



AAUAv



universidade
de aveiro



deti

Taça UA

Etapa de Elaboração de Projeto

Bernardo Borges 103592
Alexandre Regalado 124574
Mateus Rocha 122949
Dinis Sousa 119500
Diego Aguilar 117122
Gonçalo Simões 119412



O que é a Taça UA

1

Uma das **maiores competição** desportiva informal universitária em Portugal.

3

Necessidade crescente de **gestão digital** e **comunicação** moderna.

2

2

+7000 participantes, +20 modalidades, promovida pela AAUAv.

4

Projeto surge para **modernizar e otimizar** todo o processo.

Problemas Atuais

1

Uso de **Excel** para guardar informação

2

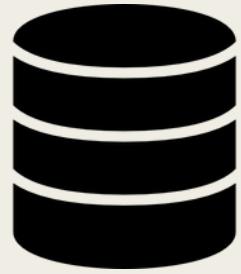
Descentralização das funcionalidades e informações

3

Comunicação com o público manual em redes sociais

3

Objetivos



Centralizar informação da competição (resultados, classificações, calendários).



Melhorar a experiência dos **participantes** e do **público**.



Aumentar a transparência com dados em **tempo real**.



Criar base sólida para **futuras funcionalidades** (inscrições, estatísticas, etc.).

State of Art

Critério	FADU	Sportlyzer	Taça UA	Taça UA (Projeto)
Gestão de torneios / modalidades	SIM	NÃO	PARCIAL	SIM
Gestão por Núcleos	NÃO	NÃO	GESTÃO INFORMAL	SIM
Hierarquia Administrativa	NÃO	NÃO	GESTÃO INFORMAL	SIM
Agendamento de Jogos	SIM	NÃO	MANUAL	SIM
Registo de resultados	SIM	NÃO	REDES SOCIAIS	SIM
Pontuação automática por modalidade	NÃO	NÃO	EXCEL	SIM

State of Art

Critério	FADU	Sportlyzer	Taça UA	Taça UA (Projeto)
Classificação geral intermodalidades	NÃO	NÃO	EXCEL	SIM
Inscrição de atletas	SIM	SIM	FORMS	SIM
Validação de sócios	NÃO	NÃO	MANUAL	SIM
Fichas de Jogo (PDF)	NÃO	NÃO	MANUAL	SIM
Histórico multi-epoca	SIM	NÃO	EXCEL	SIM
Calendário público com filtros	SIM	SIM	NÃO	SIM

Recolha de Requisitos

1

Comunicação com o cliente/orientadores

2

Análise do sistema atual da Taça UA

3

Análise de sistemas semelhantes (FADU, Sportlyzer)

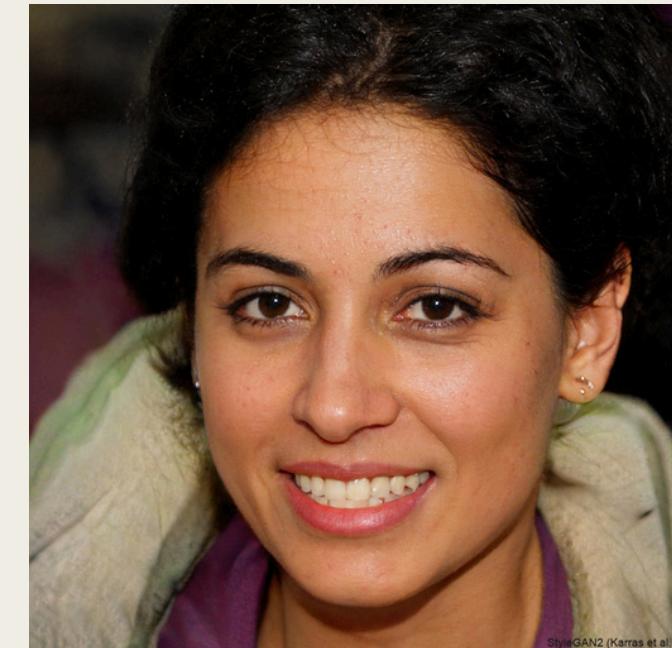
Atores - Admins



Zach Daniel
Administrador Geral



Lahra Cough
Administrador Geral



Teelor Shift
Administradora de Núcleo

Atores - Público



Michael Hundt
Participante na Taça UA



Clara Almeida
Utilizadora Pública

Administrador Geral



1

Gestão da Estrutura da Competição

Criar / editar / remover cursos, Criar / configurar modalidades,
Iniciar e terminar épocas desportivas, Criar e configurar torneios,
Definir sistema de pontuação



2

Gestão de Utilizadores

Criar / editar / remover Administradores de Núcleo, Atribuir Administradores de Núcleo a cursos, Carregar ficheiro de sócios da AAUAv

3

Gestão Operacional das Modalidades

Agendar / editar jogos (equipas, data, hora, local), Gerir calendário completo da modalidade, Registar / atualizar resultados, Terminar torneios oficialmente

4

Gestão de Documentação

Gerir e publicar regulamentos gerais, Gerir e publicar regulamentos por modalidade

Administrador de Núcleo



1

Gestão de Curso

Criar e gerir estudantes/jogadores, Confirmar se jogadores são sócios (via sistema), Criar e gerir equipas por modalidade

2

Gestão de Participantes

Inscrever atletas nas equipas, Atribuir número mecanográfico, Validar elegibilidade dos atletas

3

Gestão Operacional das Modalidades

Selecionar jogadores que vão participar num jogo, Atribuir números de equipamento, Adicionar comentários sobre o jogo
Gerar ficha de jogo em PDF



1

Acesso à Informação da Competição

Consultar calendário geral, Filtrar calendário por modalidade ou curso, Ver classificações (modalidades, cursos e geral), Ver resultados atualizados, Ver jogos do dia

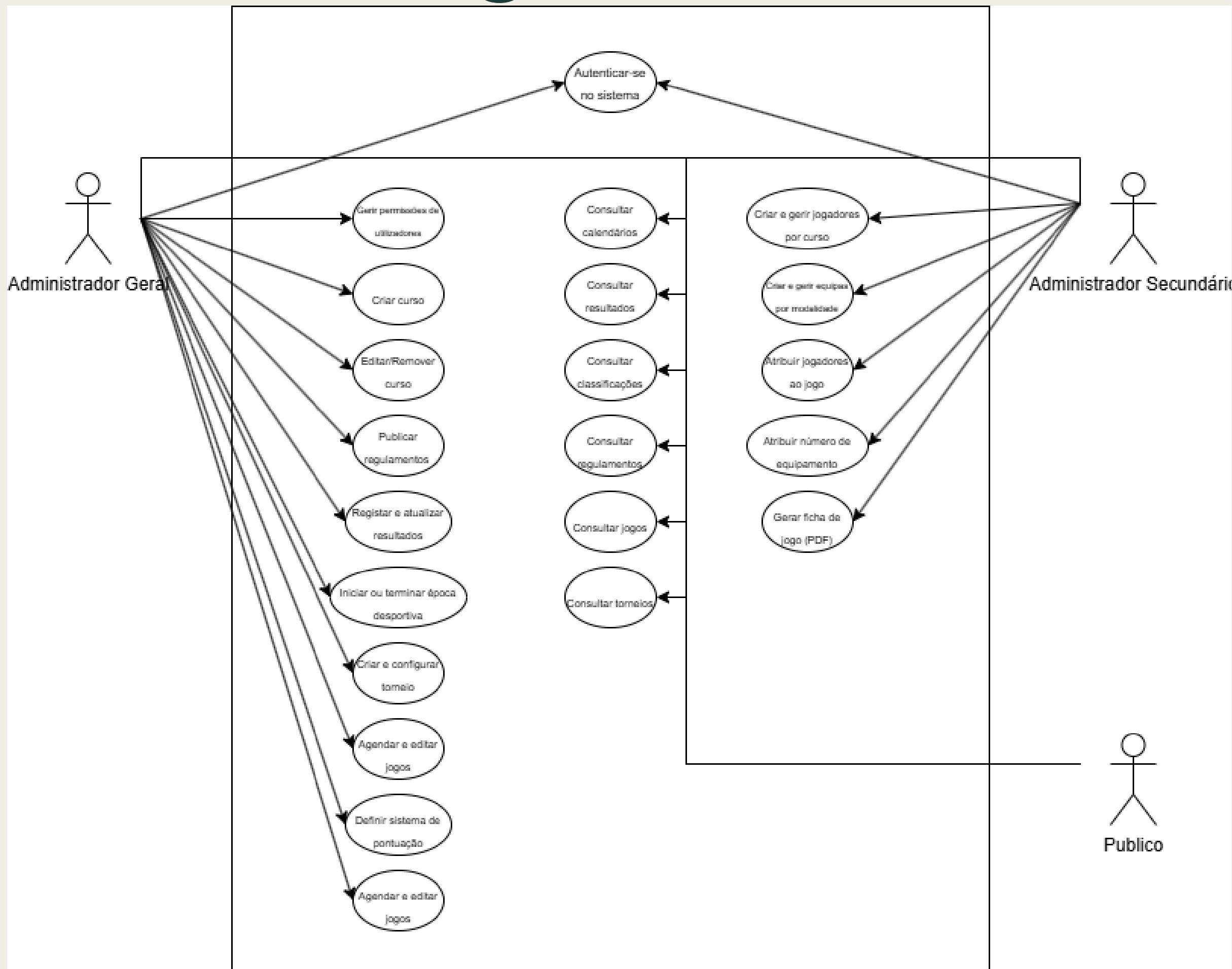


2

Acesso à Documentação

Ver regulamentos, Ver histórico de competições (anos anteriores)

Diagrama de Casos de Uso



Requisitos Não Funcionais

1

Usabilidade

Deve apresentar um design responsivo, ser intuitivo, sem necessidade de refresh manual e com um máximo de 3 clicks para funcionalidades principais

3

Segurança

Credenciais cifradas e controladas com Keycloak, usando logs para operações administrativas

2

Desempenho

Tempo de resposta mínimo de 2s para 95% dos pedidos, com uso de cache para reduzir carga de pedidos

4

Fiabilidade e Desempenho

Disponibilidade elevada do sistema (99.9%) em período competitivo com integridade dos dados

Requisitos Não Funcionais

5

Compatibilidade

Compatibilidade com Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge, Safari

6

Manutenibilidade e Evolução

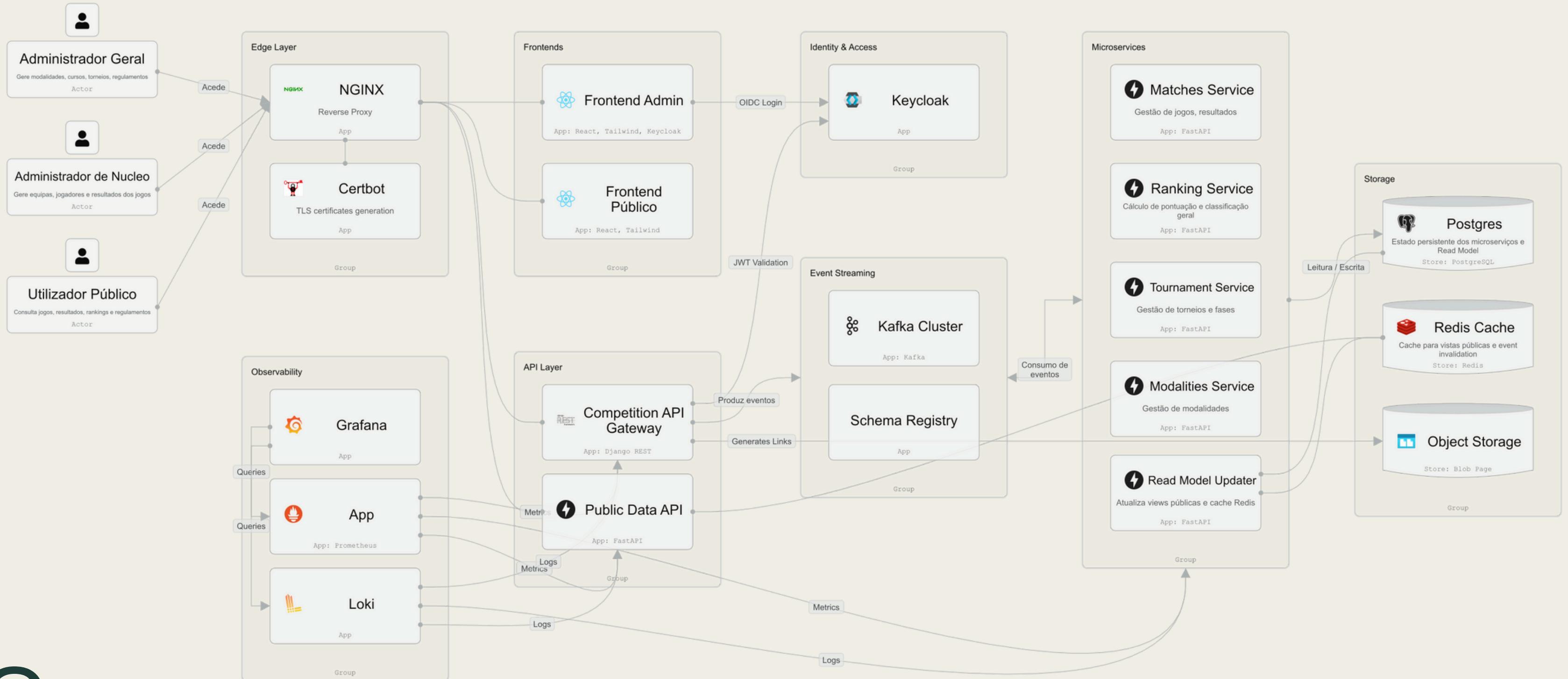
Código deve seguir padrões desenvolvimento limpo, com documentação e manuais de utilizador da aplicação

7

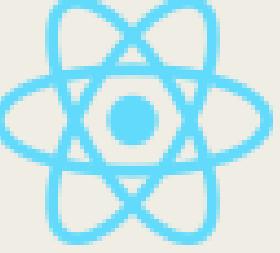
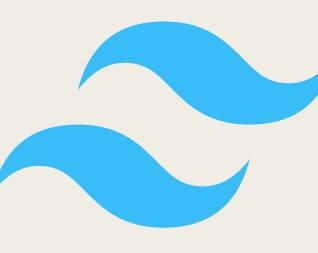
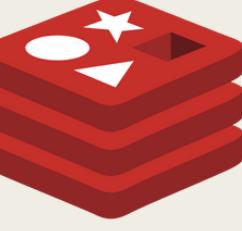
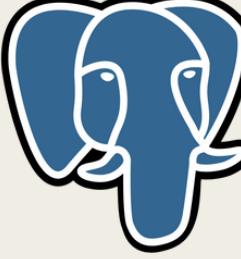
Segurança

Logs disponíveis durante toda a competição, com emissão de alertas em falhas/erros. Uso de Grafana/Prometheus para monitorização

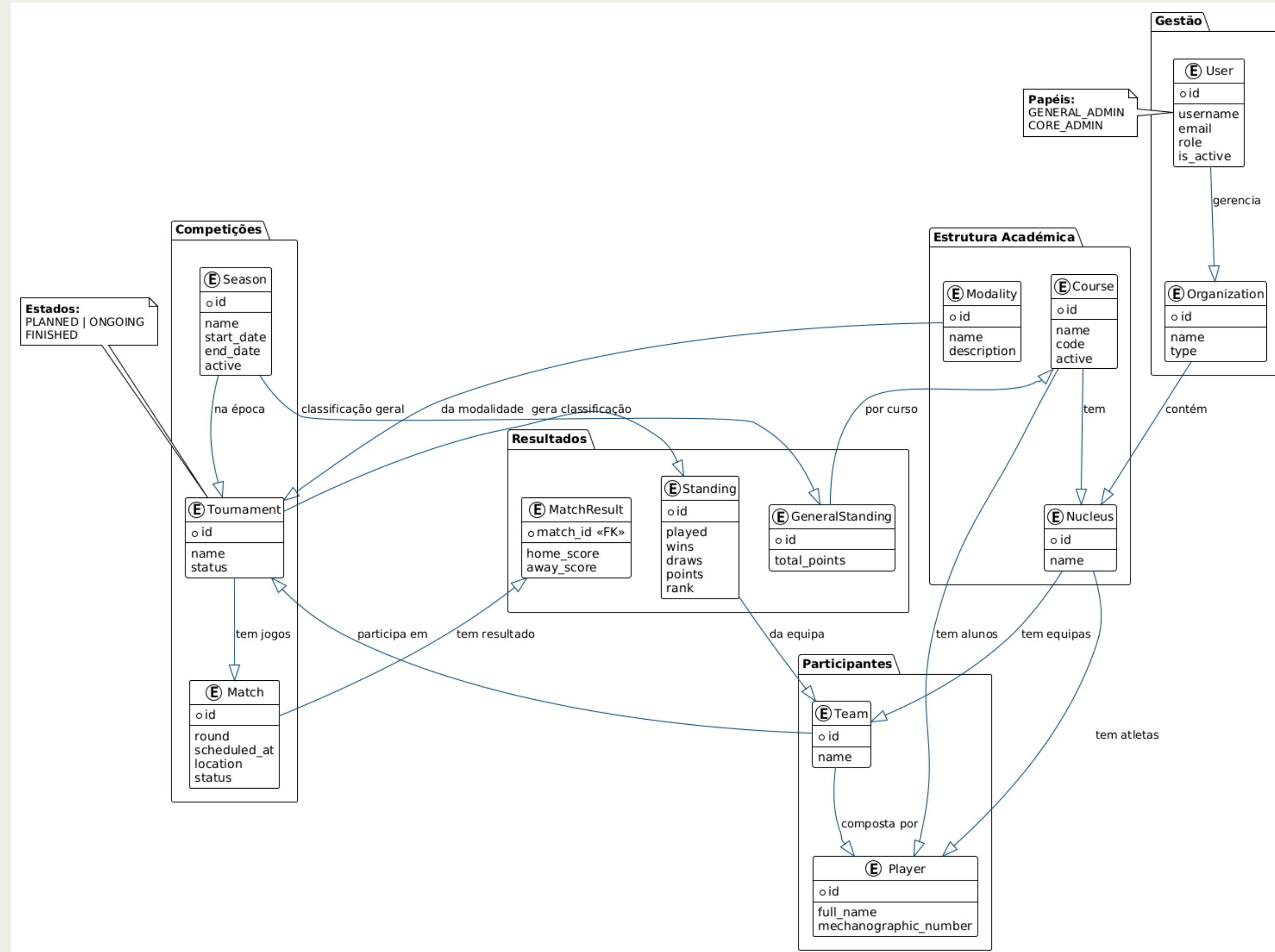
Arquitetura do Sistema



Tech Stack

Dominio	Tecnologias			
Frontend				
Backend				
Dados				
Infraestrutura e Observabilidade				

Modelo de Dados



Figma

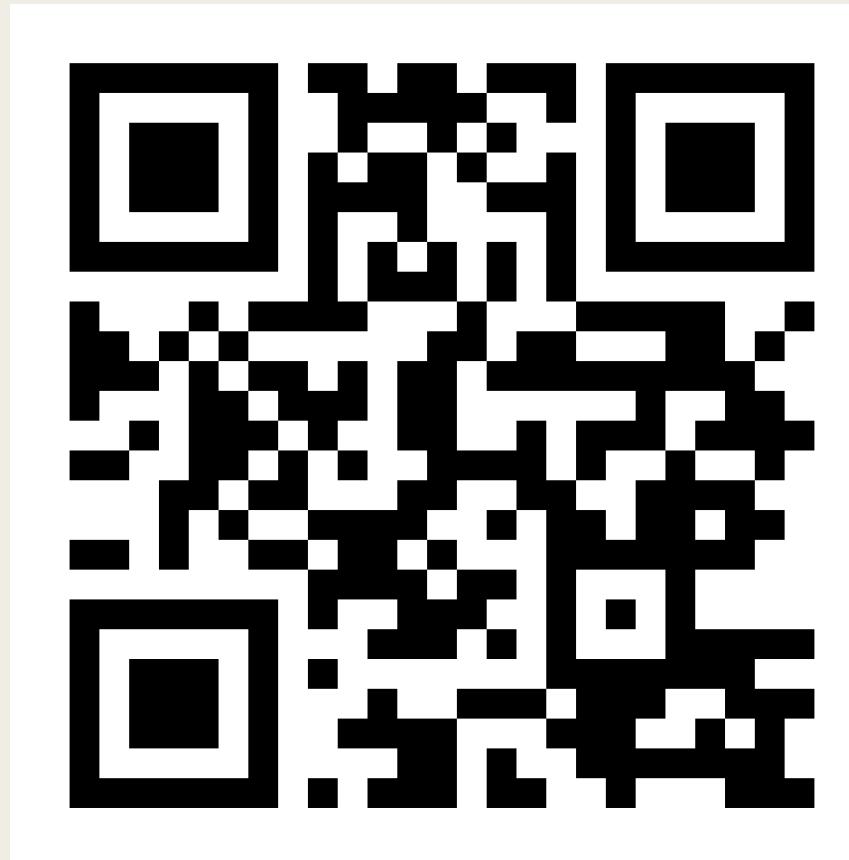


Links importantes

Minisite



Organização



Jira



Questões?
Obrigado pela
atenção