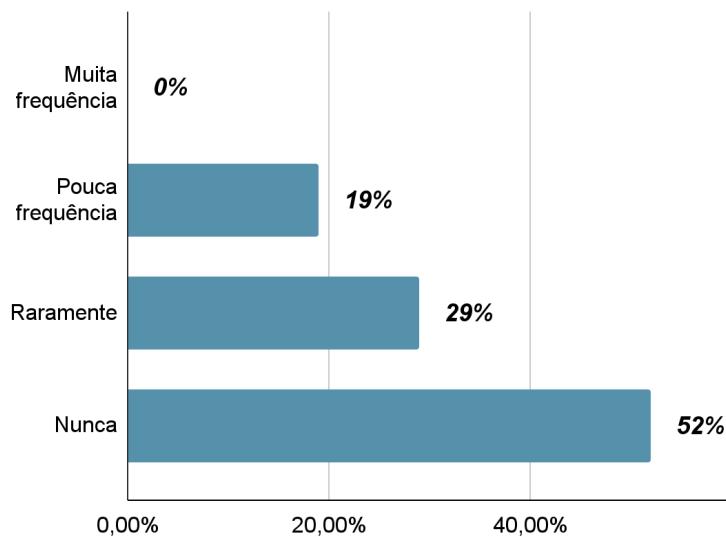
FIGURA 5 - FREQUÊNCIA DOS ENTREVISTADOS EM ESPORTES/ATIVIDADES FÍSICAS EM MARÇO/2024



FONTE: Entrevistados do Questionário (2024)

O gráfico da FIGURA 5 revela que a frequência de participação em esportes e atividades físicas varia entre os entrevistados. Quase um terço dos participantes (29%) relatou praticar esportes ou atividades físicas raramente ou com pouca frequência. Outros 29% afirmaram nunca se envolver em esportes ou atividades físicas. Por outro lado, 19% dos entrevistados relataram praticar esportes ou atividades físicas com muita frequência. Nota-se uma porcentagem maior dos que nunca ou raramente frequentam em relação aos que possuem muita frequência, significando que a grande parte dos entrevistados não costumam praticar atividades físicas durante o mês.

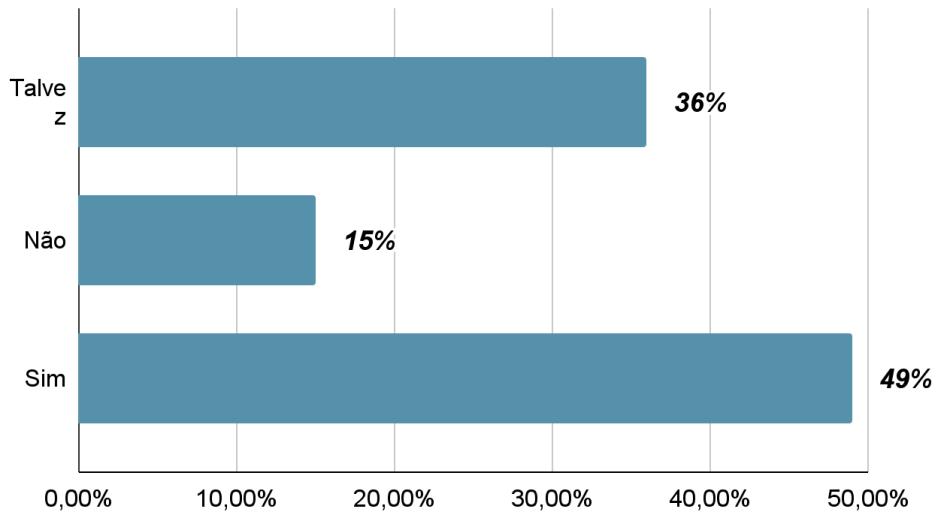
FIGURA 6 - FREQUÊNCIA QUE OS ENTREVISTADOS PARTICIPAM DE EVENTOS ESPORTIVOS



FONTE: Entrevistados do Questionário (2024)

Conforme mostra a FIGURA 6, o gráfico revela os padrões de participação dos entrevistados em eventos esportivos. Surpreendentemente, 52% dos participantes afirmaram nunca participar de eventos esportivos, enquanto 29% o fazem raramente e 19% participam com pouca frequência. Notavelmente, nenhum entrevistado relatou participar de eventos esportivos com muita frequência. Esses resultados sugerem uma baixa adesão aos eventos esportivos entre os entrevistados. Isso pode refletir uma falta de interesse, divulgação, estímulo ou oportunidades limitadas para participação em eventos esportivos na comunidade universitária.

FIGURA 7 - ENTREVISTADOS QUE GOSTARIAM DE PARTICIPAR MAIS DE EVENTOS ESPORTIVOS



FONTE: Entrevistados do Questionário (2024)

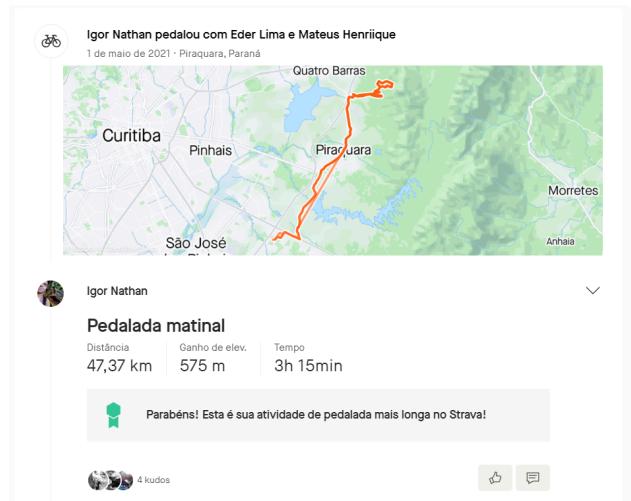
Quando indagados sobre a participação em eventos esportivos, a maioria dos entrevistados (49%) expressou o desejo de participar mais de eventos esportivos, conforme mostra a FIGURA 7. Enquanto isso, 36% indicaram estar indecisos ("Talvez") e 15% afirmaram não querer participar mais de eventos esportivos.

Esses resultados sugerem um interesse considerável na ampliação da participação em eventos esportivos entre os entrevistados. A alta proporção de entrevistados que gostariam de participar mais de eventos esportivos pode indicar uma oportunidade para a promoção de atividades esportivas, visando atender às demandas e interesses dos residentes.

2.4 ANÁLISE DE SOFTWARES SEMELHANTES

De forma a identificar outros softwares relacionados ao tema proposto de práticas esportivas, suas funcionalidades, pontos fortes e fracos, realizou-se uma pesquisa dos aplicativos disponíveis. Quatro aplicativos foram analisados: o Strava, o Chega Mais, o Peladeiros e o Appito, conforme descrito a seguir.

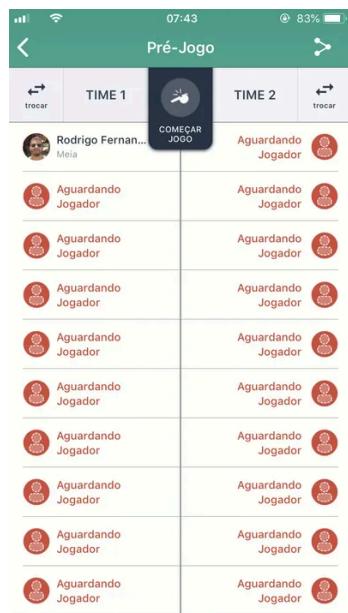
FIGURA 8 - APlicativo STRAVA



FONTE: Captura de tela da aplicação Strava (2024)

A FIGURA 8 refere-se ao aplicativo "Strava" (STRAVA, 2024), que é um aplicativo de rastreamento de exercícios físicos, integrando recursos de redes sociais. Destaca-se por incentivar os usuários a participarem de desafios de treino e a interagirem com sua rede de contatos, motivando assim seus colegas por meio de ferramentas de compartilhamento de atividades em um feed de notícias integrado.

FIGURA 9 - APlicativo CHEGA MAIS



FONTE: Captura de tela da aplicação Chega Mais (2024)

Outro aplicativo relacionado é o "Chega Mais" (CHEGA MAIS, 2024) conforme mostra a FIGURA 9. Ele é focado no gerenciamento de partidas de futebol, apresentando uma estrutura e funcionalidades simples e práticas. Ele possibilita a criação e manutenção de partidas de futebol, além de fornecer estatísticas aos jogadores, como avaliações dos participantes, gols e assistências.

FIGURA 10 - APlicativo Peladeiros



FONTE: Captura de tela da aplicação Peladeiros (2024)

O terceiro aplicativo, o "Peladeiros" (CABRAL; WELLINGTON; 2024), conforme mostra a FIGURA 10, também voltado para o futebol, oferece recursos semelhantes ao "Chega Mais", mas com maior detalhamento nas informações de cada partida. Possui a capacidade de buscar jogadores por palavras-chave, além de apresentar uma variedade de estatísticas, como artilheiros, assistências e rankings dos melhores jogadores.

FIGURA 11 - APPLICATIVO APPITO



FONTE: Captura de tela da aplicação Appito (2024)

Por último, conforme FIGURA 11, o "Appito" (APPITO; 2024) é direcionado a jogadores amadores em busca de partidas de futebol. Sua organização permite aos usuários encontrar partidas de acordo com seus interesses, como localização e data, e também criar novas partidas para a entrada de novos jogadores.

Essas análises destacam a relevância desses aplicativos para o tema em questão, cada um contribuindo de certa forma para a experiência dos usuários na prática esportiva e organização de jogos. Cada aplicativo analisado possui aspectos que podem contribuir para a solução dos desafios enfrentados pelos atletas se implementados para o contexto atual da proposta do TCC, como uma

comunidade esportiva e uma área de divulgação de eventos de mesma natureza. Com base na análise dos aplicativos semelhantes, foi realizado um estudo comparativo, conforme mostrado no QUADRO 2. Verificou-se as seguintes funcionalidades: possuir rede social, realizar desafios de treino, possuir um uso simples e prático, exibir estatísticas dos jogadores, buscar outros usuários do aplicativo e criar novas partidas.

QUADRO 2 - COMPARATIVO ENTRE OS SOFTWARES SEMELHANTES

Modalidade	Strava	Chega Mais	Peladeiros	Appito
Rede social	X			
Desafios de treino	X			
Simples e prático	X	X		X
Estatísticas dos jogadores		X	X	
Buscar Usuários	X		X	X
Criar novas partidas		X	X	X

FONTE: Os Autores (2024)

Com base no QUADRO 2, nota-se o aplicativo Strava com quatro das funcionalidades verificadas, principalmente por conter rede social na plataforma e desafios de treinos. Ele possui também um uso simples e prático, bem como permite buscar os outros usuários da plataforma para adicioná-los à sua rede. O aplicativo Chega Mais recebeu pontos pelo simples e prático uso, assim como por manter estatísticas dos jogadores após as partidas de futebol e por criação de partidas. O aplicativo peladeiros obteve pontos com a ferramenta de busca dos usuários, por conter estatísticas dos jogadores e a criação de novas partidas. O Appito se destacou pelo uso simples e prático, assim como por permitir buscar outros usuários e na criação de novas partidas.

Com o estudo dessas aplicações, é possível extrair quais funcionalidades devem ser fundamentais na aplicação criada pelo grupo, e como os problemas apresentados na introdução podem ser resolvidos com esse projeto. Com todos os fundamentos necessários, o projeto pode entrar em fase de desenvolvimento.

Após analisar os problemas enfrentados pelos alunos da UFPR no que se diz sobre o âmbito esportivo, foi realizada uma pesquisa geral para entender a qual público estamos atendendo, sua demanda e sua rotina. Com essas respostas, foram analisados aplicativos diversos com funcionalidades parecidas com as que se deseja implementar no sistema do projeto. Feito essa análise, iniciou-se o processo do desenvolvimento da aplicação, as tecnologias que foram utilizadas e a divisão de tarefas com sua metodologia de desenvolvimento.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Para o desenvolvimento do projeto, foram utilizados diferentes metodologias e tecnologias durante seu processo, apresentados neste capítulo.

A primeira seção apresenta a metodologia utilizada pela equipe para o desenvolvimento do sistema. A segunda seção explica as tecnologias utilizadas pela equipe para o desenvolvimento do trabalho, e quais linguagens foram usadas na programação do sistema web e no aplicativo móvel. Por fim, a última seção descreve o cronograma de trabalho que a equipe utilizou para desenvolver o sistema e a divisão de tarefas entre os integrantes.

3.1 METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO

Dado a natureza do trabalho, foi decidido em conjunto que a melhor metodologia para o desenvolvimento desse projeto é o método Scrum.

O método Scrum é um *framework* ágil, que foca na adaptação e mudança do sistema de acordo com as necessidades do projeto. Além disso, com o método Scrum, o sistema possui frequentes revisões, que auxiliam na garantia de entregar um sistema melhor. Sem erros repentinos que possam desmotivar a equipe, pode-se avançar de forma rápida e consistente (COHN, 2011).

Com o método Scrum, foram realizados Sprint Reviews semanais para apresentação e feedback das mudanças realizadas pela equipe, e com planejamento de Sprint, para coordenar a equipe em qual deveria ser o foco para próxima revisão. Dessa forma, o desenvolvimento flui de maneira mais natural e constante, pois não possibilita desentendimentos na produção (COHN, 2011).

Além disso, esse método de trabalho também foi usado para construir uma documentação mais clara e objetiva, evitando possíveis desentendimentos, e a metodologia ágil foi usada para garantir maior flexibilidade na produção e respostas mais efetivas para mudanças repentinas.

Com as metodologias escolhidas, iniciou-se a modelagem do sistema. A Linguagem de Modelagem Unificada (UML), é uma linguagem que serve para descrever coisas. No caso de uma aplicação, serve para descrever as funcionalidades e suas conexões (WAZLAWICK; 2014).

A principal função da modelagem de um sistema é conceder um padrão e comunicar com a equipe do projeto o que está sendo feito. Nem todos os diagramas devem ser usados durante o desenvolvimento de um sistema. Apenas aqueles que representam informações úteis para o projeto são recomendados (WAZLAWICK; 2014).

Para organizar melhor as funcionalidades do sistema, foram modelados diagramas referentes a diferentes partes do projeto.

O Diagrama de Casos de Uso (APÊNDICE A) tem como objetivo ilustrar e definir o contexto e os requisitos de um sistema inteiro ou das partes importantes dele (FOWLER, 2021). O Diagrama de Casos de Uso do documento mostra as possíveis interações entre o usuário com as funções da aplicação.

As Histórias de Usuário (APÊNDICE B) são uma descrição simples que serve para sintetizar as necessidades de um usuário em relação ao sistema (HÖRLLE, 2022). As Histórias de Usuário do Sportfy apresentam as funções presentes no sistema e como elas funcionam.

O Diagrama de Classes (APÊNDICE C) monta uma representação visual do sistema que exibe sua estrutura e os relacionamentos de seus objetos (FOWLER, 2021). O Diagrama de Sequência do projeto apresenta todos os objetos do sistema e seus relacionamentos.

Os Diagramas de Sequência (APÊNDICE D) descrevem as interações e respostas entre o usuário e o sistema, como um grupo de objetos representados por linhas de vida em conjunto com as mensagens que eles trocam durante essa interação (FOWLER, 2021). Os Diagramas de Sequência da aplicação mostram como cada uma das interações entre usuário e o sistema funcionam.

O Diagrama Físico do Banco de Dados (APÊNDICE E) apresenta as ligações entre os diferentes objetos do banco de dados e seus relacionamentos, semelhante ao diagrama de sequência (NORMANDO, 2024). O Diagrama Físico do Banco de Dados do Sportfy organiza os objetos do banco de dados da aplicação e seus relacionamentos.

3.2 TECNOLOGIA UTILIZADAS

O projeto possui uma aplicação web interligada com um aplicativo mobile, então foram utilizadas diferentes linguagens para a produção e concepção

desse sistema. Na aplicação web, o *frontend* foi desenvolvido em *React*, em conjunto com o *Node.js* para o *backend*. Já na versão mobile, foi utilizado *React Native* em seu desenvolvimento. Por se tratar de um sistema idealizado em duas plataformas distintas, mas com informações interligadas, utilizou-se MySQL na organização e desenvolvimento do banco de dados. Empregou-se a biblioteca de Tailwind para customizar tanto a aplicação web quanto o aplicativo.

3.2.1 *Frontend - React (Next.js)*

O *framework React* é caracterizado por sua fácil adaptabilidade, ideal para projetos que possuem pequenos incrementos durante sua produção, já que a quantidade de elementos do *framework* varia de cada projeto (MARCOLINO, 2021).

Além disso, com o comando de *Create React App*, a aplicação já cria um ambiente pré-configurado com as funcionalidades mais recentes do *JavaScript*, pois ele se baseia nessa linguagem (MARCOLINO, 2021).

Nesse contexto, o *React* se baseia na lógica de renderização interligadas com a lógica de manipulação de eventos, que muda à medida que as aplicações são utilizadas e como esses dados são exibidos (MARCOLINO, 2021).

3.2.2 Backend - Spring Boot

O Spring Boot é uma plataforma que simplifica a criação e configuração de aplicações Java robustas, reduzindo a complexidade de configuração típica dos aplicativos baseados em Spring (FREITAS et al., 2021). Embora amplamente utilizado em arquiteturas de microserviços, o Spring Boot é igualmente eficaz em aplicações monolíticas, oferecendo uma base sólida e flexível para o desenvolvimento de sistemas completos e integrados.

Para garantir a segurança dos dados e das transações, utilizou-se o Spring Security, uma ferramenta do ecossistema Spring que fornece uma estrutura robusta para controle de acesso e autenticação. O Spring Security permite a aplicação de políticas de segurança personalizadas em endpoints, protegendo-os contra acessos não autorizados. Implementou-se a autenticação baseada em tokens JWT (JSON Web Token), que oferece um método seguro

para validar usuários. Com o JWT, as informações de autenticação são encapsuladas em um token que o cliente envia com cada requisição, facilitando a verificação sem a necessidade de manter sessões no servidor, o que é ideal para arquiteturas modernas de microsserviços e aplicações distribuídas.

Além disso, para dados sensíveis, como senhas, implementamos criptografia usando o PasswordEncoder, uma interface do Spring Security que fornece métodos para codificar senhas e garantir que elas estejam protegidas, mesmo se expostas inadvertidamente. A função encode (CharSequence rawPassword) transforma a senha em um hash, tornando-a irreversível e segura para armazenamento. Isso garante que mesmo se os dados forem comprometidos, as senhas permanecem protegidas e ilegíveis.

3.2.3 Desenvolvimento Mobile - Ionic

O Ionic é um framework utilizado para criar aplicativos móveis chamados de multiplataforma. Para que isso ocorra, implementa-se o aplicativo por meio de recursos tecnológicos geralmente empregados na elaboração do front-end de soluções Web, por exemplo, o JavaScript (SIMAS et al., 2019).

No desenvolvimento de uma aplicação híbrida (uma aplicação tanto web quanto móvel) é importante procurar uma ferramenta que consiga conciliar bem o sistema e que possa responder entre as duas aplicações.

A ferramenta Ionic é uma das melhores para o desenvolvimento desse tipo de aplicação, pois apresenta algumas funcionalidades importantes que auxiliam na sua produção e aplicação, como a maior produtividade com menor custos e possibilidade de prototipação do sistema (SIMAS et al., 2019).

3.2.4 Banco de dados - MySQL

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional que utiliza a linguagem de consulta estruturada SQL como interface de acesso e extração de informações do banco de dados em uso. Ele possui um grande destaque entre equipes de desenvolvimento de software devido à sua robustez, velocidade e flexibilidade (MANZANO, 2011).

O MySQL utiliza a linguagem SQL como forma de consulta, e suporta vários protocolos e APIs de conectividade, incluindo JDBC, ODBC e linguagens de programação como PHP, Python, Java e C#. (MANZANO, 2011).

3.2.5 Biblioteca CSS - Tailwind

Para estilização da aplicação, a biblioteca Tailwind é *framework* de estilo CSS pré-construído que fornece uma grande variedade de classes pré-definidas que podem ser usadas para estilizar elementos HTML (AWARI, 2023).

Além disso, o Tailwind CSS inclui uma série de ferramentas de construção, como geradores de cores e plugins para o PostCSS, que permitem personalizar o framework para atender às necessidades específicas do projeto (AWARI, 2023).

3.3 CRONOGRAMA DE TRABALHO

3.3.1 Etapa I: Concepção e Modelagem

Para o desenvolvimento dessa aplicação, foram organizados sprints de uma semana cada, para garantir uma produção mais dinâmica e fluida. Com cada sprint feito, os objetivos da cada semana foram sintetizados em um quadro, que apresenta o que a equipe fez. Esse processo foi realizado no primeiro semestre de 2024.

As informações acerca das reuniões e *sprint reviews* realizadas foram organizadas e documentadas no QUADRO 3, apresentado a seguir.

QUADRO 3 - SPRINT REVIEWS

Sprint	Data	Temas Abordados
Sprint 1	28/02 - 05/03	Idealização do projeto e organização de conceitos
Sprint 2	06/03 - 12/03	Apresentação de proposta para orientadora
Sprint 3	13/03 - 19/03	Coleta de três softwares semelhantes e rascunho das histórias de usuário (Apêndice B, pg88)
Sprint 4	20/03 - 26/03	Prototipação de telas baseada nas HUs, desenvolvimento do diagrama de caso de uso (Apêndice A, pg87) e diagrama de classes

		(Apêndice C, pg154)
Sprint 5	27/03 - 02/04	Critérios de aceitação, refinamentos do diagrama de caso de uso (Apêndice A, pg87) e diagrama de classes (Apêndice C, pg154) e entrega da proposta de projeto
Sprint 6	03/04 - 09/04	Alinhamento das HUs, refinamento dos critérios de aceitação, refinamento de telas de protótipo e correção de diagramas
Sprint 7	10/04 - 16/04	Desenvolvimento do capítulo 1, refinamento das telas de protótipo e refinamento das HUs com os critérios de aceitação (Apêndice B, pg88)
Sprint 8	17/04 - 23/04	Desenvolvimento do capítulo 2, detalhamento de HU, detalhamento dos critérios de aceitação, correção do capítulo 1 e correção dos diagramas
Sprint 9	24/04 - 07/05	Correção dos capítulos 1 e 2, refinamentos das HUs (Apêndice B, pg88), detalhamentos das telas de protótipo e elaboração do diagrama de sequência (Apêndice D, pg155)
Sprint 10	08/05 - 14/05	Desenvolvimento do capítulo 3, detalhamento do capítulo 1 e 2, refinamentos das HUs (Apêndice B, pg88), refinamentos dos diagramas e correção do diagrama de sequência (Apêndice D, pg155).
Sprint 11	15/05 - 21/05	Refinamento do capítulo 3, correção do capítulo 1 e 2, alinhamento de HUs com os diagramas, correção dos critérios de aceitação das HUs (Apêndice B, pg88)
Sprint 12	22/05 - 28/05	Desenvolvimento da Prova de Conceito (POC), refinamento dos capítulos 1, 2 e 3, idealização do resumo, correção dos HUs (Apêndice B, pg88) e correção das telas de protótipo
Sprint 13	29/05 - 04/06	Desenvolvimento do capítulo 4, detalhamento do capítulo 3, correção dos capítulos 1 e 2, refinamento da POC, alinhamento das HUs (Apêndice B, pg88) e correção das telas de protótipo
Sprint 14	05/06 - 11/06	Refinamento dos capítulos 1, 2, 3 e 4, desenvolvimento do capítulo 5, organização do capítulo 6, refinamento da POC e refinamento das HUs (Apêndice B, pg88)
Sprint 15	12/06 - 18/06	Revisão geral o projeto e refinamento de todas as partes

FONTE: Os Autores (2024)

Após separadas as ideias do projeto e das prioridades que o sistema deve possuir, foi possível organizar as funções do trabalho e permitir que todos os membros da equipe estejam com a mesma linha de raciocínio para o desenvolvimento da aplicação.

3.3.2 Etapa II: Desenvolvimento

A segunda etapa do projeto consiste no desenvolvimento do software, realizado no segundo semestre de 2024. O desenvolvimento do projeto foi dividido em sprints com espaçamento de duas semanas cada. Cada sprint terminava com uma reunião de revisão que durava cerca de 30 minutos, onde eram apresentadas as evoluções do projeto e o apontamento de melhorias e correções do mesmo. Foram realizadas ao todo 6 sprints, sendo quatro dessas sprints focadas no desenvolvimento das histórias de usuário e suas funcionalidades, seguindo os critérios de aceitação. As duas últimas serviram para realização de testes para as funcionalidades do sistema e apresentação de um protótipo mais avançado e com *backend* integrado, junto a verificação de falhas no código e a introdução de como será apresentada na banca. As histórias de usuário desenvolvidas em cada *sprint* estão descritas no **QUADRO 4** a seguir:

QUADRO 4 - DESENVOLVIMENTO DO PROJETO POR SPRINTS

Sprint	Data	Foco de Desenvolvimento
Sprint 1	28/08 - 10/09	HU01 - Autocadastro, HU02 - Login, HU03 - Canal da Comunidade, HU04 - Divulgar em canal da Comunidade, HU05 - Editar Perfil de Usuário, HU06 - Gerenciar Preferências de Privacidade, HU07 - Inscrever-se em Modalidade Esportiva, HU20 - Gerenciar Modalidades Esportivas, HU21 - Gerenciar Canal de apoio à Saúde.
Sprint 2	11/09 - 24/11	HU08 - Gerenciar Metas Diárias, HU09 - Gerenciar Campeonatos, HU10 - Visualizar Estatísticas Pessoais, HU11 - Gerenciar Conquistas Alcançadas, HU12 - Buscar Perfil de outro Usuário, HU13 - Avaliar Jogador.
Sprint 3	25/11 - 08/10	HU14 - Visualizar Modalidades de outros Usuários, HU15 - Visualizar Histórico de Campeonatos de outros Usuários, HU16 - Visualizar Estatísticas de outros Usuários, HU18 - Gerenciar Administrador.
Sprint 4	09/10 - 22/10	HU17 - Visualizar Estatísticas de Metas Esportivas, HU19 - Visualizar Métricas do Sistema, Correção de falhas e refinamento do sistema.
Sprint 5	23/10 - 05/11	Apontamento de erros e melhorias, testes na lógica do sistema
Sprint 6	06/11 - 03/12	Apresentação do projeto e preparação para banca

FONTE: Os Autores (2024)

A divisão de tarefas do projeto entre os membros da equipe pode ser visualizada no QUADRO 5.

QUADRO 5 - DISTRIBUIÇÃO DE RESPONSABILIDADES

Parte do Projeto	Membros ativos				
	T.S	L.T	I.L	M.M	R.K
Entrevistas	X	X	X	X	X
Documentação	X	X	X	X	X
Diagrama de Classes			X	X	
Diagrama de Casos de Usos			X		X
Diagrama de Sequência			X	X	
História de Usuário	X	X	X	X	X
Banco de Dados			X	X	
Desenvolvimento Web	X				X
Desenvolvimento Aplicativo		X			
Desenvolvimento Back			X	X	

FONTE: Os autores (2024).

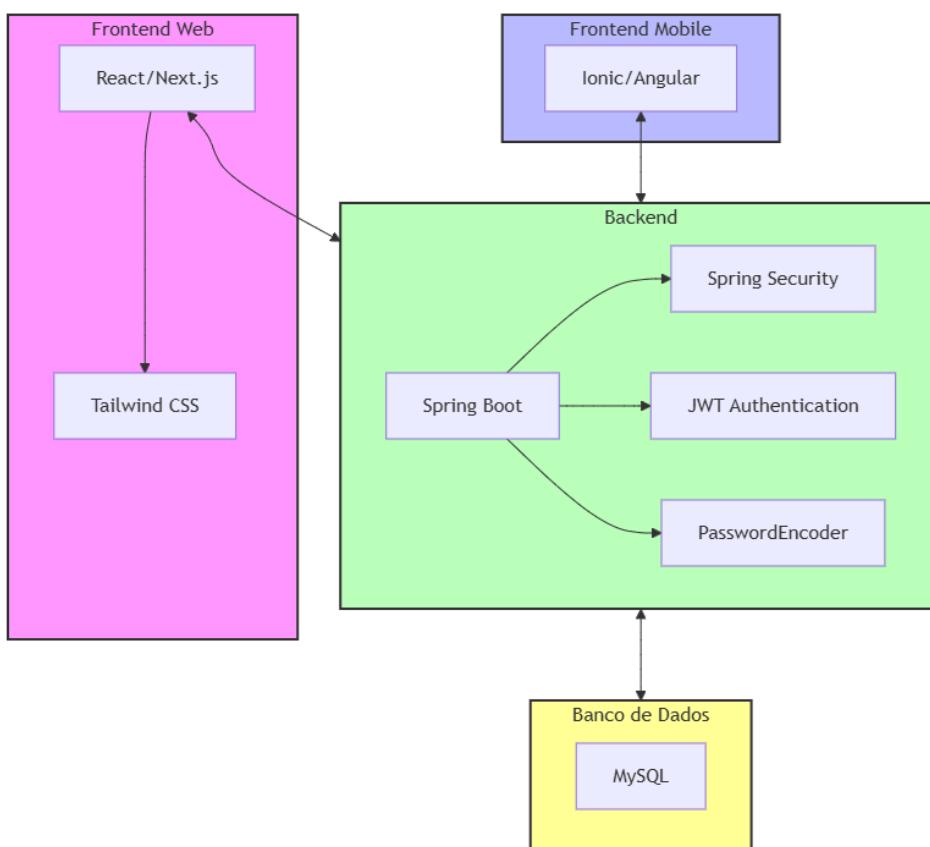
LEGENDA: (T.S: Thiago dos Santos; L.T: Luiz Felipe Tozati; I.L: Igor Nathan Lobato; M.M: Matheus Henrique Miranda; R.K: Renan Kenji Koga Kuroda).

A partir do cronograma das sprints e da distribuição de responsabilidades, foi possível desenvolver o sistema em equipe de maneira organizada, visando uma produção dinâmica e efetiva. Com o planejamento prévio das sprints e uma arquitetura sólida para iniciar a construção da aplicação, foi possível trabalhar com o projeto e todas as Histórias de Usuário, respeitando o prazo de entrega.

4 APRESENTAÇÃO DO SISTEMA

Para o desenvolvimento desse projeto, foi idealizado um projeto de arquitetura para organização e refinamento, com a intenção de otimizar e melhorar o processo de produção dos sistemas. Além da organização apresentada no capítulo anterior, essa seção apresentará de maneira sistemática as funcionalidades do sistema, e sua organização interna de um modo geral, como representado na FIGURA 12 a seguir.

FIGURA 12 – ARQUITETURA DO SISTEMA



FONTE: Os Autores (2024)

O sistema do projeto foi organizado baseando-se em uma arquitetura monolítica. Como representado pela FIGURA 12, o sistema pode se conectar com o servidor tanto pela internet, quanto por um aparelho móvel. Essa conexão dá acesso à API do sistema, que recebe respostas dos usuários a partir do *Frontend* da aplicação. Essas interatividades são respondidas pela API, que consegue repassar respostas para o usuário, acessando o banco de dados que

contém as informações que o cliente precisar. Essas informações contidas no banco de dados são armazenadas e organizadas pelo MySQL.

As próximas seções descrevem as funcionalidades do sistema web e do aplicativo.

4.1 FUNCIONALIDADES DO SISTEMA WEB

O sistema do Sportfy serve como uma comunidade esportiva dentro da UFPR que possibilita a publicação de eventos e campeonatos esportivos, dentro de uma plataforma similar a uma rede social.

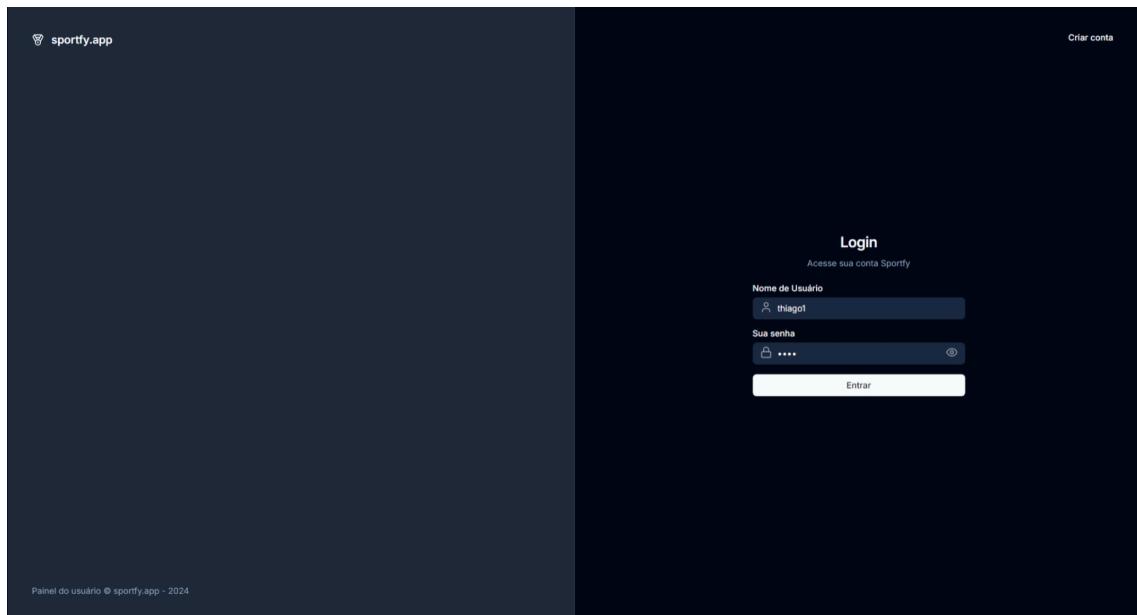
Ao abrir o sistema (na versão web ou na aplicação móvel) na primeira vez, o usuário sendo um acadêmico deve se cadastrar no sistema utilizando seu email vinculado ao sistema da UFPR. Uma vez já cadastrado, o acadêmico só precisa colocar essas mesmas credenciais na tela de login. Na tela principal, o acadêmico pode interagir com outros usuários da plataforma a partir da comunidade utilizando publicações e comentários, se inscrever em modalidades esportivas já inseridas no sistema e criar campeonatos a partir dessas modalidades. Junto a modalidades, existem metas esportivas, missões que podem ser cumpridas relacionados à modalidade para adquirir conquistas; e também existem metas diárias, missões diárias que podem ser cumpridas relacionadas a atividades cotidianas de bem-estar e incentivar hábitos saudáveis. O sistema permite a configuração de privacidade para as metas esportivas, sendo escolha do acadêmico o que pode ser visualizado por outros acadêmicos.

Existem dois tipos de usuário: acadêmico e administrador. Acadêmicos de uma forma geral são: funcionários, estudantes e professores. Esses podem utilizar o sistema e suas funcionalidades básicas citadas anteriormente, através da aplicação web ou do aplicativo. Um usuário do tipo administrador é responsável por cuidar do sistema. Além das funcionalidades dos acadêmicos, como interagir com a comunidade do sistema e gerenciar campeonatos, eles também podem administrar e gerir as modalidades, organizar os administradores, e adicionar informações no canal de saúde.

4.1.1 Login (Web)

A primeira tela que o acadêmico tem acesso na aplicação é a tela de login,, onde o acadêmico deve preencher os campos indicados com seu nome de usuário e sua senha, como mostrado na FIGURA 13 na próxima página.

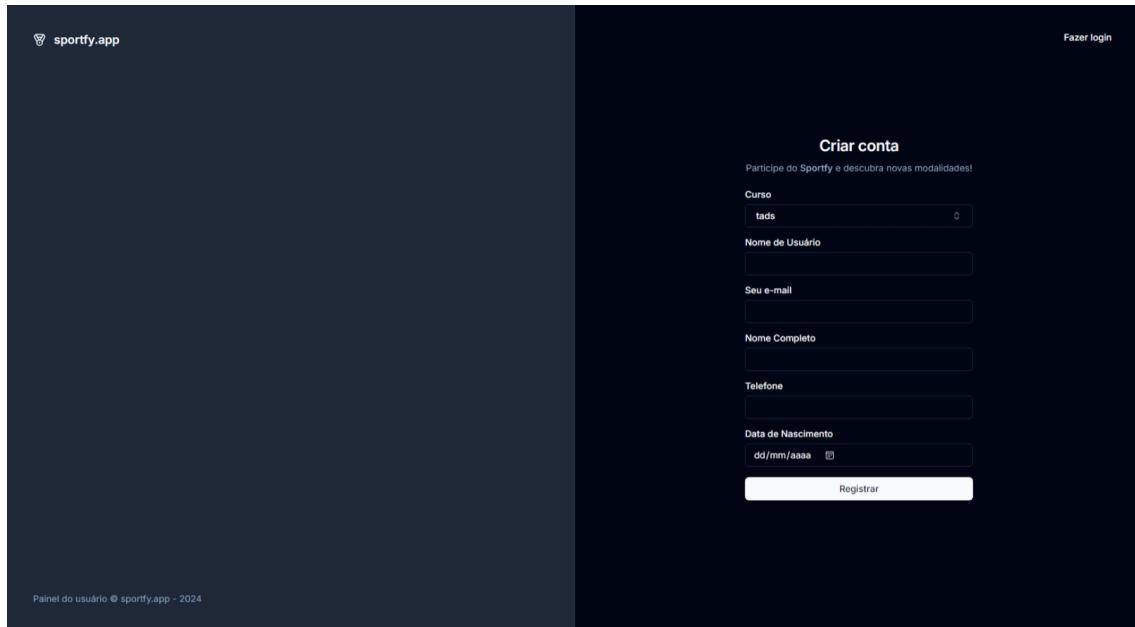
FIGURA 13 - TELA DE LOGIN (WEB)



FONTE: Os Autores (2024)

Caso o acadêmico ainda não possua uma conta, ele pode se cadastrar no sistema, selecionando “Criar Conta”. Nessa tela, o usuário deve se cadastrar, inserindo seu nome completo, seu nome de usuário no sistema, seu curso, seu email vinculado à UFPR, telefone e data de nascimento, como mostrado na FIGURA 14.

FIGURA 14 - TELA DE CADASTRO (WEB):

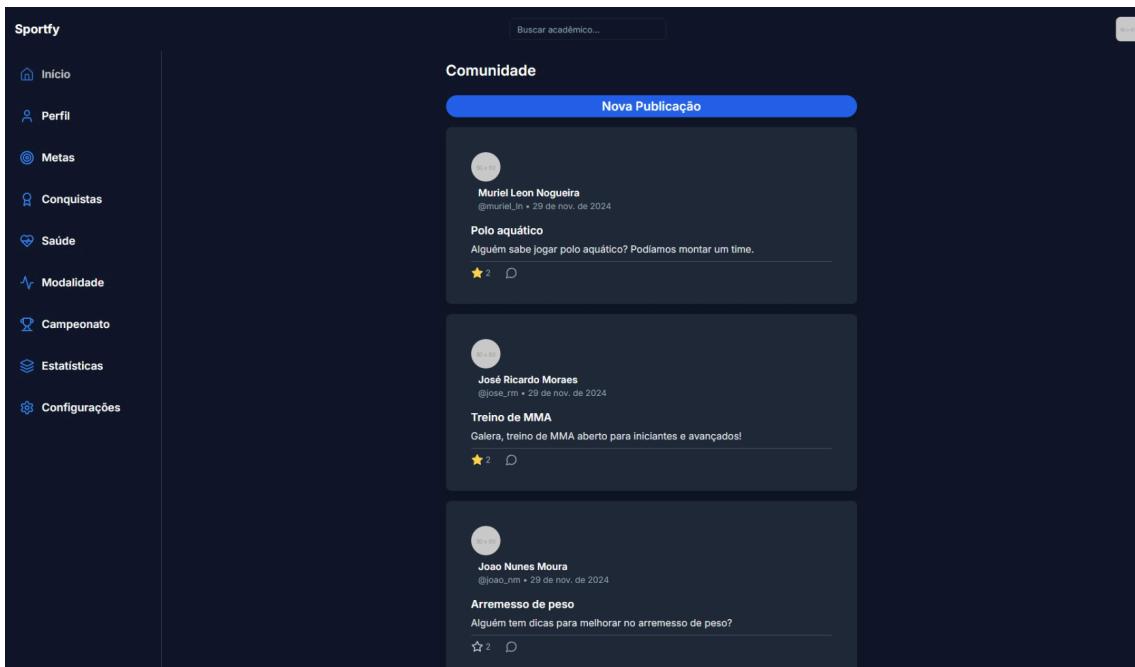


FONTE: Os Autores (2024)

4.1.2 Tela Inicial (Web)

Passando do login, o usuário entra na tela principal do sistema. Como principal foco da aplicação, a tela principal inicia exibindo a comunidade do sistema, onde os usuários podem interagir entre si, fazer postagens e engajar com essas postagens. Na versão Web, as abas diferentes ficam separadas no lado esquerdo da página. Essa página permite ao usuário visualizar tanto as publicações realizadas, quanto criar novas publicações. Essa seção serve como uma rede comunicativa entre outros usuários do sistema, que permite interagir com as publicações feitas, além de ver as interações da sua própria publicação, como mostrado na FIGURA 15 a seguir.

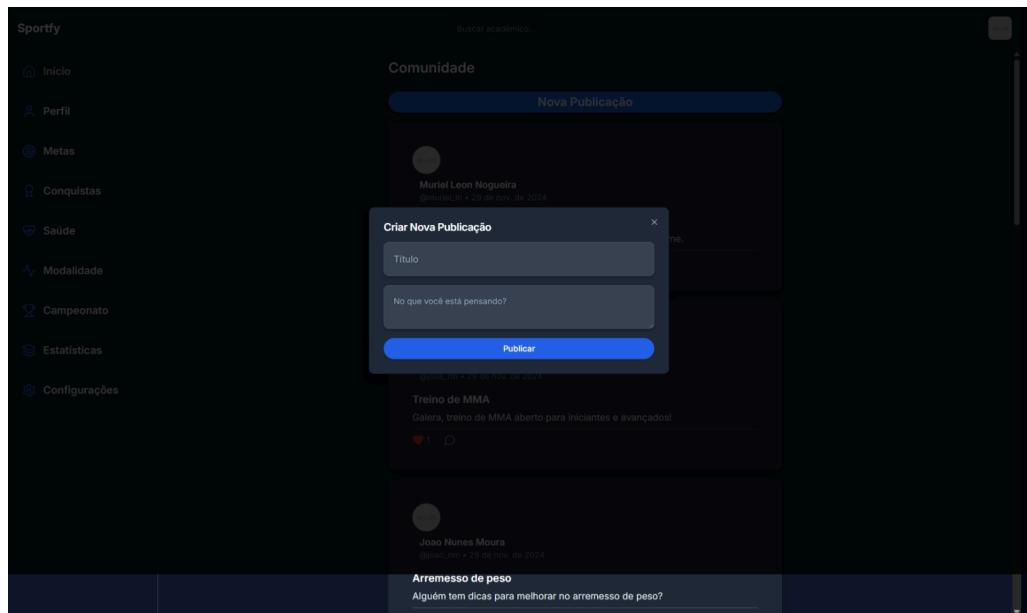
FIGURA 15 - TELA DA COMUNIDADE (WEB):



FONTE: Os Autores (2024)

Ao selecionar “Nova Publicação”, o usuário será encaminhado para uma pequena tela, o qual o usuário pode publicar uma nova postagem no feed da comunidade. A nova publicação deve conter um título e o texto, que depois são enviados para o sistema e publicados na comunidade, como mostrado na FIGURA 16 a seguir.

FIGURA 16 - TELA DA POSTAGEM (WEB):

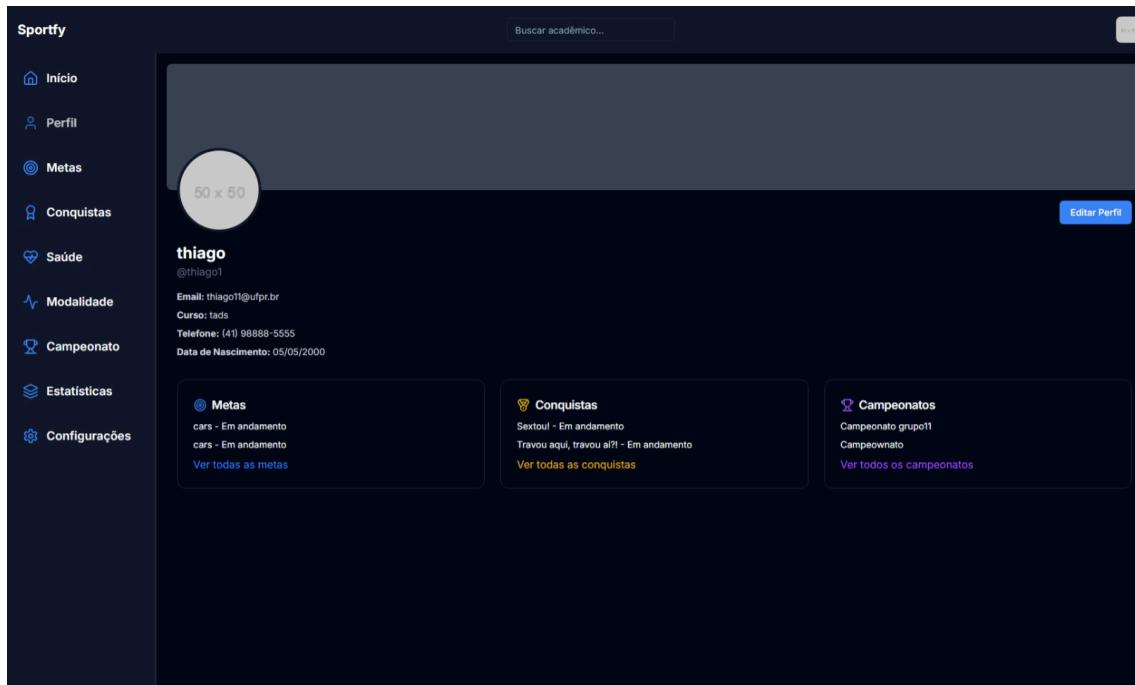


FONTE: Os Autores (2024)

4.1.3 Perfil (Web)

A segunda aba presente na página Web, chamada “Perfil”, permite ao usuário ver suas informações pessoais, similar a uma página de perfil em uma rede social, como mostrado na FIGURA 17 na próxima página.

FIGURA 17 - TELA DA PERFIL (WEB):



FONTE: Os Autores (2024)

4.1.4 Metas (Web)

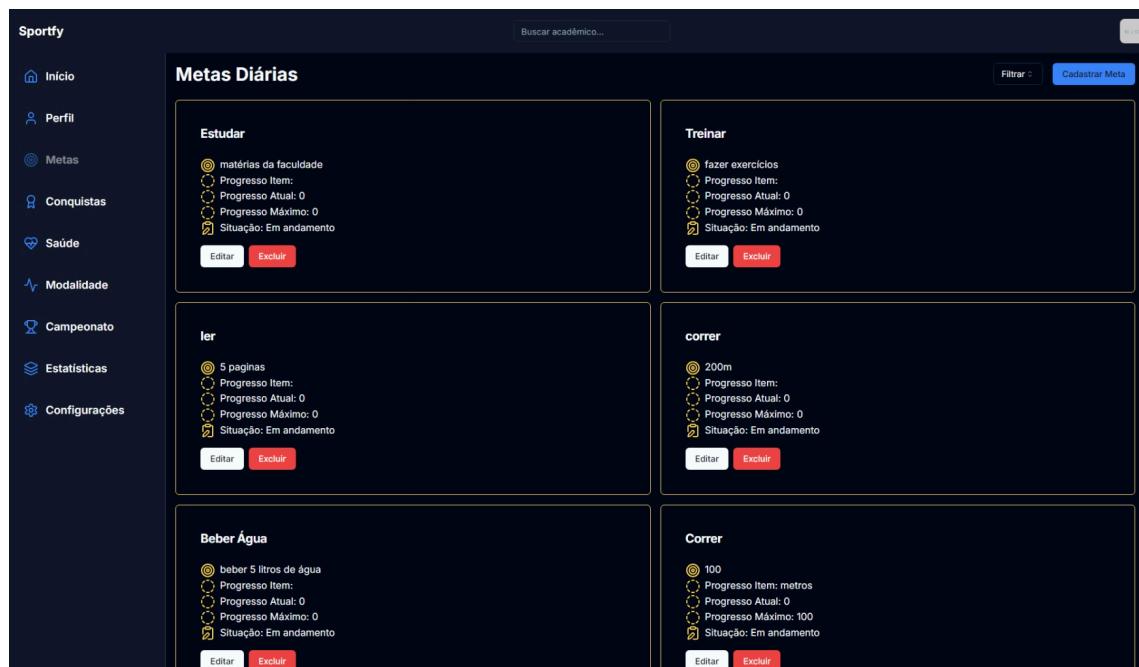
Na aba de “Metas” no menu lateral, o usuário pode criar novas metas diárias, que não são ligadas a nenhum esporte em específico, além de visualizar o progresso de metas das quais já está participando.

Uma meta é uma missão que pode ser realizada pelo usuário para alcançar conquistas nas modalidades, praticar atividades físicas com mais frequência e adotar hábitos saudáveis. Existem dois tipos de meta: a esportiva e a diária.

A meta esportiva agrupa missões relacionadas ao esporte, por exemplo, se o usuário está inscrito em futebol, uma meta seria marcar 50 gols ou bater 5 pênaltis. Já as metas diárias são pequenas atividades diárias que ajudam na saúde física ou mental, por exemplo, comer uma fruta ou beber 1 litro de água.

A tela pode ser visualizada na FIGURA 18 na próxima página.

FIGURA 18 - TELA DA METAS (WEB):



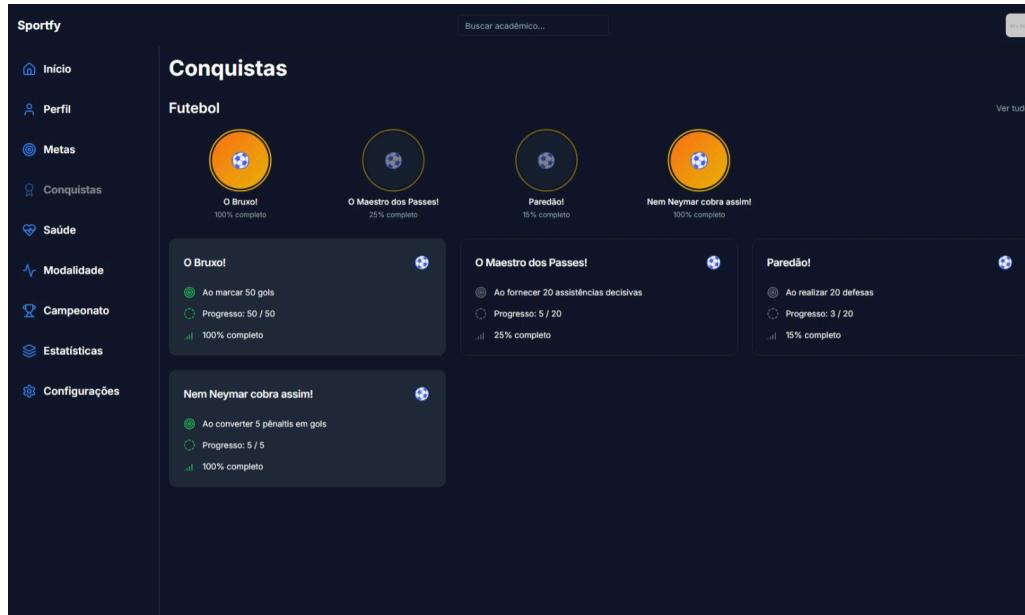
FONTE: Os Autores (2024)

4.1.5 Conquistas (Web)

Na seção de “Conquistas”, estão disponibilizados ao usuário todas as conquistas alcançadas ao cumprir as metas esportivas das modalidades nas quais ele se inscreveu.

Uma conquista ocorre quando um usuário cumpre a meta relacionada a uma modalidade. Por exemplo, se um usuário inscrito em futebol cumpre a meta de marcar gol, ele adquire uma conquista que representa a quantidade de gols que ele conseguiu marcar, como mostrado na FIGURA 19 na página seguinte.

FIGURA 19 - TELA DA CONQUISTAS (WEB):



FONTE: Os Autores (2024)

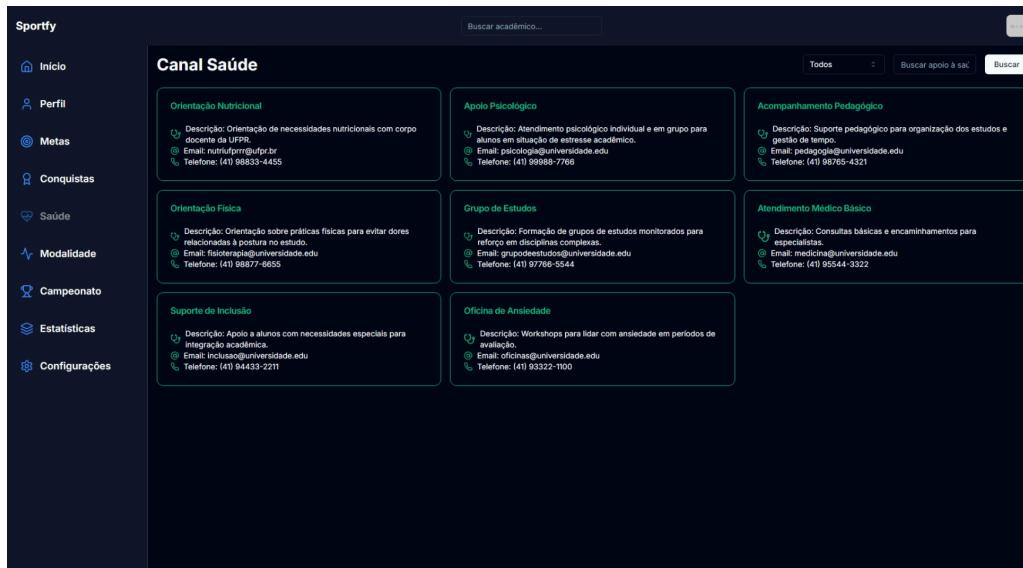
4.1.6 Canal Saúde (Web)

Na seção “Canal Saúde”, está presente um canal de saúde para auxiliar estudantes que precisam de atendimento ou auxílio médico.

Nessa seção da aplicação, o usuário encontrará números e endereços para apoio médico, já pré-cadastrados no sistema. Os contatos no sistema podem ser números de atendimento médico de emergência, como o SUS (Sistema Único de Saúde), e também podem ser números de centrais de atendimento à saúde afiliados à própria UFPR, como a Casa de saúde

universitária, como mostrado na FIGURA 20 na página a seguir. Os contatos presentes nesta seção são inseridos e geridos por um administrador.

FIGURA 20 - TELA DA CANAL SAÚDE (WEB):



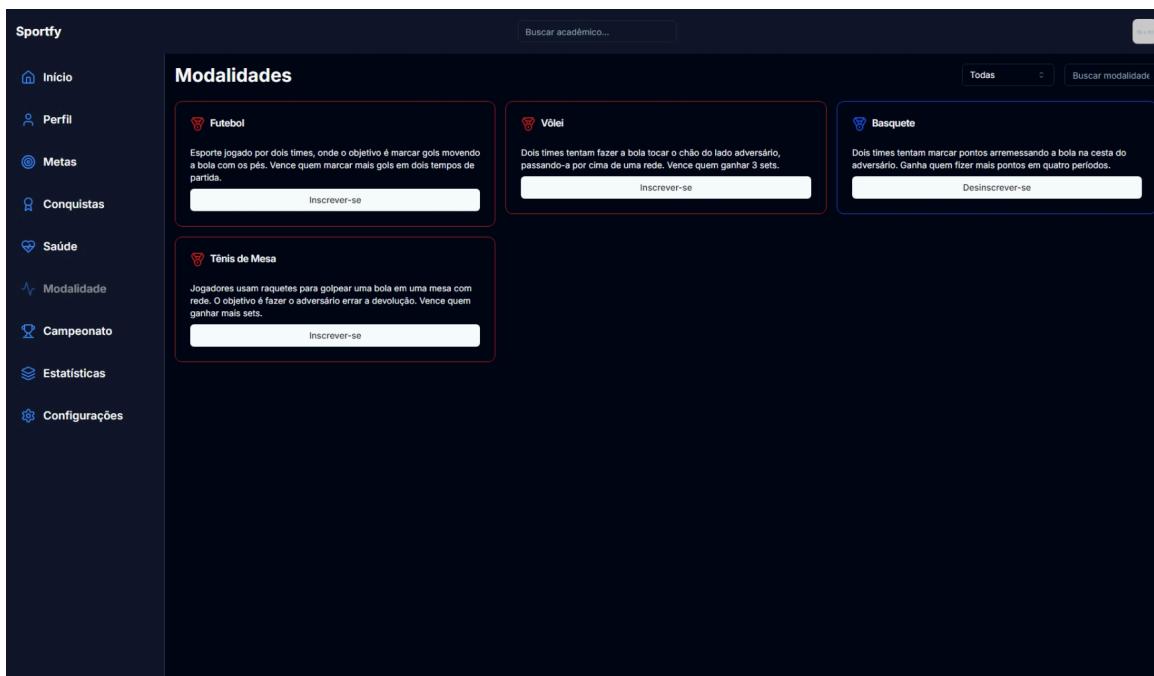
FONTE: Os Autores (2024)

4.1.7 Modalidades (Web)

Na próxima aba chamada “Modalidades”, é possível ver todas as modalidades existentes no sistema e em quais o usuário está inscrito. Aqui, o usuário pode se inscrever em novas modalidades, visualizar a sua descrição e cancelar sua inscrição.

Uma modalidade é uma categoria esportiva, como vôlei, futebol, tênis de mesa ou basquete. As modalidades vem com a opção de se inscrever, caso já não esteja inscrito, como mostrado na FIGURA 21 na próxima página.

FIGURA 21 - TELA DE MODALIDADES (WEB):



FONTE: Os Autores (2024)

4.1.8 Campeonato (Web)

Na seção de “Campeonatos”, o acadêmico pode criar novos campeonatos, listar campeonatos criados e/ou que ele esteja participando, e o histórico de campeonatos.

Um campeonato é um jogo longo, formado por várias partidas diferentes. A principal diferença entre uma partida e um campeonato é que uma partida é um jogo único entre duas equipes, enquanto que o campeonato são várias partidas com várias equipes, que vão sendo eliminadas conforme as partidas vão sendo feitas. Ao final, as duas equipes restantes se enfrentam em uma última partida, e o vencedor dela define o vencedor do campeonato.

Os campeonatos que o acadêmico está inscrito são listados em uma página, assim como podem ser visualizados na FIGURA 22 na página seguinte.

FIGURA 22 - TELA DE CAMPEONATOS (WEB):

Campeonato	Campeonato de Futebol	Torneio de Basquete
Aposta: Premiação em dinheiro Início: 01/10/2024 Fim: 30/11/2024 Descrição: Um campeonato amistoso entre bairros Participantes: 1 Times: 16 Endereço: Rua das Flores, 100, Centro, São Paulo - SP, CEP: 12345678 Código do Campeonato: #0U0DCZ	Aposta: R\$1000 Início: 10/12/2024 Fim: 15/12/2024 Descrição: Campeonato regional de futebol Participantes: 11 Times: 16 Endereço: Rua Mateus Leme, 789, Alto da Glória, Curitiba - PR, CEP: 80030000 Código do Campeonato: #XPCQY1	Aposta: R\$500 Início: 20/11/2024 Fim: 30/11/2024 Descrição: Torneio estadual de basquete Participantes: 1 Times: 8 Endereço: Rua Mateus Leme, 789, Alto da Glória, Curitiba - PR, CEP: 80030000 Código do Campeonato: #XPCQY2
Atualizar Excluir	Acessar	Acessar
Campeonato de Vôlei	pingos de Rua	Campeonato ufpr
Aposta: Início: 05/12/2024 Descrição: Competição municipal de vôlei Participantes: 15 Times: 12 Endereço: Rua Mateus Leme, 789, Alto da Glória, Curitiba - PR, CEP: 80030000	Aposta: Início: 25/11/2024 Descrição: Melhor da cidade Participantes: 1 Times: 10 Endereço: Rua Mateus Leme, 789, Alto da Glória, Curitiba - PR, CEP: 80030000	Aposta: Início: 18/11/2024 Descrição: Competição estadual da ufpr Participantes: 3 Times: 10 Endereço: Rua Mateus Leme, 789, Alto da Glória, Curitiba - PR, CEP: 80030000
Privacidade: Público Criador: thiago1	Privacidade: Público Criador: math_aa	Privacidade: Privado Criador: maria_gn

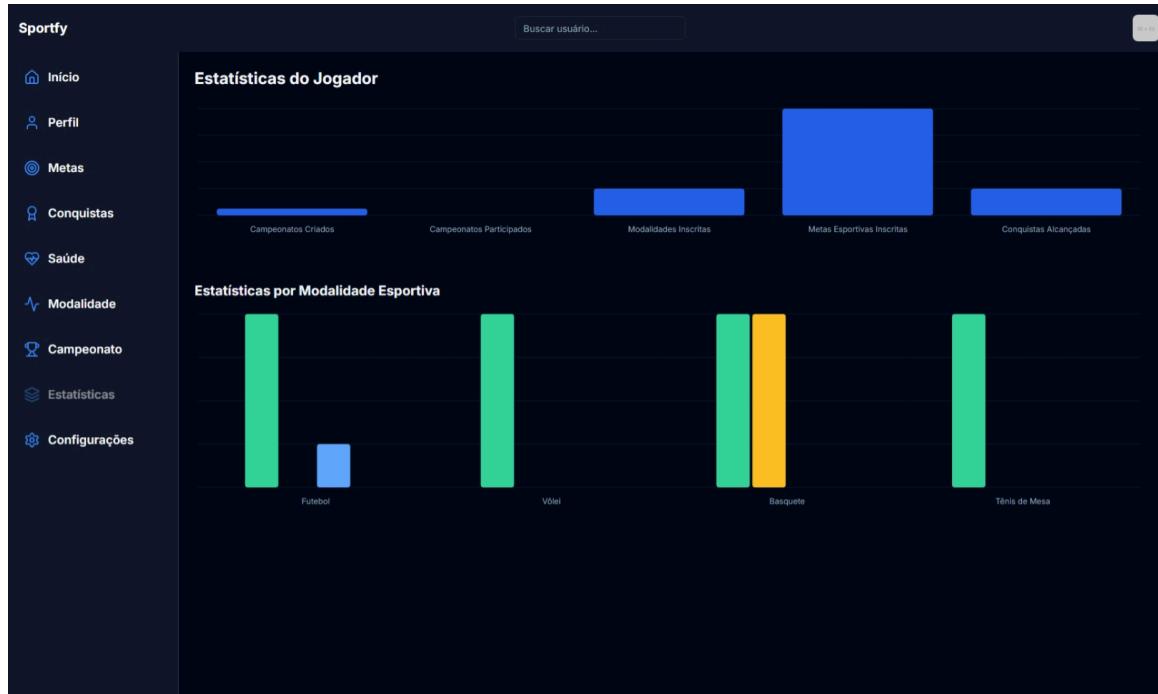
FONTE: Os Autores (2024)

4.1.9 Estatísticas (Web)

Na aba de “Estatísticas”, são exibidas informações importantes da aplicação e do usuário, como dados do sistema, conquistas e metas esportivas cumpridas.

Todas as informações acerca do usuário nas modalidades são mostradas nessa área, como por exemplo campeonatos que o usuário já participou, quais modalidades ele está inscrito e conquistas que ele já alcançou. Todas as informações são mostradas em várias listas, como na FIGURA 23 na próxima página.

FIGURA 23 - TELA DE ESTATÍSTICAS (WEB):



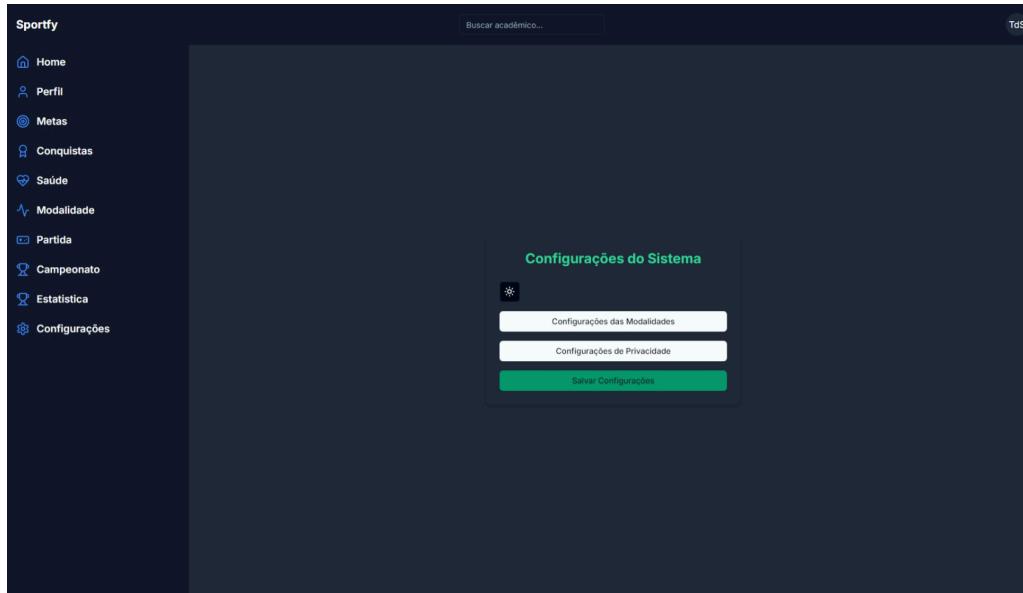
FONTE: Os Autores (2024)

4.1.10 Configurações (Web)

Na aba de “Configurações”, o usuário pode configurar suas preferências em relação ao sistema. Várias dessas configurações estão associadas com as configurações de privacidade, sendo informações pessoais que o usuário opta por deixar visível para outros usuários do sistema, como histórico de campeonatos, estatísticas esportivas e progresso das conquistas.

A tela de configurações pode ser observada na FIGURA 24 na página seguinte.

FIGURA 24 - TELA DE CONFIGURAÇÕES (WEB):



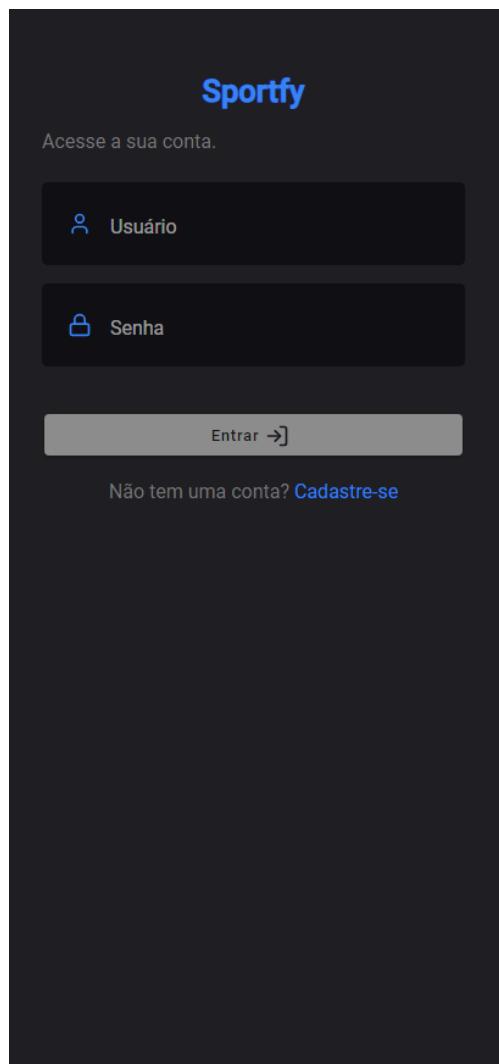
FONTE: Os Autores (2024)

4.2 FUNCIONALIDADES DO APLICATIVO

4.2.1 Login (Aplicativo)

A primeira tela que abre na aplicação é a tela de login. Inserindo o nome de usuário e a sua senha designada, e clicando na opção “Entrar” abaixo, o usuário acessa o sistema, como mostrado na FIGURA 25 na página seguinte.

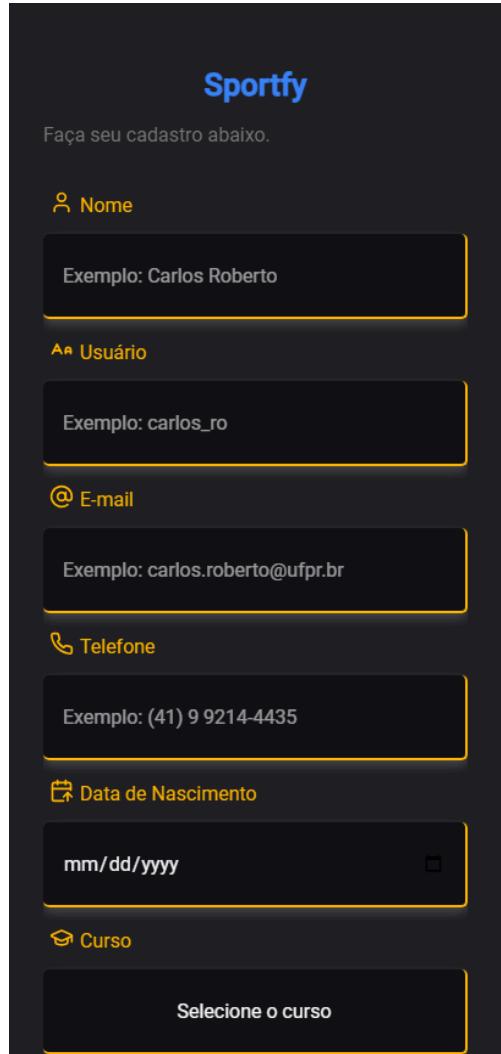
FIGURA 25 - TELA DE LOGIN (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

No caso do usuário ainda não possuir uma conta, ele pode se cadastrar no sistema em “Cadastrar”. Para criar uma nova conta, o usuário deve se cadastrar, inserindo seu nome completo, seu nome de usuário no sistema, seu curso, seu email vinculado à UFPR, telefone e data de nascimento, como mostrado na FIGURA 26 na página seguinte.

FIGURA 26 - TELA DE CADASTRO (APLICATIVO):



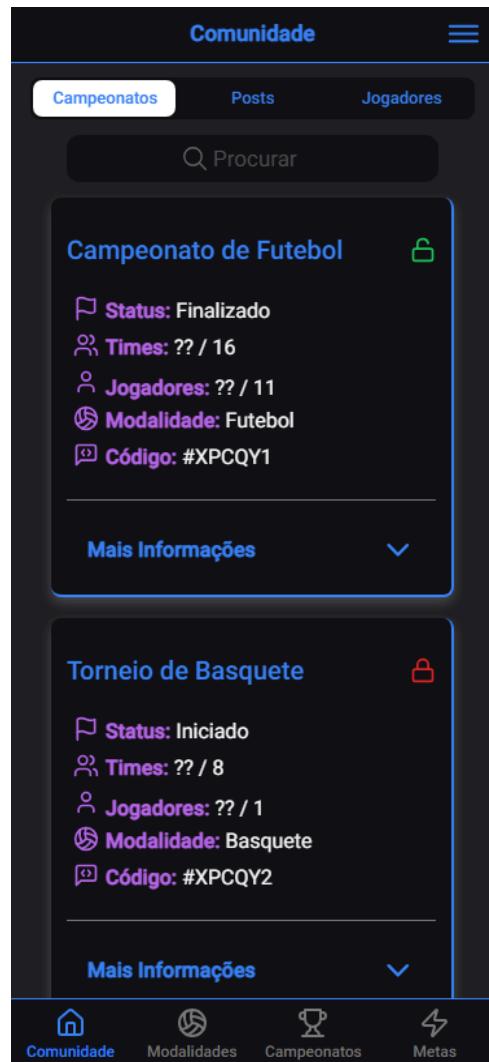
FONTE: Os Autores (2024)

4.2.2 Tela Inicial (Aplicativo)

Passando do login, o usuário entra na tela principal do sistema, que é separado em quatro categorias no menu inferior, onde ficam a aba de “Comunidade”, onde o usuário pode se inscrever em campeonatos e interagir com outros usuários a partir de uma rede social; a aba de “Modalidades”, onde o usuário pode se inscrever em modalidades disponíveis no sistema; a aba de “Campeonatos”, onde o usuário pode criar campeonatos, além de listar campeonatos que ele criou ou que participou; e a aba de “Metas”, onde o usuário pode visualizar o progresso de suas metas, esportivas ou diárias, além

de poder criar novas metas diárias. A primeira aba que é aberta no sistema é a aba de Comunidade, a qual é separada em três seções. A tela a qual o sistema inicializa é a de Campeonatos, que mostra todos os campeonatos disponíveis em forma de lista. Os campeonatos podem ser pesquisados por seu nome ou pelo seu código de registo. Esses detalhes podem ser visualizados na FIGURA 27 a seguir.

FIGURA 27 - TELA DE COMUNIDADE (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

Além disso, cada campeonato pode expandir, dando mais detalhes daquele campeonato em específico., como descrição, criador, , local, valor da

aposta para participar, data de início, data de encerramento, entre outros. Essas informações estão presentes na FIGURA 28.

FIGURA 28 - TELA SOBRE CAMPEONATOS (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

A segunda seção chamada “Publicações”, permite ao usuário mostrar tanto as publicações realizadas, quanto criar novas publicações. Essa seção serve como uma rede comunicativa entre outros usuários do sistema, que permite interagir com as publicações feitas, como mostrado na FIGURA 29 na próxima página.

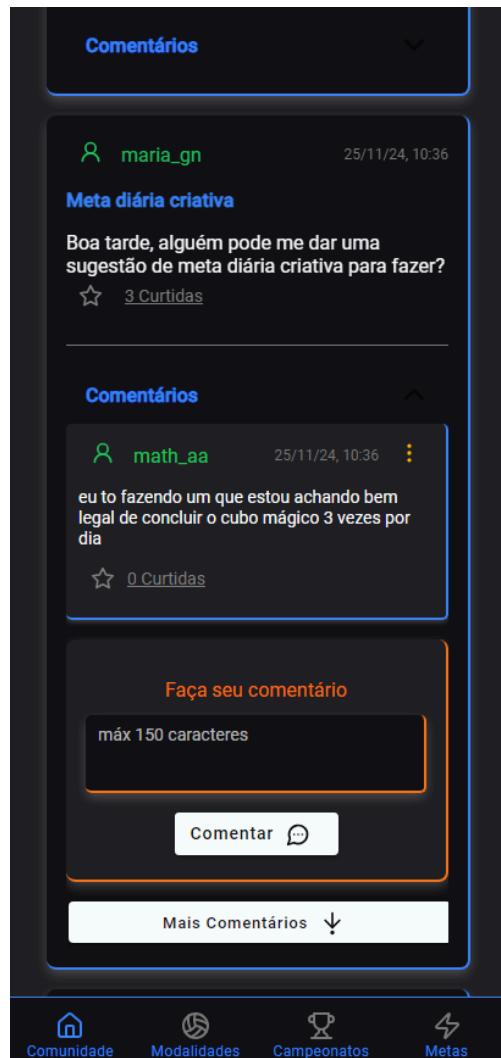
FIGURA 29 - TELA DE PUBLICAÇÃO (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

Ao ver as interações de uma publicação, o usuário pode visualizar os comentários, visualizar quantidade de curtidas, dar curtidas e postar um comentário, assim como mostrado na FIGURA 30 na página seguinte.

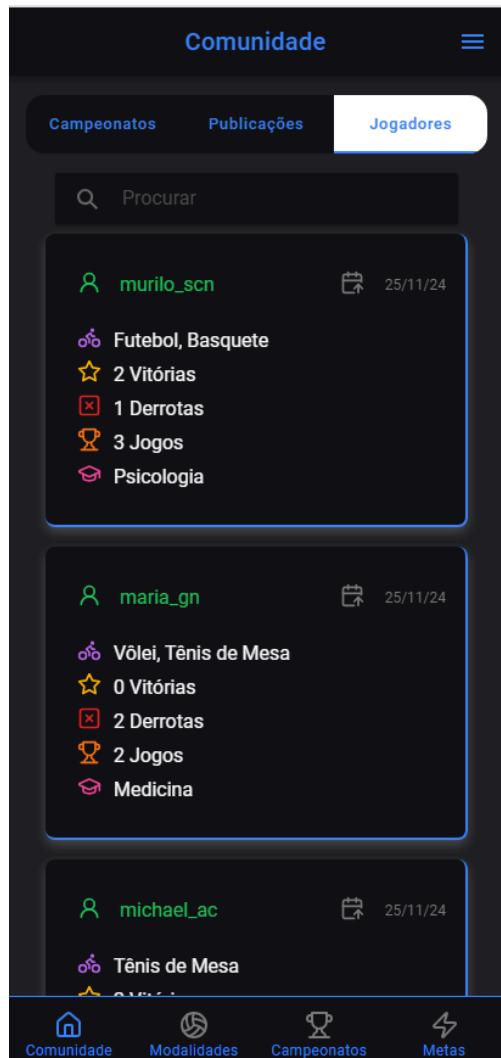
FIGURA 30 - TELA DE ENGAJAMENTO (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

A terceira e última seção da página inicial é a “Jogadores”. Nela, o usuário pode visualizar os perfis de outros acadêmicos, mostrando as modalidades em que estão inscritos, a quantidade total de vitórias, derrotas e jogos que ele participou, além do curso que ele pertence, assim como na FIGURA 31.

FIGURA 31 - TELA DE JOGADORES (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

Se o usuário selecionar um dos jogadores, leva a outra página, em que mostra três tipos de dados: Estatísticas, informações sobre o desempenho daquele usuário na plataforma, mostrado na FIGURA 32 na próxima página.

FIGURA 32 - TELA DE ESTATÍSTICAS DE OUTRO USUÁRIO (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

Na segunda parte, Conquistas, mostra o progresso das conquistas daquele usuário e quais ele já alcançou, mostrado na FIGURA 33 na página seguinte.

FIGURA 33 - TELA DE CONQUISTAS DE OUTRO USUÁRIO (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

E a terceira parte, Histórico, mostra quais campeonatos aquele usuário já participou, como mostrado na FIGURA 34 na próxima página.

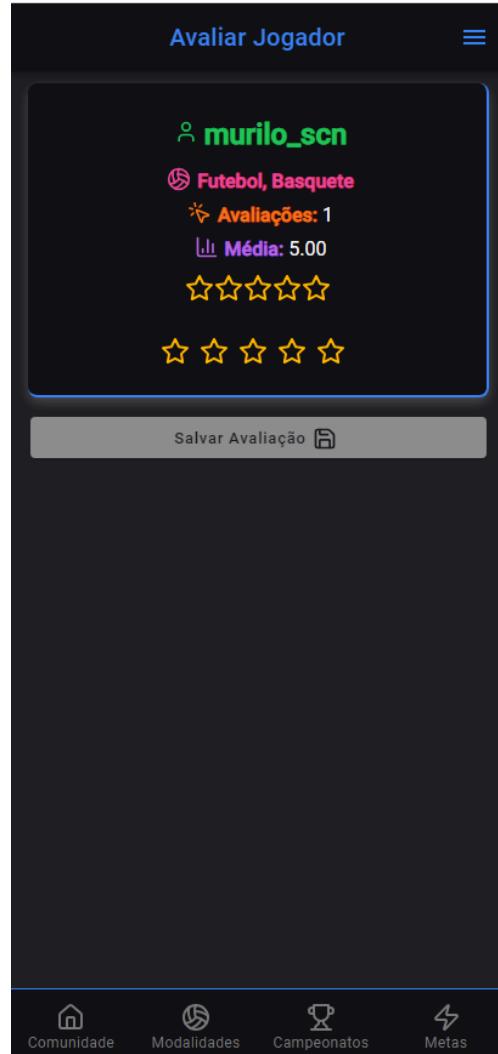
FIGURA 34 - TELA DE HISTÓRICO DE OUTRO USUÁRIO (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

Além dessas opções, é possível avaliar o usuário em um sistema que varia de uma estrela até cinco estrelas, representado como na FIGURA 35.

FIGURA 35 - TELA DE AVALIAR DE OUTRO USUÁRIO (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

4.2.3 Perfil (Aplicativo)

Ao abrir o menu localizado no canto superior direito, é possível visualizar uma aba que mostra ao usuário suas informações. Assim como nas seções do menu inferior, ela concede acesso a seção de configurações, as preferências de privacidade, a suas estatísticas nas modalidades, seu progresso nas conquistas e ao canal de saúde, com número e endereços para apoio médico. A FIGURA 36 representa a aba de perfil.

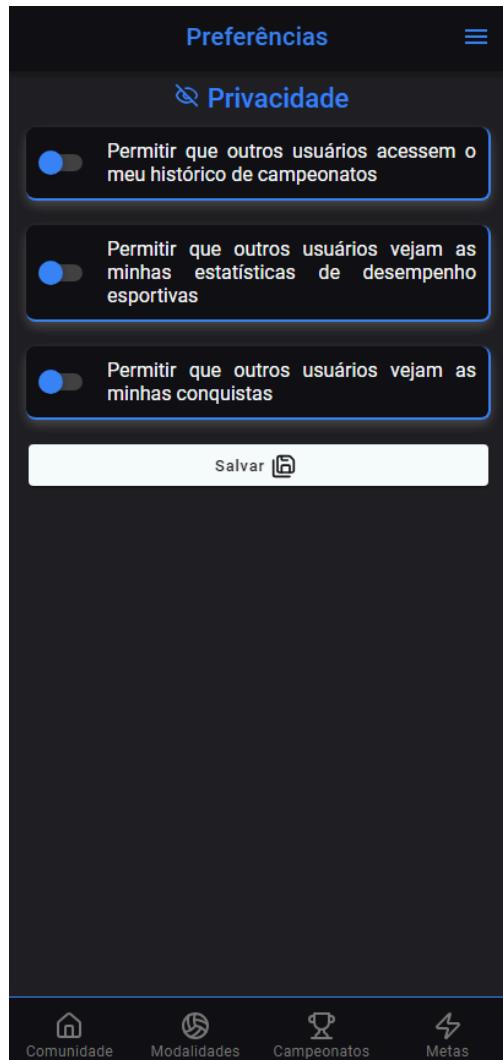
FIGURA 36 - ABA DE PERFIL (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

A tela de “Preferências de privacidade” configura quais informações (estatísticas de modalidade, conquistas alcançadas e histórico de campeonatos) o usuário gostaria de deixar exposto a outros usuários, como mostra a FIGURA 37 na página seguinte.

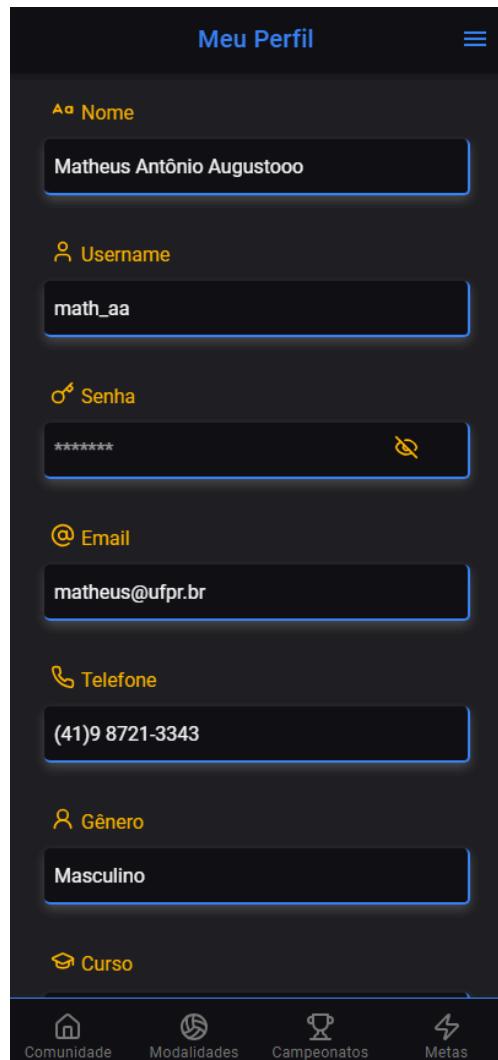
FIGURA 37 - TELA DE PRIVACIDADE (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

A tela de “Perfil” permite a alteração de informações do perfil do usuário, como apelido no aplicativo, email, curso, telefone e gênero, como mostrado na FIGURA 38 na página seguinte.

FIGURA 38 - TELA DE CONFIGURAÇÃO (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

A seção de “Canal de saúde” tem como objetivo disponibilizar apoio médico para os usuários do sistema. Nessa seção da aplicação, o usuário encontrará números e endereços para apoio médico, já pré-cadastrados no sistema. Os contatos no sistema podem ser números de atendimento médico de emergência, como o SUS (Sistema Único de Saúde), e também podem ser números de centrais de atendimento à saúde afiliados à própria UFPR, como a Casa de saúde universitária. A seção está presente como na FIGURA 39 a seguir.

FIGURA 39 - TELA DE CANAL SAÚDE (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

4.2.4 Estatísticas (Aplicativo)

Na aba de estatísticas de usuário, similar a mesma tela de perfil de outro usuário, ela também mostra informações como estatísticas gerais e conquistas adquiridas em cada modalidade. Na parte de estatísticas gerais permite ao usuário visualizar seus dados relacionados às modalidades nas quais ele está inscrito, mostrada na FIGURA 40 na próxima página.

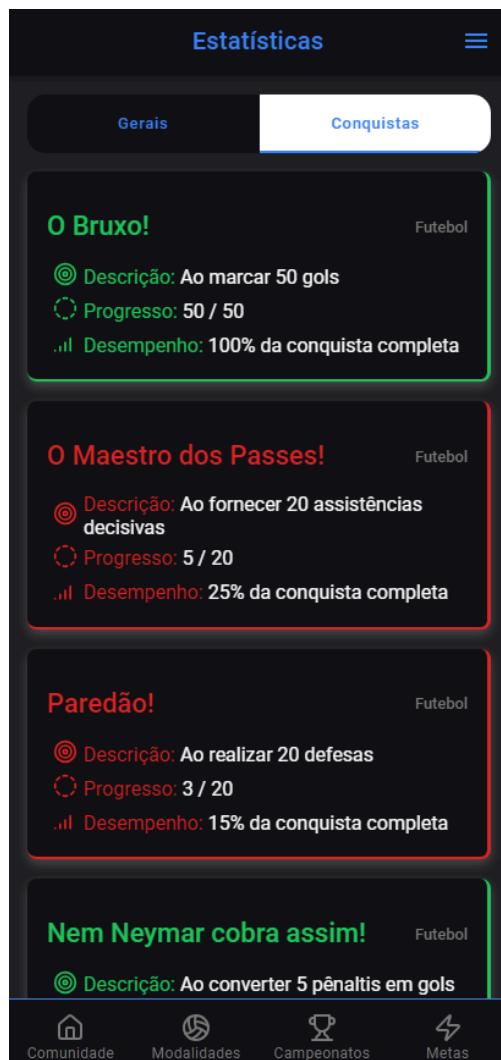
FIGURA 40 - TELA DE ESTATÍSTICAS GERAIS (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

Na parte de Conquistas, o usuário visualizar o progresso de suas conquistas relacionadas às suas metas esportivas, vendo quais conquistas já foram concluídas, marcadas com borda verde; e conquistas que ainda estão em progresso, marcadas com borda vermelha, como mostrado na FIGURA 41 na próxima página.

FIGURA 41 - TELA DE CONQUISTAS DE USUÁRIO (APLICATIVO):

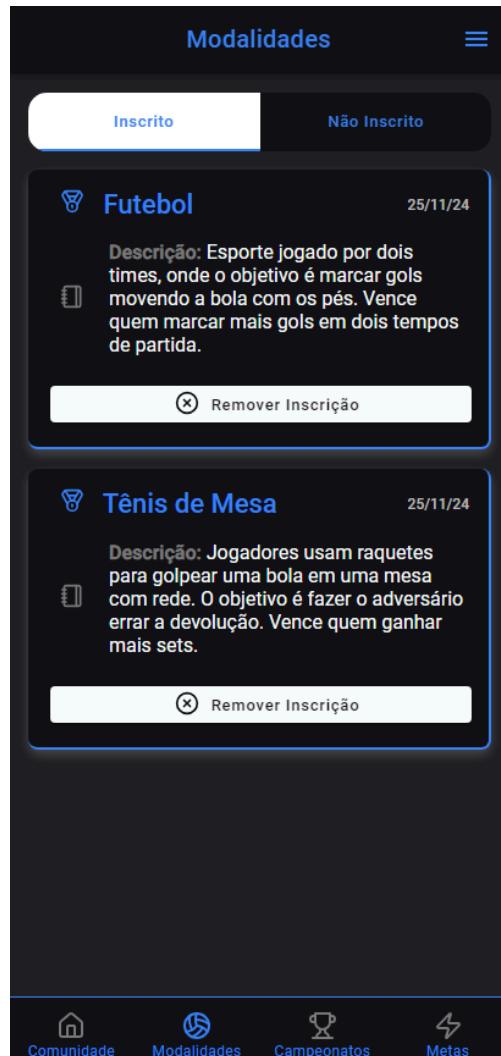


FONTE: Os Autores (2024)

4.2.5 Modalidades (Aplicativo)

Na segunda seção, localizada no menu abaixo do sistema nomeado “Modalidades”, é possível ver todas as modalidades existentes no sistema e em quais o usuário está inscrito. Aqui, o usuário visualiza as modalidades que ele está inscrito, marcadas na cor azul, além de poder retirar sua inscrição de uma modalidade, como representado na FIGURA 42 na página seguinte.

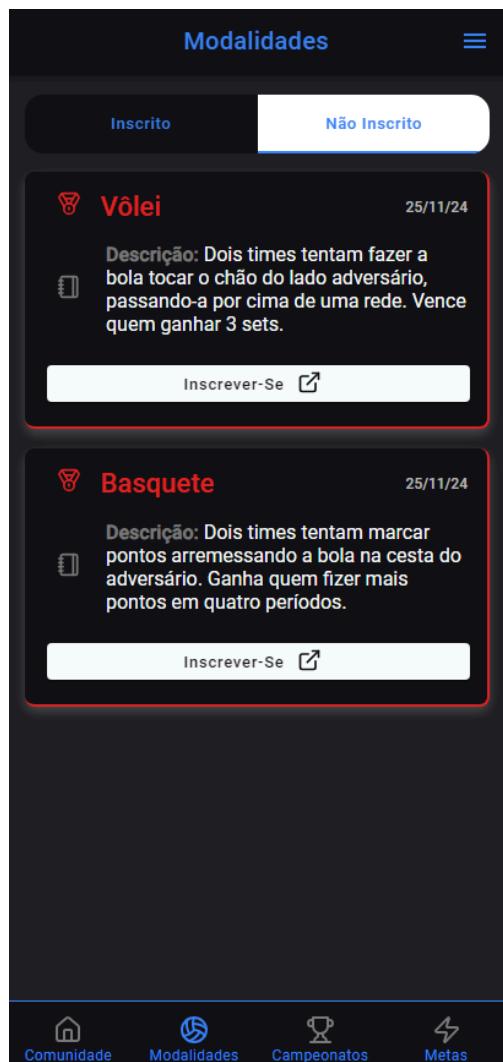
FIGURA 42 - TELAS DE MODALIDADE INSCRITAS (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

Na outra parte com modalidades não inscrita, o usuário pode visualizar quais modalidades ele não está inscrito, que estão marcadas em vermelha, e pode se inscrever nas modalidades disponíveis, mostrados na FIGURA 43 na próxima página.

FIGURA 43 - TELAS DE MODALIDADE NÃO INSCRITAS (APLICATIVO):

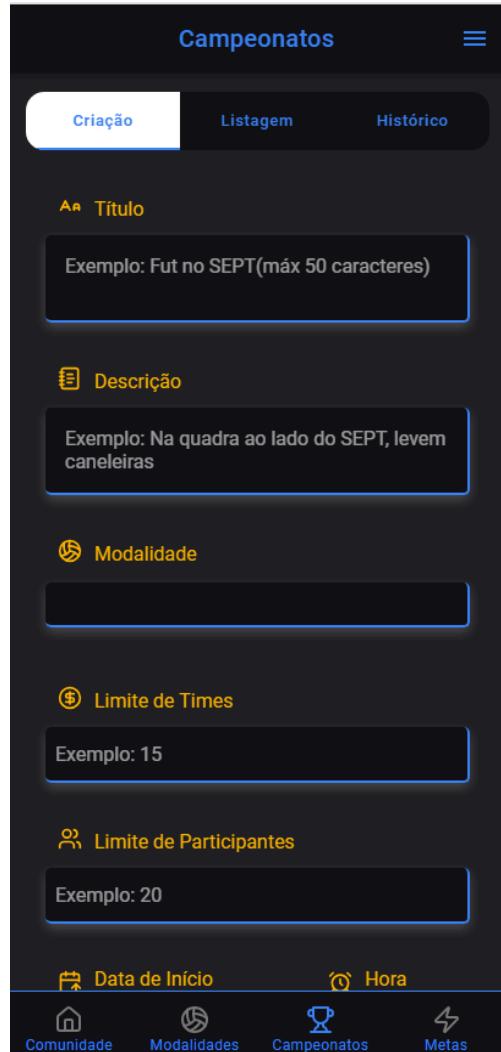


FONTE: Os Autores (2024)

4.1.6 Campeonato (Aplicativo)

Na terceira seção, nomeada “Campeonatos”, a área de “Criação” permite que o usuário possa criar novos campeonatos, colocando título, descrição, modalidade, quantidade de times, quantidade de participações, representado na FIGURA 44 na próxima página.

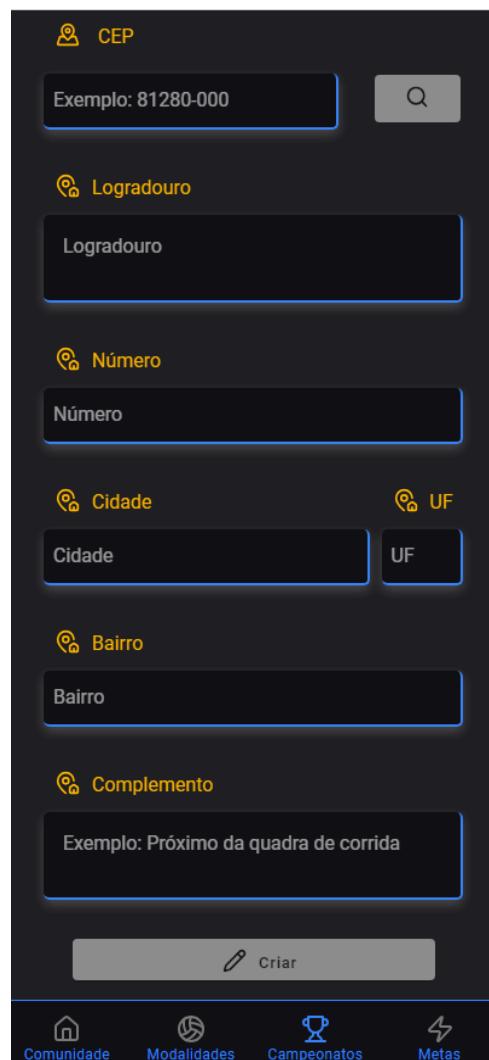
FIGURA 44 - TELA DE CRIAR CAMPEONATO (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

Continuando na criação, ainda se deve inserir CEP (endereço), logradouro, número, cidade, UF, bairro e complemento do endereço. Após colocar essas informações, o usuário cria um novo campeonato, mostrado na FIGURA 45 na próxima página.

FIGURA 45 - TELA DE CRIAR CAMPEONATO (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

Na área de campeonatos, existe a seção de “Listagem”, que mostra todos os campeonatos existentes, como mostrado na FIGURA 46 na próxima página.

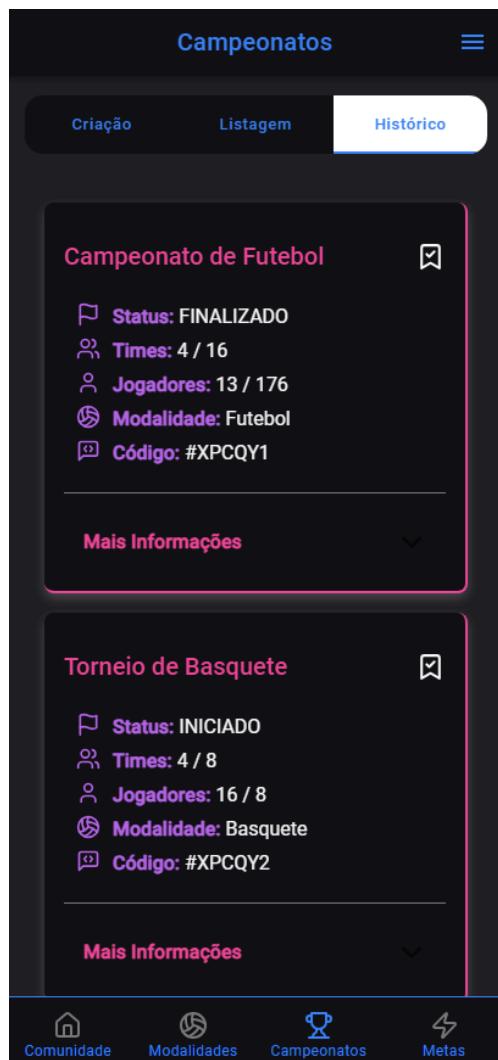
FIGURA 46 - TELA DE LISTAGEM DE CAMPEONATOS (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

Existe também a seção de “Histórico”, que mostra campeonatos dos quais o usuário já tenha participado ou que está participando atualmente, mostrado na FIGURA 47 na próxima página.

FIGURA 47 - TELA DE HISTÓRICO DE CAMPEONATOS (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

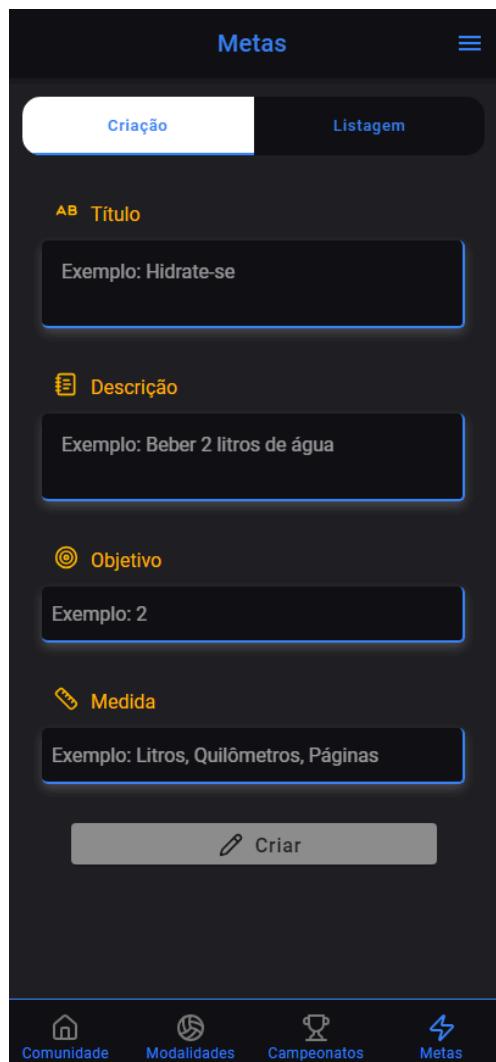
4.2.7 Metas (Aplicativo)

Na quarta e última seção chamada “Metas”, o usuário pode criar novas metas diárias, que não estão ligadas a nenhum esporte em específico, além de visualizar o progresso de metas diárias e das metas esportivas das quais já esteja participando. Para criar uma meta diária, o acadêmico deve inserir um nome para ela, qual o objetivo e como medir essa meta diária (para comer frutas, a quantidade de frutas, por exemplo), assim como mostrado na FIGURA 48.

As metas esportivas, por sua vez, não podem ser criadas pelo acadêmico. Essas metas já estão cadastradas no sistema, e são atribuídas

junto às modalidades que o acadêmico se inscreve. Essas metas estão relacionadas ao esporte, como em Futebol, algumas das metas seriam dar 20 assistências, marcas 20 pontos, e defender a bola 20 vezes. Para cada modalidade, existem metas esportivas diferentes.

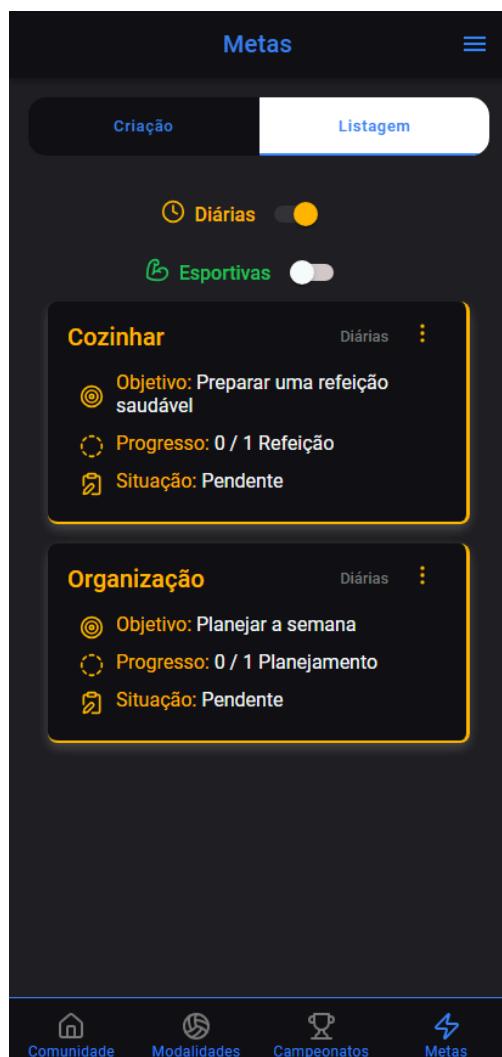
FIGURA 48 - TELA DE CRIAR METAS DIÁRIAS (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

Para identificar as metas diárias, segue a seção “Listagem”, que mostra as metas diárias do usuário e seu progresso em cada uma delas, mostrada na FIGURA 49 na próxima página.

FIGURA 49 - TELA DE LISTAR METAS DIÁRIAS (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

Também é possível visualizar as esportivas do acadêmico, marcada em vermelho para simbolizar uma meta que ainda está em progresso, como mostrado na FIGURA 50 da próxima página.

FIGURA 50 - TELAS DE LISTAR METAS ESPORTIVAS (APLICATIVO):



FONTE: Os Autores (2024)

4.3 FUNCIONALIDADES DO ADMINISTRADOR

Um usuário administrador só pode acessar a plataforma através do Web, deixando o único tipo de usuário disponível no aplicativo sendo um usuário acadêmico. Para acessar o sistema como um administrador, o usuário deve logar normalmente, utilizando as credenciais associadas ao perfil de administrador.

4.3.1 Gerenciar administradores (Admin)

Na seção de “Gerenciar Administradores”, um administrador pode verificar quais outros administradores estão presentes no sistema, além de

poder remover o acesso de outro administrador, se necessário, como mostrado na FIGURA 51.

FIGURA 51 - TELA DE GERENCIAR ADMINISTRADORES (ADMINISTRADOR):

Gerenciar Administradores	
João Nunes Moura (joao_nm)	Telefone: (41) 98887-6161 Editar Inativar
José Ricardo Moraes (jose_rm)	Telefone: (41) 98971-6532 Editar Inativar
Junior Bento Diniz (junior_bd)	Telefone: (41) 98891-5757 Editar Inativar
Jessica Cristina Rocha (jessica_cr)	Telefone: (41) 98898-0179 Editar Inativar
Jerônimo Cláudio Neves (jeronimo_cn)	Telefone: (41) 98761-5454 Editar Inativar
Thiago Dos Santos (thiagoadmin)	Telefone: (41) 99784-8601 Editar Inativar
igoradm (igoradm2)	Telefone: (41) 99737-9627 Editar Inativar

FONTE: Os Autores (2024)

4.3.2 Gerenciar modalidades esportivas (Admin)

Na seção de “Gerenciar Modalidades”, um administrador pode adicionar, atualizar ou remover modalidades esportivas presentes no sistema, e atualizar para disponibilizar para outros usuários, como mostrado na FIGURA 52 na página seguinte. Já existem quatro modalidades registradas no sistema: Futebol, Vôlei, Basquete e Tênis de Mesa.

FIGURA 52 - TELA DE GERENCIAR MODALIDADES (ADMINISTRADOR):

Modalidades

- Futebol**
Esporte jogado por dois times, onde o objetivo é marcar gols movendo a bola com os pés. Vence quem marcar mais gols em dois tempos de partida.
[Editar](#)
- Vôlei**
Dois times tentam fazer a bola tocar o chão do lado adversário, passando-a por cima de uma rede. Vence quem ganhar 3 sets.
[Editar](#)
- Handebol**
Jogado por dois times, o objetivo é marcar gols arremessando a bola com as mãos no gol adversário. Vence quem fizer mais gols em dois tempos de partida.
[Editar](#)
- Tênis de Mesa**
Jogadores usam raquetes para golpear uma bola em uma mesa com rede. O objetivo é fazer o adversário errar a devolução. Vence quem ganhar mais sets.
[Editar](#)

FONTE: Os Autores (2024)

4.3.3 Gerenciar canal de saúde (Admin)

Na seção de “Gerenciar Canal Saúde”, o administrador pode adicionar, atualizar ou remover contatos presentes na seção de canal de saúde do sistema, mostrado como na FIGURA 53 na próxima página.

FIGURA 53 - TELA DE GERENCIAR CANAL SAÚDE (ADMINISTRADOR):

Sportfy

Buscar usuário...

Cadastrar Apoio à Saúde

Gerenciar Canal Saúde

Orientação Nutricional
Email: nutriufrrr@ufpr.br
Telefone: 41988334455
Descrição: Orientação de necessidades nutricionais com corpo docente da UFPR.
Data de Publicação: 29/11/2024

Apoio Psicológico
Email: psicologia@universidade.edu
Telefone: 41999887766
Descrição: Atendimento psicológico individual e em grupo para alunos em situação de estresse acadêmico.
Data de Publicação: 29/11/2024

Acompanhamento Pedagógico
Email: pedagogia@universidade.edu
Telefone: 41987654321
Descrição: Suporte pedagógico para organização dos estudos e gestão de tempo.
Data de Publicação: 29/11/2024

Orientação Física
Email: fisioterapia@universidade.edu
Telefone: 41988776655
Descrição: Orientação sobre práticas físicas para evitar dores relacionadas à postura no estudo.
Data de Publicação: 29/11/2024

Grupo de Estudos
Email: grupodeestudos@universidade.edu
Telefone: 41977665544
Descrição: Formação de grupos de estudos monitorados para reforço em disciplinas complexas.
Data de Publicação: 29/11/2024

Atendimento Médico Básico
Email: medicina@universidade.edu
Telefone: 41955443322
Descrição: Consultas básicas e encaminhamentos para especialistas.
Data de Publicação: 29/11/2024

Suporte de Inclusão
Email: inclusao@universidade.edu
Telefone: 41944332211
Descrição: Apoio a alunos com necessidades especiais para integração acadêmica.
Data de Publicação: 29/11/2024

Oficina de Ansiedade
Email: oficinas@universidade.edu
Telefone: 41933221100
Descrição: Workshops para lidar com ansiedade em períodos de avaliação.
Data de Publicação: 29/11/2024

FONTE: Os Autores (2024)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto surgiu em resposta à crescente preocupação com a saúde mental dos alunos da UFPR, agravada pela sobrecarga acadêmica e a vida cotidiana. Estudos indicaram que a prática esportiva pode ser um poderoso aliado na prevenção desses problemas (RUDY et al., 2007; DARTAGNAN, 2013). Porém, a falta de engajamento e comunicação eficaz entre os praticantes de esportes dentro da universidade é um desafio. O desenvolvimento do sistema visa suprir a necessidade de uma plataforma que facilite a organização e participação em eventos esportivos, bem como aproximar o acadêmico de comunidades que o motivem a manter uma vida saudável e equilibrada.

A fim de ter um melhor embasamento sobre a real necessidade do aplicativo dentro da universidade, foram realizados dois estudos junto à comunidade estudantil, que indicaram o baixo envolvimento em atividades esportivas além da ausência de ferramentas adequadas para comunicação entre os atletas. Com base nessas informações, foram definidos os requisitos principais para um sistema gerenciador de campeonatos esportivos para a comunidade acadêmica e assim desenvolveu-se a especificação do sistema chamado Sportfy. Com base nos requisitos definidos, foi possível construir a modelagem e a arquitetura do aplicativo, fornecendo uma compreensão detalhada das etapas necessárias para o desenvolvimento do sistema.

O sistema resultante deste projeto apresenta funcionalidades como: comunidade esportiva online para interação entre acadêmicos, opções para criação e divulgação de campeonatos esportivos em quatro modalidades diferentes (futebol, basquete, vôlei e tênis de mesa), apoio com números de canais de saúde, acompanhamento de desenvolvimento pessoal e esportivo a partir de metas diárias e esportivas. As tecnologias utilizadas para o desenvolvimento foram, na web, *React* com *NextJS*, e no aplicativo móvel, *Ionic*. No *backend* foi utilizado *Java* com *Spring Boot* e conexão com banco de dados *MySQL*.

Como implementações futuras, sugere-se a implantação dentro da UFPR e concessão do acesso da aplicação para os integrantes da instituição, sejam

eles alunos, professores ou funcionários. Uma vez que os associados tiverem acesso ao sistema, será necessário repassar a função de administrador do sistema para um membro responsável da equipe da UFPR. Sugestão para futuras implementações seriam a implementação de outros esportes, mais opções de como utilizar o aplicativo quando se está sozinho, mais opções dentro da seção do canal de saúde e função de administrador no aplicativo, e integrar as localizações de campeonatos e dos locais citados no canal de saúde com o Google Maps.

REFERÊNCIAS

- A3M UFPR. **Site oficial da associação atlética acadêmica de medicina gralha azul.** A3M UFPR. 2022. Disponível em:
<https://a3mufpr.notion.site/A-M-UFPR-f0de7286b7eb45daa653f00085ac21fc>
Acesso em: 21 de Março de 2024.
- AGUIAR, R. C. de; CORDEIRO ELOIA, S.; OLIVEIRA, E. N.; OLIVEIRA DE ALMEIDA, M. T.; QUEIROZ LIRA, T. **Benefícios da Atividade Física para Saúde Mental.** Redalyc. PDF. 2010. Disponível em:
<https://www.redalyc.org/pdf/842/84217984006.pdf> Acesso em: 13 de Março de 2024.
- ALBUQUERQUE, P. L.; BARBOSA, R. N. S.; SOUZA, J. C. P. **O efeito da prática do esporte na saúde mental dos adolescentes.** Euro Pub Publications. 2023. Disponível em:
<https://ojs.europubpublications.com/ojs/index.php/ced/article/view/2028/1770>
Acesso em: 17 de Março de 2024.
- ALCÂNTARA FAGUNDES, A. F.; FELIX, D. F.; PRADO, R. A. D. P. D.; PEREIRA DO PRADO, R. A. D. **A identificação dos discentes com as associações atléticas universitárias e o reflexo quanto ao engajamento estudantil junto às instituições de ensino superior.** Scielo. 2022. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/ep/a/DxcjwbmQHXXJt94Gy69L8rx/> Acesso em: 10 de Março de 2024.
- ALMEIDA REIS, L. J. A.; MARINHO MEZZADRI, F.; MARCHI JÚNIOR, W.; STAREPRAVO, F. A. **Esporte universitário brasileiro: uma leitura a partir de suas relações com o Estado.** SCIELO. 2010. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/rbce/a/GLPKtygVZGgTLJvWnDSd5gK/> Acesso em: 16 de Março de 2024.
- ALVES COSTA, R.; CALDAS TEIXEIRA, J. A.; RODRIGUES SOARES, H. L.. **Benefícios da atividade física e do exercício físico na depressão.** Scielo. 2007. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/rdpsi/a/RpX434mLxwCh976f4b3dKqw> Acesso em: 10 de Março de 2024.
- ALVES, J. G. B.; ALVES, R. V.; MONTENEGRO, F. M. U.; OLIVEIRA, F. A. **Prática de esportes durante a adolescência e atividade física de lazer na vida adulta.** Scielo. 2005. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/rbme/a/55vZdCWkTcF9b39mnCqpmVt/?lang=pt>
Acesso em: 14 de Março de 2024.

APPITO. **O futuro do esporte amador.** Appito. Disponível em: <<https://appito.com/>> Acesso em: 15 de Março de 2024.

ARAÚJO, A. G. S.; BARROSO, M. L. C.; BRAGA, R. K.; KEULEN, G. E. V.; KREBS, R. J.; 6º FÓRUM INTERNACIONAL DE ESPORTES. **Motivos de prática de esportes coletivos.** Research Gate. PDF. 2007. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Mario-Barroso/publication/283530018_UNIVERSITARIOS_EM_SANTA_CATARINA/links/568bb4f208aebccc4e1c057c/UNIVERSITARIOS-EM-SANTA-CATARINA.pdf> Acesso em: 13 de Março de 2024.

AWARI. **Tailwind CSS: o guia completo para iniciantes.** AWARI by fluency. 2023. Disponível em: <<https://awari.com.br/tailwind-css/>> Acesso em: 09 de Junho de 2024.

BELO, V. S.; CAMPOS, C. G.; MUNIZ, L. A. **Conhecimento de adolescentes acerca dos benefícios do exercício físico para a saúde mental.** Scielo. 2019. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/csc/a/T57NLtQCjwKmBXYYvWVW5qq/>> Acesso em: 13 de Março de 2024.

BERNARDES, A. G.; GUEDES, D. P.; YAMAJI, B. H. S. **Motivos para prática de esporte em idades jovens.** Scielo. PDF. 2015. Disponível em: <<https://scielo.pt/pdf/mot/v11n2/v11n2a16.pdf>> Acesso em: 12 de Março de 2024.

CABRAL, W. **Peladeiros.** Google Play. Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.peladeiros>> Acesso em: 11 de Março de 2024.

CARVALHO, B. V.; MELLO, C. H. P. **Aplicação do método ágil scrum no desenvolvimento de produtos de software em uma pequena empresa de base tecnológica.** Scielo. 2012. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/gp/a/34xH953TFwLPYDB9BYdJghL/?lang=pt>> Acesso em: 13 de Março de 2024.

CED. **Centro de educação física e desportos UFPR.** UFPR. Disponível em: <<https://ced.ufpr.br/>> Acesso em: 20 de Março de 2024.

CHEGA MAIS. **Organize sua pelada.** Chega Mais. Disponível em: <<https://www.chegamais.app/>> Acesso em: 12 de Março de 2024.

COHN, Mike. **Desenvolvimento de software com Scrum.** Editora Grupo A, 2011. *E-book*. ISBN 9788577808199.

CSP TECH. **Histórias do Usuário: O que são e como funcionam?**. Blog CSP Tech. Disponível em: <<https://blog.csptecnologia.com/historias-do-usuario/>> Acesso em: 16 de Junho de 2024.

EXATAS. **Entidades estudantis**. UFPR. Disponível em: <<https://exatas.ufpr.br/entidades-estudantis/>> Acesso em: 19 de Março de 2024.

FREITAS, Pedro Henrique C.; BIRNFELD, Karine; SARAIVA, Maurício de O.; et al. **Programação Back End III**. Porto Alegre: SAGAH, 2021. *E-book*. ISBN 9786581492274.

FOWLER, Martin. **UML essencial**. Editora Grupo A, 2011. *E-book*. ISBN 9788560031382.

HATZIDAKIS, G. **Esporte universitário**. Cev. PDF. 2014. Disponível em: <<https://cev.org.br/media/biblioteca/4013382.pdf>> Acesso em: 13 de Março de 2024.

KIENEN, N.; SAHÃO, F. T.. **Adaptação e saúde mental do estudante universitário: revisão sistemática da literatura**. Scielo. 2021. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pee/a/tdnsrZFwKyb53nvNZG79p9n/>> Acesso em: 11 de Março de 2024.

LEONARDO, L.; SCAGLIA, A. J.; SILVA, L. F. N. **Epistemologia da prática pedagógica na Educação Física e esporte**. Efd eportes. 2020. Disponível em: <<https://efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/download/2344/1365?inline=1>> Acesso em: 16 de Março de 2024.

MANZANO, José Augusto N G. MySQL 5.5 Interativo: **Guia Essencial de Orientação e Desenvolvimento**. SRV Editora LTDA, 2011. *E-book*. ISBN 9788536519449.

MARCOLINO, Anderson da S. **Frameworks Front End**. SRV Editora LTDA, 2021. *E-book*. ISBN 9786589965077.

MATSUDO, S. M.; MATSUDO, V. K. R. **Prescrição e benefícios da atividade física na terceira idade**. Biblioteca Virtual em Saúde. 1992. Disponível em: <<https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-186195>> Acesso em: 08 de Março de 2024.

MEDIUM. **Distributed Tracing at Strava**. Medium. 2021. Disponível em: <<https://medium.com/strava-engineering/distributed-tracing-at-strava-e9d784b9ddf2>> Acesso em: 10 de Março de 2024.

MEDIUM. **Strava Engineering.** Medium. 2018. Disponível em: <<https://medium.com/strava-engineering/tagged/mobile>> Acesso em: 10 de Março de 2024.

MEDIUM. **Projeto conceitual, lógico e físico.** Medium. 2024. Disponível em: <<https://medium.com/@celionormando/projeto-de-banco-de-dados-5382c1015c76>> Acesso em: 16 de Junho de 2024.

MEYER SANCHES, S.; RUBIO, K. **A prática esportiva como ferramenta educacional: trabalhando valores e resiliência.** Scielo. 2011. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ep/a/r6k3NtLmXDhwCRrDLcvWnwq/?format=html>> Acesso em: 10 de Março de 2024.

NETO, R. O.; PEREIRA, C.; ROSA, A. F. **Motivos para a prática de exercício físico em universitários e fatores associados.** Scielo. 2012. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbefa/a/tKbzh3hYbd4yT6zbnX8rnTm/>> Acesso em: 12 de Março de 2024.

NEVES, V, ALURA: **React: o que é, como funciona e um guia dessa popular ferramenta JS.** Alura. 2023. Disponível em: <<https://www.alura.com.br/artigos/react-native>> Acesso em: 09 de Junho de 2024.

OLIVEIRA. A. L. D.; SILVA, A. F. D. **Os benefícios da prática esportiva e do exercício para a saúde e qualidade de vida do indivíduo.** InicEPG. PDF. 2019. Disponível em: <https://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2012/anais/arquivos/0621_0243_01.pdf> Acesso em: 12 de Março de 2024.

PORTAL FGV. **Uso de TI no Brasil: País tem mais de dois dispositivos digitais por habitante.** Portal FGV. 2023. Disponível em: <<https://portal.fgv.br/noticias/uso-ti-brasil-pais-tem-mais-dois-dispositivos-digitais-habitante-revela-pesquisa>> Acesso em: 12 de Março de 2024.

PROGRAD. **Projeto “Segundo Tempo” oferece prática de esportes para alunos da UFPR.** UFPR. 2013. Disponível em: <<https://ufpr.br/projeto-segundo-tempo-oferece-pratica-de-esportes-para-alunos-da-ufpr/>> Acesso em: 19 de Março de 2024.

PROGRAD. **Atléticas começam preparativos e seleção de atletas para competições de 2018..** UFPR. 2018. Disponível em: <<https://ufpr.br/atleticas-comecam-preparativos-e-selecao-de-atletas-para-competicoes-de-2018/#:~:text=As%20associa%C3%A7%C3%A7B5es%20atl%C3%A9tic>>

as%20da%20UFPR,xadrez%20e%20at%C3%A9%20mesmo%20rugby/>
Acesso em: 19 de Março de 2024.

REVISTA BICICLETA. **Como surgiu o Strava?**. Revista Bicicleta. 2022.
Disponível em: <<https://revistabicicleta.com/diversos/como-surgiu-o-strava/>>
Acesso em: 10 de Março de 2024.

ROSA. N. **Atlética universitária e como ela pode ajudar na formação do estudante**. Mettzer. 2022. Disponível em:
<<https://blog.mettzer.com/atletica/>> Acesso em: 19 de Março de 2024.

SIMAS, Victor L.; BORGES, Olimar T.; COUTO, Júlia M C.; et al. **Desenvolvimento para dispositivos móveis - Volume 2**. Porto Alegre: SAGAH, 2019. E-book. ISBN 9788595029774.

STAREPRAVO, F. A. **O esporte universitário paranaense e suas relações com o poder público**. Research Gate. PDF. 2005. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Fernando-Starepravo-2/publication/309085363_O_ESPORTE_UNIVERSITARIO_PARANAENSE_E_SUAS_RELACOES_COM_O_PODER_PUBLICO/links/57ff83d508ae32ca2f5d7d15/O-ESPORTE-UNIVERSITARIO-PARANAENSE-E-SUAS-RELACOES-COM-O-PODER-PUBLICO.pdf> Acesso em: 15 de Março de 2024.

STRAVA. **Aplicativo de corrida, ciclismo e trilha**. Strava. Disponível em: <<https://www.strava.com/>> Acesso em: 10 de Março de 2024.

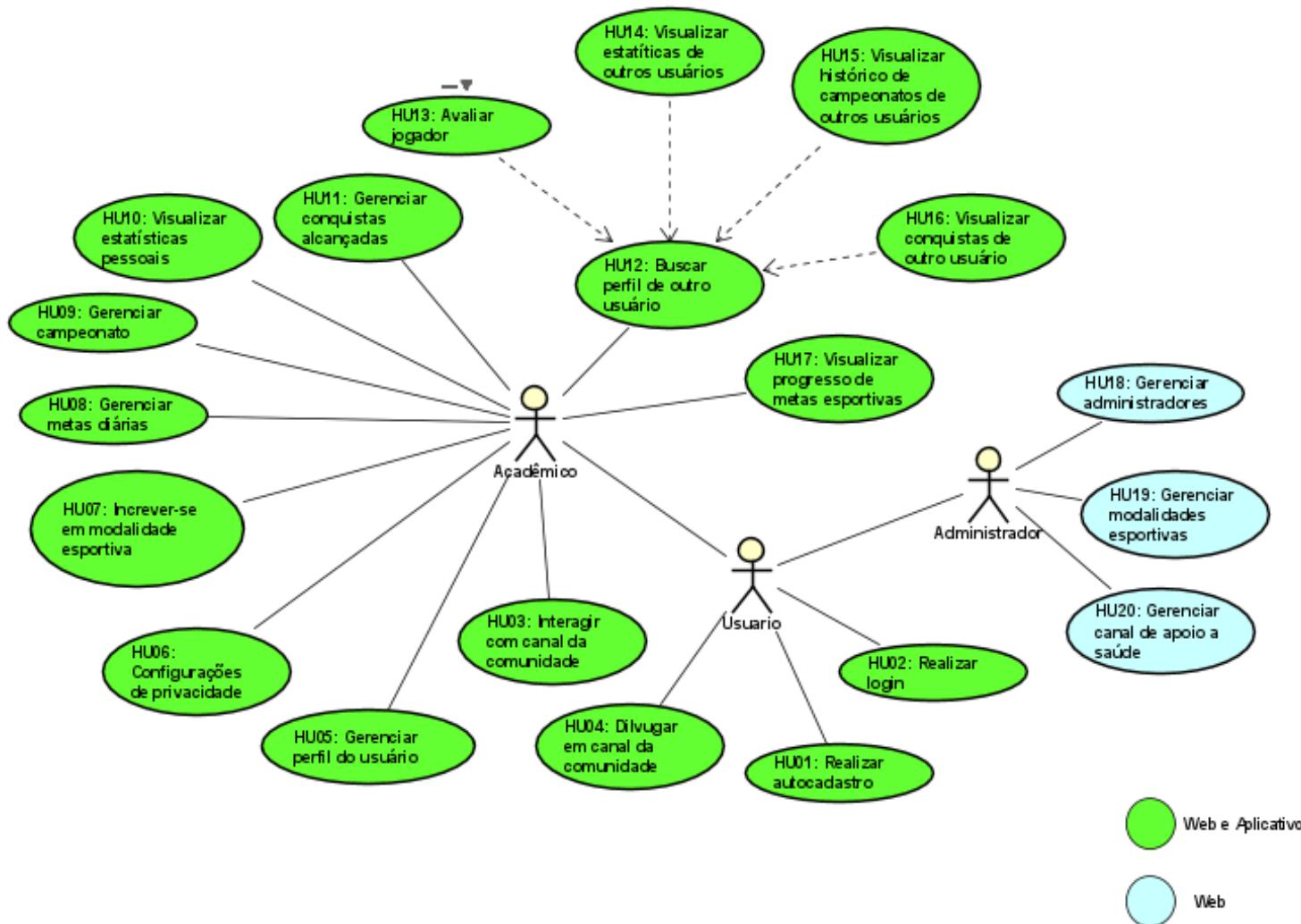
STRAVA. **Comunidade esportiva**. Strava. 2022. Disponível em: <<https://www.strava.com/yis-community-2022>> Acesso em: 10 de Março de 2024.

STRAVA. **Strava Labs**. Engineering. Disponível em: <<https://engineering.strava.com/>> Acesso em: 10 de Março de 2024.

TAILWIND. **Tailwind**. Disponível em: <<https://tailwindcss.com/>> Acesso em: 09 de Junho de 2024.

WAZLAWICK, Raul S. **Análise e Design Orientados a Objetos para Sistemas de Informação: Modelagem com UML, OCL e IFML**. 3rd ed. Rio de Janeiro: GEN LTC, 2014. E-book. ISBN 9788595153653.

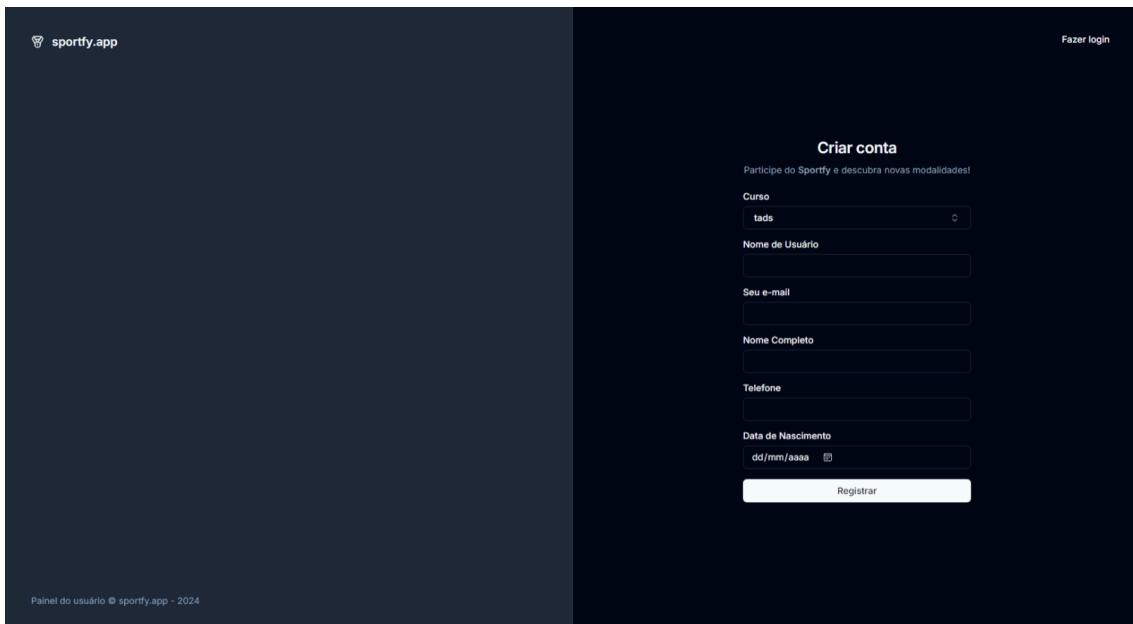
APÊNDICE A – DIAGRAMAS DE CASOS DE USO

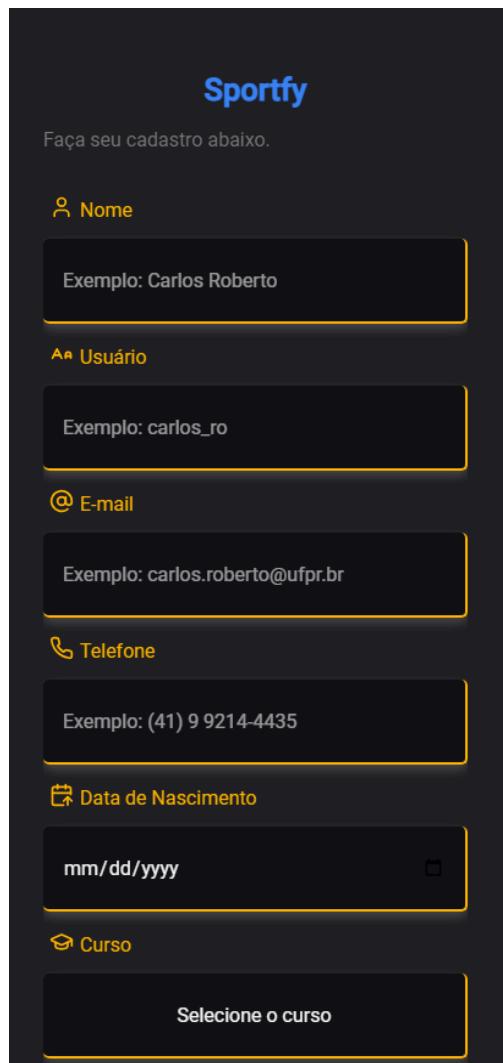


APÊNDICE B – HISTÓRIAS DE USUÁRIO COM TELAS

HU01 - Realizar Autocadastro
Sendo um acadêmico.
Quero criar uma conta no aplicativo com os meus dados pessoais.
Para ter acesso ao sistema com as minhas credenciais.

DESENHO DA(S) TELA(S)





The image shows a mobile application interface for user registration. The background is black, and the text and icons are white or light gray. At the top center is the app's logo, "Sportfy". Below it, a message reads "Faça seu cadastro abaixo." (Please register below). The form consists of several input fields:

- Nome** (Name): Placeholder text "Exemplo: Carlos Roberto".
- Usuário** (User): Placeholder text "Exemplo: carlos_ro".
- E-mail** (Email): Placeholder text "Exemplo: carlos.roberto@ufpr.br".
- Telefone** (Phone): Placeholder text "Exemplo: (41) 9 9214-4435".
- Data de Nascimento** (Birth Date): A date picker interface showing "mm/dd/yyyy" and a clear button icon.
- Curso** (Course): Placeholder text "Selecione o curso" (Select course).

Já possui uma conta? [Log in](#)

- **Regra de negócio 1 :** o sistema só deve permitir o cadastro de usuários com domínio de email @ufpr.br.

Critério de Aceitação 01 - HU01
Critério: O usuário deve ser capaz de realizar seu autocadastro.
Dado que o usuário está na página de cadastro do sistema.
Quando digitar todos os dados pessoais exigidos.
Então o sistema deve realizar a criação de uma nova conta de usuário.

Critério de Aceitação 02 - HU01
Critério: O sistema deve validar os e-mails @ufpr.
Dado que o usuário está na página de cadastro do sistema.

Quando digitar um email sem o domínio @ufpr.br.

Então o sistema deve exibir uma mensagem de erro do email informado.

Critério de Aceitação 03 - HU01

Critério: O sistema deve validar a criação de conta.

Dado que o usuário está na página de cadastro do sistema.

Quando preencher todos os dados e clicar em finalizar.

Então o sistema deve informar se houve êxito na criação da conta.

Critério de Aceitação 04 - HU01

Critério: O sistema deve garantir um nível mínimo de segurança da senha.

Dado que o usuário está criando ou alterando sua senha.

Quando ele insere uma senha.

Então o sistema deve validar se a senha atende aos requisitos de segurança.

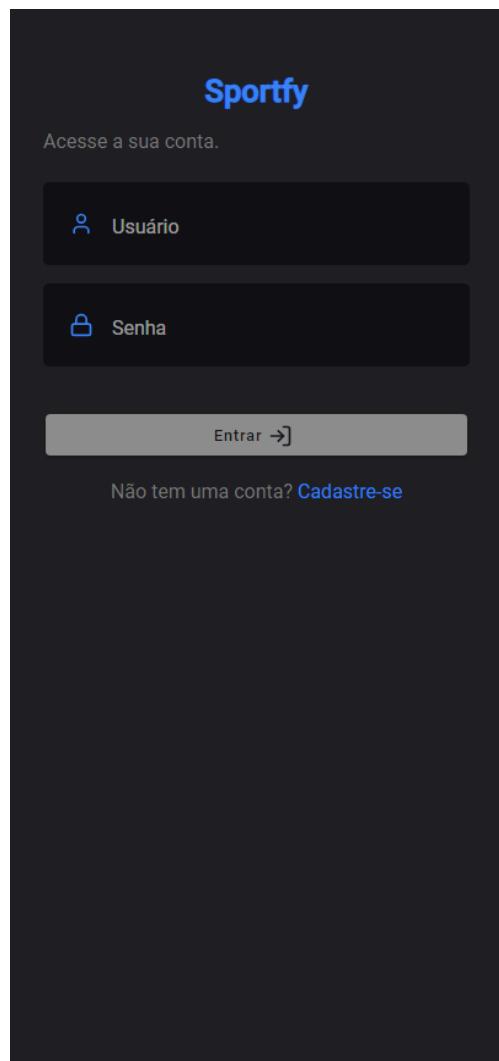
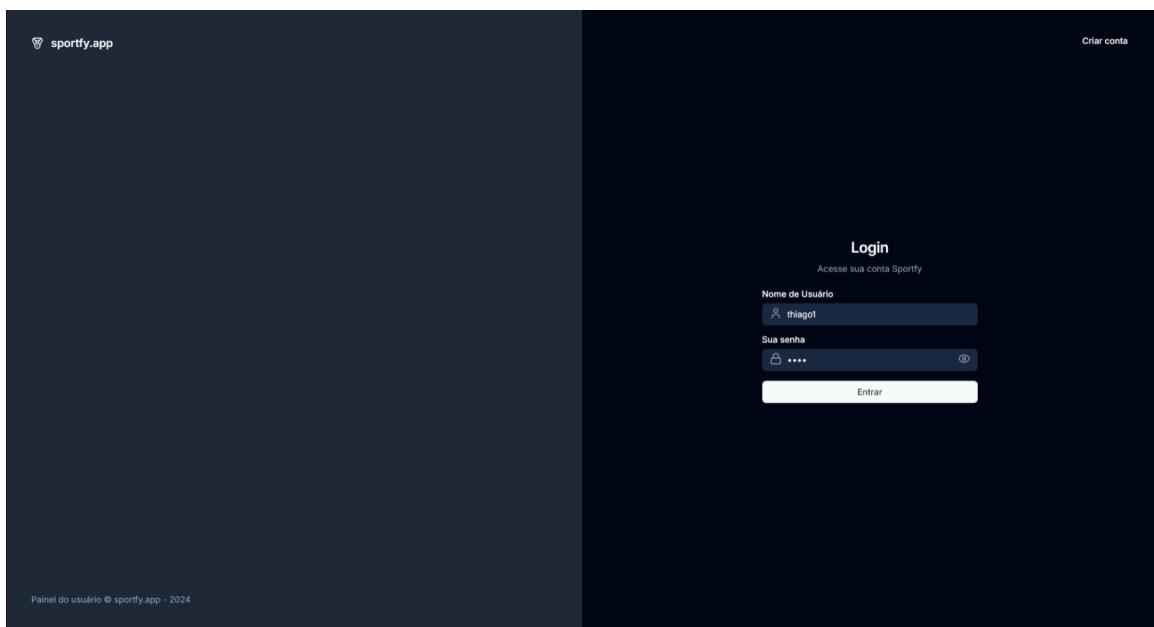
HU02 - Realizar Login

Sendo um usuário.

Quero efetuar o login no sistema com os meus dados cadastrados.

Para ter acesso ao perfil e às funcionalidades do sistema.

DESENHO DA(S) TELA(S)



- **Regra de negócio 01:** Se o login for válido o usuário deve ser redirecionado à página inicial do aplicativo.
- **Regra de negócio 02:** A página inicial do sistema deve ser o canal da comunidade nas modalidades que ele esteja inscrito.

Critério de Aceitação 01 - HU02

Critério: A autenticação deve ser bem-sucedida.

Dado que as credenciais corretas sejam digitadas na tela de login.

Quando clicar no botão login.

Então o usuário é redirecionado à página inicial do sistema.

Critério de Aceitação 02 - HU02

Critério: A autenticação deve ser mal-sucedida.

Dado que na tela de login for digitado as credenciais incorretas.

Quando clicar no botão login.

Então uma mensagem de erro de credenciais é exibida.

HU03 - Interagir com canal da comunidade

Sendo um usuário.

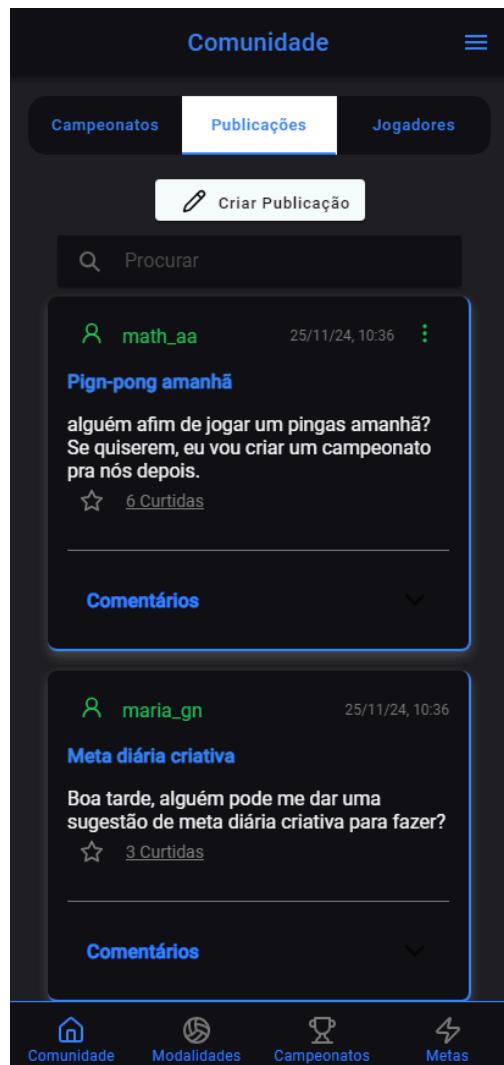
Quero visualizar o canal da comunidade e interagir com ele.

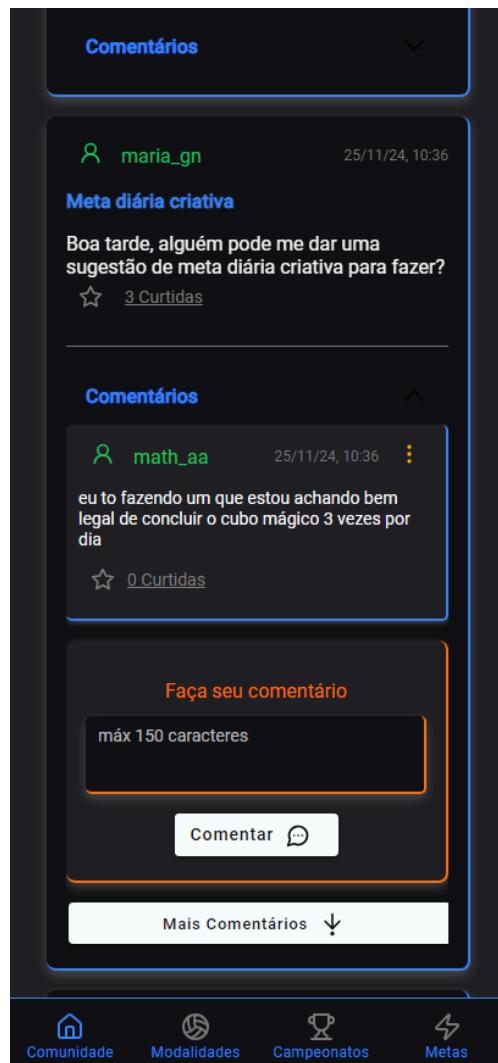
Para me atualizar sobre notícias e informações da comunidade da plataforma ao qual participo.

DESENHO DA(S) TELA(S)

The screenshot displays the 'Comunidade' (Community) section of the Sportfy app. On the left, a vertical sidebar lists navigation options: Início, Perfil, Metas, Conquistas, Saúde, Modalidade, Campeonato, Estatísticas, and Configurações. The main area shows three posts from different users:

- Muriel Leon Nogueira** (@muriel_ln • 29 de nov. de 2024)
Polo aquático
Alguém sabe jogar polo aquático? Podíamos montar um time.
1 like, 0 comments
- José Ricardo Moraes** (@jose_rm • 29 de nov. de 2024)
Treino de MMA
Galera, treino de MMA aberto para iniciantes e avançados!
1 like, 0 comments
- Joao Nunes Moura** (@joao_nm • 29 de nov. de 2024)
Arremesso de peso
Alguém tem dicas para melhorar no arremesso de peso?
0 likes, 0 comments





- **Regra de negócio 01 :** O canal da comunidade deve exibir publicações, comentários e curtidas dos acadêmicos que interagem na plataforma.
- **Regra de negócio 02:** O filtro de publicações pode ser feito pelo nome de usuário.
- **Regra de negócio 03:** O usuário pode curtir uma publicação ou comentário único, somente uma vez.

Critério de Aceitação 01 - HU03

Critério: Deve ser possível acessar o canal da comunidade.

Dado que o usuário está logado no sistema.

Quando ele acessa a página inicial do usuário.

Então o sistema deve exibir o canal da comunidade.

Critério de Aceitação 02 - HU03

Critério: Deve ser exibido o conteúdo atualizado.

Dado que o usuário está na página inicial do sistema.

Quando novas publicações são adicionadas ao canal.

Então o sistema deve atualizar dinamicamente o conteúdo do canal na página inicial do usuário para refletir as mudanças mais recentes.

Critério de Aceitação 03 - HU03

Critério: Deve ser possível curtir uma publicação do canal da comunidade.

Dado que o usuário está na página do canal da comunidade.

Quando seleciona uma publicação no canal e ele reage curtindo a publicação.

Então a reação será contabilizada e somada às demais da publicação.

Critério de Aceitação 04 - HU03

Critério: Deve ser possível retirar uma curtida de uma publicação do canal da comunidade.

Dado que o usuário está na página do canal da comunidade.

Quando seleciona uma publicação que ele tenha curtido no canal e ele reage descurtindo a publicação.

Então a reação será retirada e diminuída das demais da publicação.

Critério de Aceitação 05 - HU03

Critério: Deve ser possível comentar em uma publicação.

Dado que o usuário está na página do canal da comunidade.

Quando seleciona uma publicação no canal, ele escreve um comentário em uma publicação.

Então o comentário será salvo e exibido abaixo da publicação.

Critério de Aceitação 06 - HU03

Critério: Deve ser possível curtir um comentário de uma publicação.

Dado que o usuário está na página do canal da comunidade.

Quando lista os comentários de uma publicação e ele reage curtindo um desses comentários.

Então a reação será contabilizada e somada às demais da curtida.

Critério de Aceitação 06 - HU03

Critério: Deve ser possível retirar uma curtida de um comentário de uma publicação.

Dado que o usuário está na página do canal da comunidade.

Quando lista os comentários de uma publicação e ele reage descurtindo um desses comentários que ele tenha curtido.

Então a curtida será retirada e a contagem de curtidas diminuída.

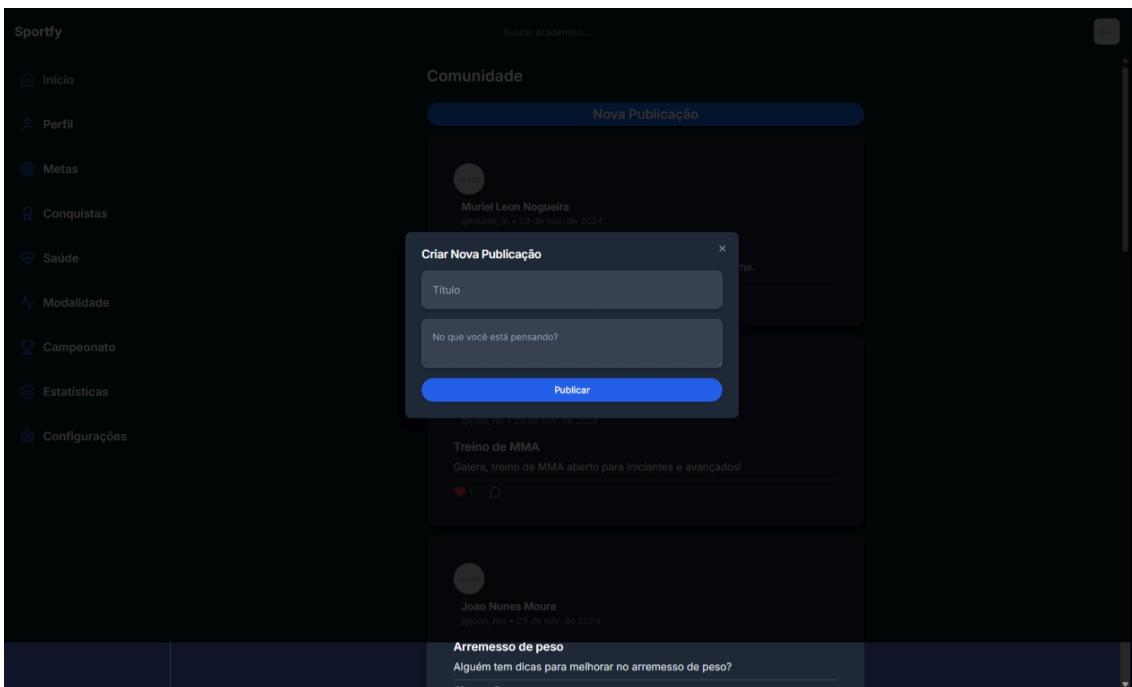
HU04 - Publicar em canal da comunidade

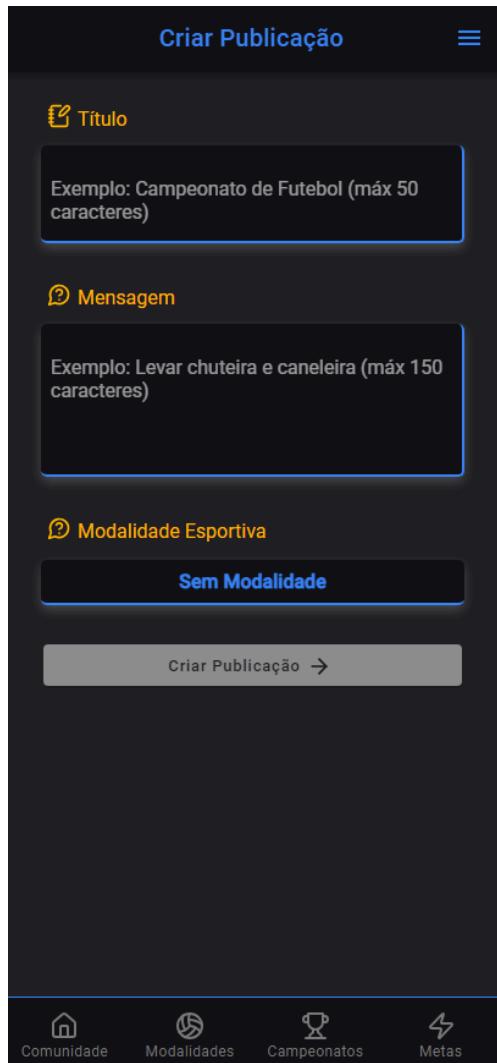
Sendo usuário.

Quero divulgar publicações relacionadas a modalidades esportivas e informações úteis à comunidade.

Para compartilhar minha experiência esportiva com outros usuários, celebrar minhas conquistas e me conectar com a comunidade esportiva.

DESENHO DA(S) TELA(S)





- **Regra de negócio 01:** O canal da comunidade permite o envio de:
 - Publicações de usuários;
 - Interação a partir de publicações entre os usuários;

Critério de Aceitação 01 - HU04

Critério: Deve ser possível publicar no canal da comunidade.

Dado que estou no canal da comunidade ou na página de perfil do usuário.

Quando escrever a publicação com título, mensagem e modalidade esportiva e clicar em “Criar Publicação”.

Então a publicação será divulgada no seção de publicações da comunidade.

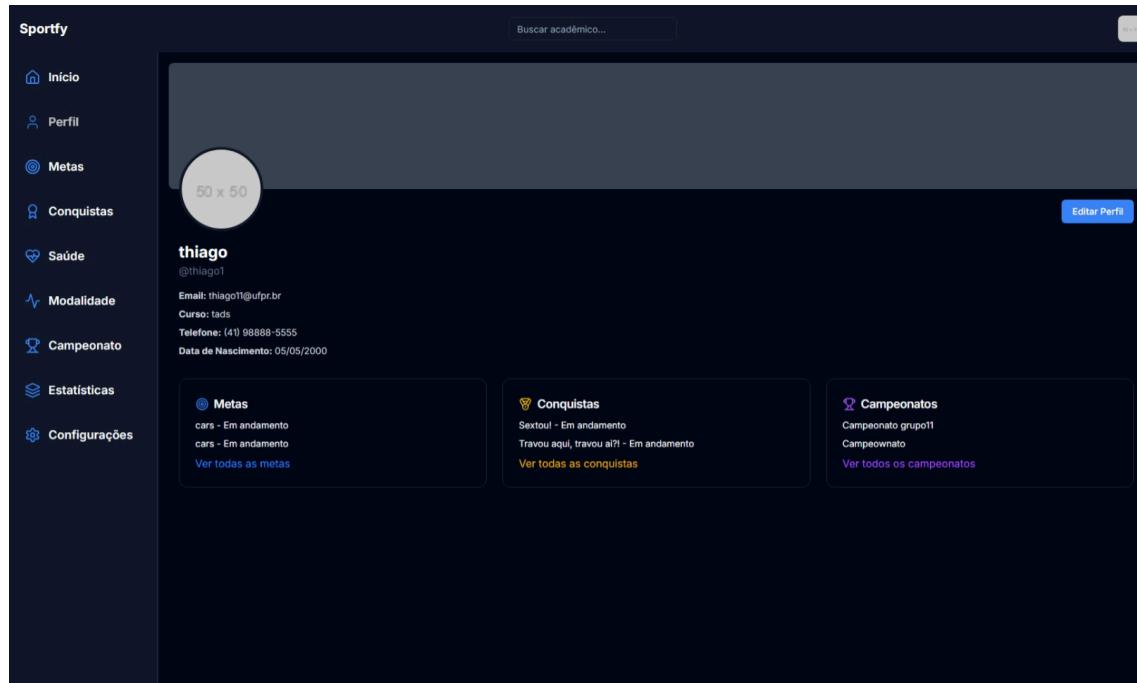
HU05 - Gerenciar perfil do usuário

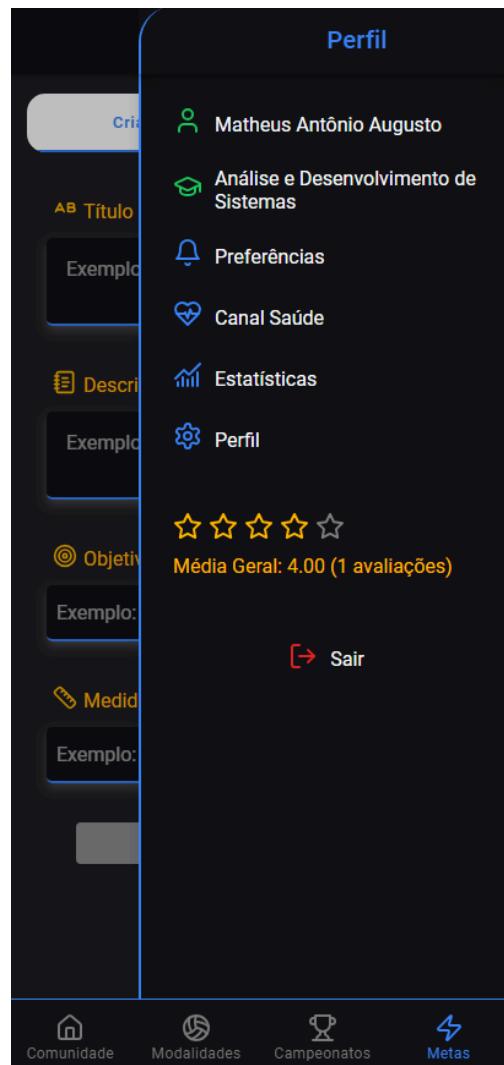
Sendo um usuário.

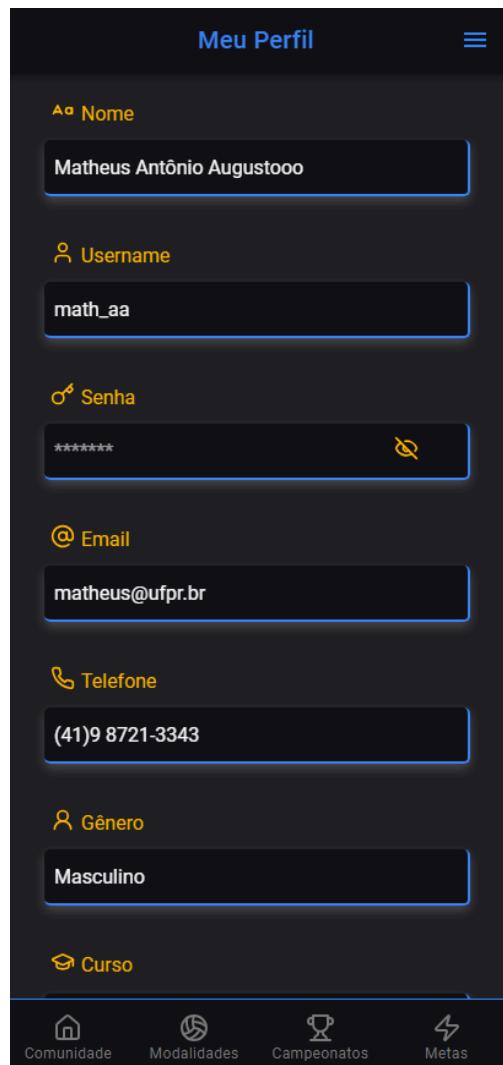
Quero visualizar e editar os meus dados pessoais no sistema.

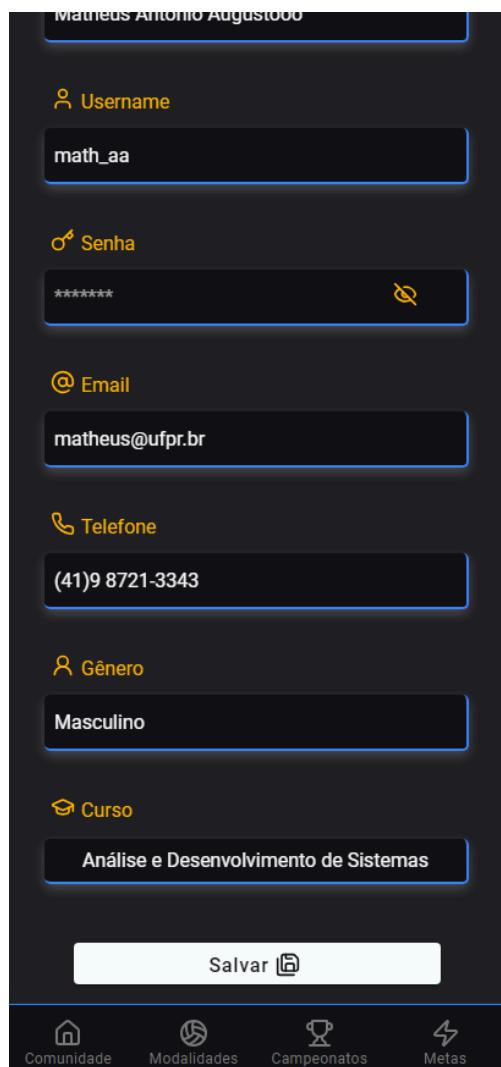
Para manter as minhas informações atualizadas.

DESENHO DA(S) TELA(S)









- **Regra de negócio 01:** Os dados de cada usuário são os seguintes:
 - Nome completo
 - Apelido no aplicativo
 - Senha
 - Email
 - Telefone
 - Gênero
 - Curso caso seja aluno
- **Regra de negócio 02:** As configurações e dados atualmente cadastrados devem ser exibidos explicitamente ao usuário.
- **Regra de negócio 03:** Toda modificação feita pelo usuário deverá ser seguida de uma mensagem de feedback (sucesso ou falha) da operação.

Critério de Aceitação 01 - HU05

Critério: Deve ser possível visualizar os dados pessoais.

Dado que estou logado.

Quando eu acessar a página de perfil de usuário.

Então o sistema exibirá as informações básicas do usuário.

Critério de Aceitação 02 - HU05

Critério: Deve ser possível editar dados pessoais.

Dado que estou na página de perfil do usuário.

Quando eu clicar em editar informações pessoais, modificar qualquer informação pessoal e clicar em salvar.

Então o sistema deve salvar os dados editados.

Critério de Aceitação 03 - HU05

Critério: Não deve ser possível salvar dados inconsistentes.

Dado que estou na página de edição.

Quando eu modificar qualquer informação pessoal e clicar em salvar.

Então o sistema deve verificar se os dados são válidos e só salvar se não houver inconsistências.

Critério de Aceitação 03 - HU05

Critério: Deve exibir mensagens de feedback.

Dado que foram feitas as modificações dos dados.

Quando clico em salvar.

Então o sistema deve informar se houve êxito ou não na atualização dos dados.

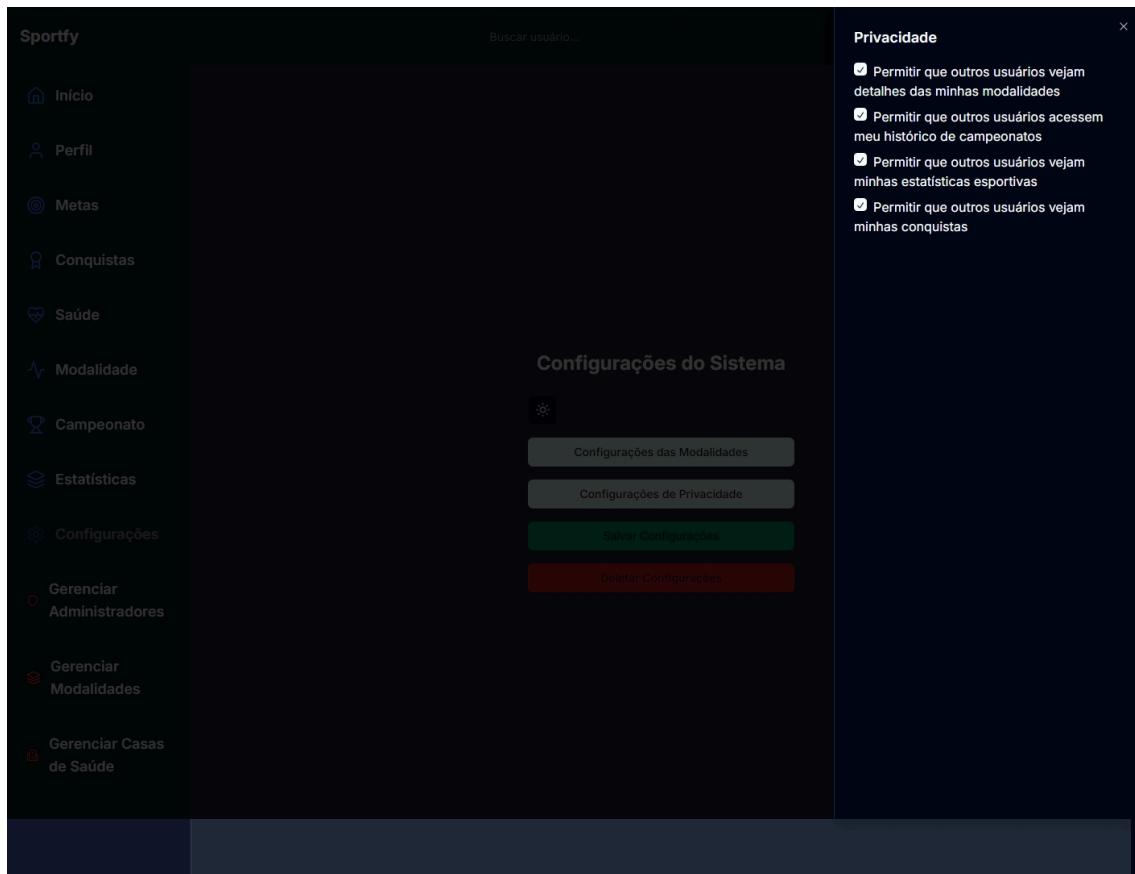
HU06 - Configurações de privacidade

Sendo um acadêmico.

Quero definir as preferências de privacidade do meu perfil.

Para ter controle de quem pode acessar os meus dados e estatísticas pessoais.

DESENHO DA(S) TELA(S)





- **Regra de negócio 01:** Ao acessar a página de configurações o sistema deve mostrar explicitamente as configurações atualmente cadastradas;
- **Regra de negócio 02:** As configurações de privacidade devem permitir ao acadêmico deixar como privado ou público as seguintes informações:
 - Estatísticas de desempenho esportivo.
 - Conquistas alcançadas.
 - Histórico de campeonatos.
- **Regra de negócio 03:** As estatísticas de cada usuário são as seguintes:
 - Número de participações em campeonatos.
 - Vitória em campeonatos.
 - Total de metas esportivas.
 - Conquistas alcançadas.
- **Regra de negócio 04:** o sistema armazenará estatísticas de desempenho e resultados do acadêmicos (Número de participações em campeonatos, vitória em campeonatos, total de metas esportivas e conquistas alcançadas), e o acadêmico poderá definir se essas estatísticas podem ou não estar visíveis ao público;
- **Regra de negócio 05:** o sistema distribuirá conquistas (comprovante de meta atingida) aos acadêmicos, que poderão definir se essas estatísticas podem ou não estar visíveis ao público;

- **Regra de negócio 06:** ao ser editado alguma configuração e ser salvo, o sistema deve aplicar as preferências de privacidade estabelecidas no perfil;
- **Regra de negócio 07:** o sistema deve respeitar as preferências de divulgação de dados dos usuários.

Critério de Aceitação 01 - HU06

Critério: Deve ser possível acessar a página de configurações de privacidade.

Dado que estou na página do perfil do usuário

Quando eu clicar no botão de configurações

Então deve ser possível acessar as configurações de privacidade

Critério de Aceitação 02 - HU06

Critério: Deve ser possível alterar as configurações de visibilidade ao público das minhas estatísticas esportivas cadastradas atualmente

Dado que acesso as configurações de visibilidade em meu perfil

Quando altero a configuração de visibilidade das minhas estatísticas

Então o sistema deve salvar e aplicar as mudanças

Critério de Aceitação 03 - HU06

Critério: Deve ser possível alterar as configurações de visibilidade ao público, do histórico pessoal de campeonatos participados anteriormente

Dado que acesso as configurações de visibilidade em meu perfil

Quando altero a configuração de visibilidade de campeonato

Então o sistema deve salvar e aplicar as mudanças

Critério de Aceitação 04 - HU06

Critério: Deve ser possível alterar as configurações de visibilidade ao público, de conquistas pessoais e recompensas no aplicativo

Dado que acesso as configurações de visibilidade em meu perfil

Quando altero a configuração de visibilidade de conquistas pessoais

Então o sistema deve salvar e aplicar as mudanças

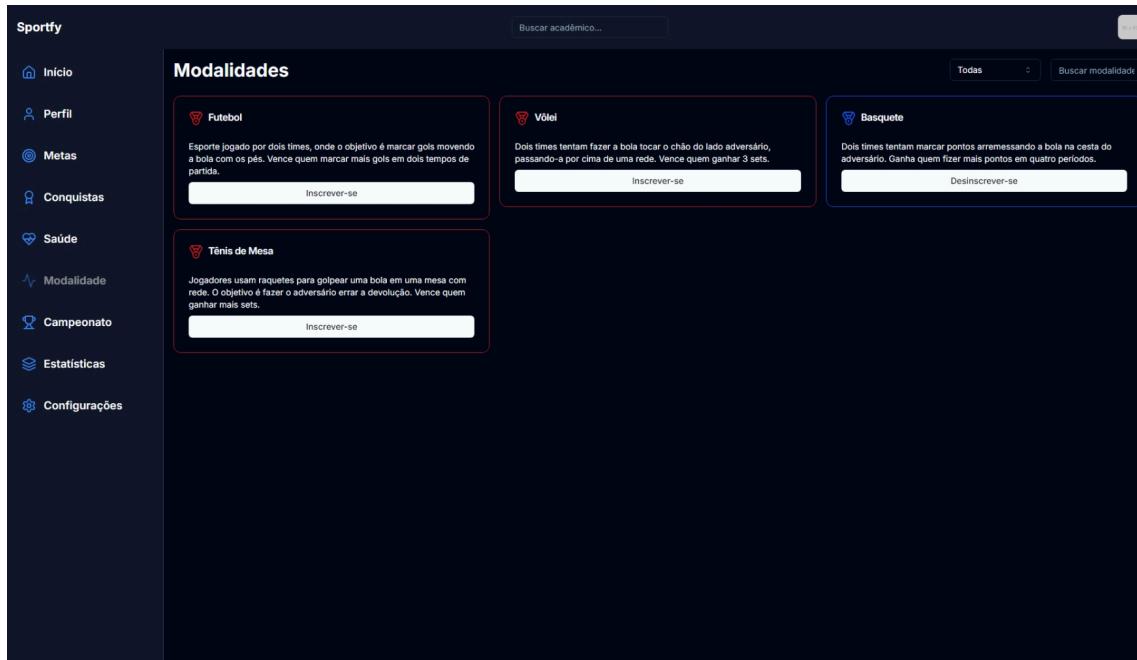
HU07 - Inscrever-se em modalidades esportivas

Sendo um acadêmico

Quero poder me inscrever nas modalidades que tenho preferência

Para ter acesso a recursos e conteúdos no sistema que vão de acordo com os meus interesses esportivos

DESENHO DA(S) TELA(S)

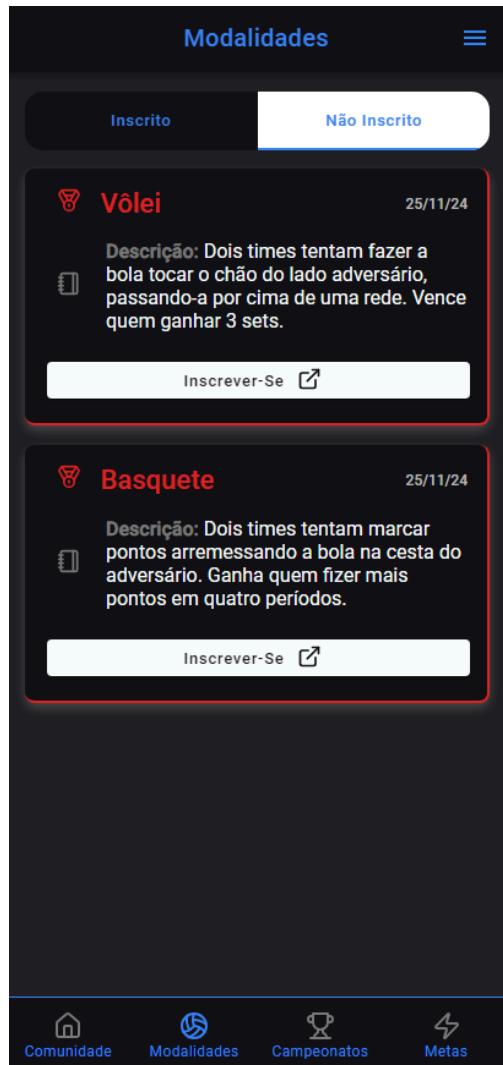


The image shows a mobile application interface. At the top, there is a dark header bar with the text "Modalidades" and a menu icon (three horizontal lines) on the right. Below the header, there are two tabs: "Inscrito" (selected) and "Não Inscrito".

The first card displays information for "Futebol":
Icon: A soccer ball.
Title: Futebol
Text: "25/11/24"
Description: "Descrição: Esporte jogado por dois times, onde o objetivo é marcar gols movendo a bola com os pés. Vence quem marcar mais gols em dois tempos de partida."
Action: "Remover Inscrição" (Remove Registration) button with a delete icon.

The second card displays information for "Tênis de Mesa":
Icon: A ping-pong paddle and ball.
Title: Tênis de Mesa
Text: "25/11/24"
Description: "Descrição: Jogadores usam raquetes para golpear uma bola em uma mesa com rede. O objetivo é fazer o adversário errar a devolução. Vence quem ganhar mais sets."
Action: "Remover Inscrição" (Remove Registration) button with a delete icon.

At the bottom of the screen, there is a navigation bar with four items:
1. Comunidade (Community) with a house icon.
2. Modalidades (Modalities) with a soccer ball icon.
3. Campeonatos (Competitions) with a trophy icon.
4. Metas (Goals) with a lightning bolt icon.



- **Regra de negócio 01:** Algumas modalidades vão estar pré estabelecidas no sistema, sendo inicialmente cadastradas: futebol, vôlei, basquete e tênis de mesa.
- **Regra de negócio 02:** Ao se inscrever em uma modalidade o acadêmico automaticamente começa a participar das metas esportivas dela.
- **Regra de Negócio 03:** Cada modalidade virá com metas esportivas pré definidas e relacionadas ao esporte, que o usuário ao completá-las recebe conquistas (medalhas virtuais) que ficarão registradas no sistema. As metas esportivas de cada categoria são:
 - Futebol:
 - "O Bruxo!" → marcar 50 gols;
 - "O Maestro dos Passes!" → Fornecer 20 assistências decisivas;
 - "Paredão!" → Realizar 20 defesas;
 - "Nem Neymar cobra assim!" → Converter 5 pênaltis em gols.
 - Vôlei:
 - "A Foice!" → Executar 30 cortes;
 - "AdBlock?!" → Realizar 20 bloqueios;

- "Sacou?" → Desferir 15 saques;
- "O Arquiteto!" → Completar 45 levantamentos.
- Basquete
 - "Sextou!" → Marcar 20 cestas de dois pontos e 20 de três pontos;
 - "Travou aqui, travou ai?!" → Realizar 20 bloqueios;
 - "Presente professor!" → Converter 10 pontos em faltas;
 - "O Ilusionista!" → Driblar 50 vezes sem perder a bola.
- Tênis de Mesa:
 - "Atura ou sutura!" → Marcar 20 pontos;
 - "Punto e basta!" → Conseguir 9 pontos com saques;
 - "Seis tá brincando!" → Conquistar 6 vitórias consecutivas
 - "É o big five?" → Vencer 5 jogos sem deixar o adversário marcar nenhum ponto.

Critério de Aceitação 01 - HU07

Critério: Deve ser possível acessar a página de modalidades.

Dado que acessei a página de modalidades esportivas no meu perfil.

Quando carregar a página.

Então devem ser exibidas as modalidades que estou inscrito e as disponíveis para inscrição.

Critério de Aceitação 02 - HU07

Critério: Deve ser possível se inscrever em novas modalidades.

Dado que acessei a página de modalidades esportivas no meu perfil.

Quando selecionar a nova modalidade que quero adicionar e confirmar.

Então será atualizado para listar somente os campeonatos das modalidades inscritas.

Critério de Aceitação 03 - HU07

Critério: Deve ser possível remover modalidades do perfil.

Dado que acessei a página de modalidades esportivas no meu perfil.

Quando selecionar a modalidade a ser removida e confirmar.

Então será atualizado para listar somente os campeonatos das modalidades inscritas.

Critério de Aceitação 04 - HU07

Critério: Deve ser possível visualizar o status das metas esportivas da modalidade.

Dado que estou cadastrado em uma modalidade esportiva.

Quando acesso uma modalidade cadastrada.

Então devo ser capaz de ver os status de progresso de cada meta esportiva.

Critério de Aceitação 05 - HU07

Critério: Deve ser possível visualizar as metas esportivas.

Dado que estou cadastrado em uma modalidade esportiva.

Quando acesso uma modalidade cadastrada.

Então devo ser capaz de ver meu desempenho naquela modalidade com base na conclusão de metas esportivas.

HU08 - Gerenciar metas diárias

Sendo um acadêmico

Quero criar, visualizar, atualizar e excluir metas diárias

Para estabelecer uma rotina diária de objetivos que valem pontos, e que devem ser cumpridas

DESENHO DA(S) TELA(S)

Metas Diárias

- Estudar**
 - matérias da faculdade
 - Progresso Item: 0
 - Progresso Atual: 0
 - Progresso Máximo: 0
 - Situação: Em andamento
- Treinar**
 - fazer exercícios
 - Progresso Item: 0
 - Progresso Atual: 0
 - Progresso Máximo: 0
 - Situação: Em andamento
- ler**
 - 5 paginas
 - Progresso Item: 0
 - Progresso Atual: 0
 - Progresso Máximo: 0
 - Situação: Em andamento
- correr**
 - 200m
 - Progresso Item: 0
 - Progresso Atual: 0
 - Progresso Máximo: 0
 - Situação: Em andamento
- Beber Água**
 - beber 5 litros de água
 - Progresso Item: 0
 - Progresso Atual: 0
 - Progresso Máximo: 0
 - Situação: Em andamento
- Correr**
 - 100
 - Progresso Item: metros
 - Progresso Atual: 0
 - Progresso Máximo: 100
 - Situação: Em andamento

Metas

Criação **Listagem**

Diárias **Esportivas**

Cozinhar Diárias :

- Objetivo: Preparar uma refeição saudável
- Progresso: 0 / 1 Refeição
- Situação: Pendente

Organização Diárias :

- Objetivo: Planejar a semana
- Progresso: 0 / 1 Planejamento
- Situação: Pendente

Comunidade **Modalidades** **Campeonatos** **Metas**

- **Regra de negócio 01:** As metas diárias criadas pelo acadêmico devem permitir a contabilização do progresso.

- **Regra de negócio 02:** Só é possível atualizar e deletar as metas diárias que o próprio acadêmico criou.
- **Regra de negócio 03:** Uma meta não pode ter valor máximo de progresso igual a zero.

Critério de Aceitação 01 - HU08

Critério: Deve ser possível criar uma meta diária.

Dado que estou cadastrado.

Quando acesso a página de metas diárias no meu perfil.

Então devo ser capaz de adicionar uma nova meta diária à lista.

Critério de Aceitação 02 - HU08

Critério: Deve ser possível visualizar uma meta diária.

Dado que estou cadastrado.

Quando acesso a página de metas diárias no meu perfil.

Então devo ser capaz de ver detalhes de uma das metas diárias da minha lista.

Critério de Aceitação 03 - HU08

Critério: Deve ser possível atualizar uma meta diária.

Dado que estou cadastrado.

Quando acesso a lista de metas diárias.

Então devo ser capaz de modificar informações acerca de uma meta diária existente.

Critério de Aceitação 04 - HU08

Critério: Deve ser possível excluir uma meta diária.

Dado que estou cadastrado.

Quando acesso a lista de metas diárias.

Então devo ser capaz de excluir uma das metas diárias da lista.

HU09 - Gerenciar Campeonatos**Sendo** um usuário**Quero** criar, visualizar, atualizar e excluir campeonatos**Para** organizar e participar de eventos esportivos

DESENHO DA(S) TELA(S)

Sportfy

Buscar acadêmico...

Buscar campeonato... Cadastrar Campeonato

Campeonatos

Campeonato

Aposta: Início: 01/10/2024
Premiação em dinheiro Fim: 30/11/2024

Descrição: Um campeonato amistoso entre bairros

Participantes: 1 **Privacidade:** Público
Times: 16 **Criador:** thiago1

Endereço: Rua das Flores, 100, Centro, São Paulo - SP, CEP: 12345678

Código do Campeonato: #0U0DCZ

Atualizar Excluir

Campeonato de Futebol

Aposta: Início: 10/12/2024 R\$1000 Fim: 15/12/2024

Descrição: Campeonato regional de futebol

Participantes: 11 **Privacidade:** Público
Times: 16 **Criador:** math_aa

Endereço: Rua Mateus Leme, 789, Alto da Glória, Curitiba - PR, CEP: 80030000

Código do Campeonato: #XPCQY1

Atualizar Excluir

Torneio de Basquete

Aposta: Início: 20/11/2024 R\$500 Fim: 30/11/2024

Descrição: Torneio estadual de basquete

Participantes: 1 **Privacidade:** Privado
Times: 8 **Criador:** maria_gn

Endereço: Rua Mateus Leme, 789, Alto da Glória, Curitiba - PR, CEP: 80030000

Código do Campeonato: #XPCQY2

Atualizar Excluir

Campeonato de Vôlei

Aposta: Início: 05/12/2024 Fim: 20/12/2024

Descrição: Competição municipal de vôlei

Participantes: 15 **Privacidade:** Público
Times: 12 **Criador:** murilo_scn

Endereço: Rua Mateus Leme, 789, Alto da Glória, Curitiba - PR, CEP: 80030000

pingas de Rua

Aposta: Início: 25/11/2024 Fim: 25/11/2024

Descrição: Melhor da cidade

Participantes: 1 **Privacidade:** Público
Times: 10 **Criador:** maria_gn

Endereço: Rua Mateus Leme, 789, Alto da Glória, Curitiba - PR, CEP: 80030000

Campeonato ufpr

Aposta: Início: 18/11/2024 Fim: 28/11/2024 R\$2000

Descrição: Competição estadual da ufpr

Participantes: 3 **Privacidade:** Privado
Times: 10 **Criador:** maria_gn

Endereço: Rua Mateus Leme, 789, Alto da Glória, Curitiba - PR, CEP: 80030000

Sportfy

Buscar usuário...

Campeonato de Futebol

Informações do Campeonato

Descrição: Campeonato regional de futebol

Privacidade: Público

Início: 10/12/2024 **Fim:** 15/12/2024

Criar Time Ver Times

The screenshot shows the Sportfy mobile application interface. On the left is a dark sidebar with white icons and text for navigation: Início, Perfil, Metas, Conquistas, Saúde, Modalidade, Campeonato, Estatísticas, and Configurações. The main content area has a light background. At the top right is a search bar with the placeholder "Buscar usuário...". Below it is a table titled "Times do Campeonato". The table has four columns: Nome do Time, ID do Time, ID do Campeonato, and Senha do Campeonato. It lists four teams: Equipe Falcões, Time Relâmpago, Campeões de Ouro, and Gigantes da Arena, all associated with ID 1. Each row has a "Sem senha" button. A "Ver Chaveamento" button is located at the bottom right of the table area.

Nome do Time	ID do Time	ID do Campeonato	Senha do Campeonato
Equipe Falcões	1	1	Sem senha
Time Relâmpago	2	1	Sem senha
Campeões de Ouro	3	1	Sem senha
Gigantes da Arena	4	1	Sem senha

Ver Chaveamento



The screenshot displays a mobile application interface for a football tournament. At the top, there is a search bar with the placeholder "Procurar". Below the search bar, the title "Campeonato de Futebol" is shown, along with a lock icon indicating it's a private event.

Key details about the tournament are listed:

- Status: Em Aberto (Open)
- Times: 4 / 16
- Jogadores: 16 / 176
- Modalidade: Futebol
- Código: #XPCQY1

A "Mais Informações" (More Information) section is expanded, displaying the following details:

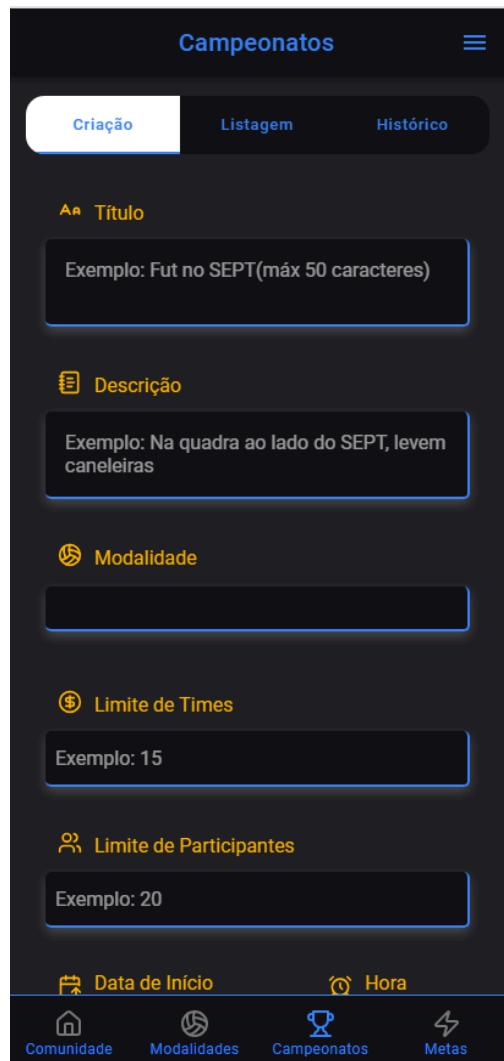
- Descrição: Campeonato regional de futebol
- Criação: 25/11/2024
- Criador: math_aa
- Aposta: R\$1000
- Início: 01/12/2024
- Fim: 15/12/2024

Address information is also provided:

- Logradouro: Rua Mateus Leme, 789
- Complemento:
- Cidade/UF: Curitiba/PR
- Bairro: Alto da Glória
- CEP: 800300-00

At the bottom of the main screen, there is a button labeled "Acessar" with a right-pointing arrow icon. Below the main content area, there is a navigation bar with four items: "Comunidade" (Community), "Modalidades" (Modalities), "Campeonatos" (Tournaments), and "Metas" (Goals).





Data de Início Hora
mm/dd/yyyy
 Data de Término Hora
mm/dd/yyyy -:- -

Privacidade do Campeonato
 Público Privado

Senha
Exemplo: azx2817

CEP
Exemplo: 81280-000

Logradouro
Logradouro

Número
Número
 Comunidade Modalidades Campeonatos Metas

CEP

Exemplo: 81280-000

Logradouro

Logradouro

Número

Número

Cidade UF

Cidade

Bairro

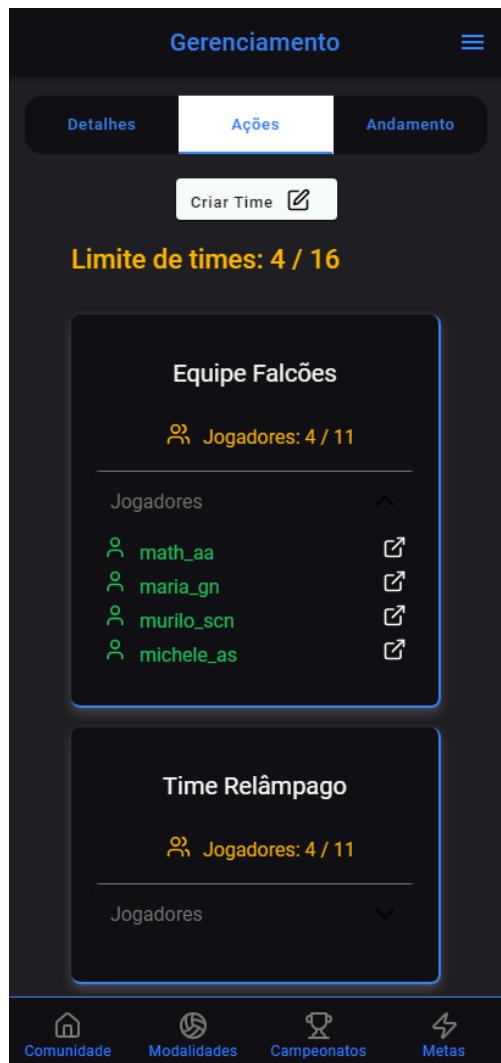
Bairro

Complemento

Exemplo: Próximo da quadra de corrida

Criar

Comunidade Modalidades Campeonatos Metas



- **Regra de negócio 01:** A plataforma deve permitir que os usuários se inscrevam em campeonatos disponíveis.
- **Regra de negócio 02:** Um acadêmico pode editar somente campeonatos criados por si mesmo e que ainda não foram finalizados.
- **Regra de negócio 03:** Em campeonatos em time, deve haver no mínimo dois times registrados.
- **Regra de negócio 04:** Em campeonatos em time, o acadêmico deve se inscrever em um time para participar.

Critério de Aceitação 01 - HU09

Critério: Deve ser possível buscar os campeonatos disponíveis na plataforma

Dado que estou logado na plataforma

Quando acesso à página inicial da aplicação

Então devo visualizar uma lista dos campeonatos disponíveis, contendo informações sobre o criador, data, local, modalidade, detalhes do funcionamento, privacidade, regras, aposta e quantidade de participantes

Critério de Aceitação 02 - HU09

Critério: Deve ser possível criar um campeonato.

Dado que estou no sistema principal.

Quando acesso a função de criação na lista de campeonatos na página inicial da aplicação.

Então devo ser capaz de criar um campeonato que será divulgado automaticamente na tela campeonatos de todos os usuários inscritos na modalidade deste campeonato.

Critério de Aceitação 03 - HU09

Critério: Deve ser possível visualizar campeonatos em que participei ou que estou participando.

Dado que me inscrevi em um ou mais campeonatos.

Quando acessar a página de histórico de campeonatos no meu perfil.

Então devo ser capaz de visualizar todos os campeonatos nos quais me inscrevi, juntamente com os detalhes sobre cada um deles.

Critério de Aceitação 04 - HU09

Critério: Deve ser possível atualizar um campeonato.

Dado que estou na página de gerenciamento de campeonato.

Quando acesso a lista de campeonatos.

Então devo ser capaz de alterar informações de um campeonato criado por mim.

Critério de Aceitação 05 - HU09

Critério: Deve ser possível excluir um campeonato.

Dado que estou no sistema principal.

Quando acesso a lista de campeonatos.

Então devo ser capaz de excluir um dos campeonatos criados por mim.

Critério de Aceitação 06 - HU09

Critério: Deve ser possível inscrever-se em campeonatos disponíveis para inscrição.

Dado que estou logado na plataforma.

Quando acesso a seção de campeonatos.

Então devo visualizar uma lista de campeonatos disponíveis, e poder me inscrever em um time.

Critério de Aceitação 07 - HU09

Critério: Deve ser possível inscrever-se em campeonatos privados.

Dado que tenho a senha do campeonato.

Quando acesso o campeonato usando a senha.

Então devo conseguir me inscrever e criar um time naquele campeonato.

Critério de Aceitação 08 - HU09

Critério: A plataforma deve permitir que os usuários saiam do time em campeonatos a qualquer momento antes do início do campeonato.

Dado que estou logado na plataforma e me inscrevi em um campeonato.

Quando acesso a página de informações do campeonato e clico no botão de cancelamento de inscrição.

Então a plataforma deve me confirmar se realmente desejo cancelar minha inscrição no campeonato.

- **Se eu confirmar:** A plataforma deve me remover do time no campeonato e remover o acesso às informações e recursos relacionados ao campeonato.
- **Se eu cancelar:** A plataforma deve me manter inscrito no time afiliado.

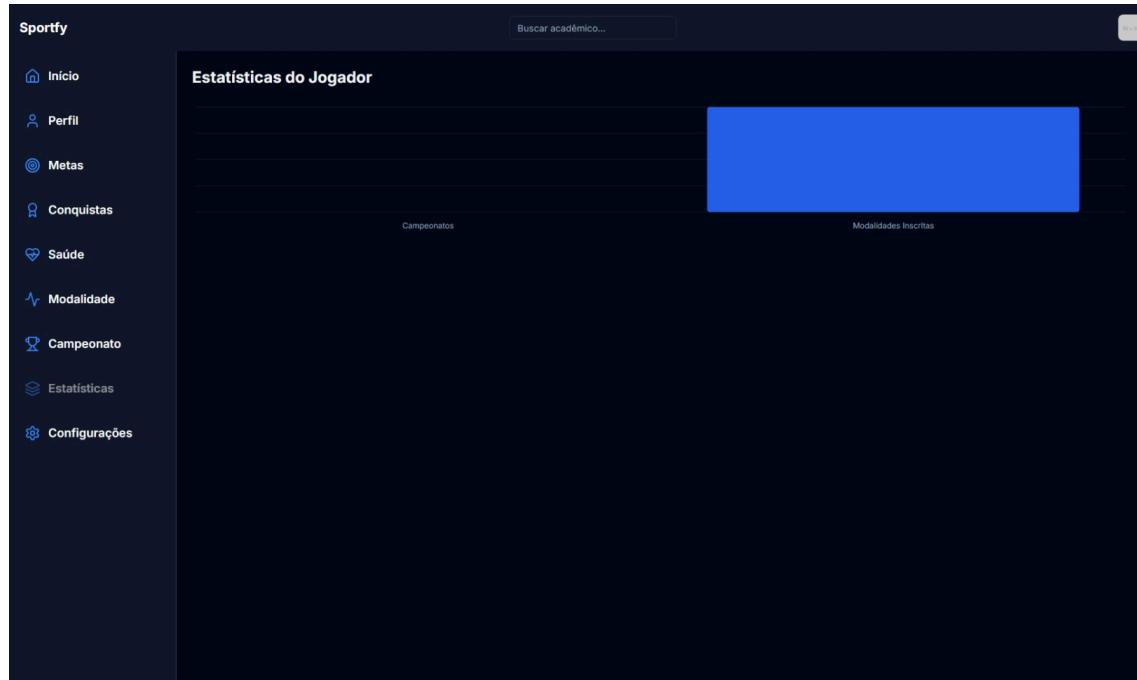
HU10 - Visualizar estatísticas pessoais

Sendo um acadêmico.

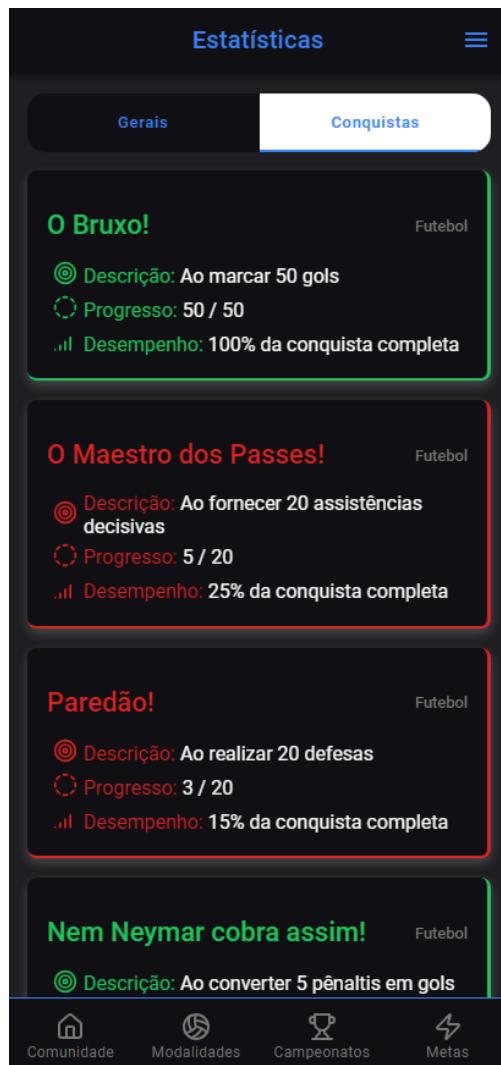
Quero visualizar minhas estatísticas de desempenho esportivo e utilização pessoal.

Para analisar meu desempenho esportivo nas modalidades ao longo do uso do aplicativo.

DESENHO DA(S) TELA(S)







- **Regra de negócio 01:** As estatísticas de desempenho esportivo que são apresentadas são:
 - Número de participações em campeonatos.
 - Vitória em campeonatos.
 - Total de metas esportivas.
 - Conquistas alcançadas.
- **Regra de negócio 02:** as estatísticas pessoais são calculadas através do uso de todos os usuários participantes dessa modalidades, a partir de:
 - Maior pontuação.
 - Número de campeonatos.
 - Metas alcançadas.
- **Regra de negócio 03:** o usuário poderá visualizar estatísticas de modalidades esportivas às quais ele está inscrito.
- **Regra de negócio 04:** O sistema deve calcular e exibir as métricas de desempenho específicas para cada modalidade esportiva.
- **Regra de negócio 05:** O sistema deve atualizar as estatísticas de desempenho conforme o usuário vai utilizando o aplicativo.

Critério de Aceitação 01 - HU10

Critério: Deve ser possível visualizar minhas estatísticas de desempenho esportivo.

Dado que estou cadastrado.

Quando acesso meu perfil.

Então devo ser capaz de visualizar minhas estatísticas de desempenho esportivo e quais modalidades elas representam.

Critério de Aceitação 02 - HU10

Critério: Deve ser possível visualizar detalhes das estatísticas de modalidades esportivas.

Dado que visualizo as modalidades na página de estatísticas.

Quando clicar na modalidade.

Então devo ser capaz de ver detalhes adicionais, como número de campeonatos, partidas e média de desempenho

HU11 - Visualizar conquistas alcançadas

Sendo um acadêmico.

Quero visualizar as minhas conquistas alcançadas.

Para acompanhar meu progresso em cada modalidade esportiva inscrita.

DESENHO DA(S) TELA(S)

Sportfy

Buscar acadêmico...

Início

Perfil

Metas

Conquistas

Saúde

Modalidade

Campeonato

Estatísticas

Configurações

Conquistas

Futebol

O Bruxo! 100% completo

O Maestro dos Passes! 25% completo

Paredão! 15% completo

Nem Neymar cobra assim! 100% completo

O Bruxo!

- Ao marcar 50 gols
- Progresso: 50 / 50
- 100% completo

O Maestro dos Passes!

- Ao fornecer 20 assistências decisivas
- Progresso: 5 / 20
- 25% completo

Paredão!

- Ao realizar 20 defesas
- Progresso: 3 / 20
- 15% completo

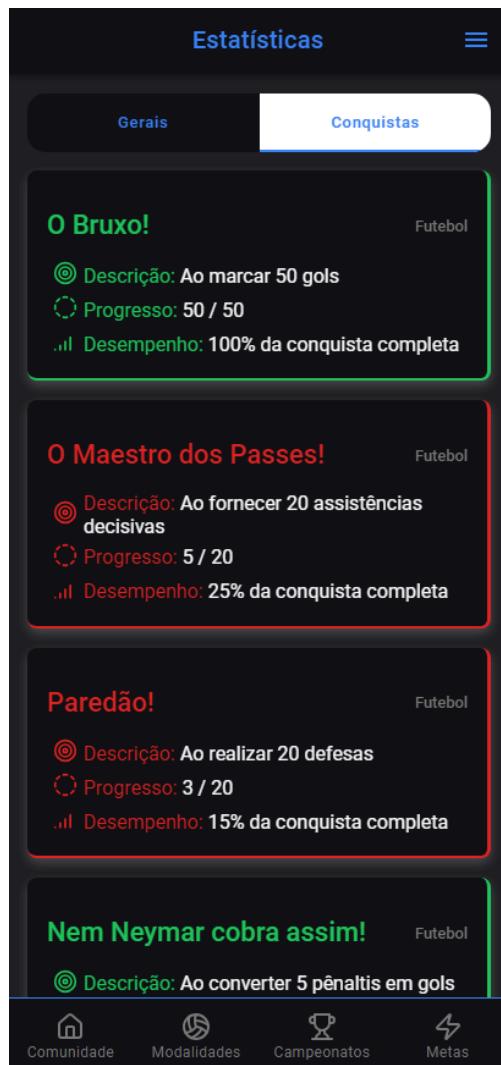
Nem Neymar cobra assim!

- Ao converter 5 pênaltis em gols
- Progresso: 5 / 5
- 100% completo

Ver tudo

The screenshot shows the 'Conquistas' (Achievements) section of the Sportfy app. On the left, there's a sidebar with navigation links: Início, Perfil, Metas, Conquistas, Saúde, Modalidade, Campeonato, Estatísticas, and Configurações. The main area is titled 'Futebol' and displays four achievements:

- O Bruxo!**: 100% completo. Description: Ao marcar 50 gols. Progress: 50 / 50.
- O Maestro dos Passes!**: 25% completo. Description: Ao fornecer 20 assistências decisivas. Progress: 5 / 20.
- Paredão!**: 15% completo. Description: Ao realizar 20 defesas. Progress: 3 / 20.
- Nem Neymar cobra assim!**: 100% completo. Description: Ao converter 5 pênaltis em gols. Progress: 5 / 5.



- **Regra de negócio 01:** O acadêmico só poderá visualizar as conquistas de outros acadêmicos que estão configurados como público.
- **Regra de negócio 02:** O sistema distribuirá as seguintes conquistas (recompensas por conclusões de metas esportivas) aos acadêmicos por modalidade esportiva:
 - Futebol:
 - Ao marcar 50 gols, ganha a conquista "O Bruxo!"
 - Ao fornecer 20 assistências decisivas, ganha a conquista "O Maestro dos Passes!"
 - Ao realizar 20 defesas, ganha a conquista "Paredão!"
 - Ao converter 5 pênaltis em gols, ganha a conquista "Nem Neymar cobra assim!"
 - Vôlei:
 - Ao executar 30 cortes, ganha a conquista "A Foice!"
 - Ao realizar 20 bloqueios, ganha a conquista "AdBlock?!"
 - Ao desferir 15 saques, ganha a conquista "Sacou?"
 - Ao completar 45 levantamentos, ganha a conquista "O Arquiteto!"
 - Basquete

- Ao marcar 20 cestas de dois pontos e 20 de três pontos, ganha a conquista "Sextou!"
- Ao realizar 20 bloqueios, ganha a conquista "Travou aqui, travou ai?!"
- Ao converter 10 pontos em faltas, ganha a conquista "Presente professor!"
- Ao driblar 50 vezes sem perder a bola, ganha a conquista "O Ilusionista!"
- Tênis de Mesa:
 - Ao marcar 20 pontos, ganha a conquista "Atura ou sutura!"
 - Ao conseguir 9 pontos com saques, ganha a conquista "Punto e basta!"
 - Ao conquistar 6 vitórias consecutivas, ganha a conquista "Seis tá brincando!"
 - Ao vencer 5 jogos sem deixar o adversário marcar nenhum ponto, ganha a conquista "É o big five?"

Critério de Aceitação 01 - HU11

Critério: Deve ser possível visualizar as minhas conquistas alcançadas.

Dado que estou cadastrado.

Quando acesso a página de conquistas no meu perfil.

Então devo ser capaz de visualizar as conquistas alcançadas.

Critério de Aceitação 02 - HU11

Critério: Deve ser possível visualizar as conquistas de outro acadêmico.

Dado que estou logado na plataforma.

Quando acesso o perfil de outro acadêmico.

Então devo ser capaz de visualizar as conquistas deste acadêmico.

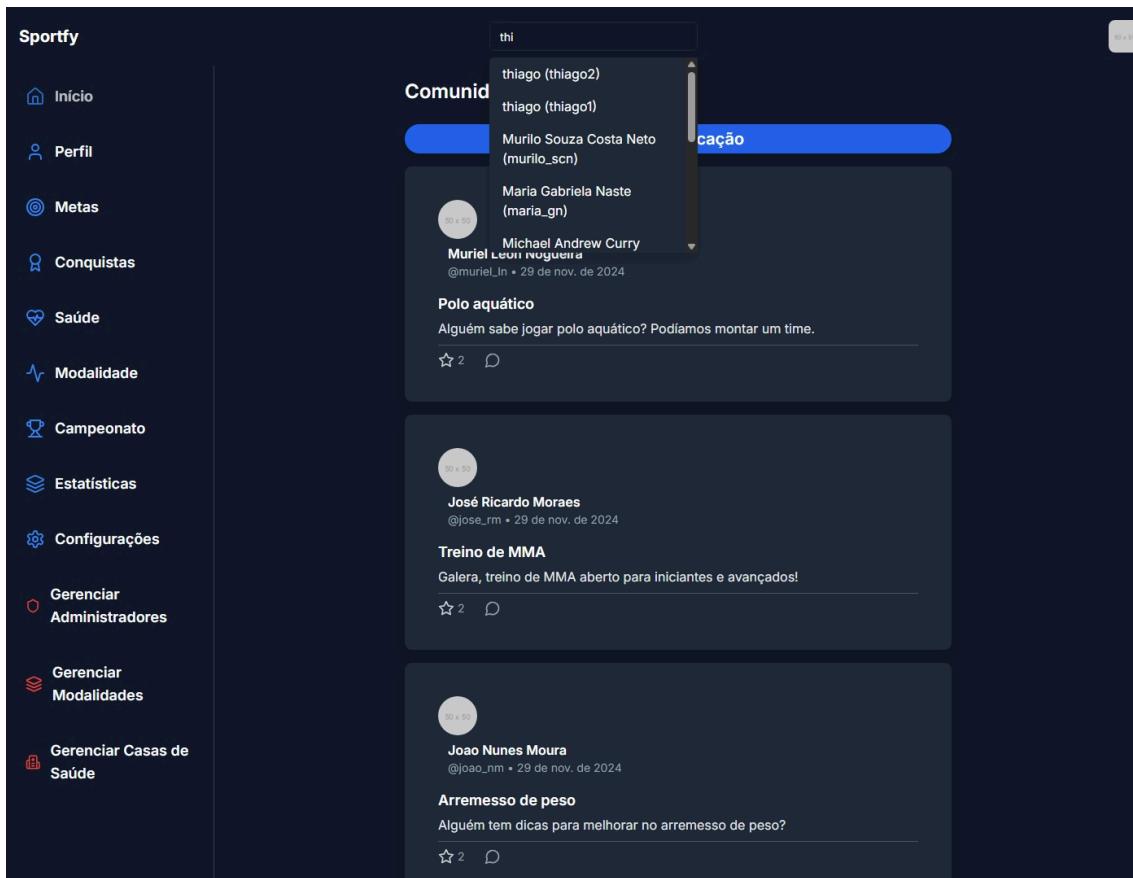
HU12 - Buscar perfil de outro usuário

Sendo um usuário.

Quero buscar perfis de outros usuários pelo nome.

Para visualizar as informações relativas a esse usuário.

DESENHO DA(S) TELA(S)





- **Regra de negócio 01:** A pesquisa por outros jogadores da plataforma é feita através do seu username.

Critério de Aceitação 01 - HU12
Critério: Deve ser possível buscar perfil de usuário por username.
Dado que já pesquisei e encontrei um usuário na plataforma.
Quando na barra de pesquisa de usuários informo o nome do perfil desejado.
Então o sistema buscará o perfil equivalente e o exibirá na tela.

Critério de Aceitação 02 - HU12

Critério: O perfil não deve ser encontrado.

Dado que já busquei e encontrei um usuário na plataforma.

Quando na barra de pesquisa de usuários informo o nome de um perfil inexistente.

Então o sistema deverá informar que o usuário informado não existe.

HU13 - Avaliar Jogador

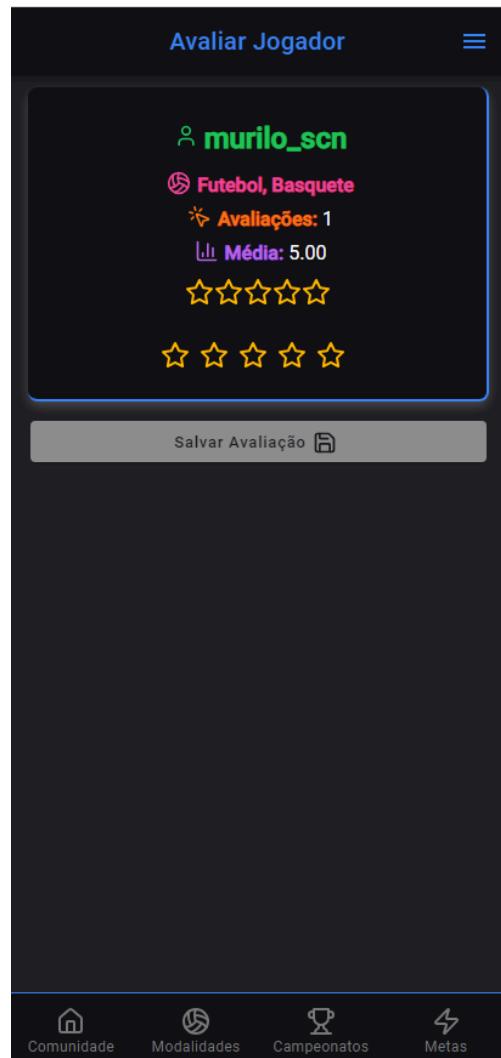
Sendo um acadêmico.

Quero poder avaliar um outro usuário do aplicativo.

Para reconhecer e destacar o desempenho do jogador.

DESENHO DA(S) TELA(S)





- **Regra de negócio 01:** Só será possível avaliar um usuário inscrito em pelo menos uma modalidade.
- **Regra de negócio 02:** As avaliações serão notas entre 1 e 5 estrelas, dadas por outros usuários, a nota desse usuário será a média das notas recebidas.

Critério de Aceitação 01 - HU13
Critério: Deve ser possível registrar uma avaliação.
Dado que o usuário buscou o perfil de outro acadêmico.
Quando ele selecionar uma modalidade do usuário e dar uma nota entre 1 e 5 estrelas.
Então a nota será salva e calculada a média do acadêmico.

HU14 - Visualizar Estatísticas de Outro Acadêmico

Sendo um acadêmico.

Quero visualizar as estatísticas de desempenho de outros acadêmicos.

Para acompanhar suas evoluções.

DESENHO DA(S) TELA(S)

The screenshot displays the Sportfy mobile application interface. On the left is a vertical navigation menu with icons and labels: Início, Perfil, Metas, Conquistas, Saúde, Modalidade, Campeonato, Estatísticas, and Configurações. The main content area shows a user profile for "thiago" (@thiago1). The profile includes basic information: Email: thiago11@ufpr.br, Curso: tads, Telefone: (41) 98888-5555, Data de Nascimento: 05/05/2000, and Gênero: (empty). Below this is a section titled "Modalidades" with a button labeled "Basquete". A box titled "Estatísticas por Modalidade" provides detailed stats for Basquete: Jogos: 5, Vitórias: 4, Derrotas: 1, and Média de Avaliação: 0.0 (0 avaliações).

Estatísticas por Modalidade	
Basquete	
Jogos:	5
Vitórias:	4
Derrotas:	1
Média de Avaliação:	0.0 (0 avaliações)



- **Regra de negócio 01:** O acadêmico só poderá visualizar as estatísticas de outros acadêmicos que permitiram sua visualização.
- **Regra de negócio 02:** As estatísticas de desempenho geral que serão apresentadas vão ser:
 - Total de metas inscritas
 - Total de conquistas alcançadas
 - Total de campeonatos criados
 - Total de campeonatos participados

Critério de Aceitação 01 - HU14

Critério: Deve ser possível visualizar as estatísticas de desempenho geral de outros acadêmicos.

Dado que estou logado na plataforma.

Quando acesso o perfil de outro acadêmico.

Então devo ser capaz de visualizar as estatísticas de desempenho geral deste

acadêmico.

Critério de Aceitação 02 - HU14

Critério: Deve ser possível visualizar as estatísticas em modalidades esportivas de outros acadêmicos.

Dado que estou logado na plataforma.

Quando acesso o perfil de outro acadêmico selecionando uma modalidade que ele participa.

Então devo ser capaz de visualizar as estatísticas do usuário nessa modalidade esportiva.

HU15 - Visualizar Histórico de Campeonatos de Outros Acadêmicos

Sendo um usuário.

Quero visualizar o histórico de campeonatos esportivos de outros acadêmicos.

Para acompanhar todos os campeonatos esportivos eles já participou

DESENHO DA(S) TELA(S)

Histórico de Campeonatos Total de 3 item(s)					
Código	Título	Período	Status	Aposta	Local
#XPCQY1	Campeonato de Futebol	10/12/2024 até 15/12/2024	EM_ABERTO	R\$1000	Curitiba, PR
#XPCQY3	Campeonato de Vôlei	05/12/2024 até 20/12/2024	EM_ABERTO	Sem aposta	Curitiba, PR
#XPCQY5	Campeonato ufpr	18/11/2024 até 28/11/2024	INICIADO	R\$2000	Curitiba, PR

Página 1 de 1 Total de 3 item(s) Página 1 de 1 << < > >>



- **Regra de negócio 01:** O acadêmico só poderá visualizar o histórico de outros acadêmicos que permitiram sua visualização em público.

Critério de Aceitação 01 - HU15

Critério: Deve ser possível visualizar o histórico de campeonatos esportivos de outros acadêmicos.

Dado que estou logado na plataforma.

Quando acesso o perfil de outro acadêmico.

Então devo ser capaz de visualizar o histórico de campeonatos esportivos em que esse acadêmico está participando ou já participou.

HU16 - Visualizar Conquistas de Outros Acadêmicos

Sendo um usuário.

Quero visualizar as conquistas de outros acadêmicos.

Para acompanhar o progresso das conquistas de outros acadêmicos.

DESENHO DA(S) TELA(S)

The wireframe illustrates the Sportfy application's user interface. On the left, a vertical sidebar menu lists various features: Início, Perfil, Metas, Conquistas, Saúde, Modalidade, Campeonato, Estatísticas, Configurações, Gerenciar Administradores, Gerenciar Modalidades, and Gerenciar Casas de Saúde. The main content area displays a user profile for "Joao Nunes Moura" (@joao_nm). The profile includes contact information (Email: aline@ufpr.br, Curso: Direito, Telefone: (41) 98887-6161), date of birth (Data de Nascimento: 04/02/1990), and gender (Gênero: Masculino). Below the profile is a section titled "Estatísticas por Modalidade" which lists categories like Futebol, Tênis de Mesa, Vôlei, and Basquete, each with a summary of games played, wins, losses, and average rating. To the right, there is a "Histórico de Campeonatos" section showing three active tournaments: "Campeonato de Futebol", "Campeonato de Vôlei", and "Campeonato ufpr", each with details like status (e.g., "EM ABERTO" or "INICIADO") and prize money (e.g., "R\$1000" or "R\$2000").



- **Regra de negócio 01:** O acadêmico só poderá visualizar as conquistas de outros acadêmicos que permitiram sua visualização em público.

Critério de Aceitação 01 - HU16

Critério: Deve ser possível visualizar as conquistas de outros acadêmicos.

Dado que estou logado na plataforma.

Quando acesso o perfil de outro acadêmico.

Então devo ser capaz de visualizar as conquistas de outro acadêmico.

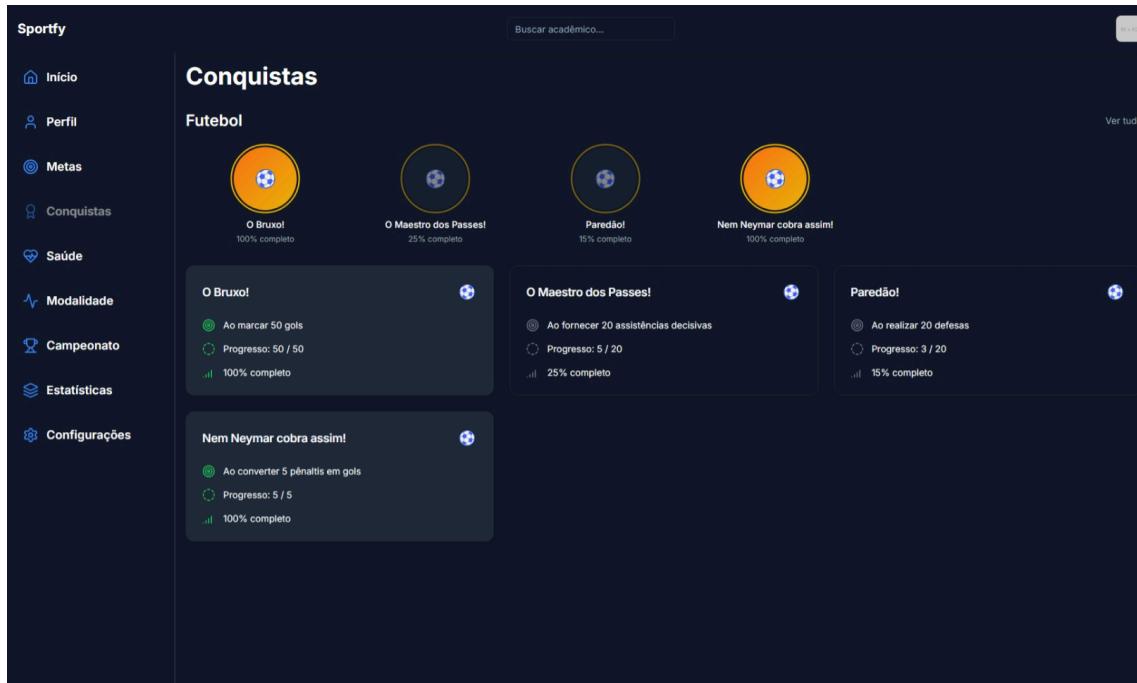
HU17 - Visualizar Progresso de Metas Esportivas

Sendo um acadêmico.

Quero visualizar o progresso de metas esportivas de cada modalidade esportiva.

Para me incentivar a concluir essas metas esportivas.

DESENHO DA(S) TELA(S)





- **Regra de negócio 01:** As meta esportivas são as seguintes:
 - Futebol:
 - "O Bruxo!" → Gols feitos.
 - "O Maestro dos Passes!" → Assistências feitas.
 - "Paredão!" → Defesas feitas.
 - "Nem Neymar cobra assim!" → Gols de pênalti.
 - Vôlei:
 - "A Foice!" → Cortes feitos.
 - "AdBlock?!" → Bloqueios.
 - "Sacou?" → Saques realizados.
 - "O Arquiteto!" → Levantamentos.
 - Basquete:
 - "Sextou!" → Cestas de dois pontos.
 - "Travou aqui, travou ai?!" → Bloqueios.
 - "Presente professor!" → Ponto em falta.
 - "O Ilusionista!" → Driblar.
 - Tênis de mesa:
 - "Atura ou sutura!" → Pontos feitos.
 - "Punto e basta!" → Pontos no saque.
 - "Seis tá brincando!" → Vitórias.

- "É o big five?" → Jogos sem levar pontos.

Critério de Aceitação 01 - HU17
Critério: Deve ser possível visualizar o progresso das metas esportivas nas modalidades esportivas inscritas.
Dado que estou logado na plataforma e inscrito em pelo menos uma modalidade
Quando acesso a página de metas esportivas
Então devo ser capaz de ver detalhes sobre os progressos de todas as metas esportivas das modalidades esportivas em que estou inscrito.

HU18 - Gerenciar Administradores
Sendo um administrador.
Quero adicionar e listar perfis de outros administradores.
Para gerenciar eficientemente as permissões e responsabilidades dentro do sistema administrativo.

DESENHO DA(S) TELA(S)

Gerenciar Administradores	
Joao Nunes Moura (joao_nm)	Telefone: (41) 98887-6161 Editar Inativar
José Ricardo Moraes (jose_rm)	Telefone: (41) 98971-6532 Editar Inativar
Junior Bento Diniz (junior_bd)	Telefone: (41) 98891-5757 Editar Inativar
Jessica Cristina Rocha (jessica_cr)	Telefone: (41) 98898-0179 Editar Inativar
Jerônimo Cláudio Neves (jeronimo_cn)	Telefone: (41) 98761-5454 Editar Inativar
igoradm (igoradm2)	Telefone: (41) 99737-9627 Editar Inativar
Thiago Dos Santos (thiagoadmin)	Telefone: (41) 99784-8601 Editar Inativar

- **Regra de negócio 01:** Todo administrador poderá divulgar no canal de saúde.

- **Regra de negócio 02:** Todo administrador com permissão para gerenciar administradores pode conceder permissão, editar, adicionar, excluir e visualizar outros administradores, exceto se esse administrador a ser excluído ou editado for o administrador master, neste caso somente ele poderá se auto editar ou se auto excluir, neste caso passando a liderança a outro administrador cadastrado na plataforma;
- **Regra de negócio 03:** Um administrador com permissão para gerenciar administradores só pode retirar as permissões ou excluir administradores que não sejam o administrador master.
- **Regra de negócio 04:** A pesquisa por administradores é feita através do nome.

Critério de Aceitação 01 - HU18

Critério: Deve ser possível remover perfil de acadêmicos.

Dado que sou um administrador logado no sistema.

Quando eu selecionar o perfil de um acadêmico da lista de perfis.

Então devo ser capaz de remover esse perfil permanentemente, e uma confirmação deve ser solicitada antes da remoção ser efetuada.

Critério de Aceitação 02 - HU18

Critério: Deve ser possível divulgar novo contrato no canal de saúde.

Dado que sou um administrador logado no sistema.

Quando eu selecionar um novo canal de saúde.

Então devo ser capaz de adicionar ao canal da comunidade um novo contato ao canal de saúde.

Critério de Aceitação 03 - HU18

Critério: Deve ser possível adicionar novos administradores.

Dado que sou um administrador logado na plataforma.

Quando eu acessar a seção de gerenciamento de perfis de administradores.

Então devo ter a opção de realizar essa ação, atribuindo as devidas permissões administrativas ao novo perfil, caso eu tenha permissão para gerenciar administradores.

Critério de Aceitação 04 - HU18

Critério: Deve ser possível visualizar perfis de administradores.

Dado que sou um administrador logado na plataforma.

Quando eu acessar a seção de gerenciamento de perfis de administradores.

Então devo ser capaz de visualizar uma lista dos perfis de todos os administradores cadastrados, caso eu tenha permissão para gerenciar administradores.

Critério de Aceitação 05 - HU18

Critério: Deve ser possível alterar perfil de administrador.

Dado que sou um administrador logado.

Quando eu selecionar o perfil de um administrador da lista de perfis.

Então devo ser capaz de editar as informações deste perfil, como nome, cargo, e-mail, etc, caso eu tenha permissão para gerenciar administradores.

Critério de Aceitação 06 - HU18

Critério: Deve ser possível remover administradores.

Dado que sou um administrador logado e tenho permissão para remover administradores do sistema.

Quando eu selecionar o perfil de administrador.

Então devo ser capaz de remover esse perfil permanentemente, e uma confirmação deve ser solicitada antes da remoção ser efetuada, caso eu tenha permissão para gerenciar administradores.

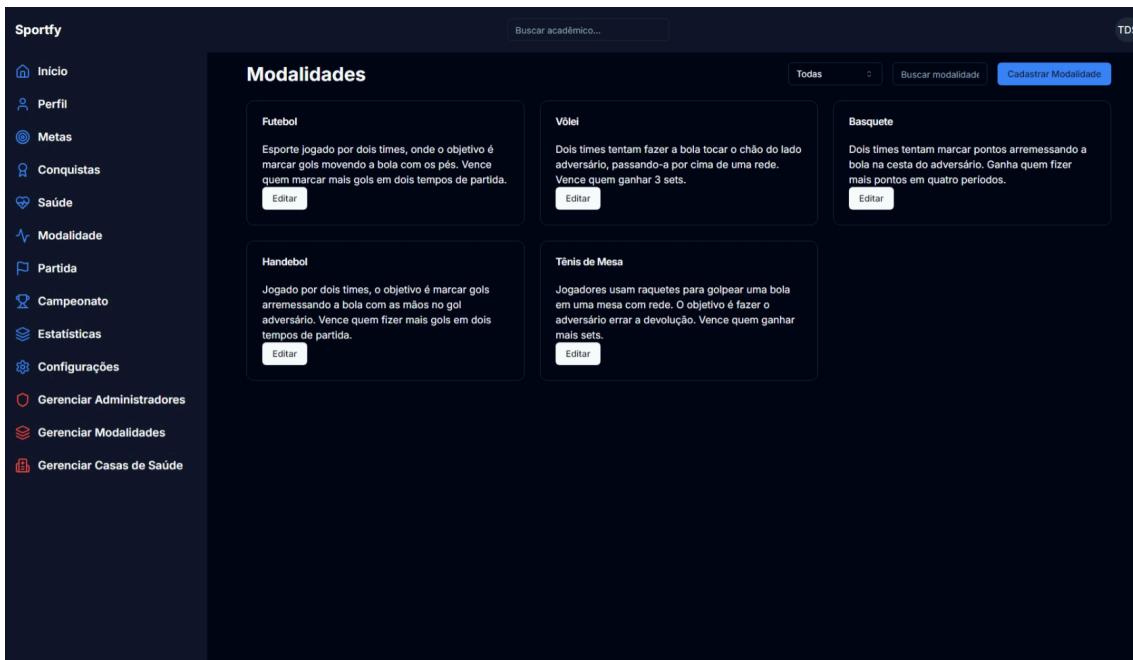
HU19 - Gerenciar Modalidades Esportivas

Sendo um administrador.

Quero realizar operações CRUD em modalidades esportivas.

Para gerenciar eficientemente as modalidades disponíveis na plataforma e garantir a precisão e relevância das informações relacionadas ao esporte.

DESENHO DA(S) TELA(S)



- **Regra de negócio 01:** A pesquisa por modalidades existentes é feita através do seu nome.

Critério de Aceitação 01 - HU19

Critério: Deve ser possível criar modalidades esportivas.

Dado que sou um administrador logado na plataforma.

Quando desejo adicionar uma nova modalidade esportiva.

Então devo ter a opção de criar uma nova modalidade, fornecendo os detalhes necessários, como nome, descrição, e metas esportivas.

Critério de Aceitação 02 - HU19

Critério: Deve ser possível realizar leitura de modalidades esportivas.

Dado que sou um administrador logado na plataforma.

Quando desejo visualizar as modalidades esportivas existentes.

Então devo ser capaz de ver uma lista de todas as modalidades cadastradas, com seus respectivos detalhes.

Critério de Aceitação 03 - HU19

Critério: Deve ser possível atualizar modalidades esportivas.

Dado que sou um administrador logado na plataforma.

Quando desejo editar os detalhes de uma modalidade esportiva existente.

Então devo ter a opção de modificar as informações da modalidade, como nome, descrição e metas esportivas.

Critério de Aceitação 04 - HU19

Critério: Deve ser possível excluir modalidades esportivas.

Dado que sou um administrador logado na plataforma.

Quando desejo remover uma modalidade esportiva existente.

Então devo ter a opção de excluir a modalidade, garantindo que ela seja removida completamente do sistema.

HU20 - Gerenciar Canal de Apoio à Saúde

Sendo um administrador.

Quero divulgar informações de apoio à saúde acadêmica no canal da comunidade.

Para fornecer recursos e suporte adicionais aos acadêmicos da plataforma, promovendo um ambiente saudável e incentivando o bem-estar acadêmico.

DESENHO DA(S) TELA(S)

- **Regra de negócio 01:** Acadêmicos devem conseguir acessar a página do Canal Saúde de qualquer parte do sistema.

Critério de Aceitação 01 - HU20
Critério: Deve ser possível divulgar informações de apoio à saúde acadêmica.
Dado que sou um administrador logado na plataforma.
Quando desejo divulgar informações de apoio à saúde acadêmica.
Então devo ter a opção de adicionar informações de apoio à saúde, como descrição, contato e recursos oferecidos no canal da comunidade.

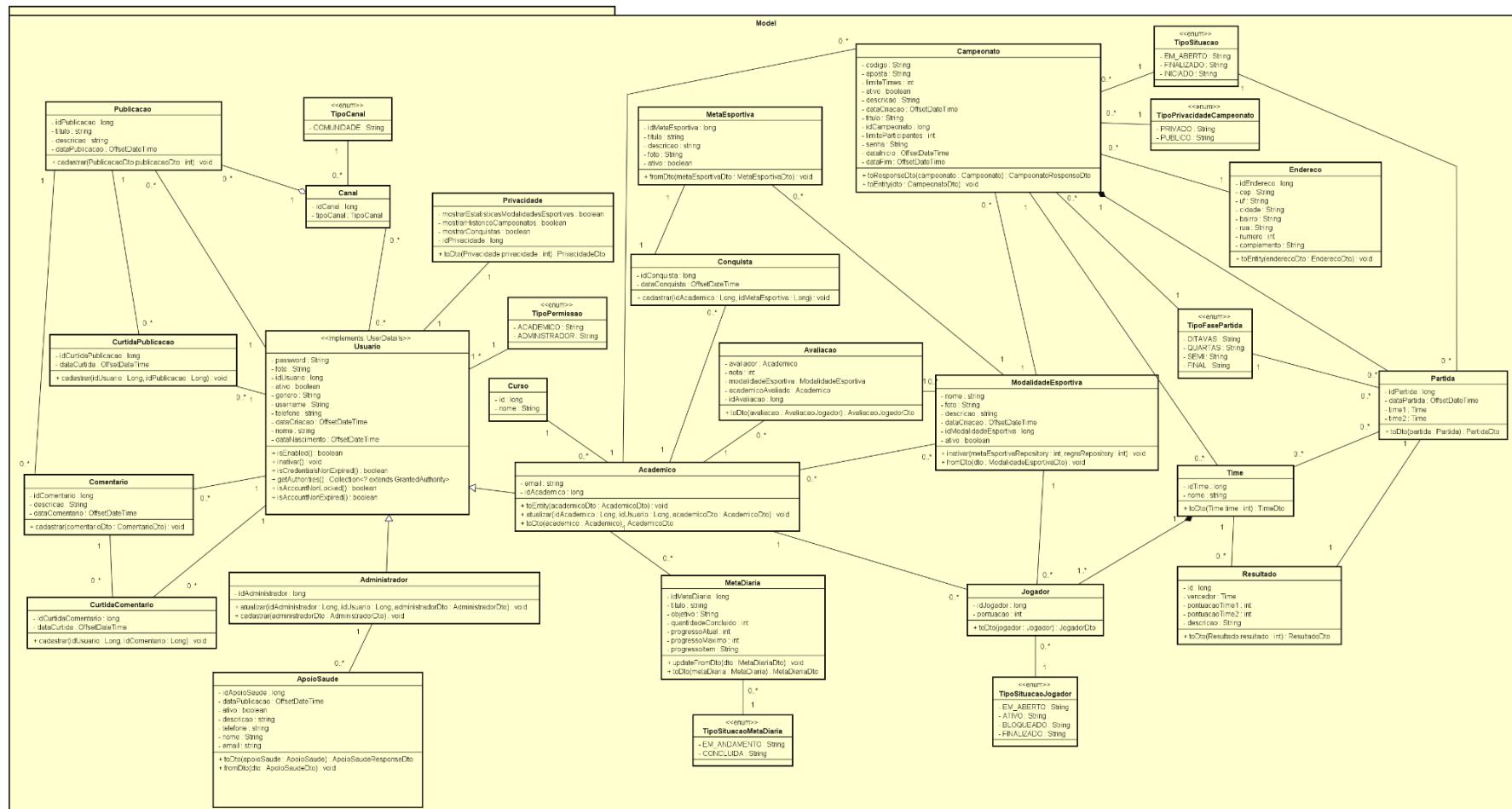
Critério de Aceitação 02 - HU20
Critério: Deve ser possível visualizar os canais de apoio à saúde acadêmica no canal da comunidade.

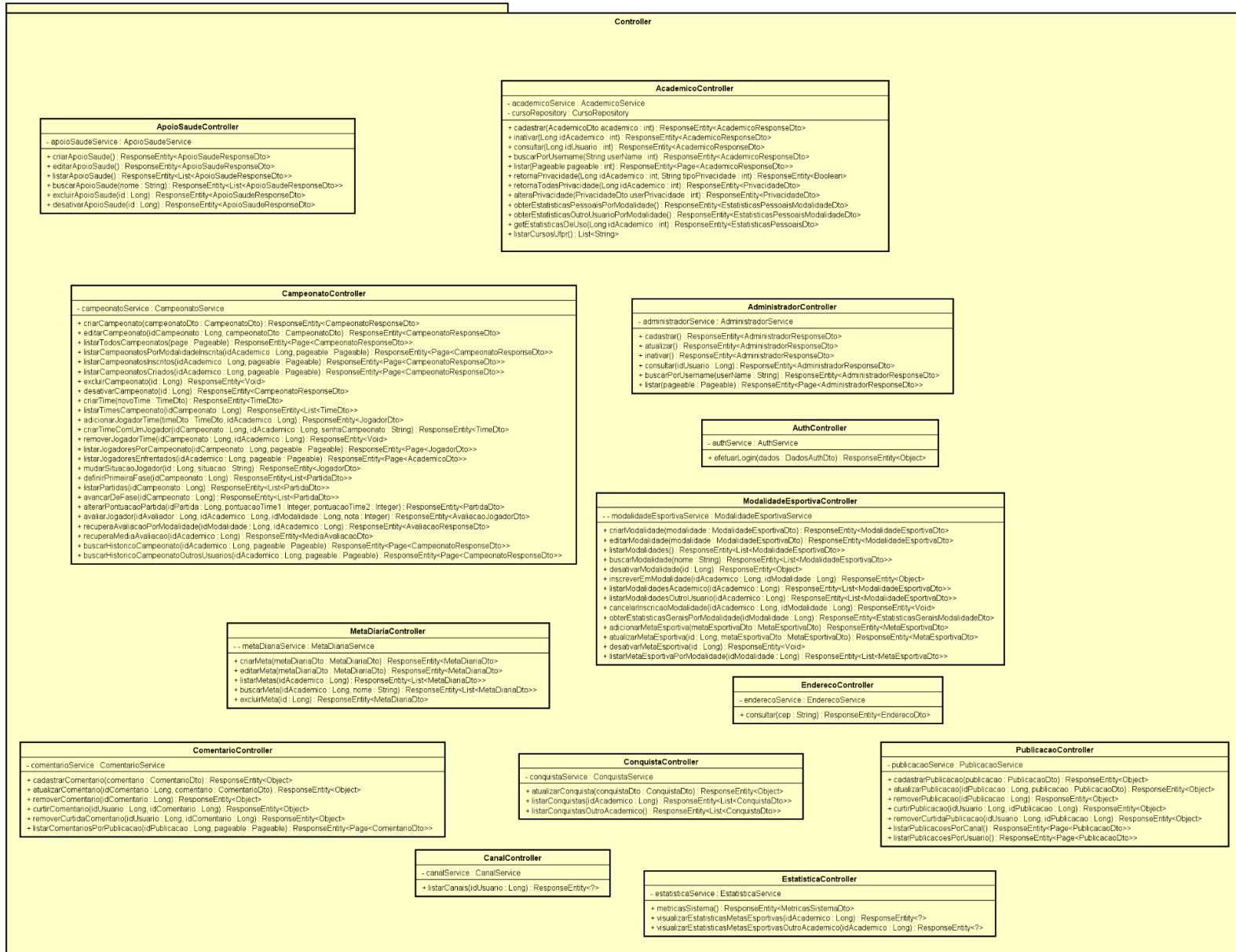
Dado que sou um acadêmico logado na plataforma.

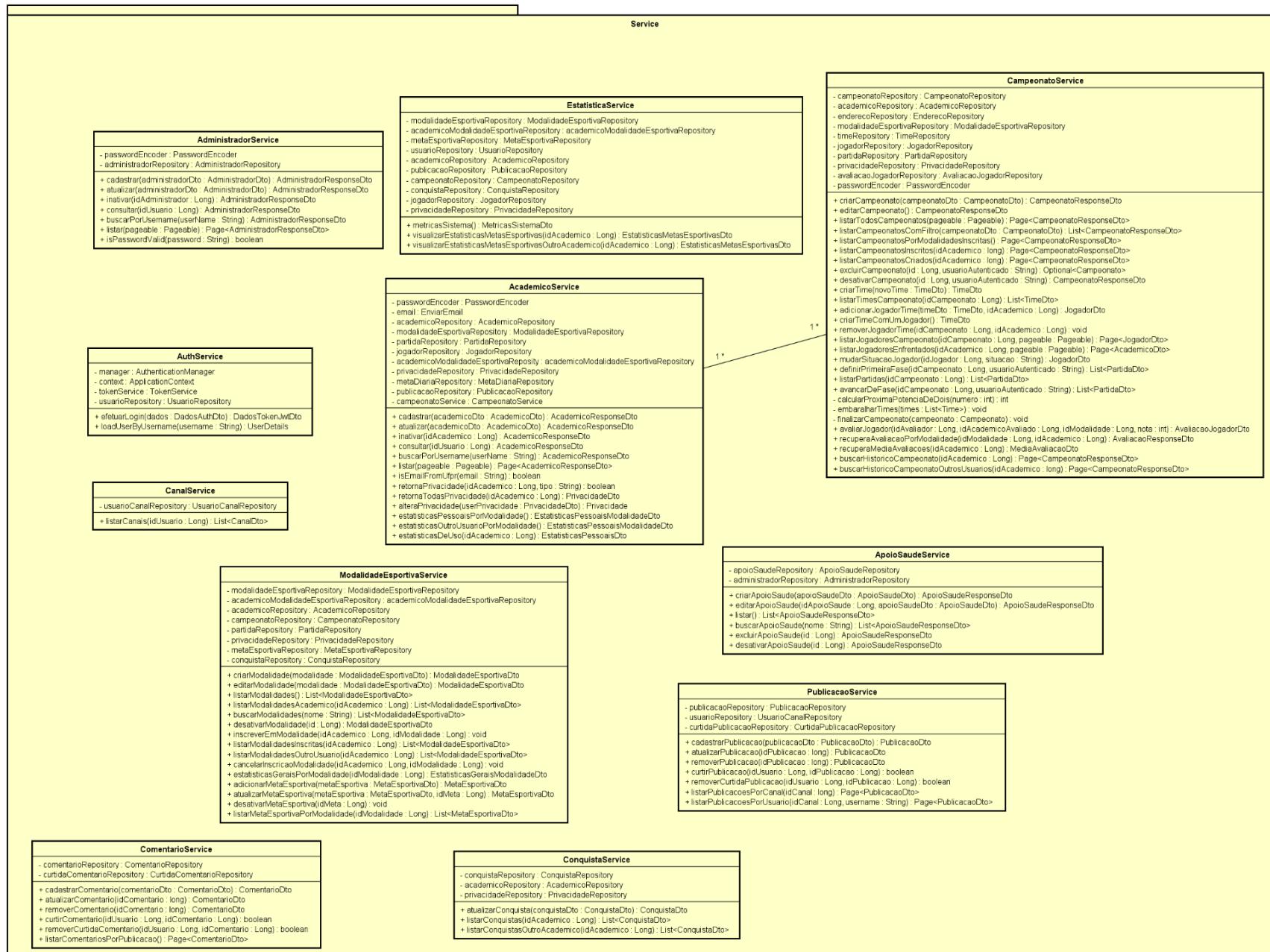
Quando desejo visualizar as informações de apoio à saúde acadêmica divulgadas pelo administrador no canal da comunidade.

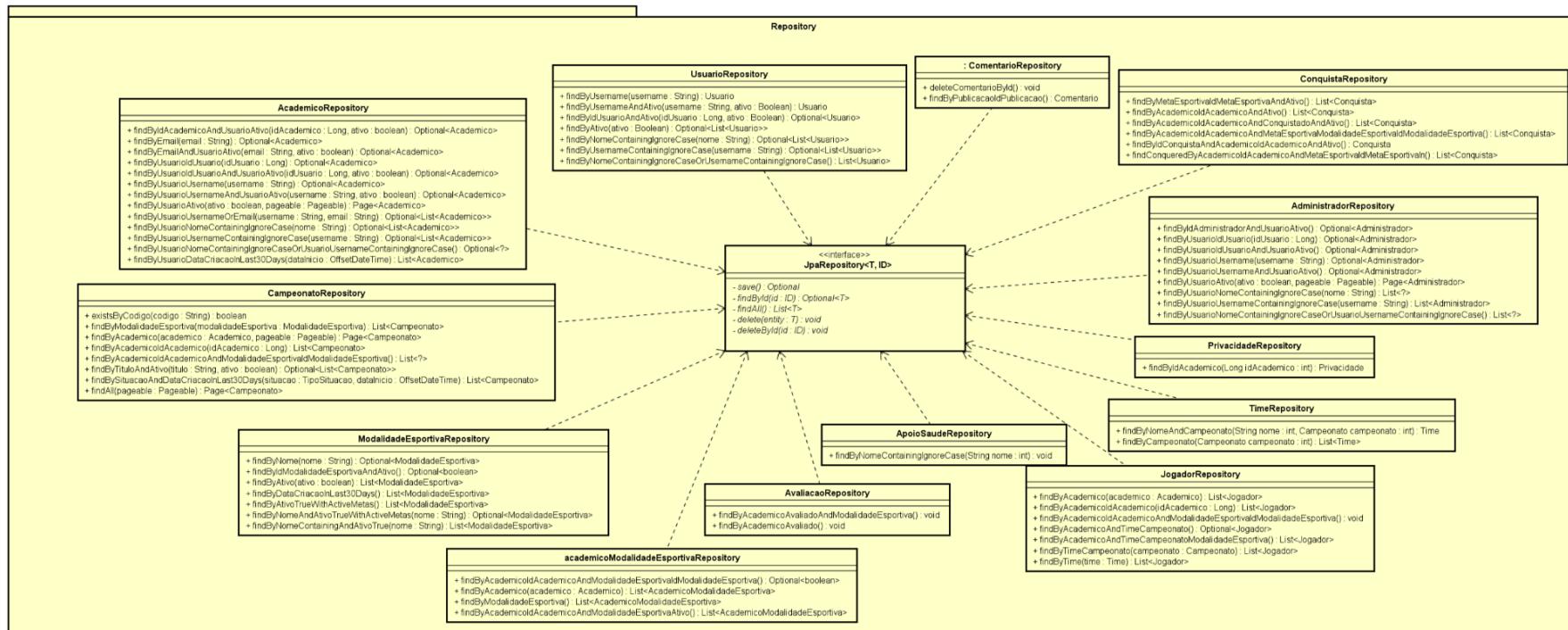
Então devo ser capaz de visualizar as informações fornecidas disponibilizadas no canal de apoio à saúde acadêmica.

APÊNDICE C – DIAGRAMAS DE CLASSES



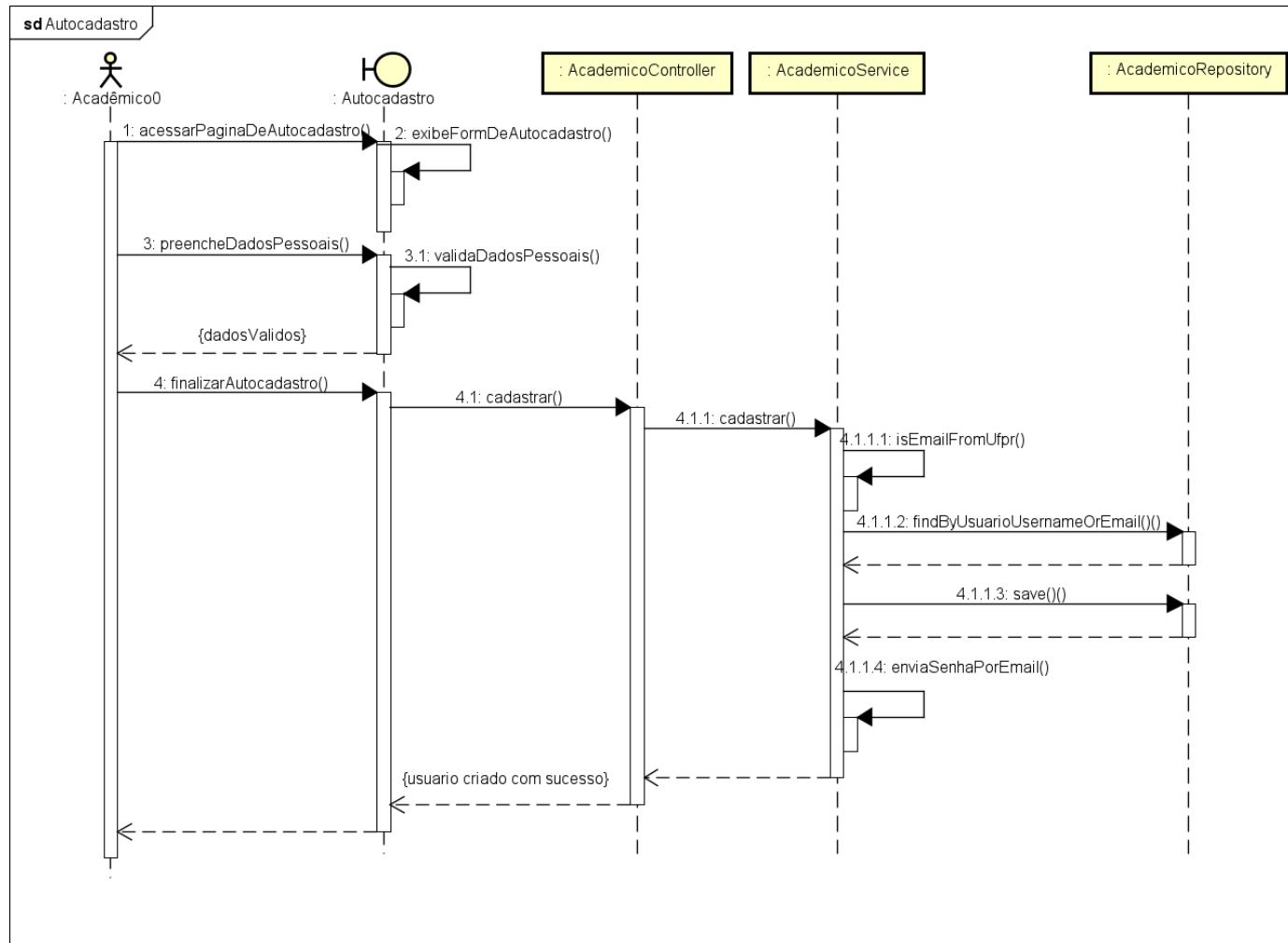




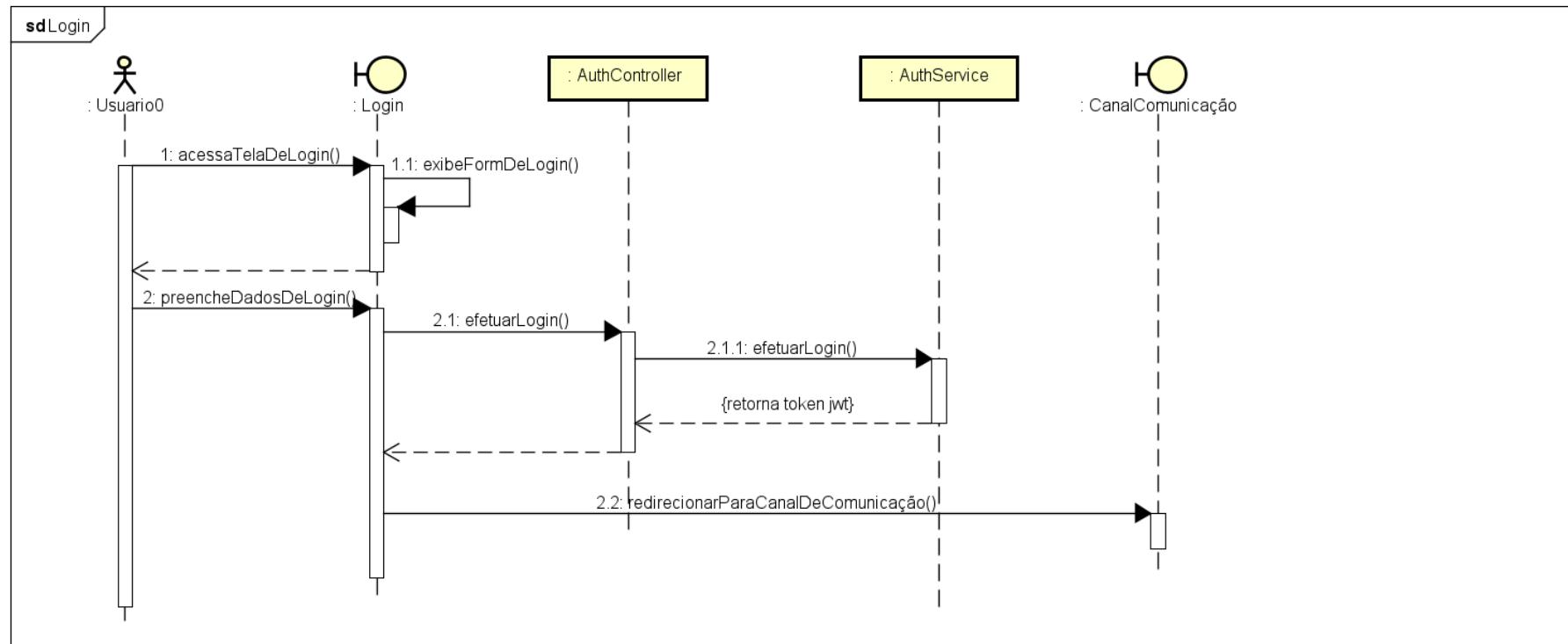


APÊNDICE D – DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA

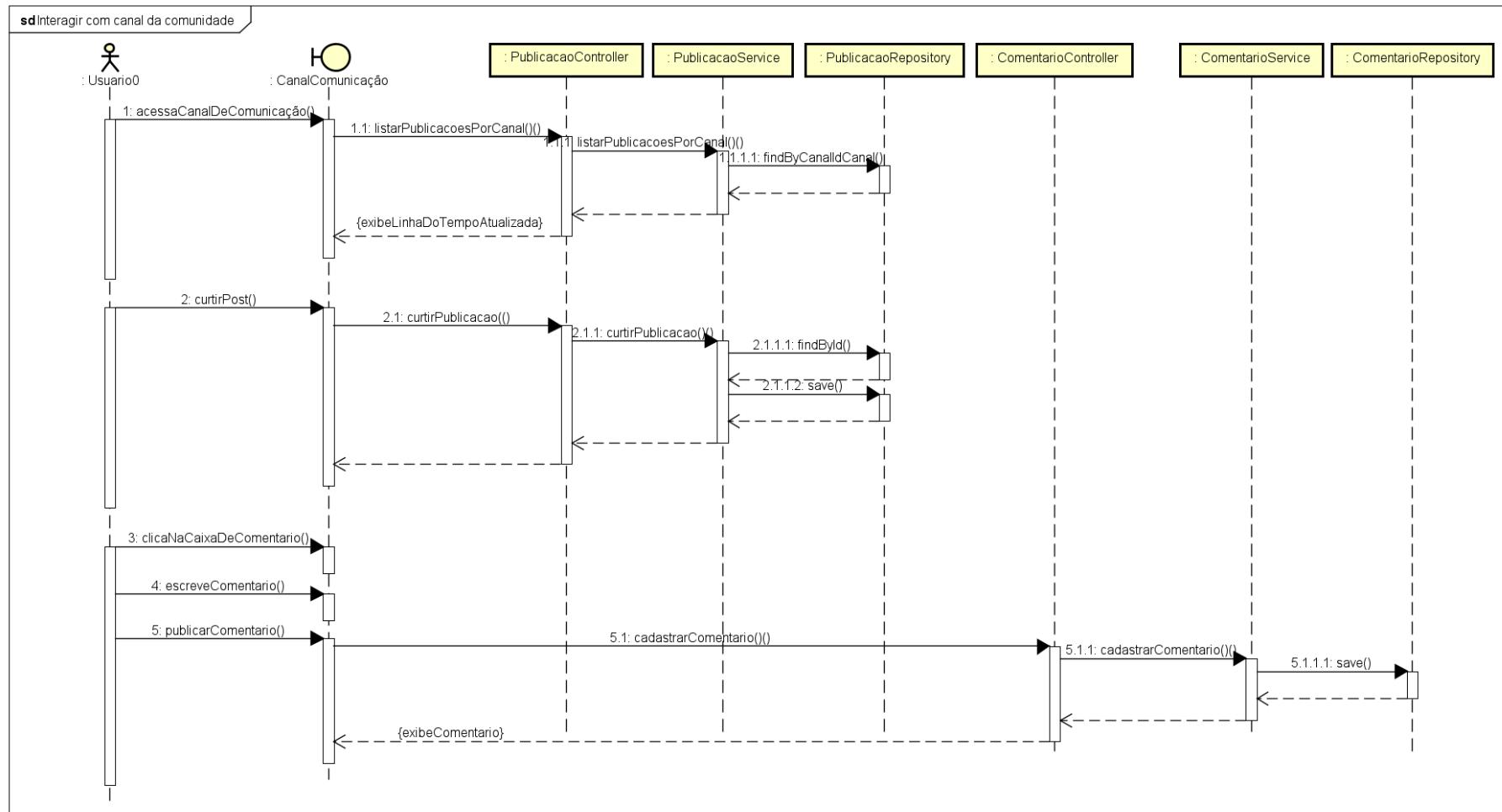
HU01 - Realizar Autocadastro



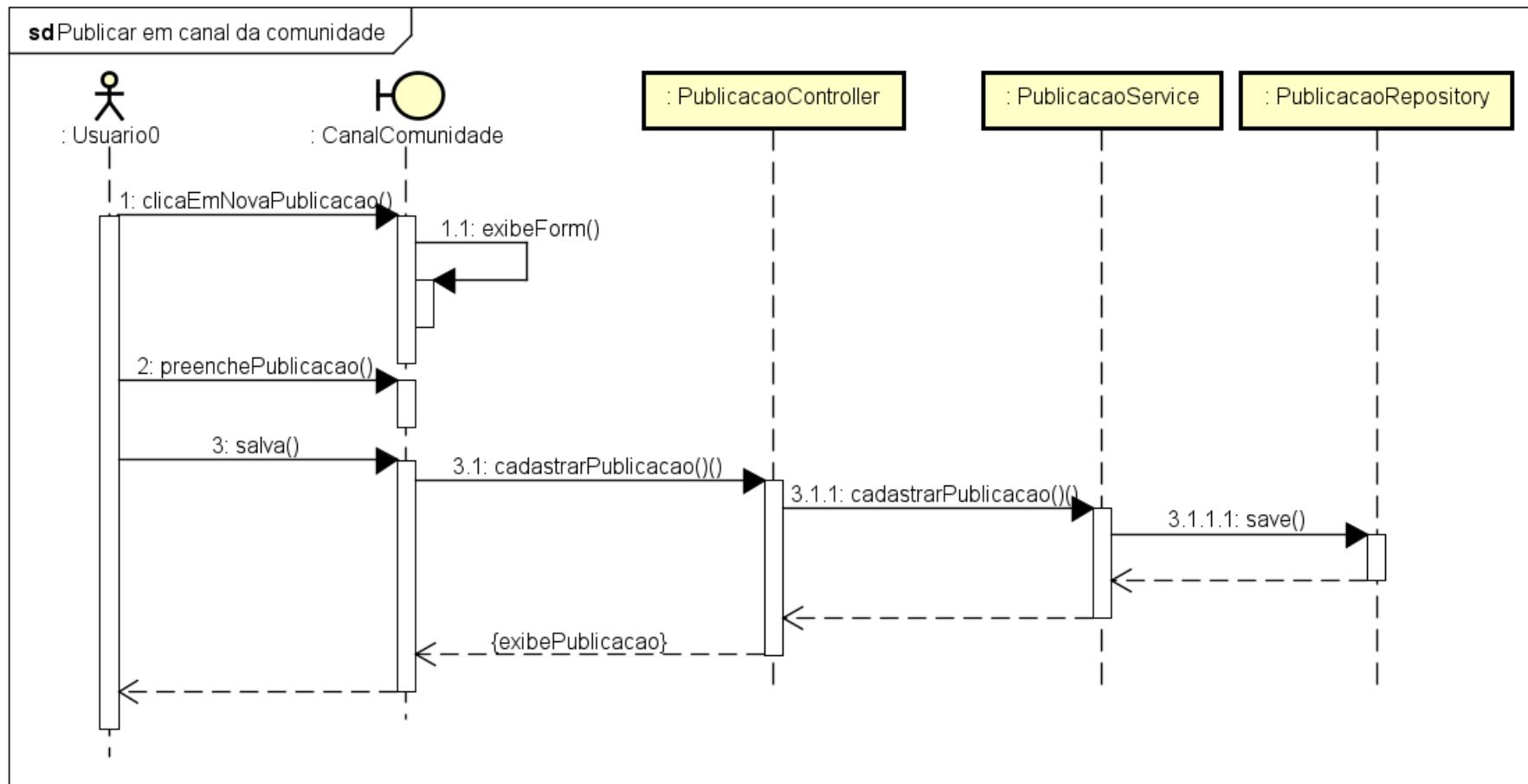
HU02 - Realizar Login



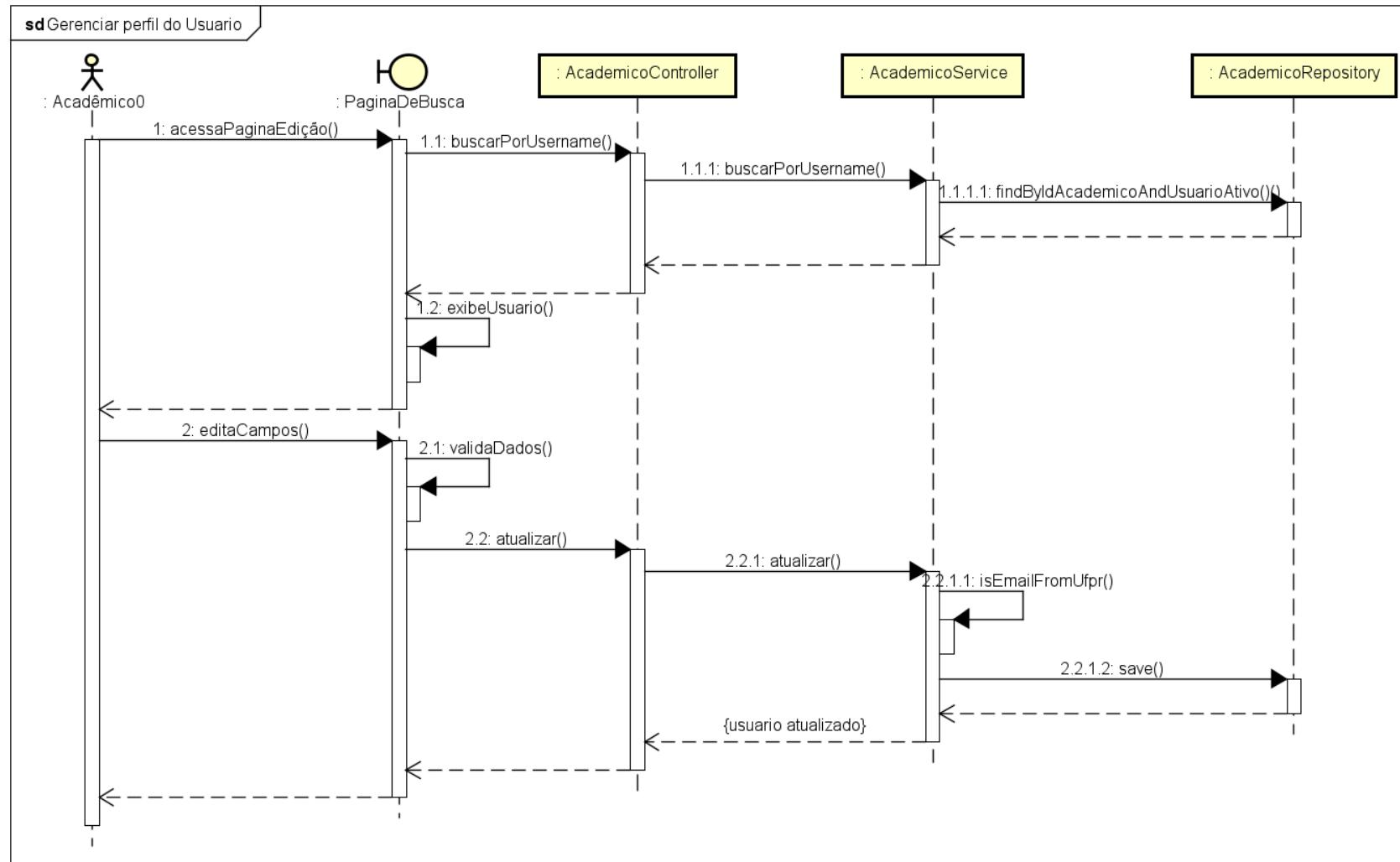
HU03 - Interagir com canal da comunidade



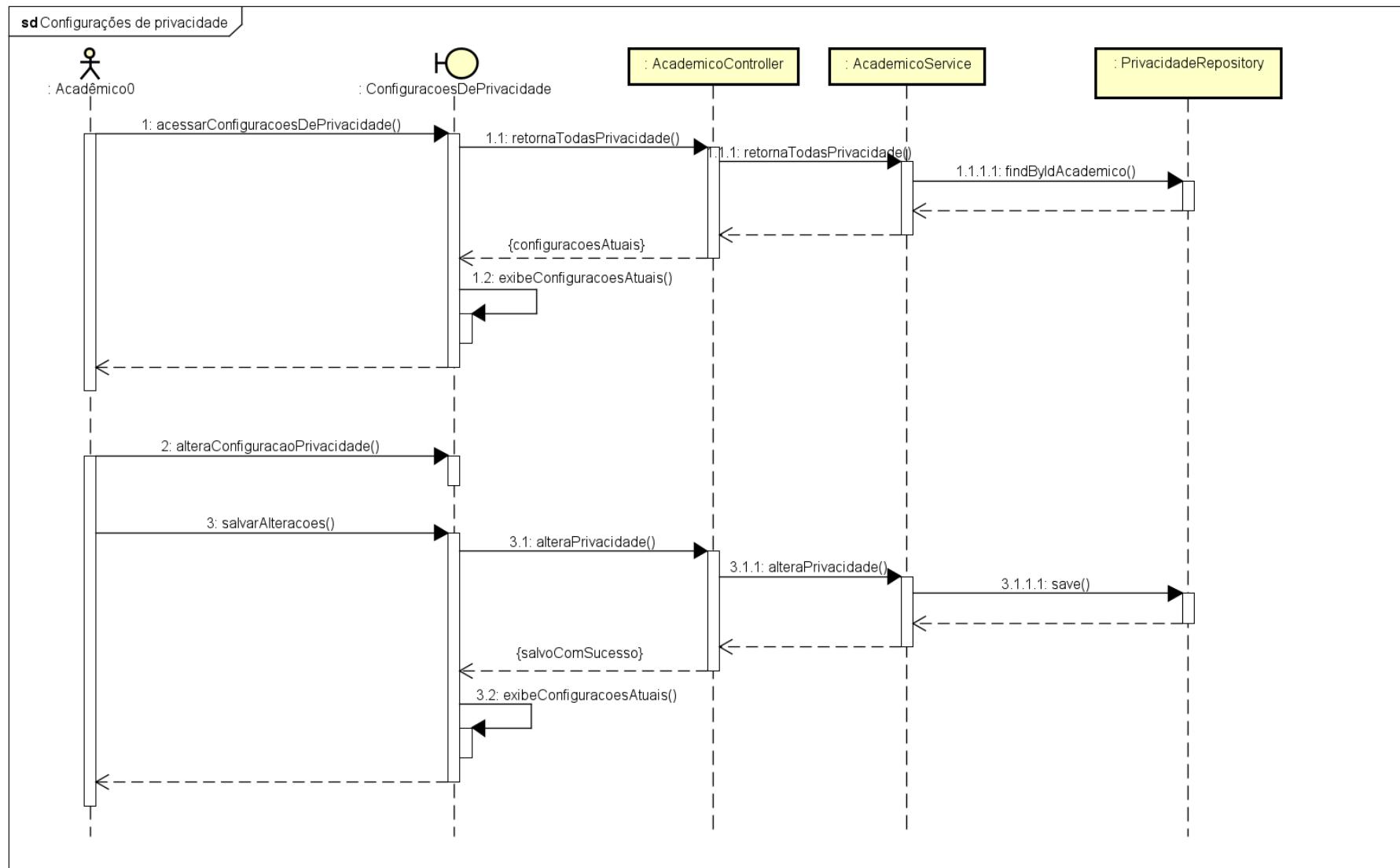
HU04 - Publicar em canal da comunidade



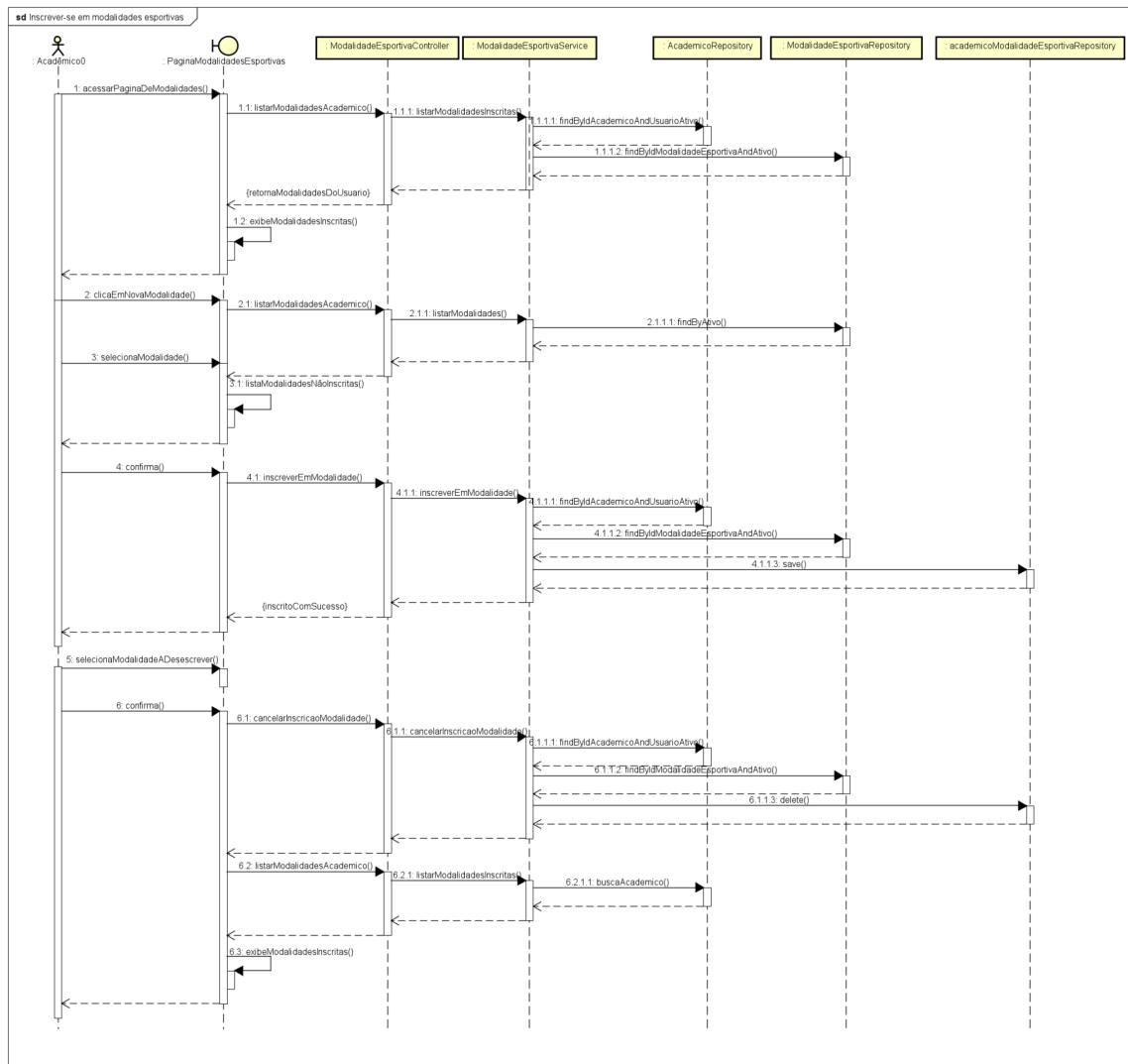
HU05 - Gerenciar perfil do usuário



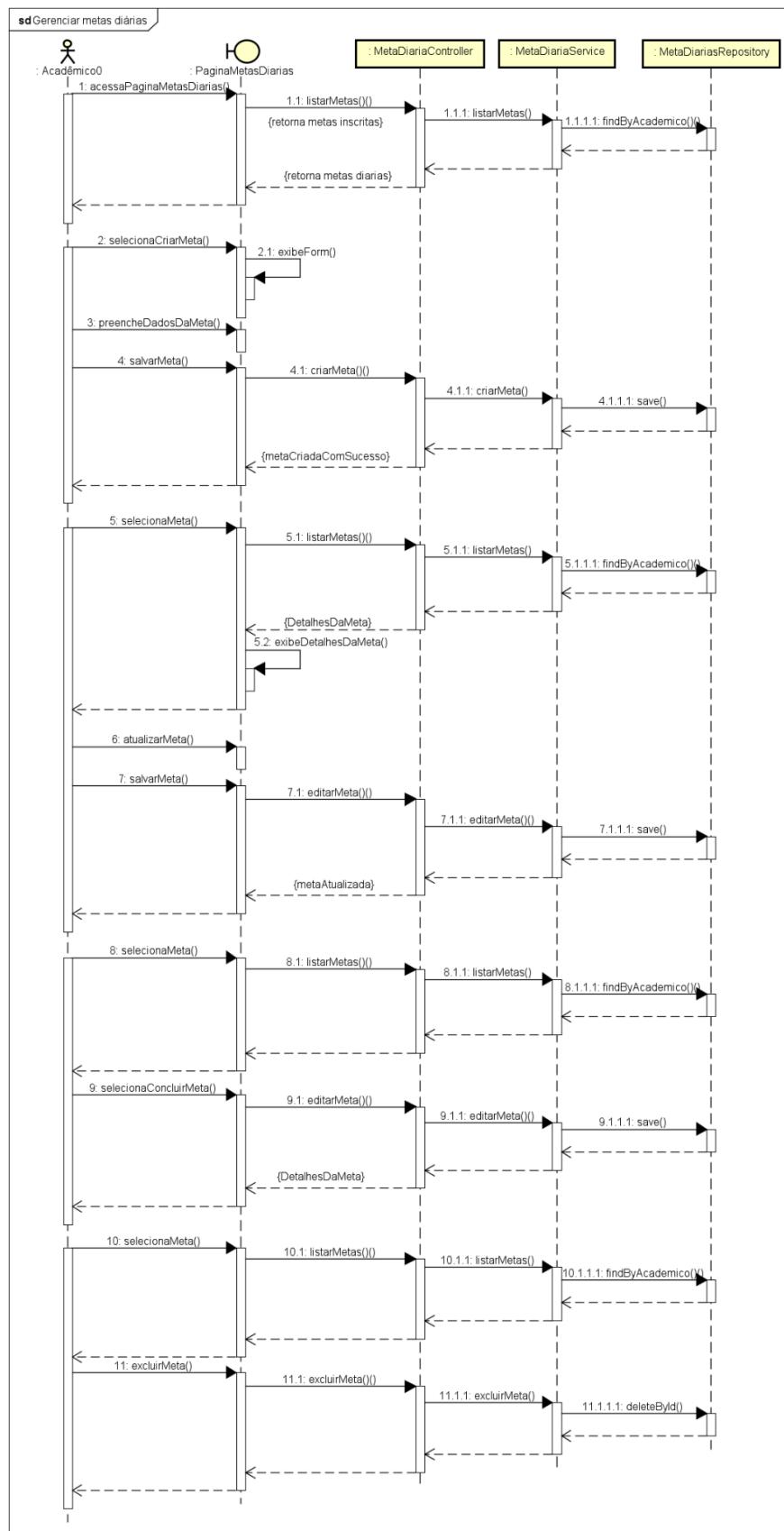
HU06 - Configurações de privacidade



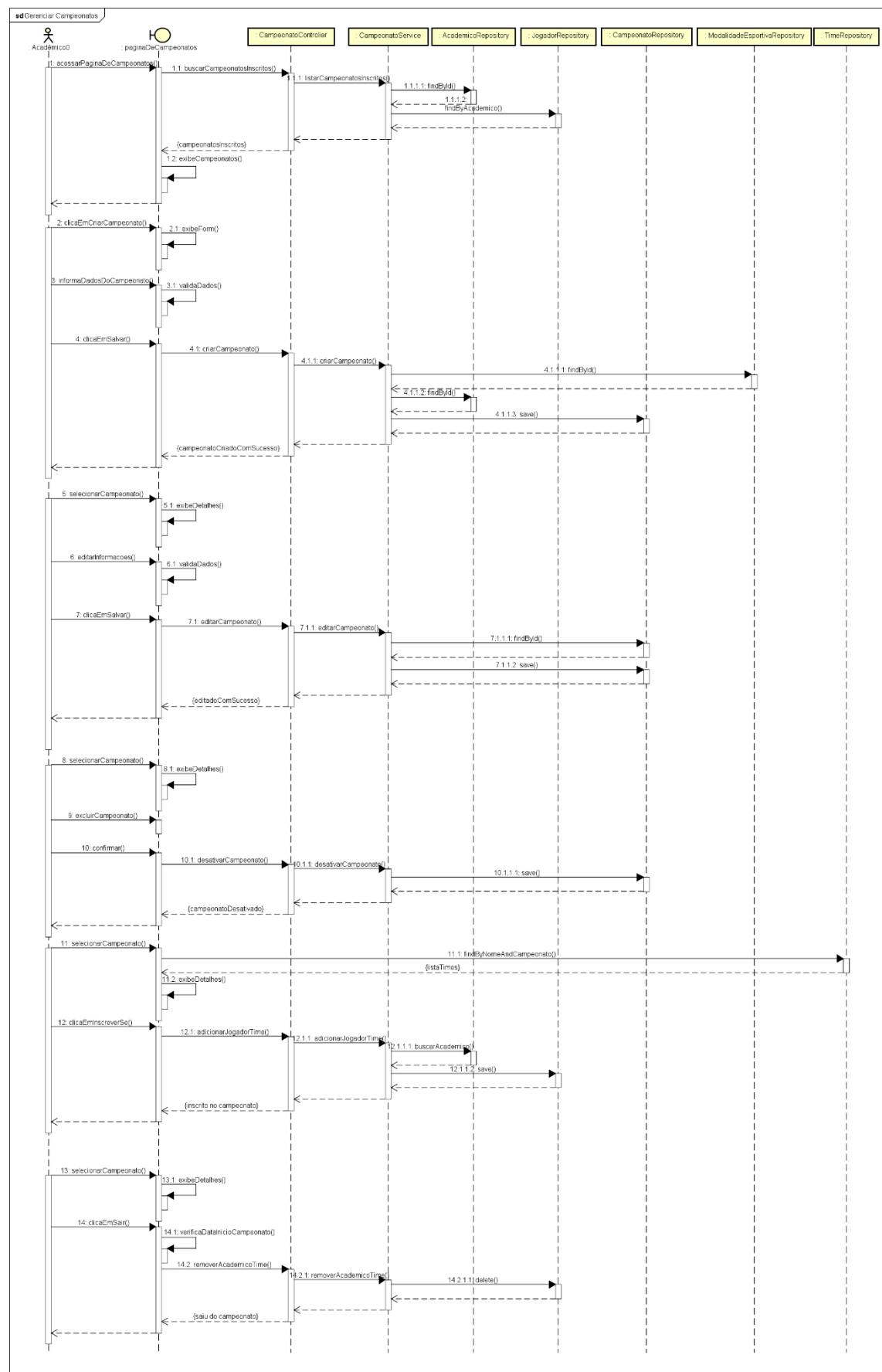
HU07 - Inscrever-se em modalidades esportivas

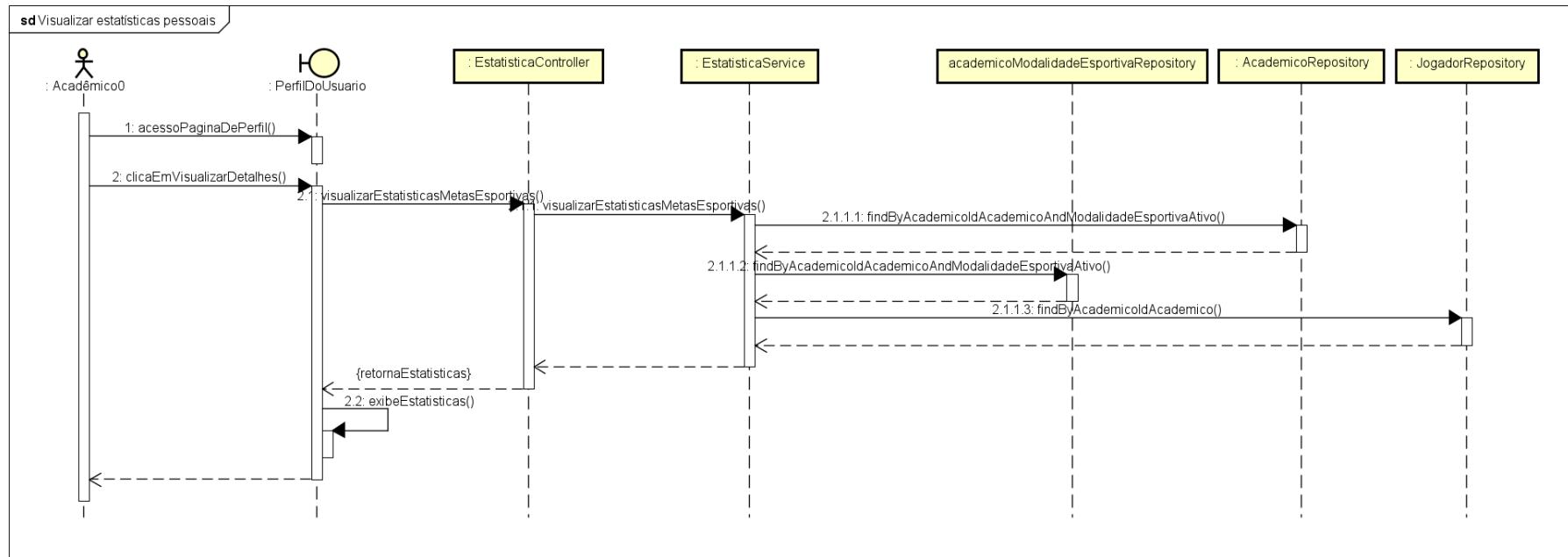


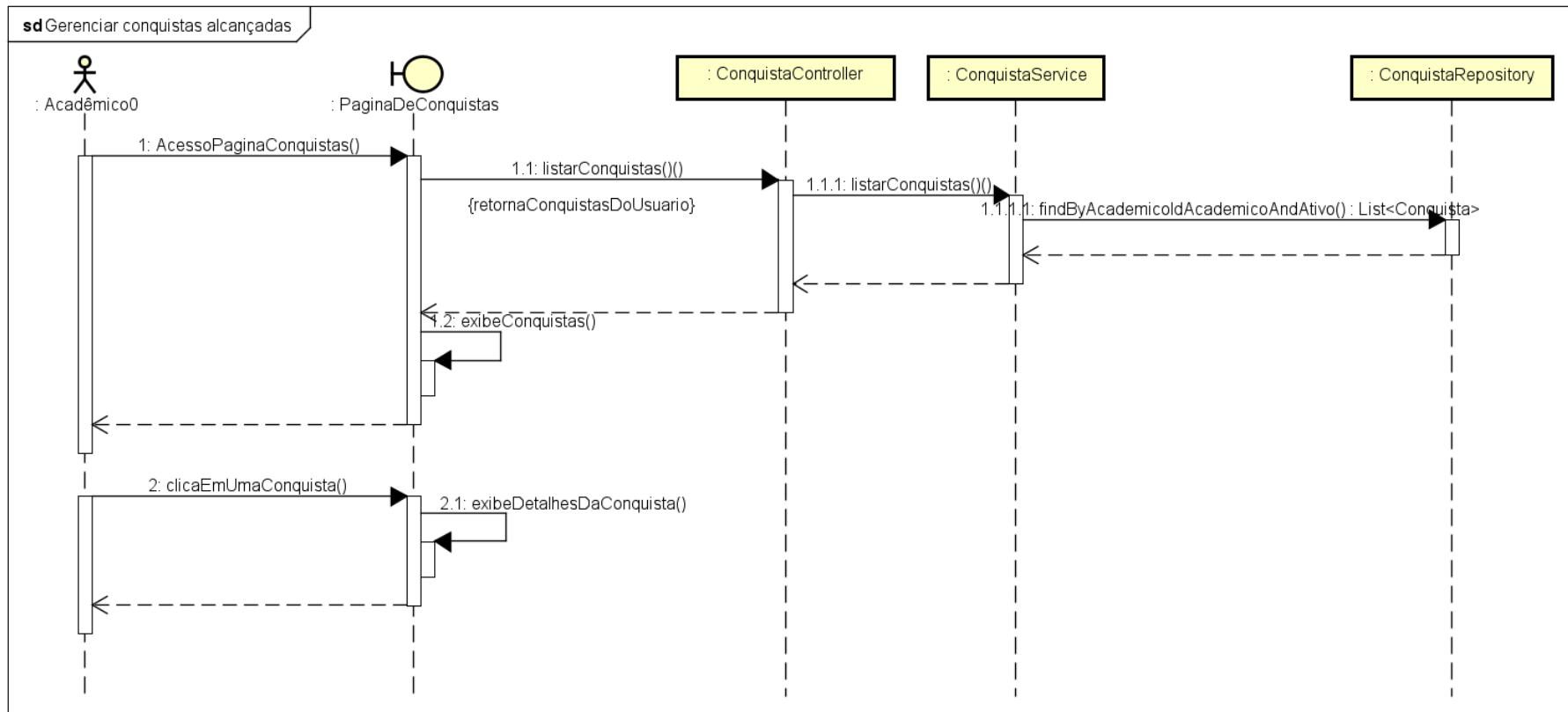
HU08 : Gerenciar metas diárias



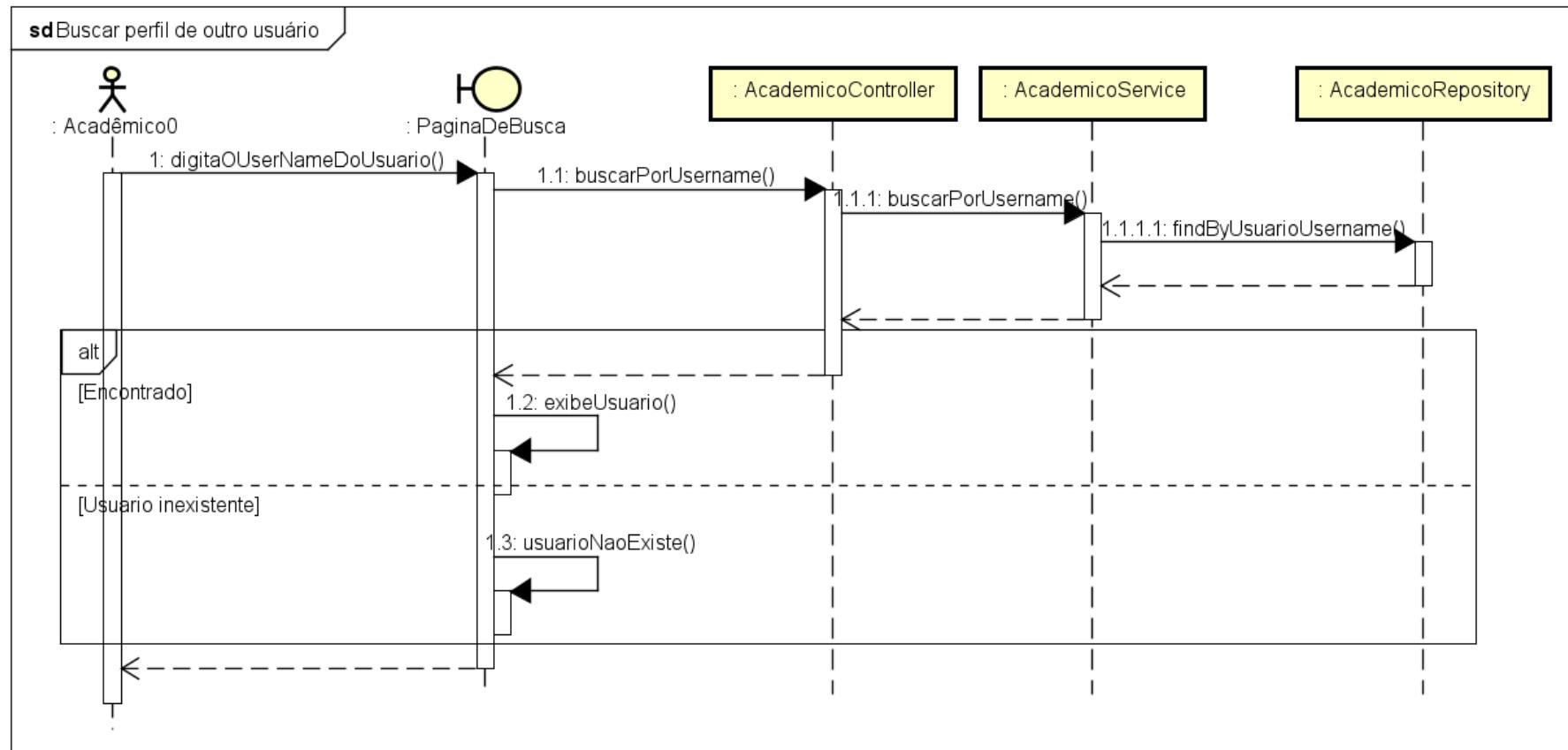
HU09 : Gerenciar Campeonatos



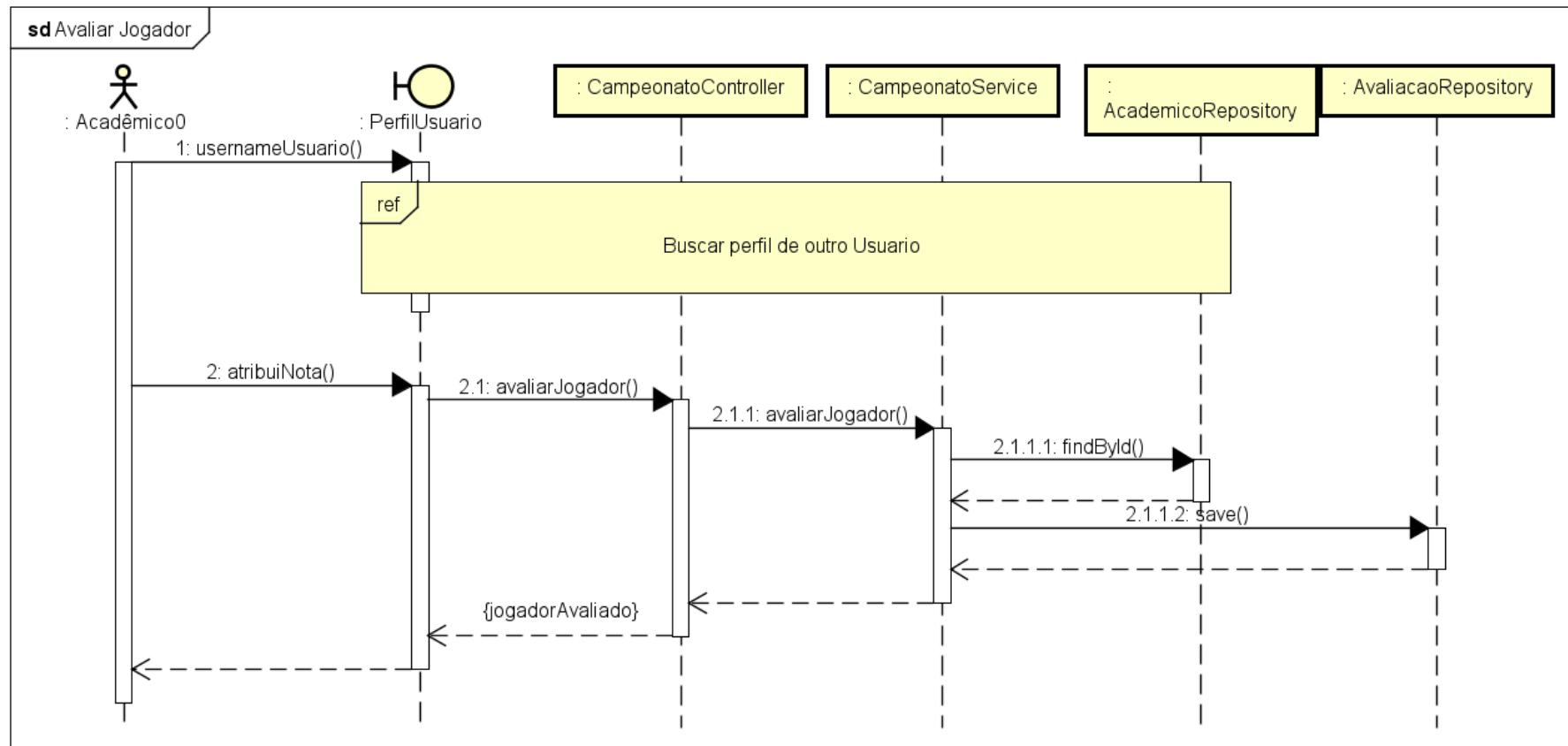
HU10 : Visualizar estatísticas pessoais

HU11 : Gerenciar conquistas alcançadas

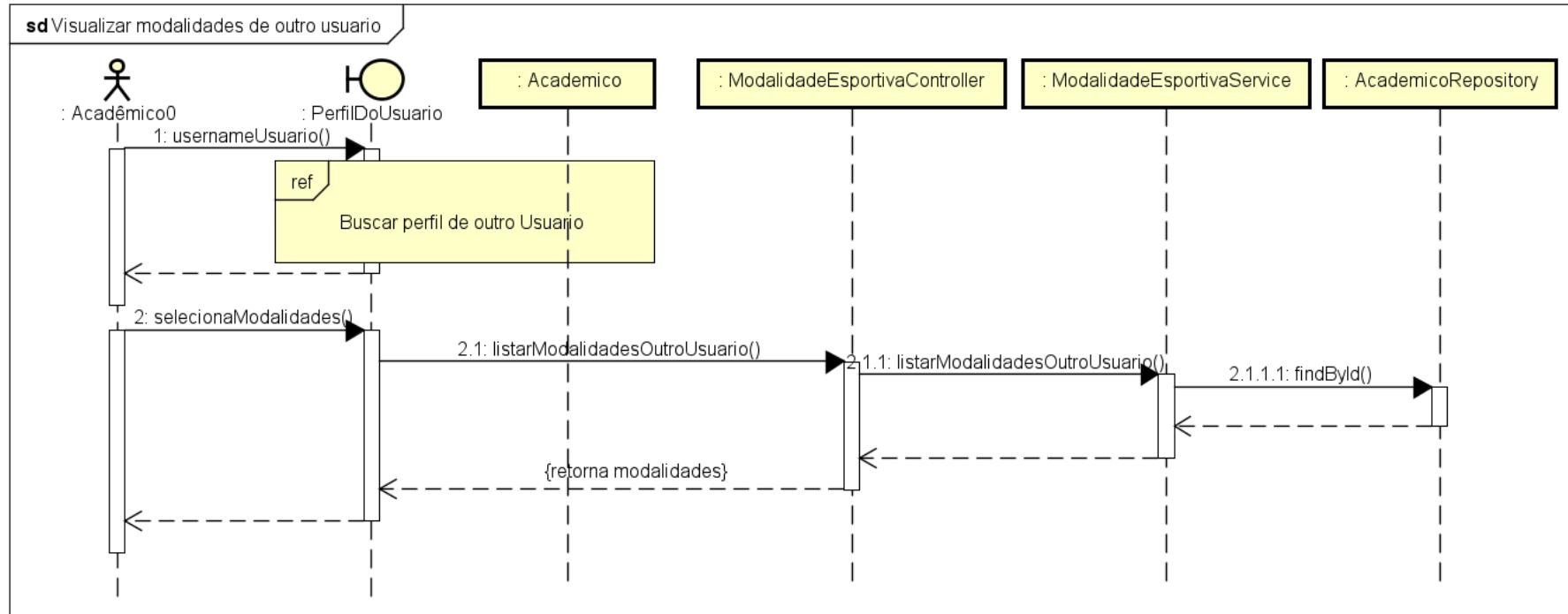
HU12 : Buscar perfil de outro usuário



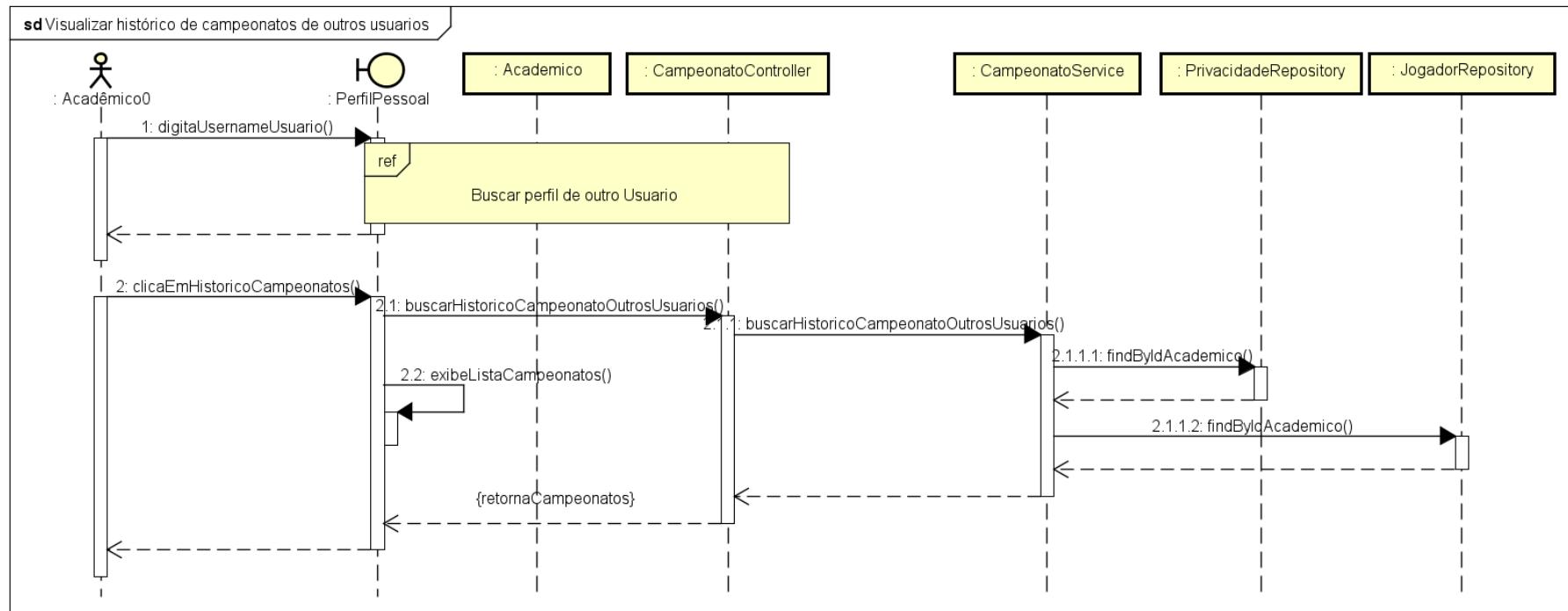
HU13 : Avaliar Jogador

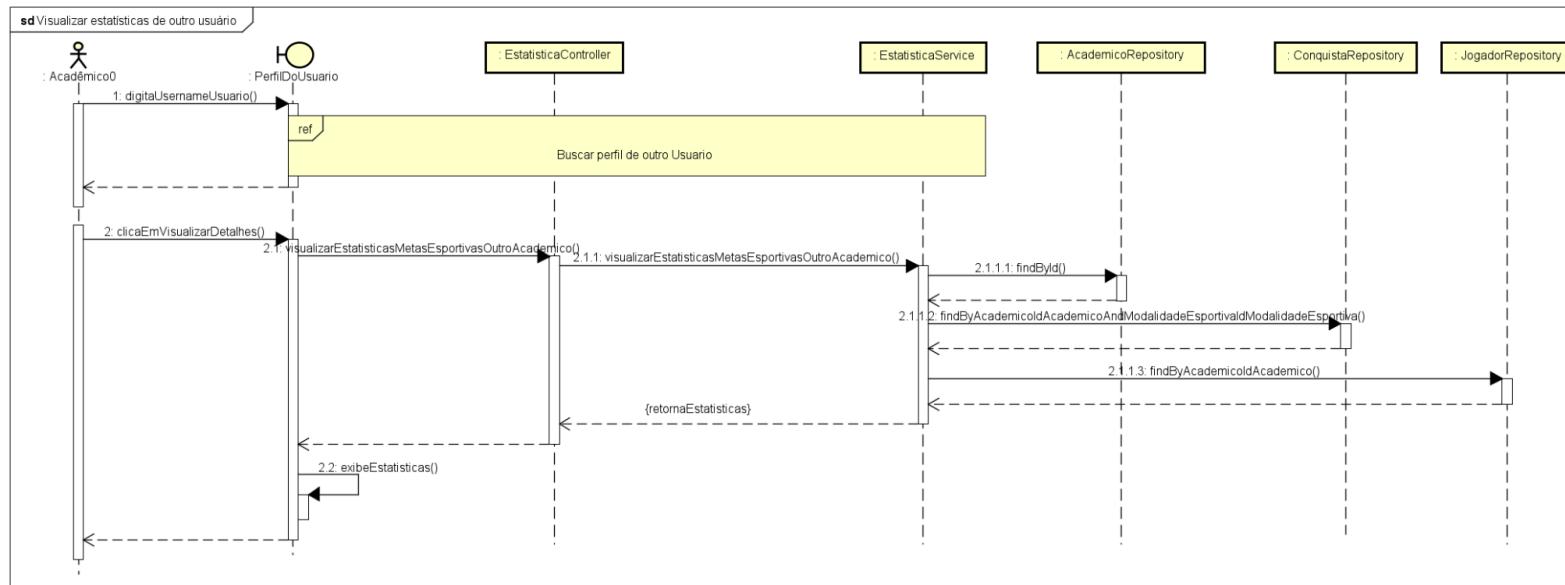


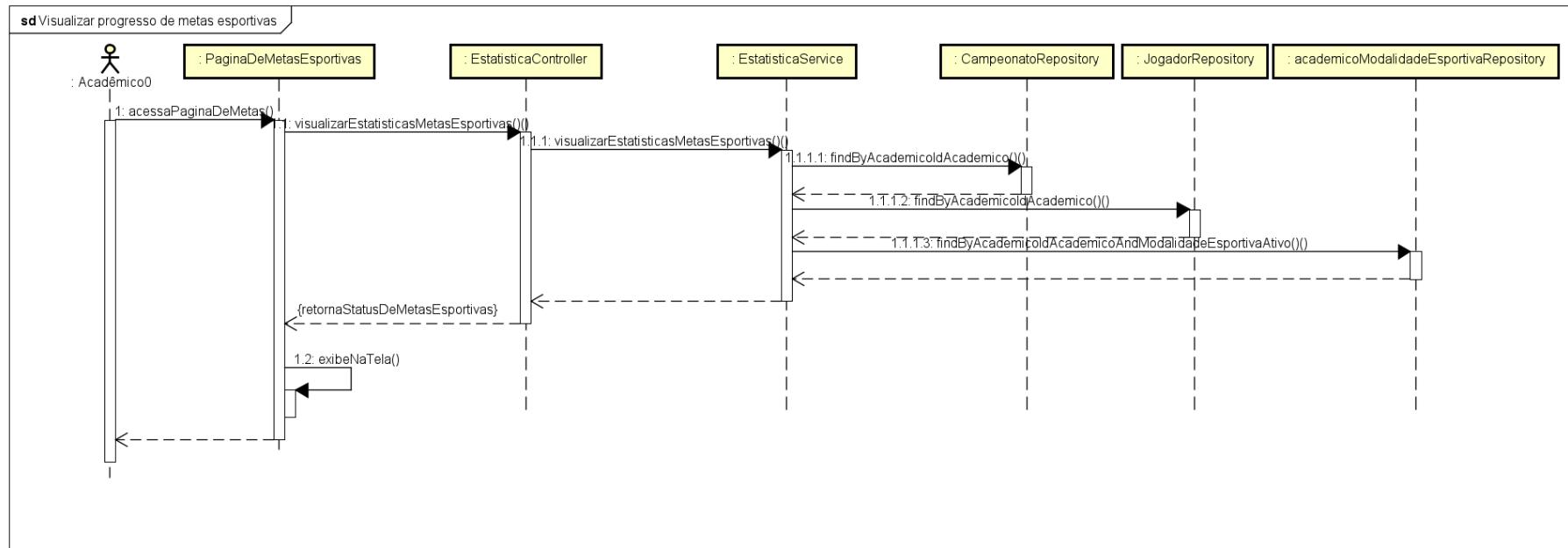
HU14: Visualizar modalidades de outros usuários



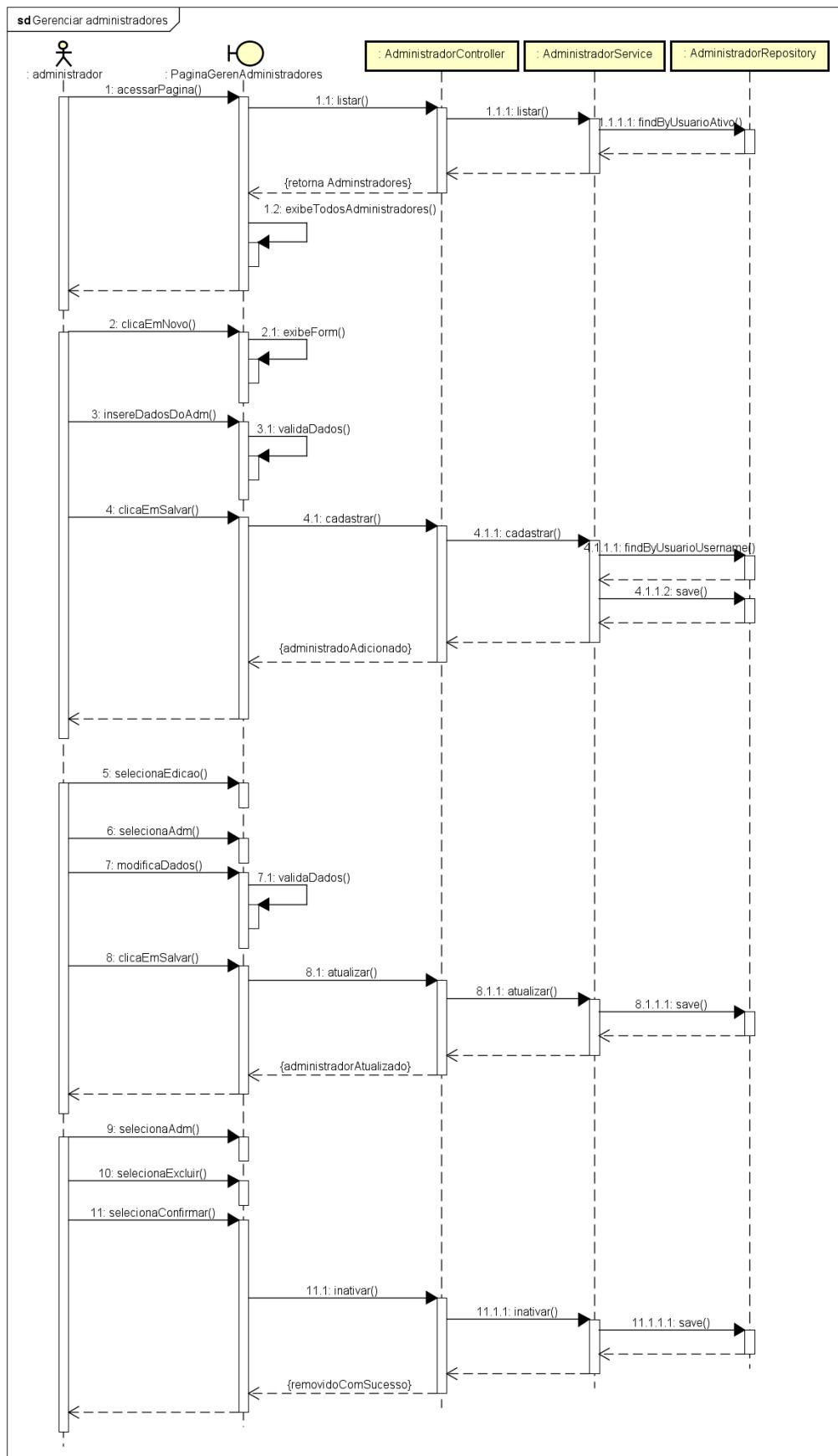
HU15 : Visualizar histórico de campeonatos de outros usuários



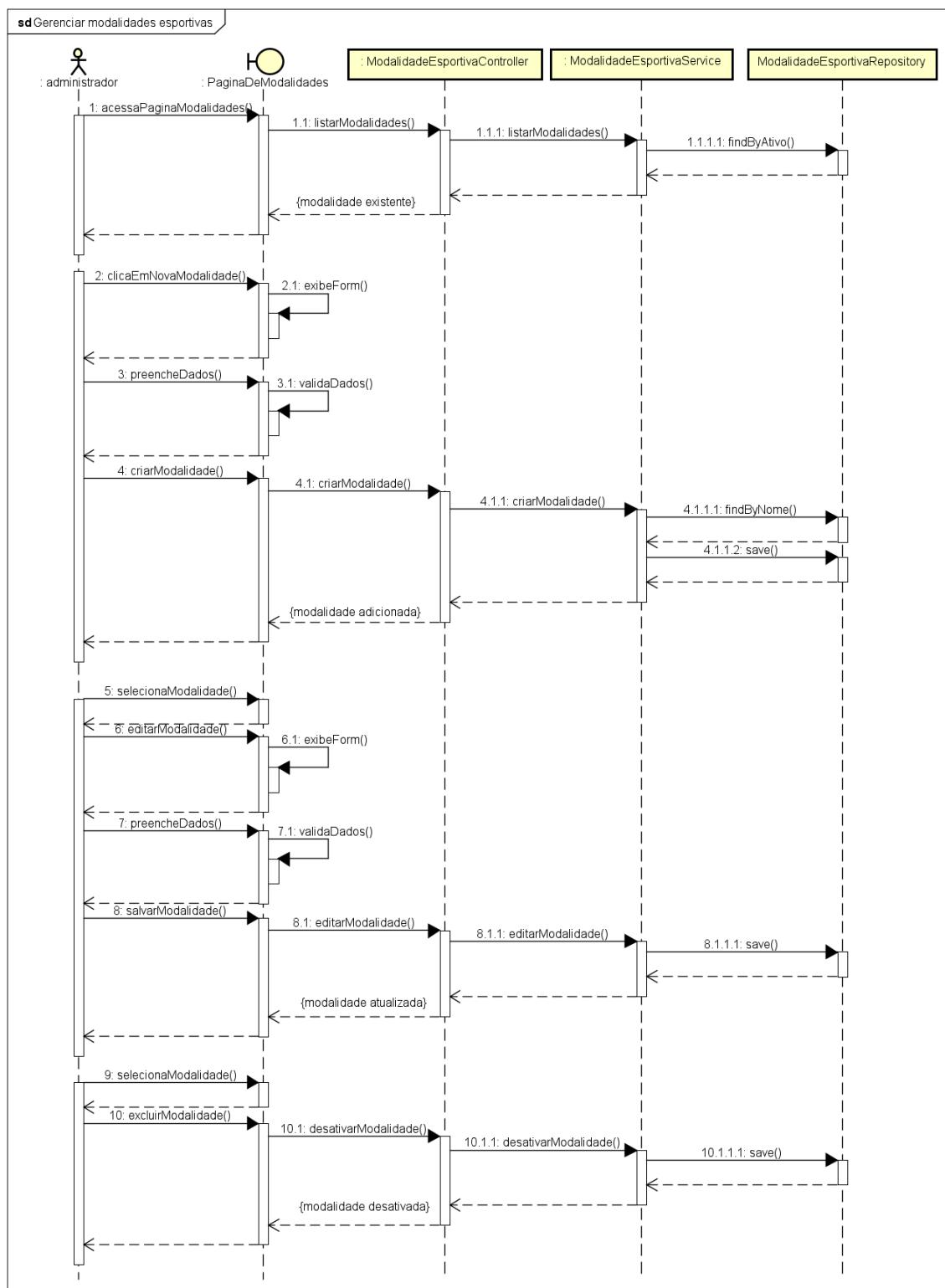
HU16 : Visualizar estatísticas de outro usuário

HU17 : Visualizar progresso de metas esportivas

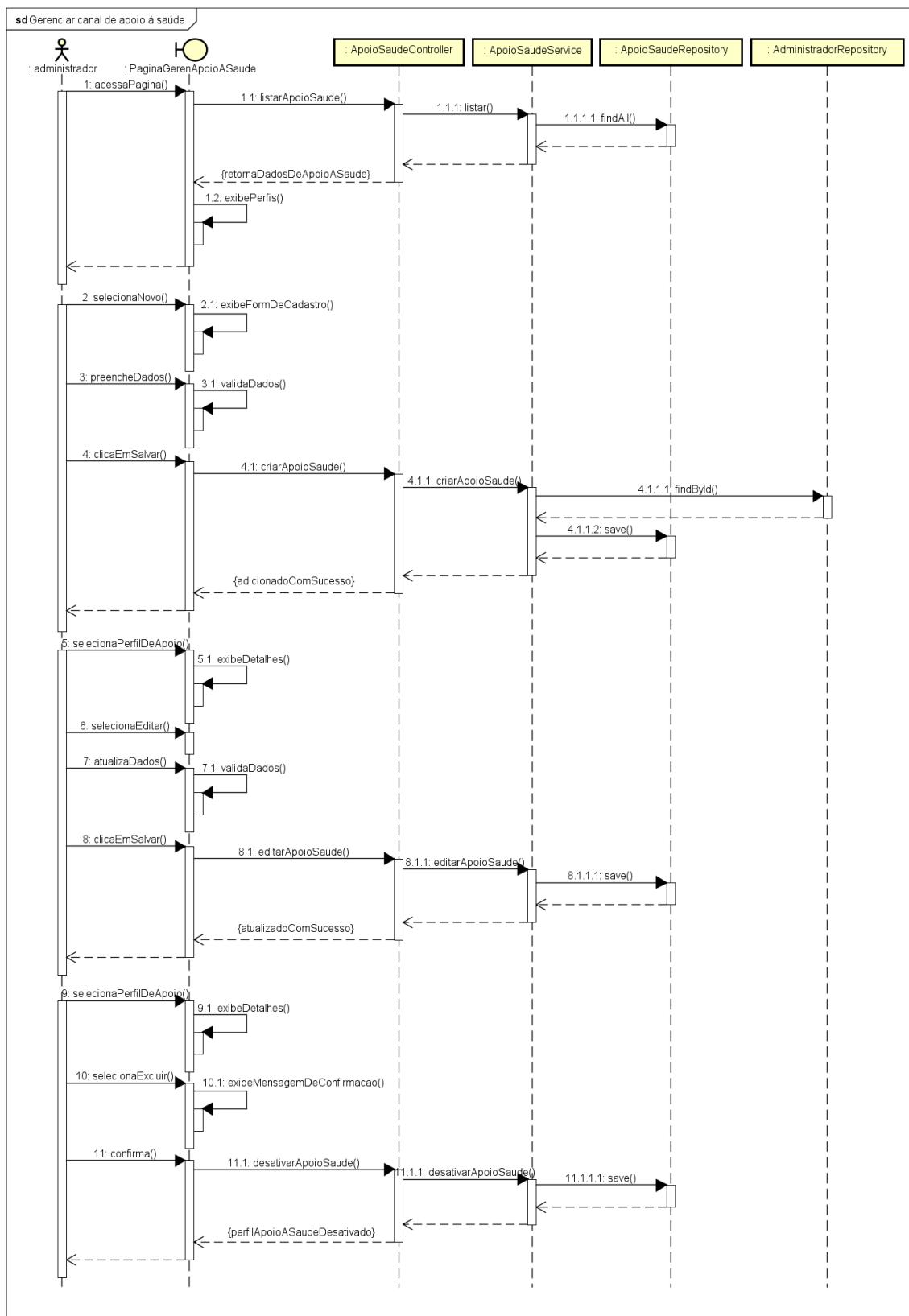
HU18 : Gerenciar administradores



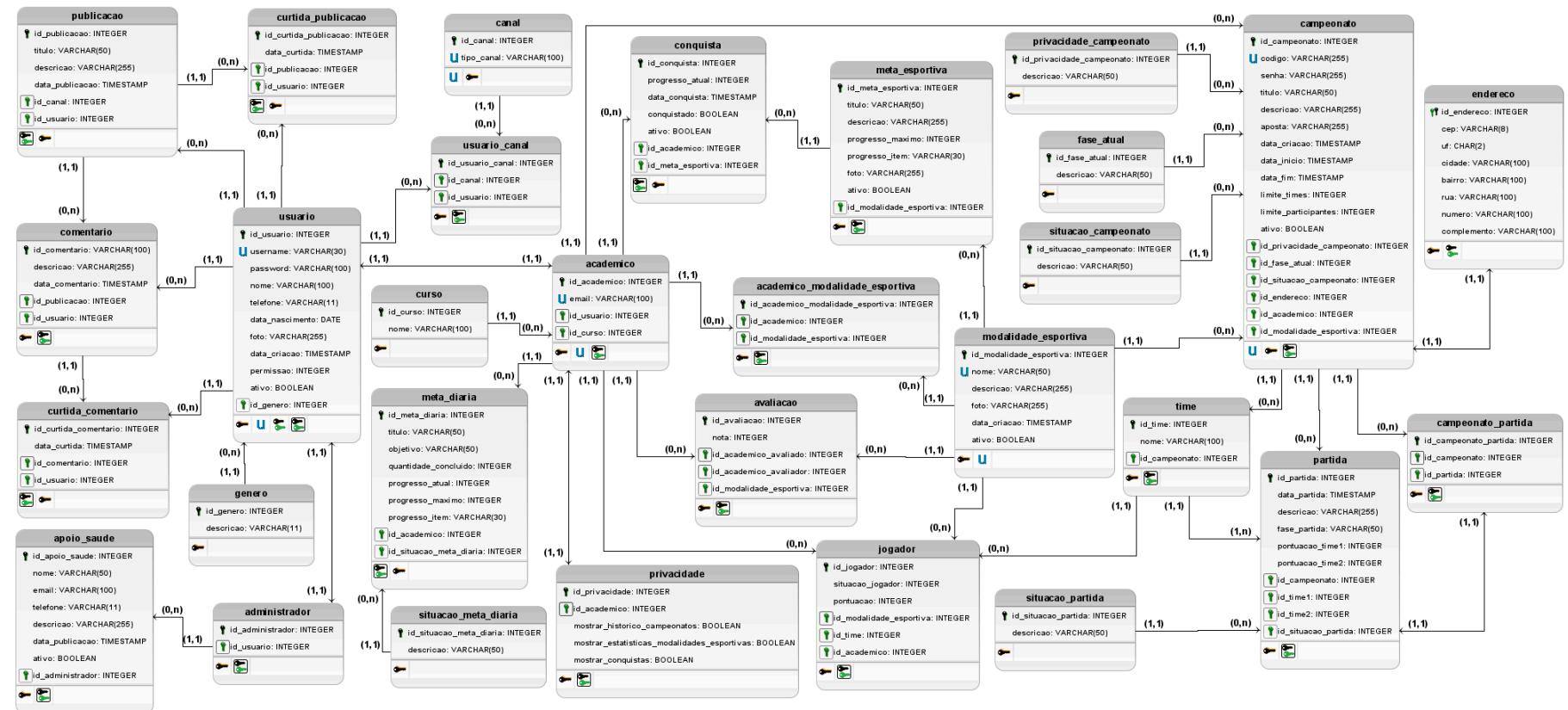
HU19 : Gerenciar modalidades esportivas



HU20 : Gerenciar canal de apoio à saúde



APÊNDICE E – DIAGRAMA FÍSICO DO BANCO DE DADOS



APÊNDICE F – ENTREVISTAS

As entrevistas foram realizadas com os membros das diferentes atléticas da UFPR. Estão descritas a seguir as perguntas realizadas com cada um dos entrevistados:

- Qual seu nome?
- Qual sua idade?
- Qual seu sexo? Como você se identifica?
- Qual o seu curso?
- De qual atlética você faz parte?
- Em qual modalidade você participa?
- Qual sua frequência de treino?
- Você possui treinador?
- Se sim, como é a comunicação(como os treinos são passados e controlados)?
- Usa alguma ferramenta de treino(aplicativo, software, fichas)?
- Quais dificuldades você têm no dia a dia de treinos?
- O que você acha de um aplicativo focado em esportes? Te ajudaria? Como?