



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

Project Charter

(2020/2021)

Course:		Engenharia Informática
#	Student Number	Student Name
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
Interfaces.....	10
Home Page	10
1º Caso de utilização	11
2º Caso de utilização	12
3º Caso de utilização	13
Diagrama de Contexto	14
Diagramas de Colaboração	14
1º Caso de utilização	14
2º Caso de utilização	15
3º Caso de utilização	15
Bibliografia	16

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
Nike Training Club	Grátis/ Comercial	Nenhuma	15-45 minutos	Android/ iPhone	151 MB	32
Keelo	Grátis	Nenhuma	20 minutos	Android/ iPhone	14 MB	169
Adidas Running	Grátis/ Comercial	Alguma	?	Android/ iPhone	40 MB	145
MyFitnessPal	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

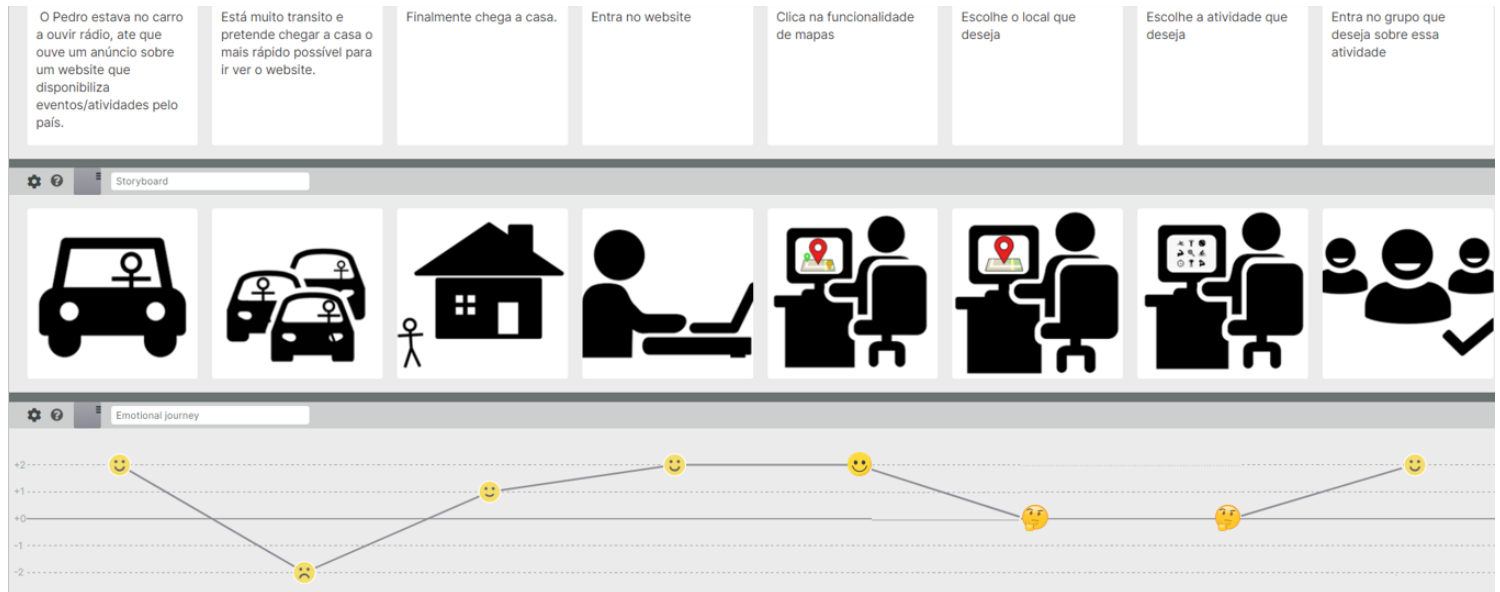
Necessidades

- Praticar exercício físico em grupo
- Manter-se saudável

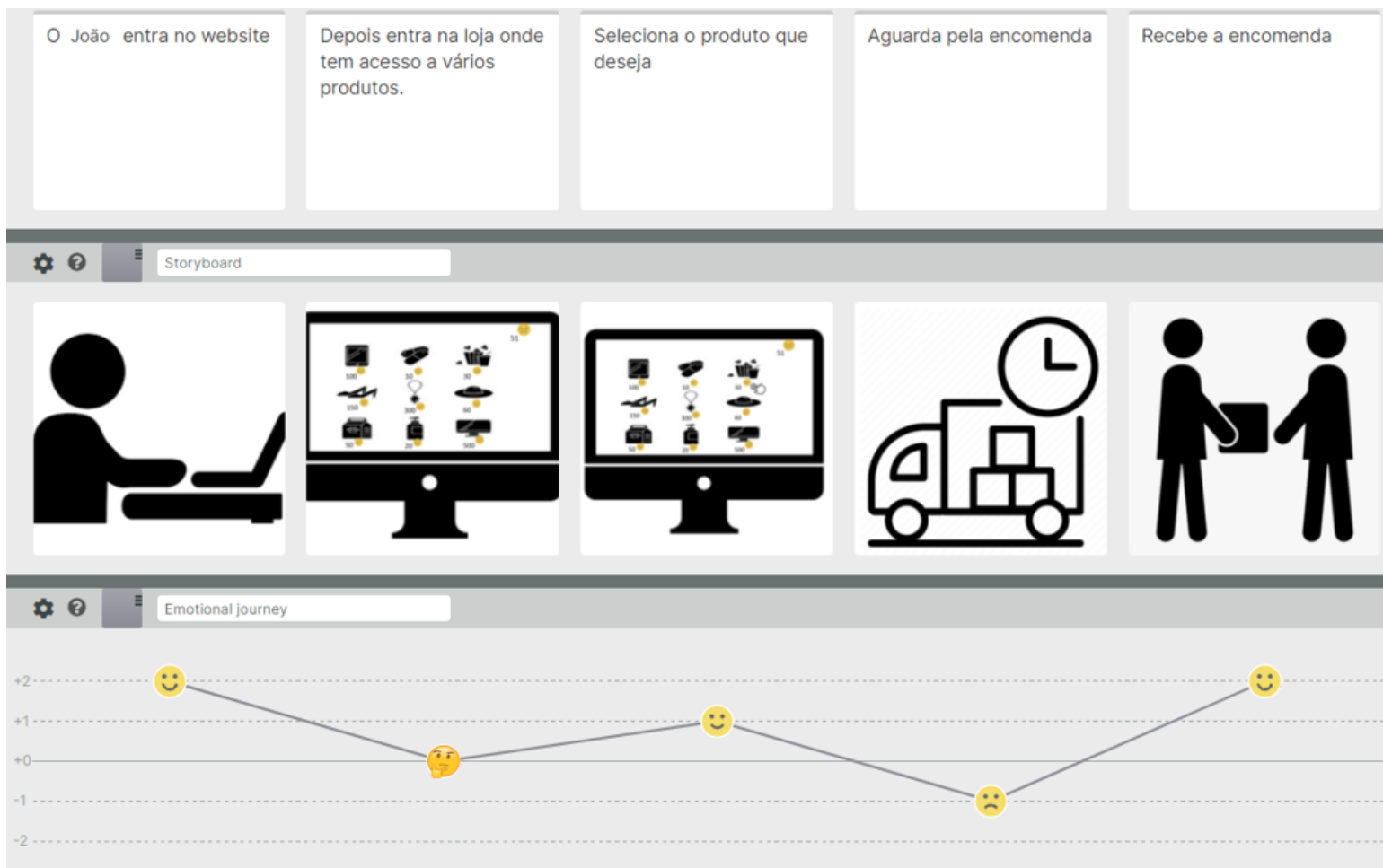
O João adora o seu trabalho, fazer exercício físico, jogar futebol e é vegetariano.

Ux journeys

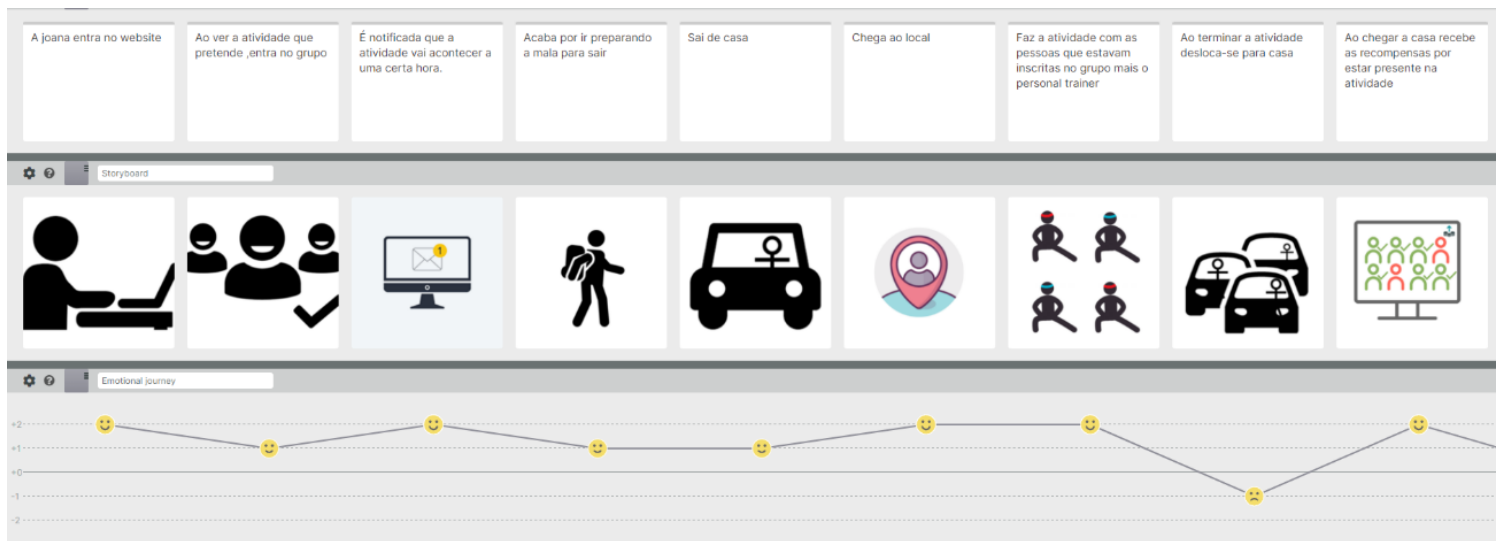
1º Caso de utilização



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: <ul style="list-style-type: none"> • 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

Nome: Seleção do evento e verificação de recompensas
Descrição: 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.
Pré-condições: 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.
Passo a passo: <ul style="list-style-type: none"> • O utilizador acede ao mapa • Seleciona o marcador correspondente ao distrito que deseja • Escolhe um local dentro desse distrito • Poderá ver as informações do evento nesse local e registar-se no mesmo • Poderá fazer o mesmo processo na opção de eventos • Pode aplicar filtros para encontrar um evento ao seu gosto • Após o evento terminar o moderador atualiza o estado de presente ou não presente na página de presenças
Pós-condições: Os utilizadores que estiveram presentes terão o seu montante de pontos atualizado após o moderador completar o processo.

Nome: Compras na loja
Descrição: 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.
Pré-condições: 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.
Passo a passo: <ul style="list-style-type: none"> • O Utilizador carrega na opção de selecionar a loja • Aparece uma lista de produtos • Seleciona um produto • Aparecerá informações do produto e opção de compra • O utilizador pode voltar atrás ou comprar o produto

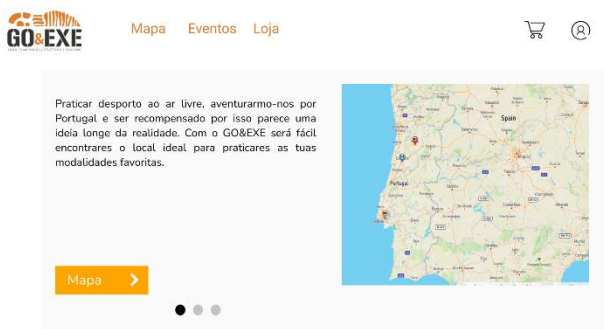
- Se o utilizador decidir comprar o produto, caso tenha pontos suficientes para comprar, o produto será comprado com sucesso se não aparecerá uma notificação de que não é possível a transação
- O moderador pode adicionar um produto novo á loja registando os dados do produto num formulário
- Adiciona o produto à lista de produtos

Pós-condições:

N/A

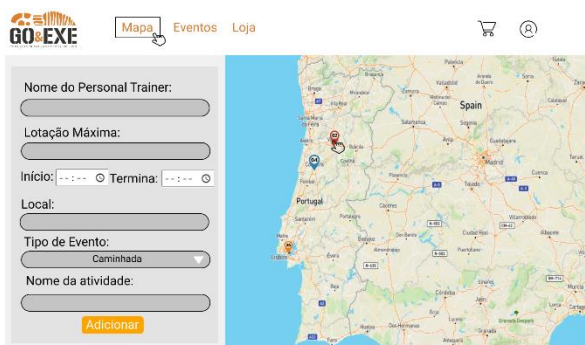
Interfaces

Home Page



1º Caso de utilização

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.



GO&EXE Mapa Eventos Loja

Nome do Personal Trainer:

Lotação Máxima:

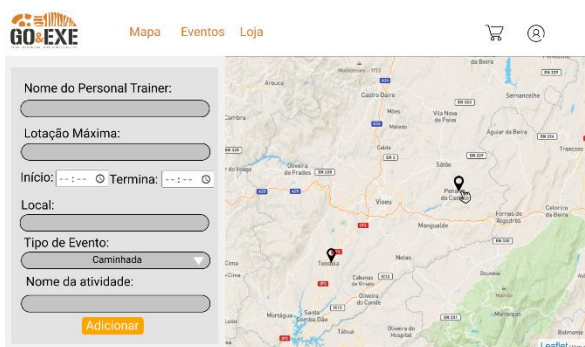
Início: --:-- Termina: --:--

Local:

Tipo de Evento: Caminhada

Nome da atividade:

Adicionar



GO&EXE Mapa Eventos Loja

Nome do Personal Trainer:

Lotação Máxima:

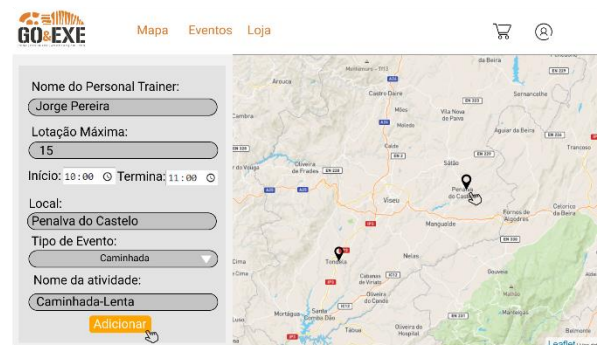
Início: --:-- Termina: --:--

Local:

Tipo de Evento: Caminhada

Nome da atividade:

Adicionar



GO&EXE Mapa Eventos Loja

Nome do Personal Trainer: Jorge Pereira

Lotação Máxima: 15

Início: 10:00 Termina: 11:00

Local: Penaia do Castelo

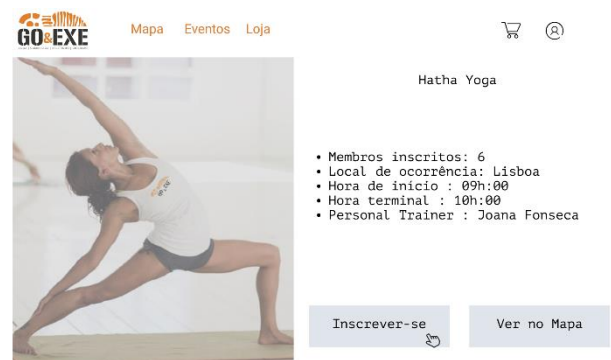
Tipo de Evento: Caminhada

Nome da atividade: Caminhada-Lenta

Adicionar

2º Caso de utilização

O utilizador clica na loja GO&EXE, terá acesso a vários items 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.



3º Caso de utilização

O utilizador clica na loja GO&EXE, terá acesso a vários items 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.

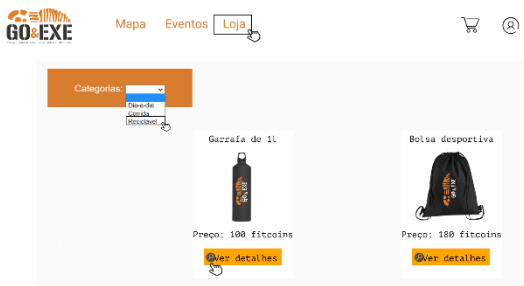
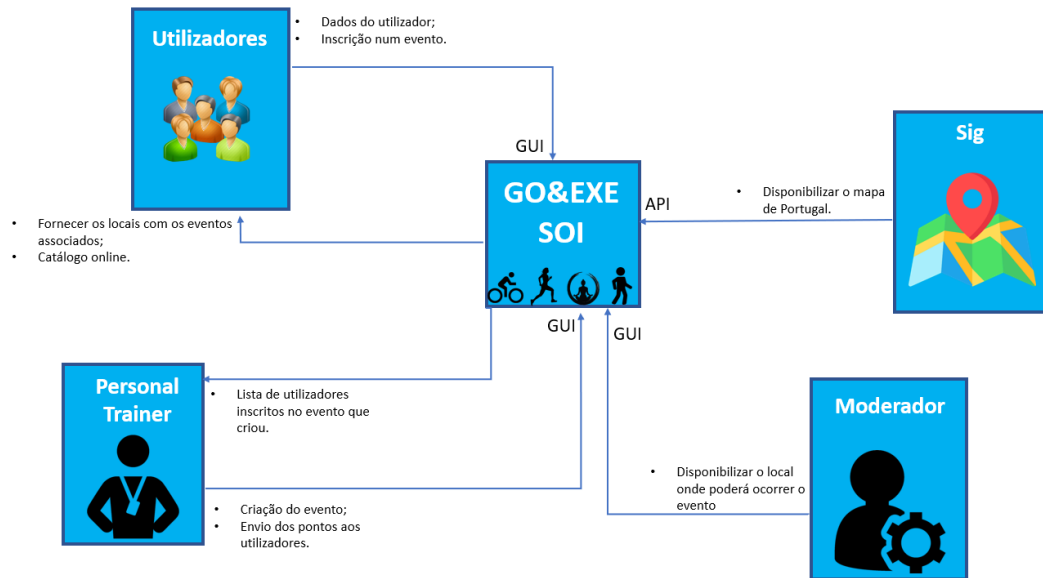
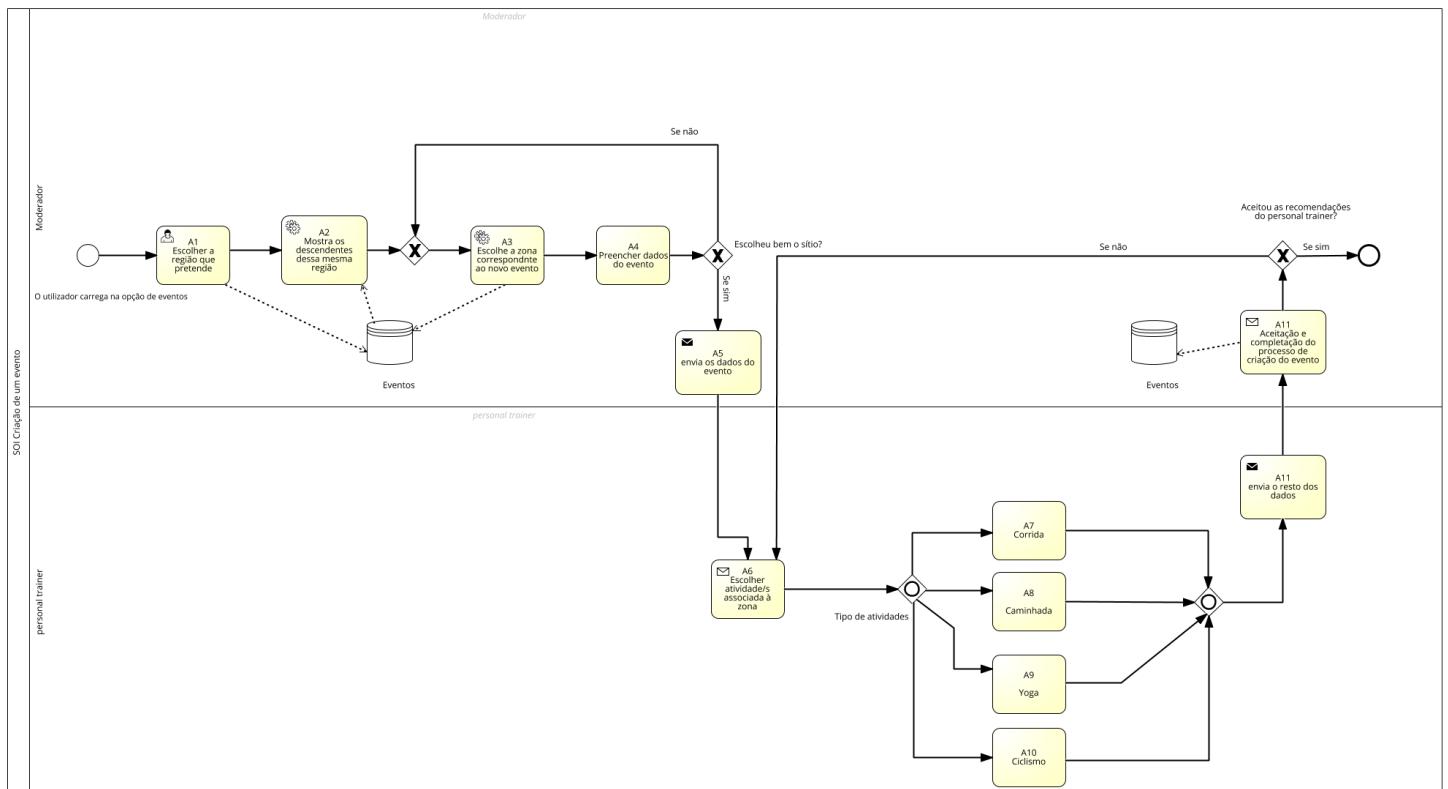


Diagrama de Contexto

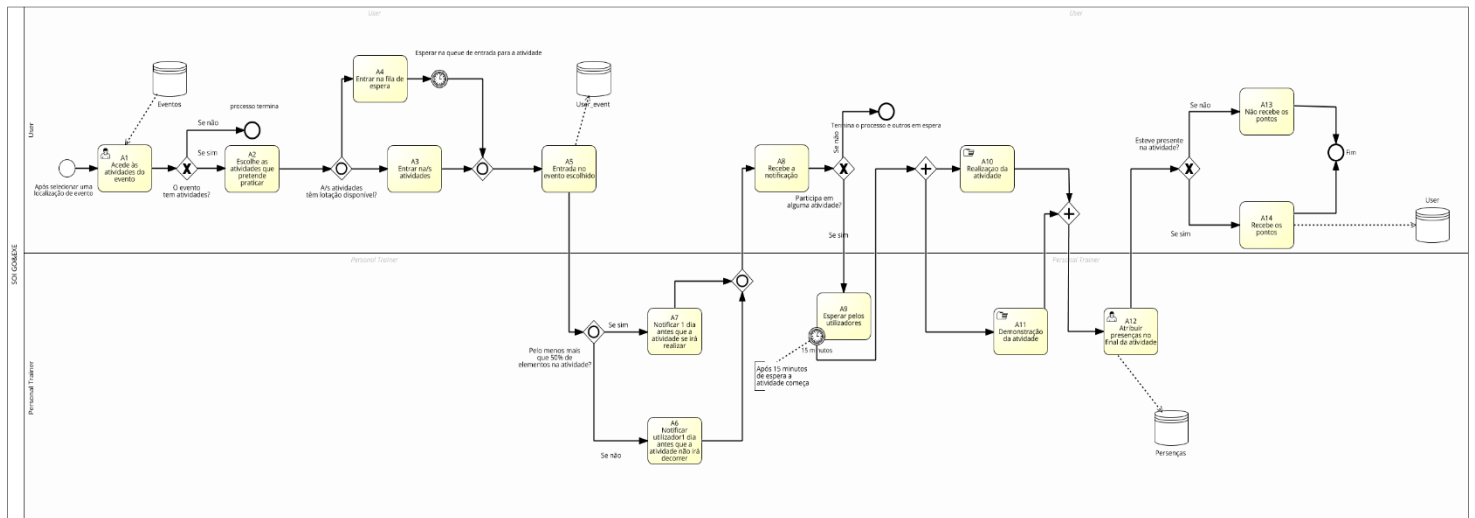


Diagramas de Colaboração

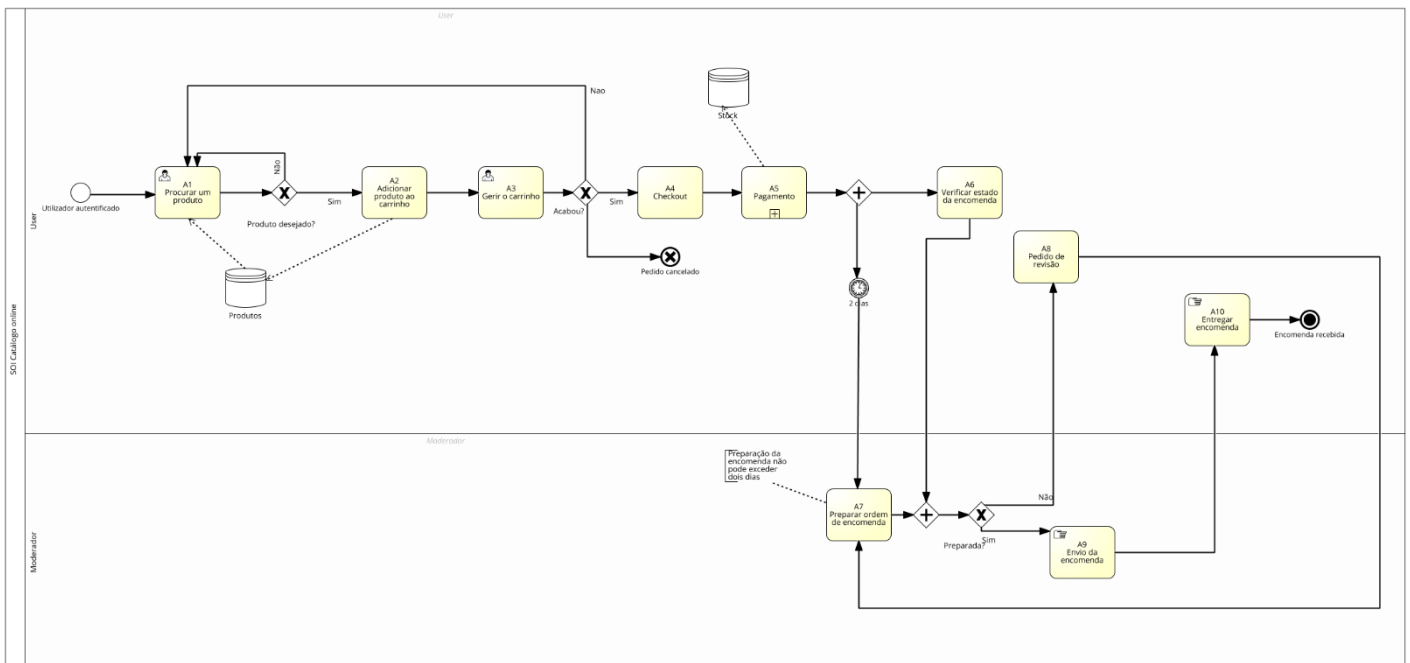
1º Caso de utilização



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/>