



**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.....	6
1º Caso de utilização .....	6
2º Caso de utilização .....	6
3º Caso de utilização .....	7
User Cases .....	7
Mockups .....	9
1º Caso de utilização .....	9
2º Caso de utilização .....	10
3º Caso de utilização .....	11
Diagrama de Contexto .....	13
Diagramas de Colaboração .....	13
1º Caso de utilização .....	13
2º Caso de utilização .....	14
3º Caso de utilização .....	14
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. 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 e premiar 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

## Proto-Personas

### Pedro



#### Necessidades

- Aliviar o stress

#### Motivações

Poderá fazer o exercício físico com várias pessoas a qualquer hora.

#### Funcionalidades Utilizadas

A principal funcionalidade utilizada pelo Pedro é juntar se a um grupo para poder exercer o exercício físico.

#### "Pain Points"

Não conseguir encontrar um grupo disponível na sua zona.

#### SOBRE:

Idade: 60-72

Género: M

Estado Civil: Casado

Localidade: Lisboa

### Joana



#### Necessidades

- Aliviar o stress
- Conviver com as pessoas

#### Motivações

Poderá encontrar um grupo onde possa conviver e fazer as suas caminhadas.

#### Funcionalidades Utilizadas

A principal funcionalidade utilizada pela Joana é encontrar um grupo onde possa poder conviver com as pessoas perto da sua localidade.

#### "Pain Points"

Não conseguir encontrar um grupo disponível na sua zona.

#### SOBRE:

Idade: 66-72

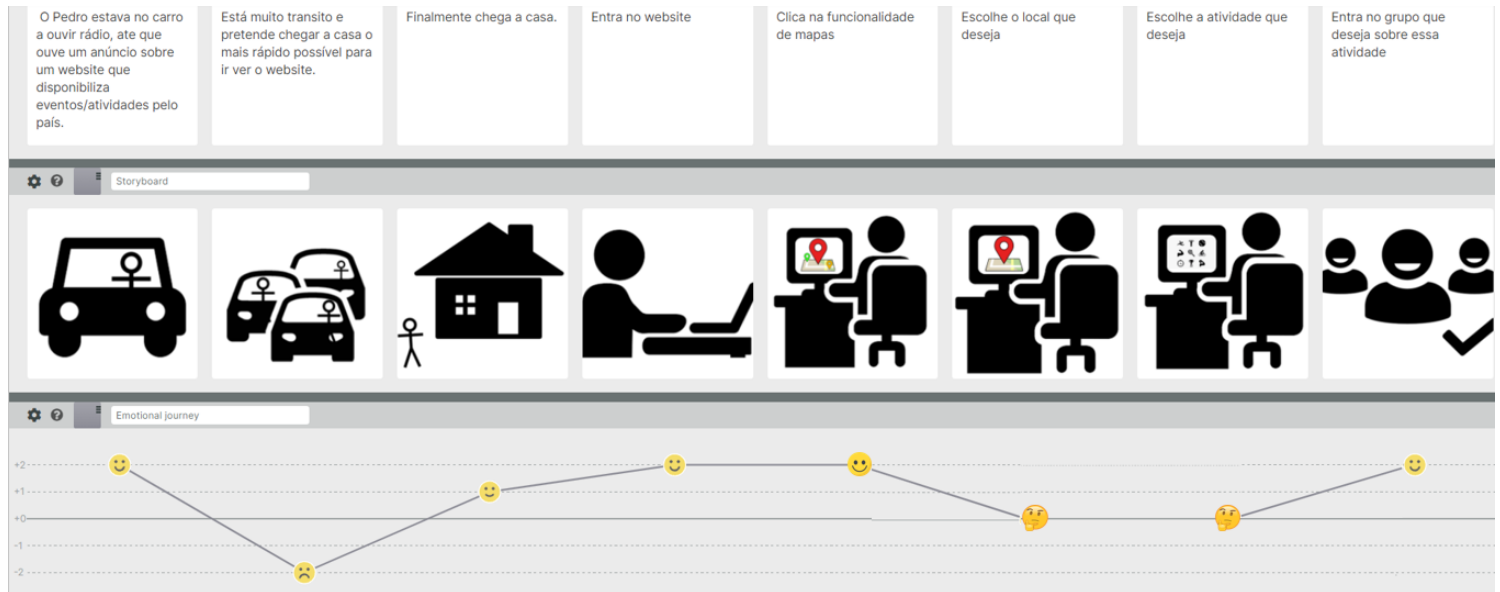
Género: F

Estado Civil: Casada

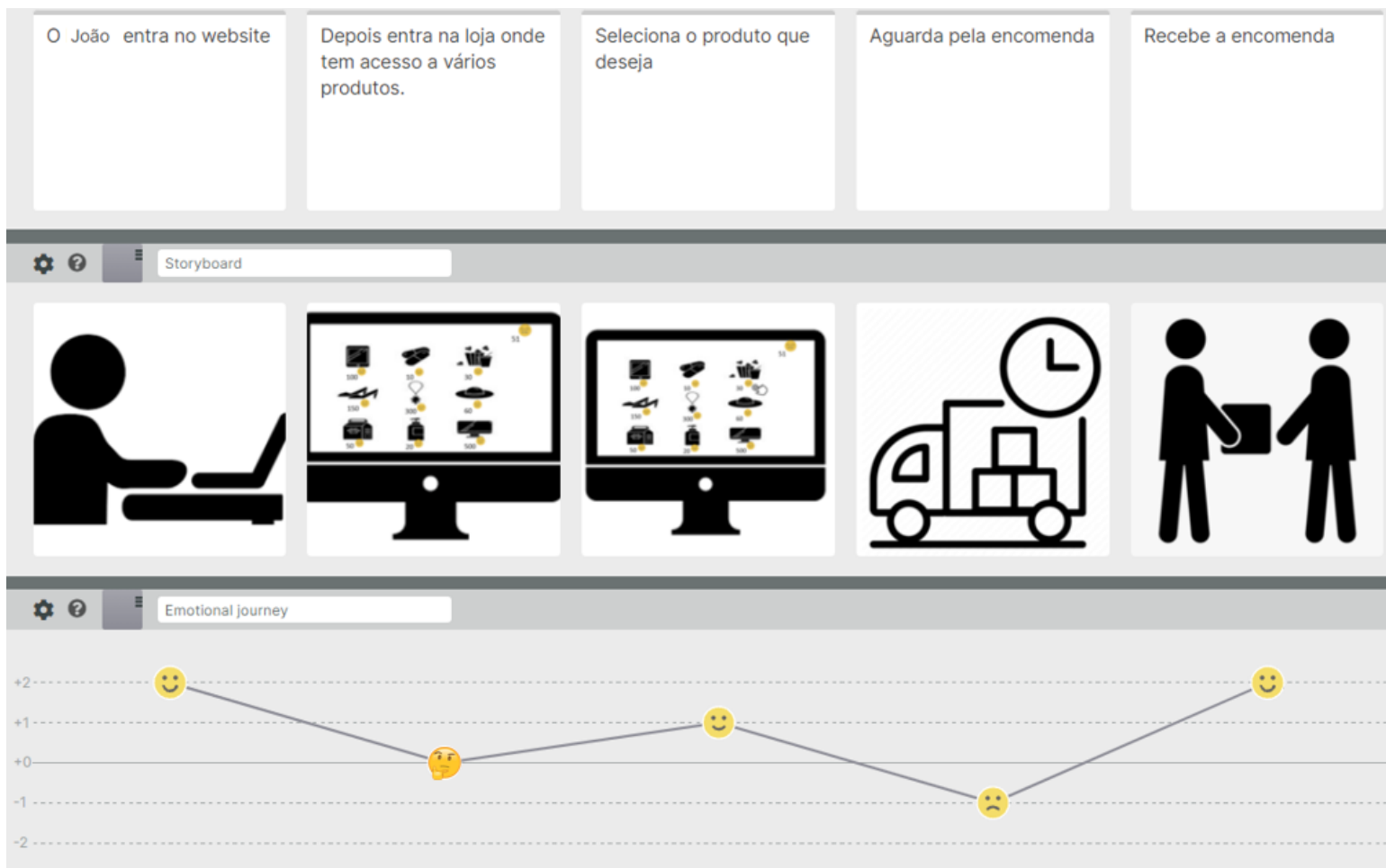
Localidade: Porto

# Ux journeys

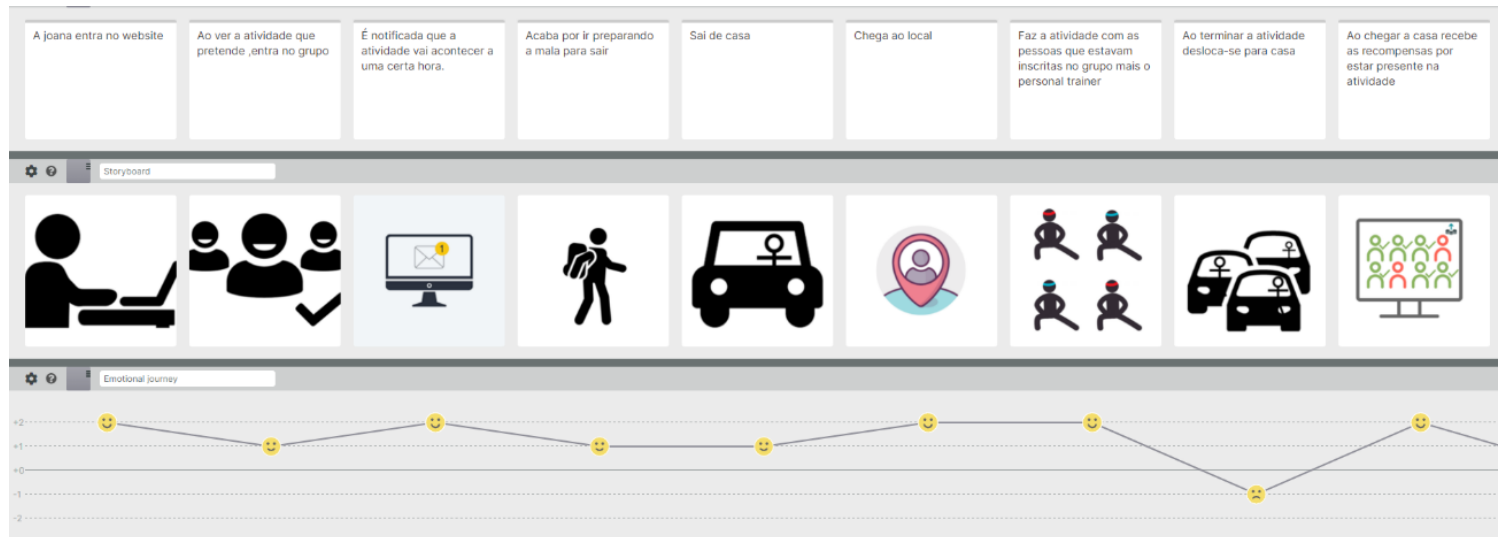
## 1º Caso de utilização



## 2º Caso de utilização



### 3º Caso de utilização



## User Cases

### Casos de utilização:

<b>Nome:</b> Escolha de localização e evento
<b>Descrição:</b> O cliente seleciona uma região no mapa, cada região terá mais descendentes funcionando hierarquicamente havendo um zoom no mapa. Aparecerá os locais dessa zona com o tipo de atividade e evento em cada localização. Após selecionar uma localização poderá entrar nos grupos disponíveis.
<b>Pré-condições:</b> Utilizador logado com sucesso, acede à página inicial.
<b>Passo a passo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O Utilizador carrega na opção de selecionar no mapa</li> <li>• O utilizador escolhe uma zona</li> <li>• Dentro de uma zona aparecerá mais localizações com atividades associadas a cada uma</li> <li>• O utilizador seleciona uma localização</li> <li>• Poderá escolher entrar em qualquer grupo associado a essa localização se houver lotação ou grupo disponível</li> </ul>

**Pós-condições:**

N/A

**Nome:** Seleção do grupo e verificação de recompensas**Descrição:**

Os grupos terão estados (por realizar e concluído) e serão enviados a um moderador (personaltrainer) assim que estiverem cheios. Após a realização da atividade, o moderador irá fazer uma seleção de quem esteve presente para ser distribuído os pontos referentes à atividade.

**Pré-condições:**

Cliente logado com sucesso, acede à página principal. Após a lotação dos grupos estarem cheios a partir do primeiro caso de utilização iterar n vezes até atingir o máximo de lotação este é enviado a um moderador.

**Passo a passo:**

- Os grupos que tenham passado a um estado de concluído após a data são registados no sistema do moderador
- O moderador seleciona o grupo já terminado
- O moderador marca a presença dos participantes
- Os pontos associados à atividade são distribuídos por quem teve o estado de presente na atividade

**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:**



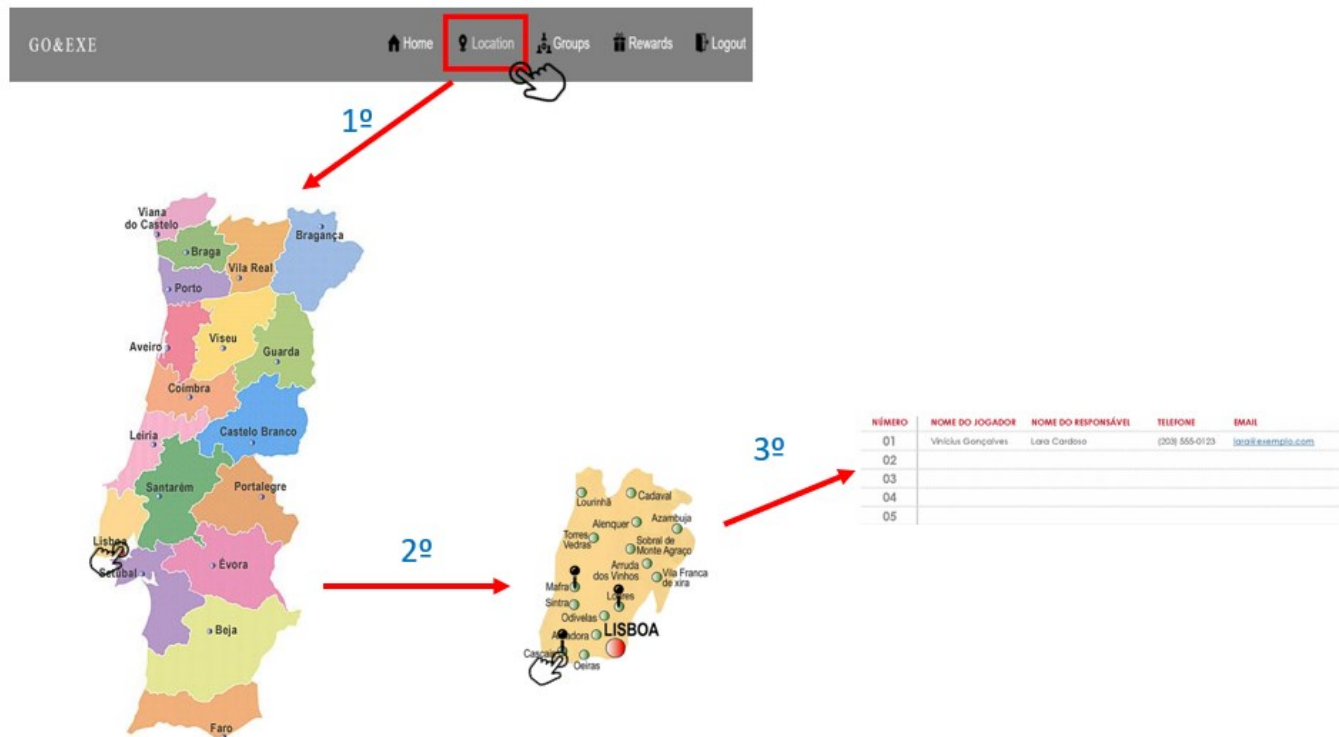
O utilizador clica na loja GO&EXE, terá acesso a vários itens disponíveis para compra na loja, tendo um preço distinto a cada item. Poderá escolher entre objetos, vales de desconto, etc. Assim que o utilizador carregar no objeto que deseja comprar, terá mais informação sobre o item e terá a opção de comprar o item ou não.
<b>Pré-condições:</b> Utilizador logado com sucesso, acede à página inicial.
<b>Passo a passo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O Utilizador carrega na opção de selecionar a loja</li> <li>• O utilizador escolhe um produto</li> <li>• Aparecerá informações do produto e opção de compra</li> <li>• O utilizador pode voltar atrás ou comprar o produto</li> <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> </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.

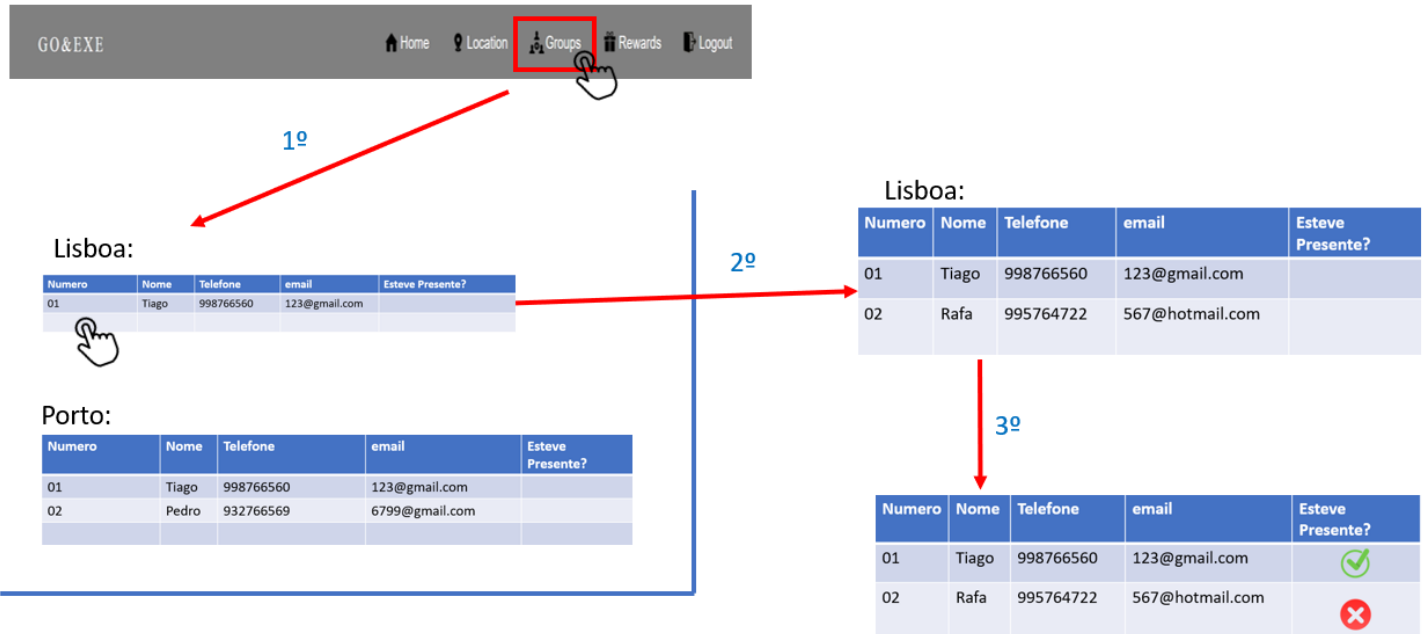
## Escolha a localização e evento



### 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.

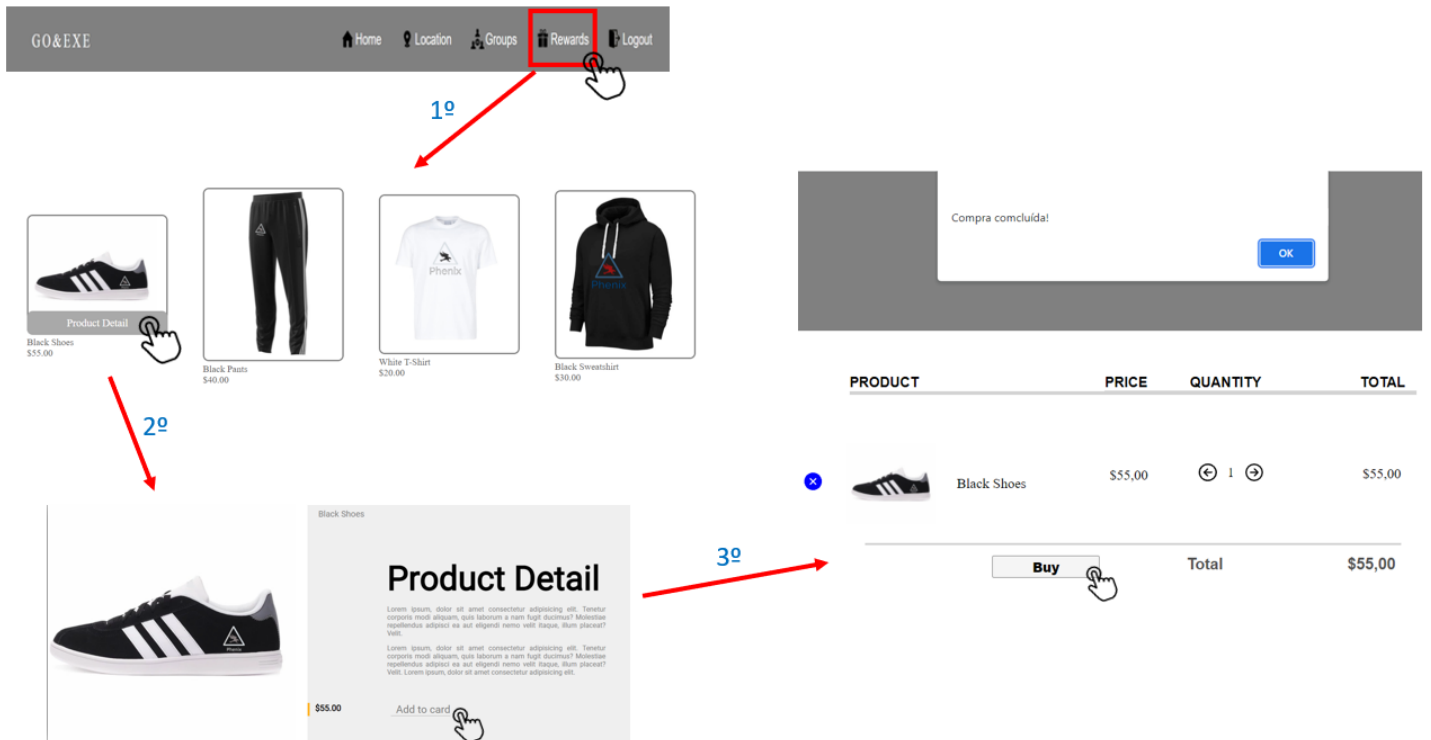
## Seleção do grupo e verificação de recompensas



## 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.

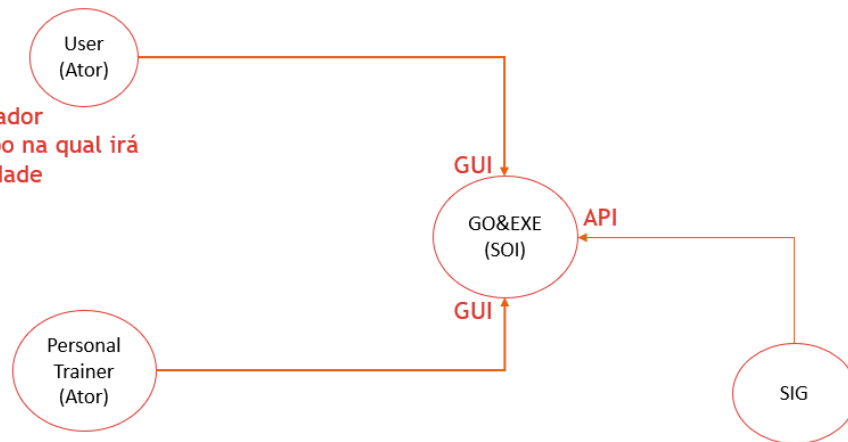
## Compras na loja GO&EXE



## Diagrama de Contexto

### GO&EXE

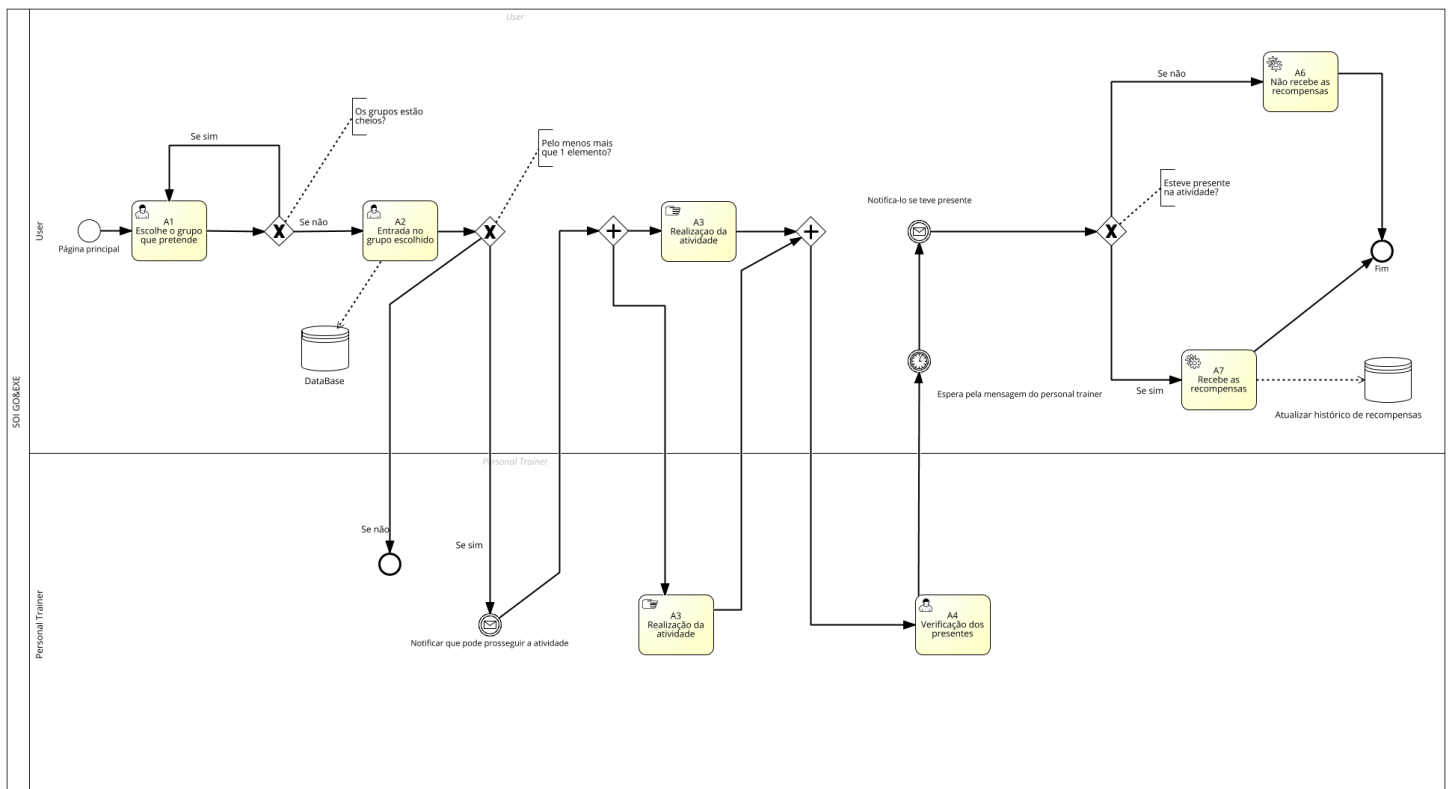
- Dados do Utilizador
- Escolha do grupo na qual irá realizar a atividade



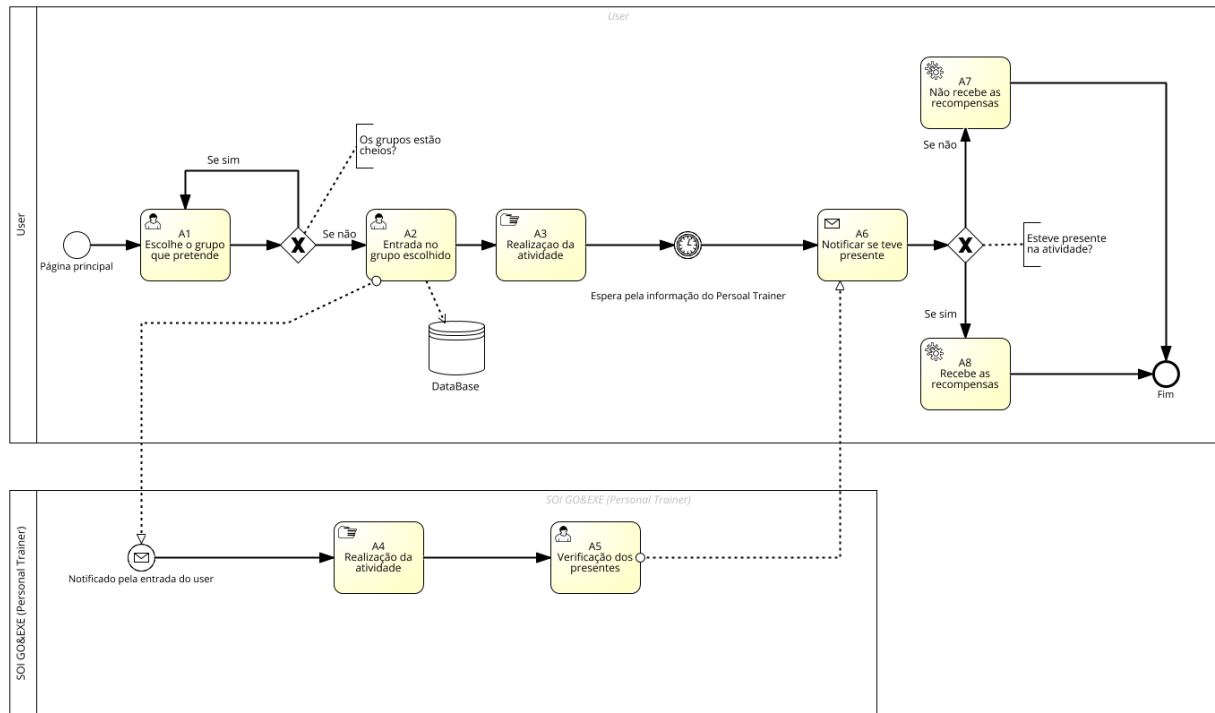
- Informação da entrada de um User num grupo de treino
- Validar ou não a presença de um User no treino
- Envio do pontos

## Diagramas de Colaboração

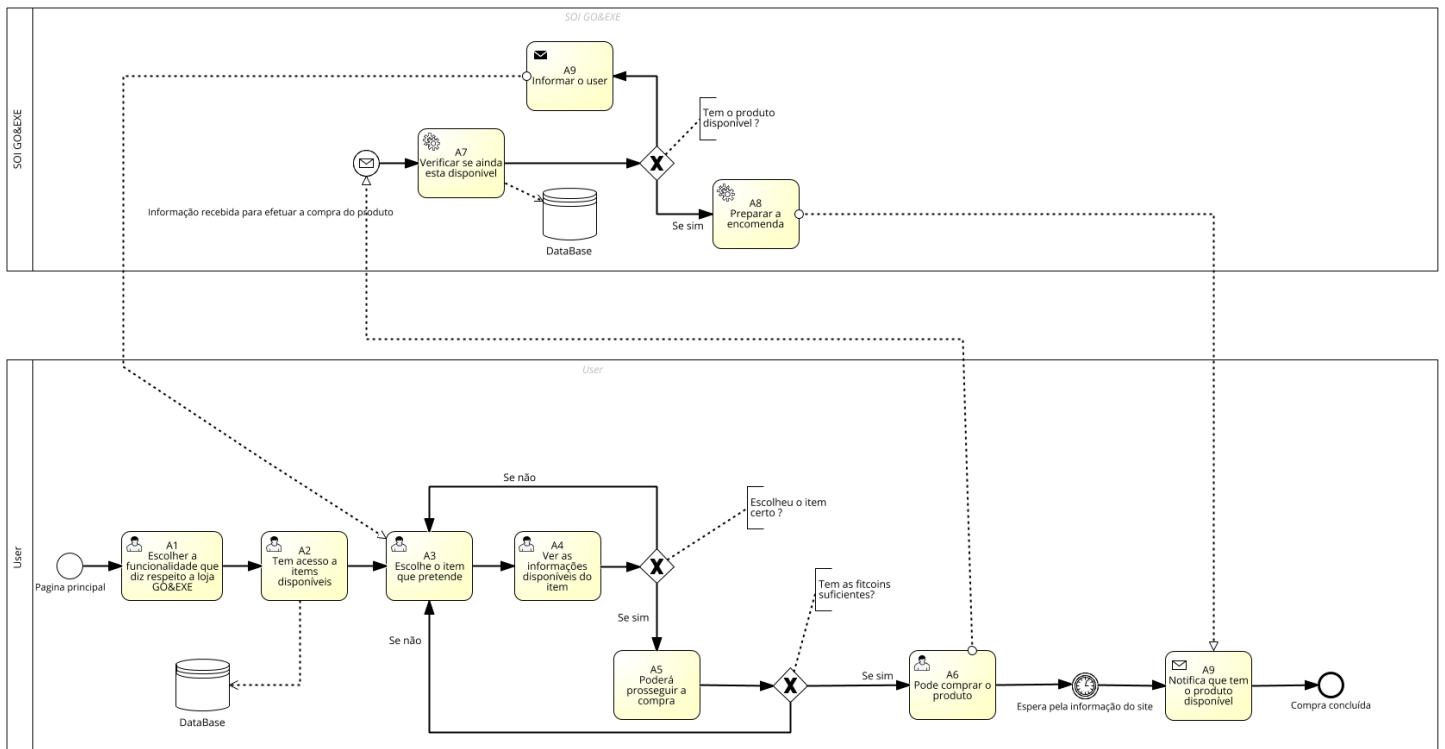
### 1º Caso de utilização



## 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/>