SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL SENAC

CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

PROJETO INTEGRADOR: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS ORIENTADO A DISPOSITIVOS MÓVEIS BASEADOS NA WEB

Integrantes do grupo:

Victor Silva de Andrade

Gabriel Rosa Negreiros Dias Luiz Fernando Costa da Silva Luiz Gustavo Oliveira de Lima Thiago Vieira Nobre

Integrantes do grupo:

Gabriel Rosa Negreiros Dias Luiz Fernando Costa da Silva

Luiz Gustavo Oliveira de Lima

Thiago Vieira Nobre

Victor Silva de Andrade

PROJETO INTEGRADOR: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS ORIENTADO A DISPOSITIVOS MÓVEIS BASEADOS NA WEB

Jean Carlo Wagner

TRABALHO PARA APROVAÇÃO EM DISCIPLINA

EAD - ENSINO À DISTÂNCIA - 2024

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo implementar as técnicas iniciais de desenvolvimento de software mobile em um aplicativo esportivo, orientado a estimular um estilo de vida mais saudável de seus usuários, sendo este aplicativo nomeado de Fitmo.

Dentre as técnicas apresentadas, destacam-se a construção de persona e a inspiração nas dez heurísticas de usabilidade de Nielsen para a construção do protótipo.

Palavras-chave: <<software>>,<<mobile>>>,<<desenvolvimento>>,<<persona>>,<<treino>>

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Tela de apresentação	8
Registro e login	9
Painel	10
Acompanhamento de treino	11
Ferramentas auxiliares	12

SUMÁRIO

Sumário

Visão de produto	б
Dificuldade apresentada	б
Missão do aplicativo mobile	
Benefícios gerados	
Diferencial entre propostas concorrentes	
Descrição de personas	
Protótipo	8

Visão de produto

Fitmo visa ser o aplicativo de exercícios físicos mais envolvente e personalizado, integrando música e exercícios para transformar treinos em uma experiência motivadora e divertida, atendendo às necessidades dos usuários que buscam praticidade, inovação e prazer na rotina fitness.

Funcionalidades:

- Interface para montagem de treino.
 - Vídeo demonstrativo da execução do exercício.
 - Descrição por escrito do exercício.
- Interface de monitoramento de treino.
 - Registro de treinos e exercícios realizados, tempo total e evolução do usuário.
 - Relatórios com gráficos de desempenho.
- Ferramenta de reprodução de músicas.
- Ferramenta de SAC.

Funcionalidades futuras:

- Integração com música personalizada: Oferecer playlists adaptadas ao ritmo e tipo de exercício.
- Treinos acessíveis e dinâmicos: Criar programas que se adaptem ao nível de condicionamento físico e objetivos dos usuários, sejam iniciantes ou avançados.
 - Ainda a possibilidade de substituir exercícios específicos por outros que trabalhem o mesmo grupo muscular, após a montagem do treino.
- Experiência social: Permitir que usuários compartilhem conquistas e playlists, criando uma comunidade ativa e engajada.
- Monitoramento físico: Interface com o Google Fit, possuindo integração com dispositivos wearables (smartwatches, pulseiras fitness) para monitorar frequência cardíaca e calorias queimadas e demais indicadores.
- Conquistas: Sistema de conquistas por metas atingidas.
- Acompanhamento visual: Ferramenta para comparação de fotos de antes versus depois do início do uso do app.
- Incentivo extra: Sistema de metas diárias.

Dificuldade apresentada

Uma das maiores dificuldades é a alta competitividade no mercado para aplicativos com propostas similares, além da dificuldade em identificar um recurso diferencial viável para um aplicativo gratuito.

O conhecimento técnico e científico necessário para as recomendações dos exercícios e descrição dos benefícios também pode ser um desafio, uma vez que depende de um profissional qualificado.

Missão do aplicativo mobile

O Fitmo tem como principal missão a luta contra o sedentarismo, estimulando um estilo de vida mais saudável por meio da prática de exercícios físicos e a execução correta e segura deles, estimulado pelo seu som favorito.

Benefícios gerados

O usuário sentirá uma melhora na saúde física e pode ainda notar o progresso em questões de saúde mental.

Por contar com vídeos e instruções da execução dos exercícios, o usuário estará menos sujeito a lesões durante o treino, além de contar com o desenvolvimento de uma melhor consciência corporal.

Diferencial entre propostas concorrentes

O Fitmo possui capacidade de reprodução de músicas, não havendo, atualmente, aplicativos dessa natureza que contem com essa função.

Descrição de personas

Persona 1: Ana, iniciante e cautelosa

Idade: 25 anos

Ocupação: Recepcionista

Hábito fitness: Começou a treinar há 1 mês

- Motivações:
 - Quer aprender a treinar de forma segura e eficiente.
 - Busca alcançar confiança no ambiente da academia.
- Dores e Frustrações:
 - Medo de errar os exercícios ou se machucar.
 - Sente-se sobrecarregada com informações complicadas.

Persona 2: João, atleta e praticante avançado

Idade: 32 anos

Ocupação: Analista financeiro

Hábito fitness: Treina há 5 anos com foco em hipertrofia

- Motivações:
 - o Aumentar a massa muscular e monitorar dados detalhados de performance.
 - Busca superar suas metas com estratégias avançadas.
- Dores e Frustrações:
 - Apps que não permitem personalização do treino.
 - Falta de relatórios visuais e comparativos do progresso.

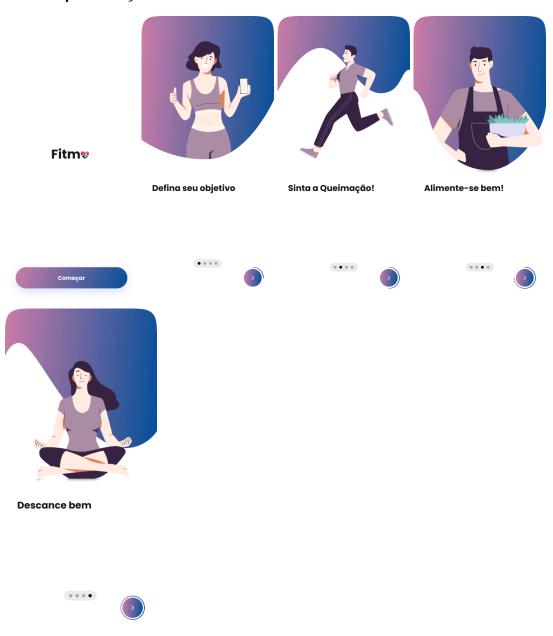
Protótipo

Link de acesso (Figma):

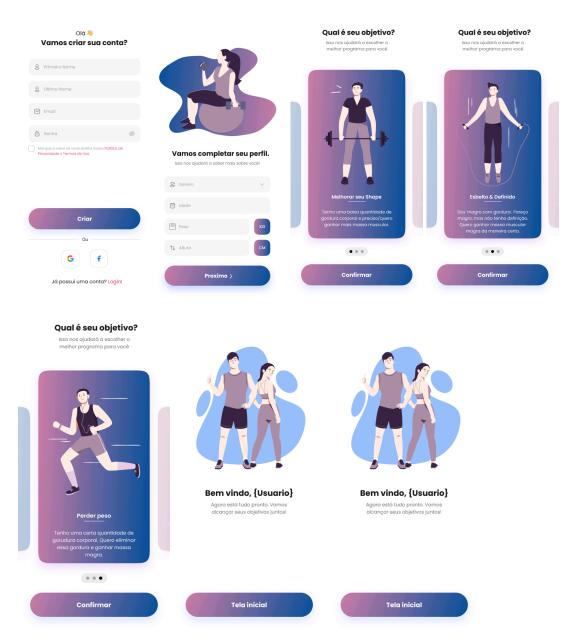
 $\frac{https://www.figma.com/design/5J70EsQTGWfRvs6Y6FXV7A/Fitness-app-(Community)}{node-id=206-281\&t=hmjyMYWupdmq4C8F-1}$

Telas:

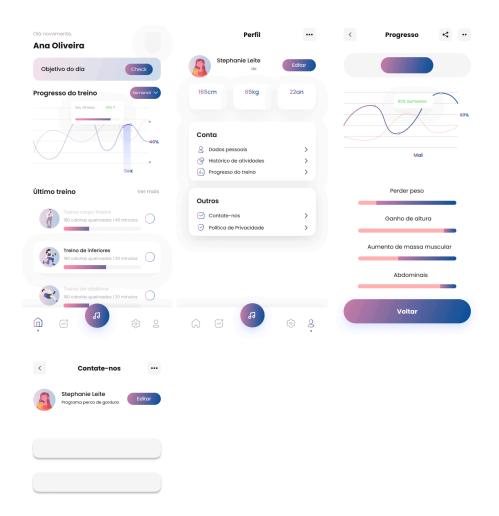
Tela de apresentação



Registro e login

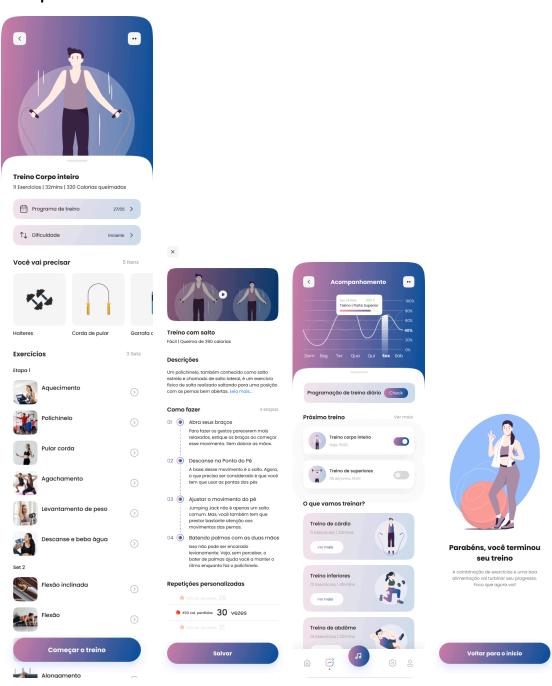


Painel





Acompanhamento de treino



Ferramentas auxiliares

