

Projecto de Desenvolvimento Móvel

Desenvolvimento de uma App para desporto: “TeamUp”

Alano Baptista

Paulino Muya

Luquenia Galiano

ÍNDICE

III.....	INTRODUÇÃO
III.....	Problema
IV.....	Objetivos
IV.....	Público Alvo
IV.....	Pesquisa de mercado sobre aplicações semelhantes
IV.....	Caso de uso da Aplicação
V	Requisitos Técnicos para Desenvolvimento do Projeto
V.....	Ferramentas e Tecnologias para o Desenvolvimento do Projeto
VI.....	Planejamento e Calendarização
VII.....	Bibliografia

INTRODUÇÃO

Atualmente o uso de uma App de desporto vem crescendo muito na sociedade, isso se deve pelo facto de haver inúmeros jovens que praticam desportos como futebol, basketball, padel. Com isso a utilização de uma App de desporto resulta na exatidão e agilidade das pesquisas por um jogo.

De tal razão usar uma App de desporto a seu favor, onde possa fazer uma calendarização e um acompanhamento dos jogos que se irão realizar, entretanto, o nosso aplicativo oferece monitorização, confiabilidade, maneiras de atletas se comunicarem e uma tecnologia no desporto.

PROBLEMAS

1.

Através de uma conversa sobre desporto entre amigos e estudantes da universidade europeia podemos observar que a grande dificuldade em agendar partidas ou participar em jogos desportivos deve-se a ausência de informações credíveis sobre campos e equipas disponíveis para uma partida.

2.

“De acordo com Instituto Nacional de Estatística, em 2020 **mais de metade da população** portuguesa com 18 anos ou mais, sendo a percentagem referente de 53%, tinha excesso de peso ou obesidade.

Números preocupantes que estão, entre outras causas, ligados a hábitos de vida mais sedentários e à transformação dos hábitos alimentares.”

Um dos problemas que esta a afetar não só Portugal mas nos países desenvolvidos, esta app poderá ajudar a criar alguns hábitos mais saudáveis a pessoas que tem vidas mais sedentárias.

OBJETIVOS

Objetivo geral

- Desenvolvimento de uma App para Desporto.

Objetivos específicos

- Organizar ou participar em jogos;
- Reservar um campo para planejar um jogo;
- Emitir notificações após a confirmação ou cancelamento de um jogo;

Público Alvo

O nosso publico alvo será focado em jovens maiores de 16 anos, residentes em Portugal.

Pesquisa de mercado sobre aplicações semelhantes

- Captain é uma App de desporto semelhante a que vamos desenvolver.
www.captain.pt/pt

Caso de uso da Aplicação

1- Criar uma conta

1-Username

2-Numero telefónico ou email

2-Criar ou participar num jogo

3-Selecionar que tipo de desporto pretende e com quantos elementos o jogo terá

4.

4.1 Se criar o jogo

-conseguem convidar usuários para o jogo ou retirar participantes do jogo.

4.2 Se for participar

1- Dos jogos que estão por realizar de outros usuários selecionar o qual pretender

Requisitos Técnicos para Desenvolvimento do Projeto

- Sistema de gestão de base dados;
- Editor de texto;
- Modelador de software para criação do diagrama de caso de uso da App;
- Browser;
- IDE;

Ferramentas e Tecnologias para o Desenvolvimento do Projeto



PLANEJAMENTO E CALENDARIZAÇÃO

TAREFA	INÍCIO	TÉRMINO
Organização do projeto e as suas funcionalidades	14/9/22	7/10/22
Página Inicial	7/10/22	31/10/22
Funcionalidades dos usuarios	31/10/22	20/11/22
Base Dados	20/11/22	10/12/22
Testes e correção de bugs	10/12/22	4/1/23
Entrega	5/1/23	5/1/23

BIBLIOGRAFIA

<https://www.captain.pt/pt>

[https://anjosdanoite.pt/obesidade-em-portugal/#:~:text=De%20acordo%20com%20Instituto%20Nacional,de%20peso%20\(incluindo%20obesidade\)](https://anjosdanoite.pt/obesidade-em-portugal/#:~:text=De%20acordo%20com%20Instituto%20Nacional,de%20peso%20(incluindo%20obesidade))

<https://gizmodo.uol.com.br/mapa-mostra-a-obesidade-no-mundo-dividida-por-paises/>