



**Faculdade de Design,  
Tecnologia e Comunicação**  
Universidade Europeia

## **Project Charter**

(2020/2021)

<b>Course:</b>		<b>Engenharia Informática</b>
<b>#</b>	<b>Student Number</b>	<b>Student Name</b>
1	20190877	Rafael Nuno de Freitas Pilré
2	20190878	Tiago Vitor Nunes da Silva

## Índice

Enquadramento .....	3
Competitive Analysis .....	4
Proto-Personas .....	5
Ux journeys.....	7
1º Caso de utilização .....	7
2º Caso de utilização .....	7
3º Caso de utilização .....	8
User Cases .....	8
Mockups .....	10
1º Caso de utilização .....	10
2º Caso de utilização .....	11
3º Caso de utilização .....	12
Diagrama de Contexto .....	13
Diagramas de Colaboração .....	14
1º Caso de utilização .....	14
2º Caso de utilização .....	14
3º Caso de utilização .....	15
Bibliografia .....	15

## Enquadramento

O sedentarismo tem vindo a aumentar a longo prazo nas últimas décadas, a pandemia provocada relativamente à pouco tempo contribuiu para a inatividade física. Cerca de 28% da população da União Europeia com mais do que 16 anos não pratica qualquer tipo de exercício físico fora do horário de trabalho em 2017[1]. Só em Portugal este número sobe para os 45% colocando-nos em penúltimo lugar à frente da Croácia. A promoção à atividade física nos dias de hoje implica que a pessoa tenha a consciência para querer definitivamente fazer exercício físico, mas ao mudarmos este espetro e conseguirmos desenvolver a prática desta atividade utilizando métodos saudáveis que incentivem a promoção à mesma, poderia haver um impacto positivo nestes números assustadores.

A ideia será criar um mapa interativo com diferentes localizações e diferentes tipos de atividades como corrida, yoga, caminhadas e ciclismo, premiando as pessoas em resultado do seu esforço através de pontos que podem ser substituídos por prémios ou monetários ou físicos através da marcação de presenças de um moderador. A quantidade dos prémios terá uma relação com a quantidade de tempo que se comprometem a esta iniciativa. Recomenda-se que os adultos consigam acumular 150 minutos por semana de atividade física de intensidade moderada ou 75 minutos de atividades vigorosas. O tipo de exercício terá de incorporar força e resistência muscular neste tempo investido e quanto mais se comprometerem mais ganhos terão. A construção de eventos, desafios e incentivação de pessoas não informadas do assunto terá efeito na diminuição destes números aterradores. O principal objetivo é adicionar uma estratégia de gamificação neste processo com via a adicionar mecanismos em ambientes “nongame” que neste caso será um website para aumentar a participação com as pessoas e envolver parceiros a colaborar, partilhar e interagir.

## Competitive Analysis

API	Preço	Gamificação	Tempo de treino	Dispositivo	Tamanho	Rank
<a href="#">Nike Training Club</a>	Grátis/ Comercial	Nenhuma	15-45 minutos	Android/ iPhone	151 MB	32
<a href="#">Keelo</a>	Grátis	Nenhuma	20 minutos	Android/ iPhone	14 MB	169
<a href="#">Adidas Running</a>	Grátis/ Comercial	Alguma	?	Android/ iPhone	40 MB	145
<a href="#">MyFitnessPal</a>	Grátis	Alguma	?	Android/ iPhone	147 MB	198

- ✓ Interface intuitiva e apelativa;
- ✓ Imensos planos de treino para fazer em qualquer lugar;
- ✓ Conquistas para completar;
- ✓ Opção de reserva e descontos;



Nike Training Club – plany workout i fitness

Nike, Inc. Saúde e fitness


★★★★★ 317 206

Todos

[Nike Training Club - Plany workout i fitness](#)

- Não tem qualquer tipo de gamification associado;
- Não há sugestões de lugares para treinar, o foco é em casa;



**Keelo - Strength HIIT Workouts**   
Functional Fitness Training  
Throwdown Labs, Inc.  
★★★★★ 4.9 x 5.0 Ratings  
Free - Offers In-App Purchases

[Keelo - Strength HIIT workouts](#)

- ✓ Planos rápidos para quem tem pouco tempo;
- ✓ Monitorização dos níveis de saúde;
- ✓ Vídeos de ótima qualidade;
- Pagamento necessário para ganhar recompensas;
- Nível de motivação é bastante normal;



adidas Running by  
Runtastic

 Escolha dos Editores

Adidas Runtastic Saúde e fitness  
Todos

★★★★★ 1 179 427

[Adidas Running](#)

- ✓ Promove a saída de casa;
- ✓ Treinador por áudio;
- ✓ Estatísticas de treino;
- Não tem qualquer indicação de localizações para treinar;
- Problemas com registos de GPS;
- A app promove a compra de uma versão que supera a versão grátis excluindo uma amostra de público alvo;

## Proto-Personas



# Joana

18-22 anos, Estudante, Lisboa

### Redes Sociais



### Motivações

- Acabar o curso
- Ter boas notas
- Arranjar emprego
- Ser mais saudável

### Frustrações

- Dificuldade em encontrar eventos de exercício físico em grupo
- Rotina pouco eficiente

### Necessidades

- Ter acesso a internet
- Ter acesso a dispositivos (telemóvel, computador, etc.)
- Ter acesso a plataformas operacionais
- Praticar exercício físico

A Joana adora redes sociais, gosta de sair à noite, estar com os amigos, passear e de correr.



# Pedro

30-40 anos, Assistente de call-center, Porto

## Redes Sociais



## Motivações

- Estilo de vida mais saudável
- Emagrecer
- Combater o sedentarismo
- Combater a pressão social causada nele

## Frustrações

- Saudade de voltar a ser saudável
- Cansar-se demasiado rápido

## Necessidades

- Praticar exercício físico
- Quebrar más rotinas
- Algo que o motive a fazer exercício físico

O Pedro adora ir ao cinema, beber e de jogar jogos online.



# João

28-32 anos, Fisioterapeuta, Coimbra

## Redes Sociais



## Motivações

- Ser reconhecido na área onde trabalha
- Constituir família
- Ajudar as pessoas

## Frustrações

- Não ter companhia para treinar
- Viver sozinho

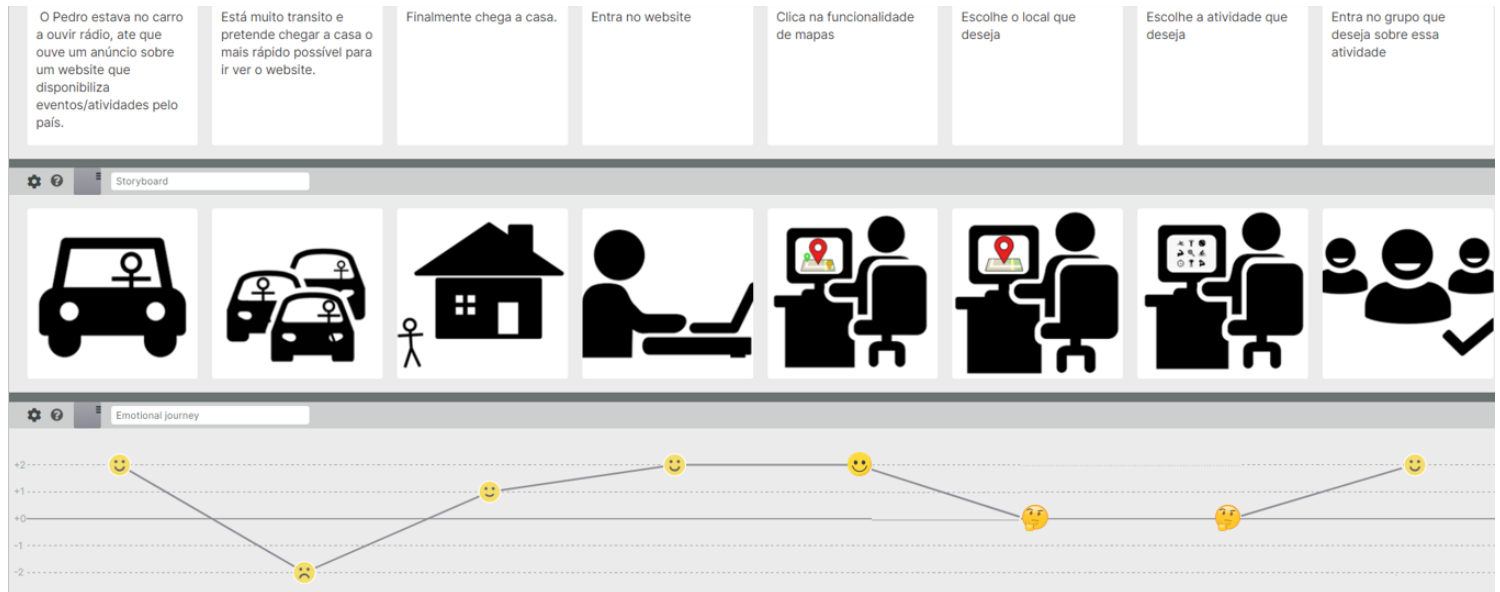
## Necessidades

- Praticar exercício físico em grupo
- Manter-se saudável

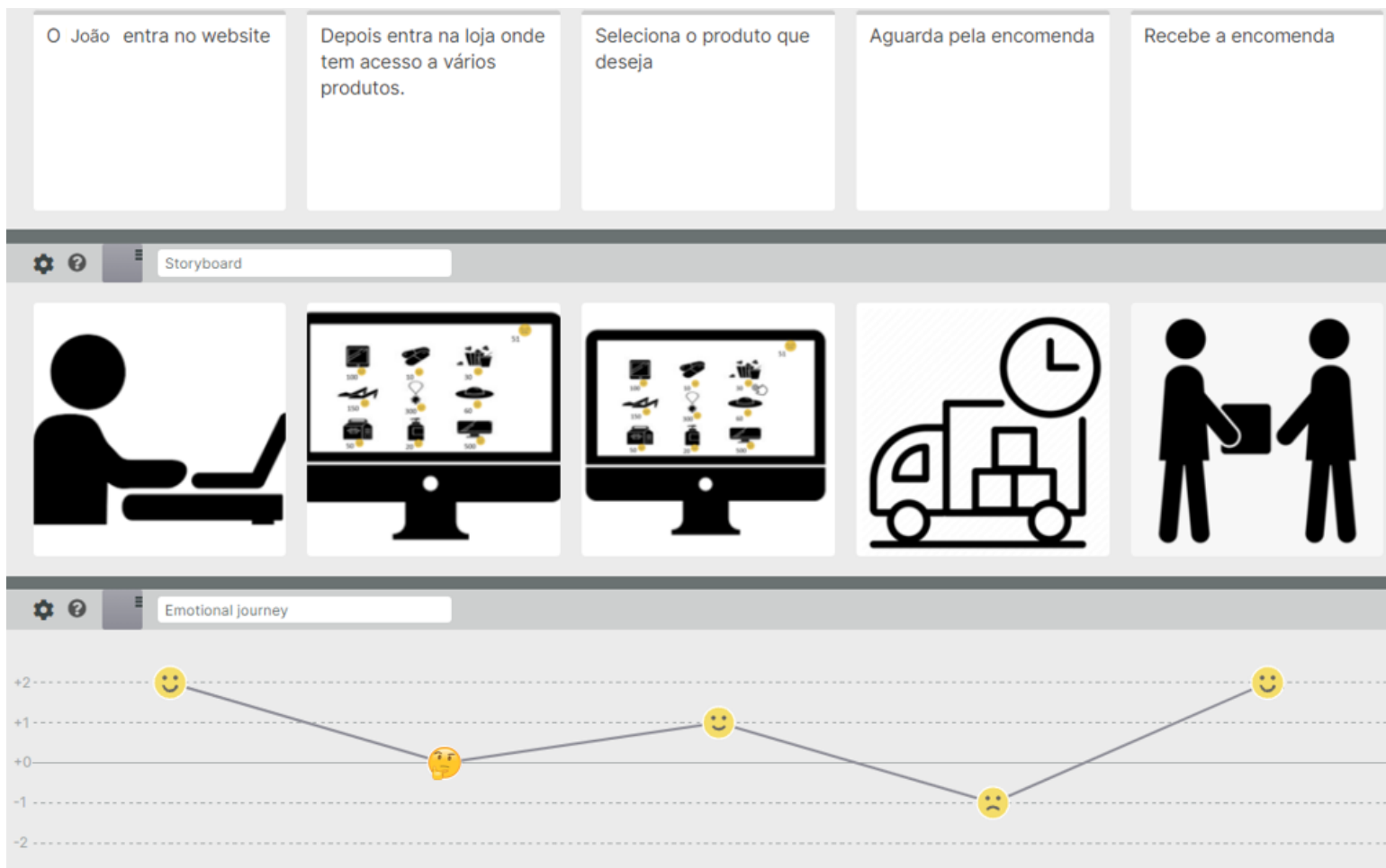
O João adora o seu trabalho, fazer exercício físico, jogar futebol e é vegetariano.

# Ux journeys

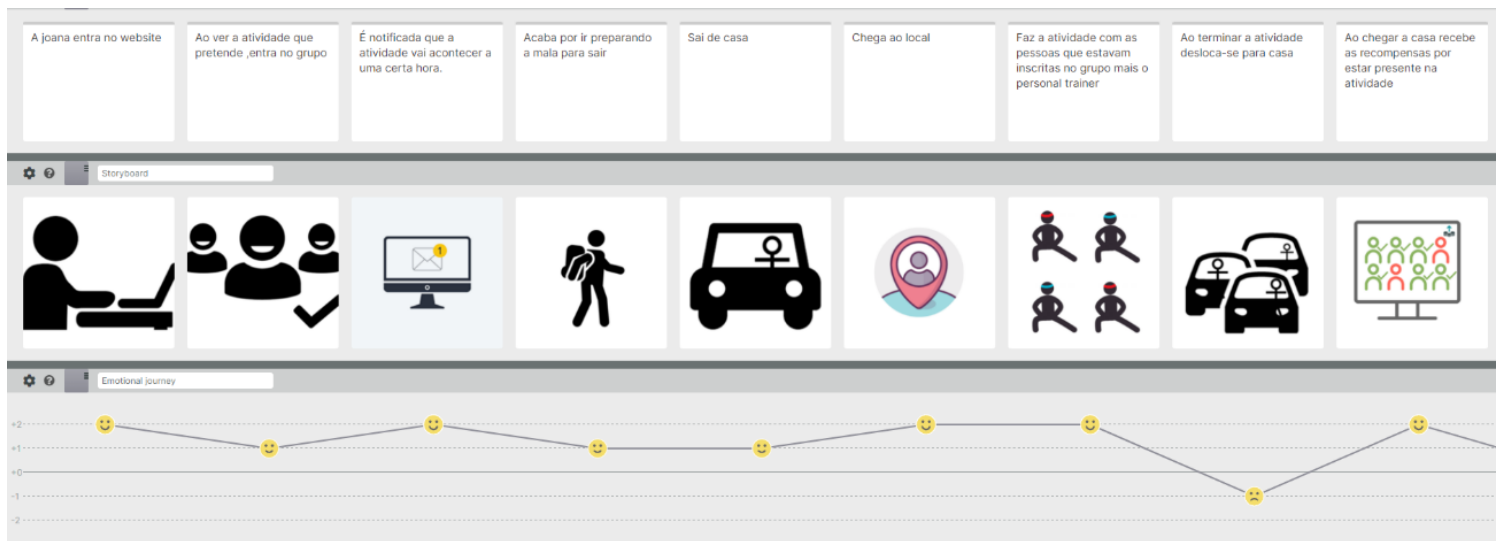
## 1º Caso de utilização



## 2º Caso de utilização



### 3º Caso de utilização



## User Cases

### Casos de utilização:

**Nome:** Criação de um evento

**Descrição:** O moderador seleciona uma região no mapa, cada região terá mais descendentes funcionando hierarquicamente havendo um zoom no mapa. Aparecerá os locais dessa zona com eventos associados. Escolhe um local correspondente ao novo evento e preenche os dados do mesmo, caso tenha escolhido mal a zona, poderá voltar atrás e fazer o mesmo processo.

**Pré-condições:**

Utilizador autenticado com sucesso, acede à página inicial onde poderá ver todas as funcionalidades a passar numa animação, com acesso às funcionalidades do site no header.

**Passo a passo:**

- O moderador carrega na opção da página inicial que corresponde ao mapa
- O moderador escolhe um marcador de uma região
- Dentro de uma região aparecerá mais localizações que correspondem aos eventos
- O moderador clica num ponto do mapa
- Preenche os dados do evento
- Adiciona o evento à lista de eventos

**Pós-condições:**

N/A



<b>Nome:</b> Seleção do evento e verificação de recompensas
<b>Descrição:</b> O utilizador acede á opção do mapa para visualizar os locais que correspondem aos eventos, visualizar os detalhes do mesmo e registar-se se assim o entender. Poderá fazer o mesmo clicando na opção de eventos, no entanto aqui pode encontrar um evento ao seu gosto com filtros aplicados.
<b>Pré-condições:</b> Cliente autenticado com sucesso, acede à página inicial onde poderá ver todas as funcionalidades a passar numa animação, com acesso às funcionalidades do site no header.
<b>Passo a passo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O utilizador acede ao mapa</li> <li>• Seleciona o marcador correspondente ao distrito que deseja</li> <li>• Escolhe um local dentro desse distrito</li> <li>• Poderá ver as informações do evento nesse local e registar-se no mesmo</li> <li>• Poderá fazer o mesmo processo na opção de eventos</li> <li>• Pode aplicar filtros para encontrar um evento ao seu gosto</li> <li>• Após o evento terminar o moderador atualiza o estado de presente ou não presente na página de presenças</li> </ul>
<b>Pós-condições:</b> Os utilizadores que estiveram presentes terão o seu montante de pontos atualizado após o moderador completar o processo.

<b>Nome:</b> Compras na loja
<b>Descrição:</b> O utilizador clica na loja GO&EXE, terá acesso a vários itens disponíveis para compra na loja, tendo um preço distinto a cada item. Poderá escolher entre objetos, vales de desconto, etc. Assim que o utilizador carregar no objeto que deseja comprar, terá mais informação sobre o item e terá a opção de comprar o item ou não. O moderador poderá adicionar novos produtos à loja.
<b>Pré-condições:</b> Cliente autenticado com sucesso, acede à página inicial onde poderá ver todas as funcionalidades a passar numa animação, com acesso às funcionalidades do site no header.
<b>Passo a passo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O Utilizador carrega na opção de selecionar a loja</li> <li>• Aparece uma lista de produtos</li> <li>• Seleciona um produto</li> <li>• Aparecerá informações do produto e opção de compra</li> <li>• O utilizador pode voltar atrás ou comprar o produto</li> </ul>

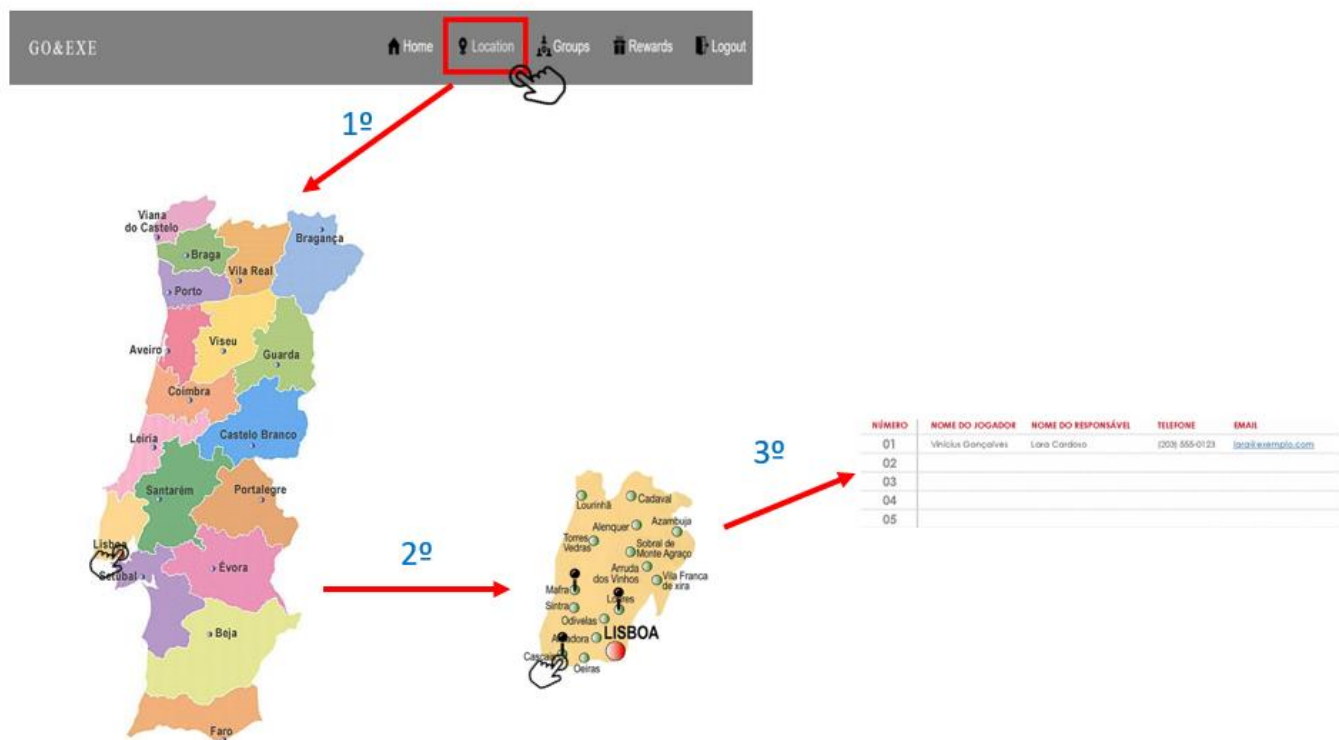
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se o utilizador decidir comprar o produto, caso tenha pontos suficientes para comprar, o produto será comprado com sucesso se não aparecerá uma notificação de que não é possível a transação</li> <li>• O moderador pode adicionar um produto novo á loja registando os dados do produto num formulário</li> <li>• Adiciona o produto à lista de produtos</li> </ul>
<b>Pós-condições:</b> N/A

## Mockups

### 1º Caso de utilização

Aqui o utilizador escolhe a opção de visualizar o mapa de Portugal e consequentemente as regiões em Portugal na qual têm localizações com atividades associadas e grupos também. Após o utilizador escolher a localização associada (neste caso Lisboa), ele pode ser associado a um grupo que representa uma atividade em específico ou então se não houver grupos naquela localização poderá escolher outra opção. Assim que encontrar um grupo disponível poderá visualizar os utilizadores que já preencheram a sua vaga naquele grupo em específico.

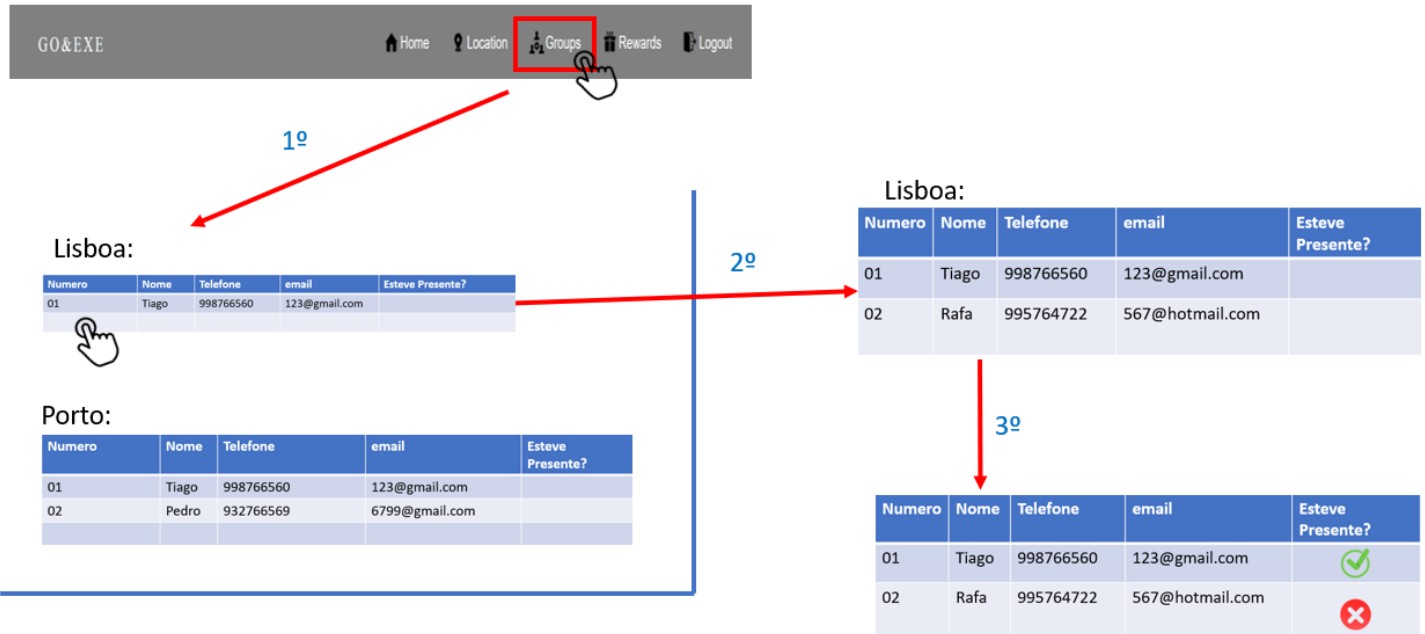
## Escolha a localização e evento



### 2º Caso de utilização

Assumindo que o utilizador já escolheu o grupo que deseja entrar, este poderá ser adicionado à base de dados que pertence agora naquele grupo. Após a conclusão da atividade, é enviado ao moderador (Personal trainer) uma tabela com os grupos que já foram realizados por ele e assim marcar as presenças dos utilizadores. O personal trainer seleciona quem esteve presente ou não, para o envio de pontos associado aquela atividade ser enviado aos utilizadores que participaram da atividade.

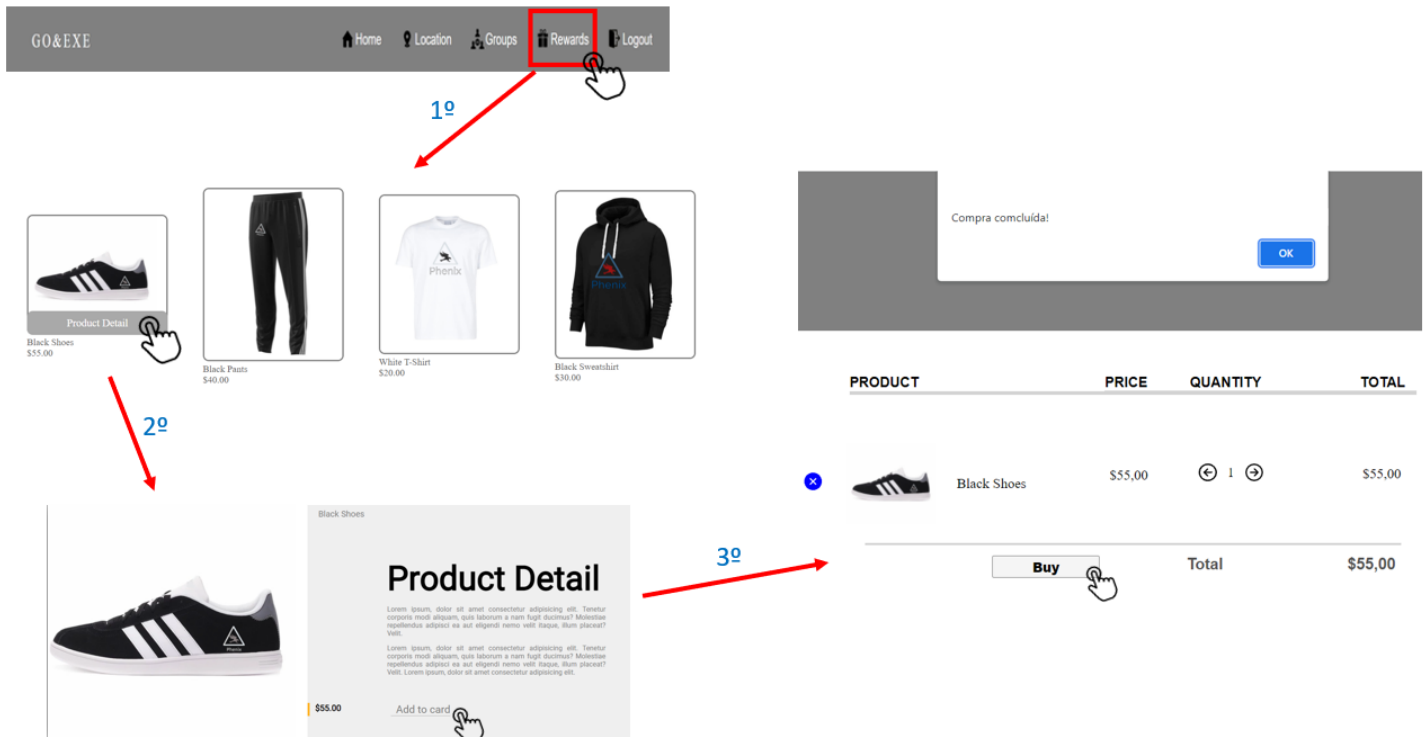
## Seleção do grupo e verificação de recompensas



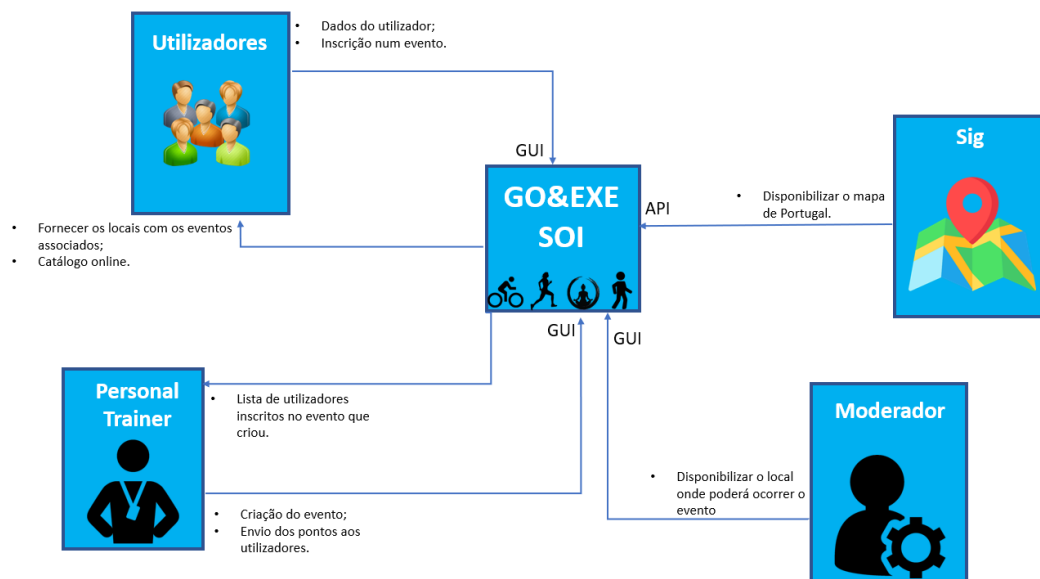
## 3º Caso de utilização

O utilizador terá acesso a um catálogo online onde poderá trocar os seus coins por artigos na loja. Poderá visualizar os detalhes de um artigo e se quiser á priori também será possível passar para a compra do item. A quantidade também será possível de efetuar tendo em conta o stock e o montante que o utilizador possui.

## Compras na loja GO&EXE

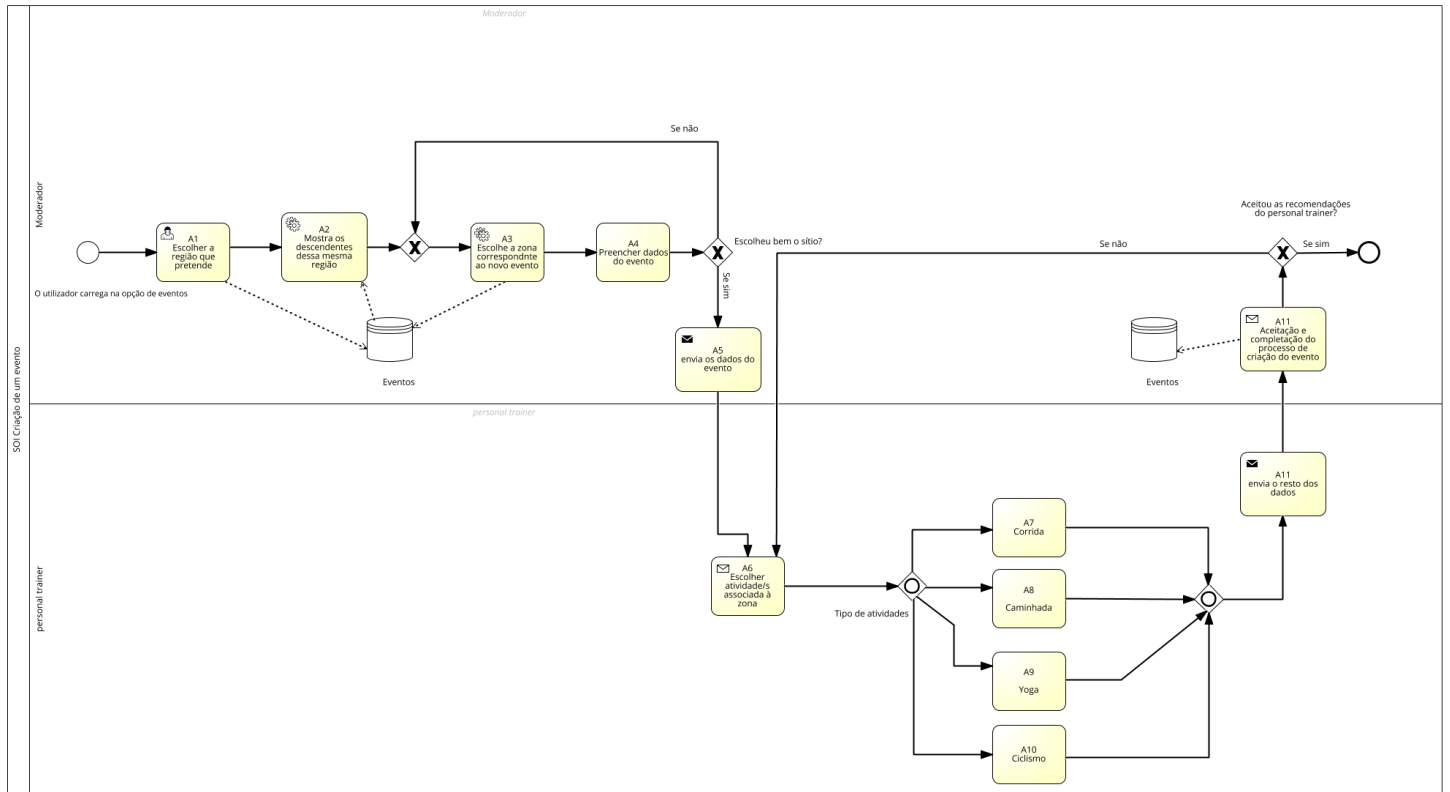


## Diagrama de Contexto

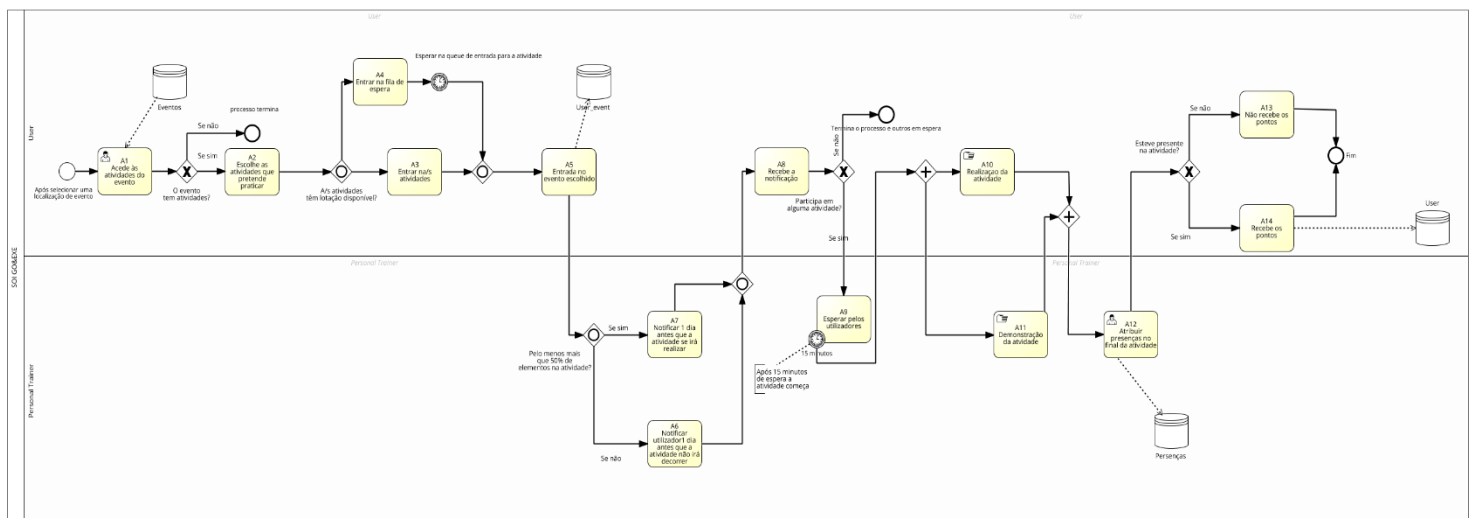


# Diagramas de Colaboração

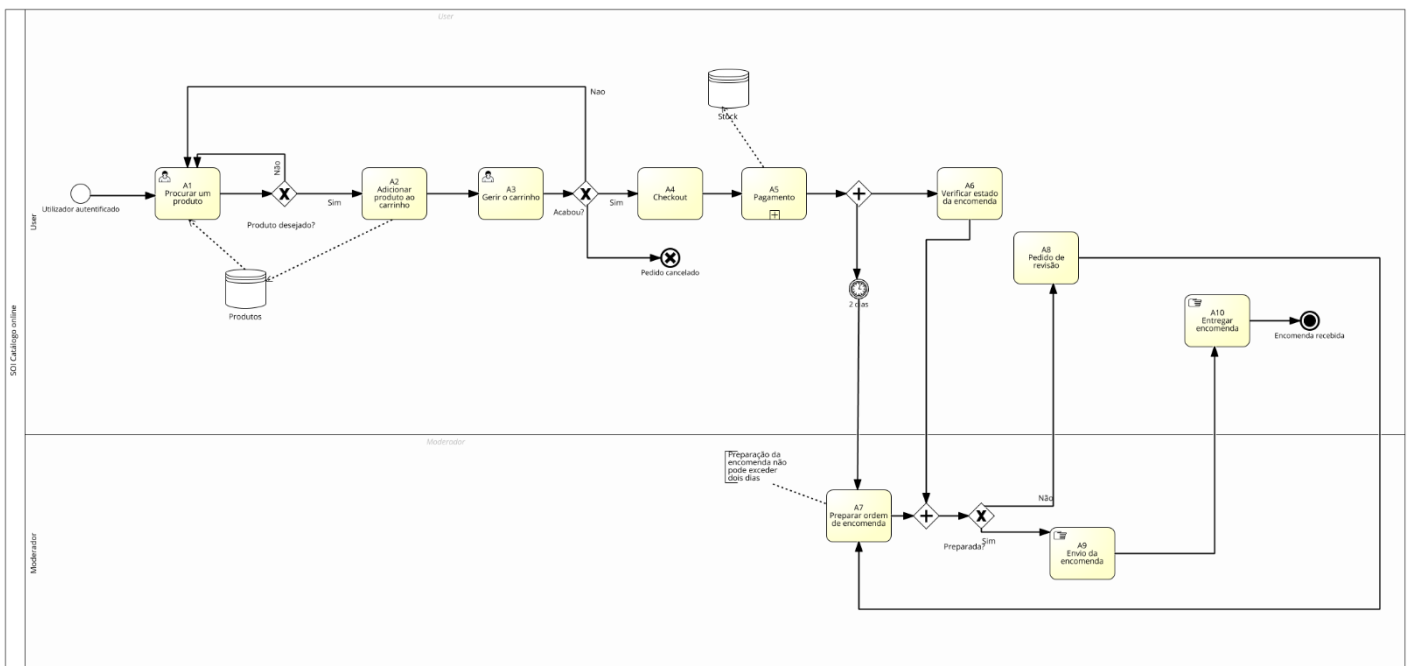
## 1º Caso de utilização



## 2º Caso de utilização



### 3º Caso de utilização



### Bibliografia

- [1] Portugueses são dos que menos exercício praticam na Europa (2016). Diário de Notícias [Online]. Disponível em: <https://www.dn.pt/vida-e-futuro/portugueses-sao-dos-que-menos-exercicio-praticam-na-europa-10735355.html>
- [2] Programa Nacional para a Promoção da Atividade Física. Direção-Geral de Saúde [Online]. Disponível em: <https://www.dgs.pt/programa-nacional-para-a-promocao-da-atividade-fisica/perguntas-e-respostas.aspx>
- [3] Portugueses dão 4744 passos por dia. Mas como estão de atividade física? (2018). Expresso [Online]. Disponível em: <https://expresso.pt/sociedade/2018-03-04-Portugueses-dao-4744-passos-por-dia.-Mas-como-estao-de-atividade-fisica->
- [4] O custo da inatividade física (2017).Serviço Nacional de Saúde [Online]. Disponível em: <https://www.sns.gov.pt/noticias/2017/02/13/prevencao-do-sedentarismo/>

