



**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
Mockups	10
1º Caso de utilização	10
2º Caso de utilização	11
3º Caso de utilização	12
Diagrama de Contexto	14
Diagramas de Colaboração	14
1º Caso de utilização	15
2º Caso de utilização	15
3º Caso de utilização	16
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

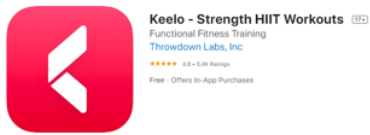
Nike, Inc. Saúde e fitness

★★★★★ 317 206

Todos

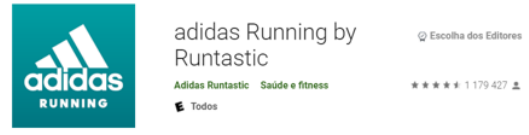
[Nike Training Club - Plany workout i fitness](#)

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



Keelo - Strenght 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

- ✓ 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

<h3 style="margin: 0;">Redes Sociais</h3> <div style="display: grid; grid-template-columns: 1fr 1fr 1fr; gap: 10px;"> </div>	<h3 style="margin: 0;">Motivações</h3> <ul style="list-style-type: none"> Acabar o curso Ter boas notas Arranjar emprego Ser mais saudável 	<h3 style="margin: 0;">Frustrações</h3> <ul style="list-style-type: none"> Dificuldade em encontrar eventos de exercício físico em grupo Rotina pouco eficiente
<h3 style="margin: 0;">Necessidades</h3> <ul style="list-style-type: none"> Ter acesso a internet Ter acesso a dispositivos (telemóvel, computador, etc.) Ter acesso a plataformas operacionais Praticar exercício físico 	<p>A Joana adora redes sociais, gosta de sair à noite, estar com os amigos, passear e de correr.</p>	



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

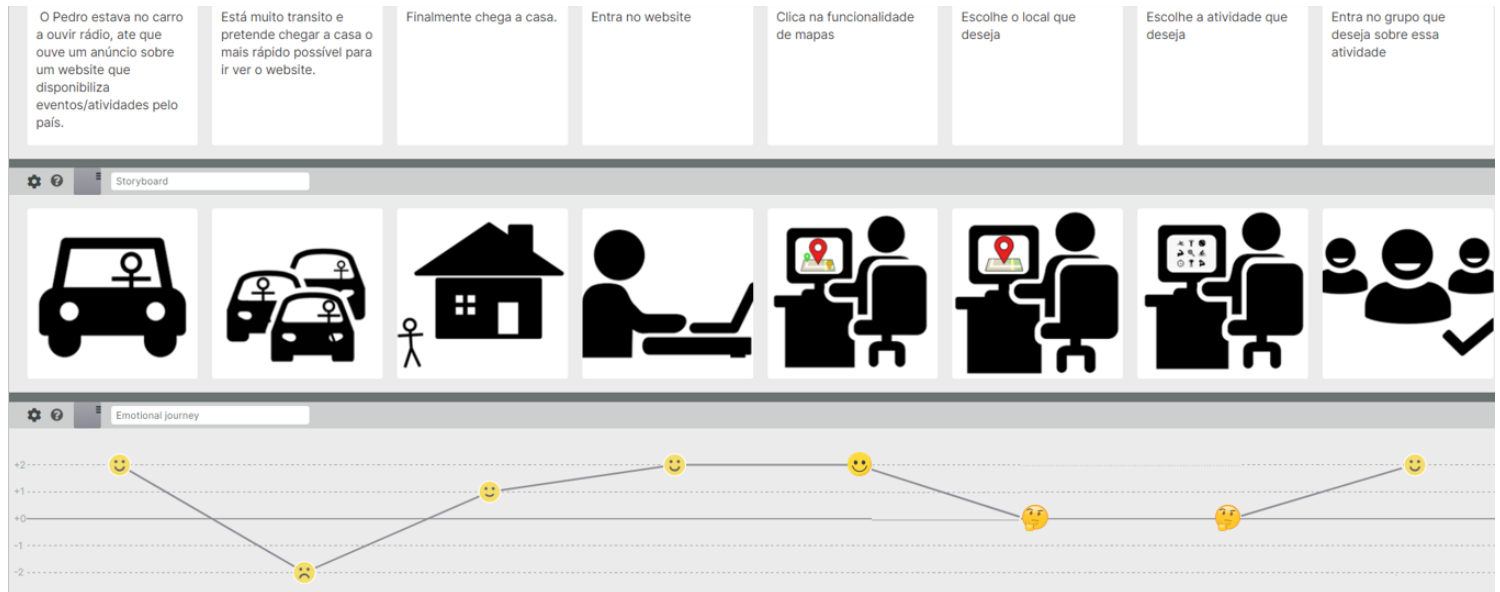
Necessidades

- Praticar exercício físico em grupo
- Manter-se saudável

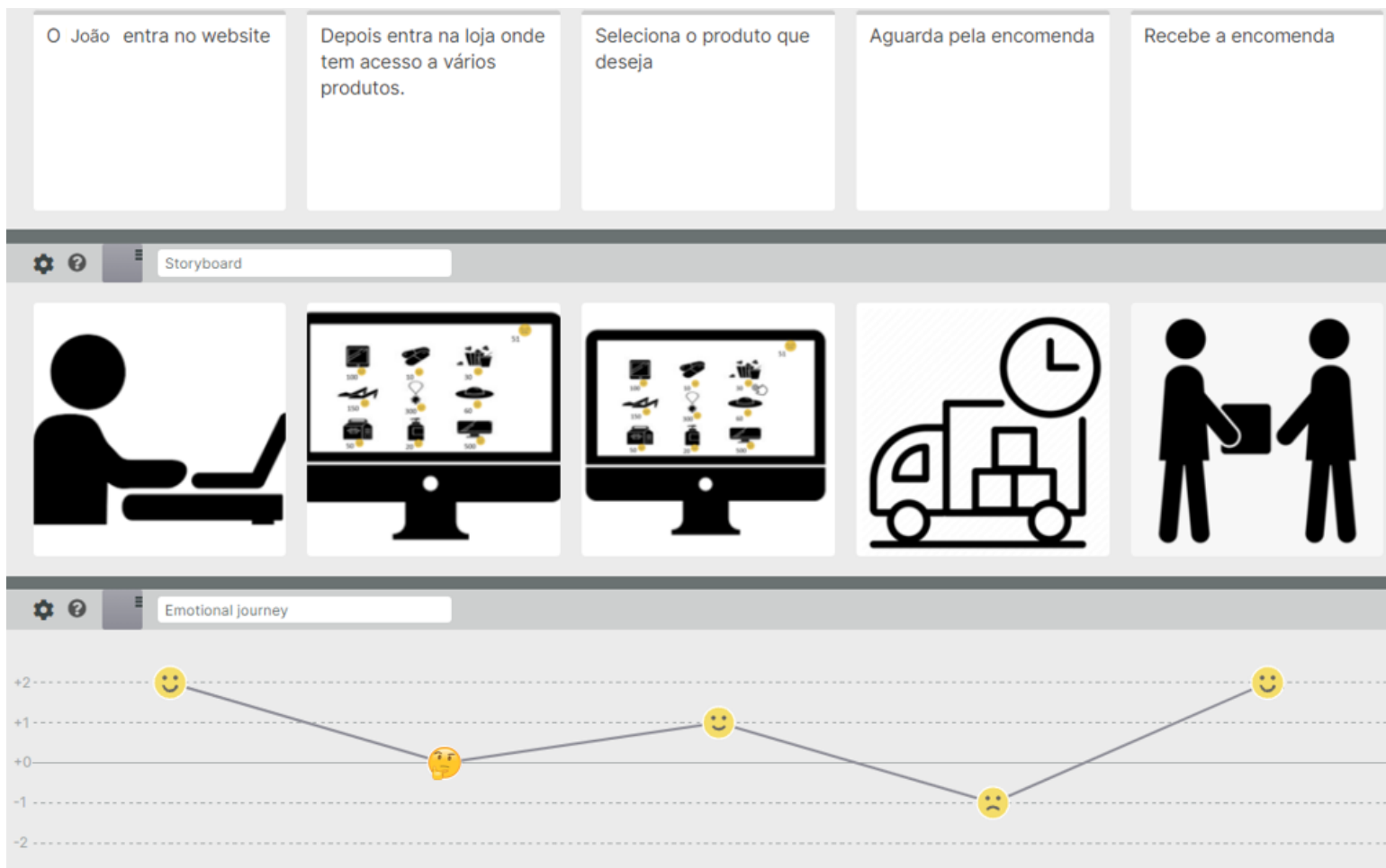
O João adora o seu trabalho, fazer exercício físico, jogar futebol e é vegetariano.

Ux journeys

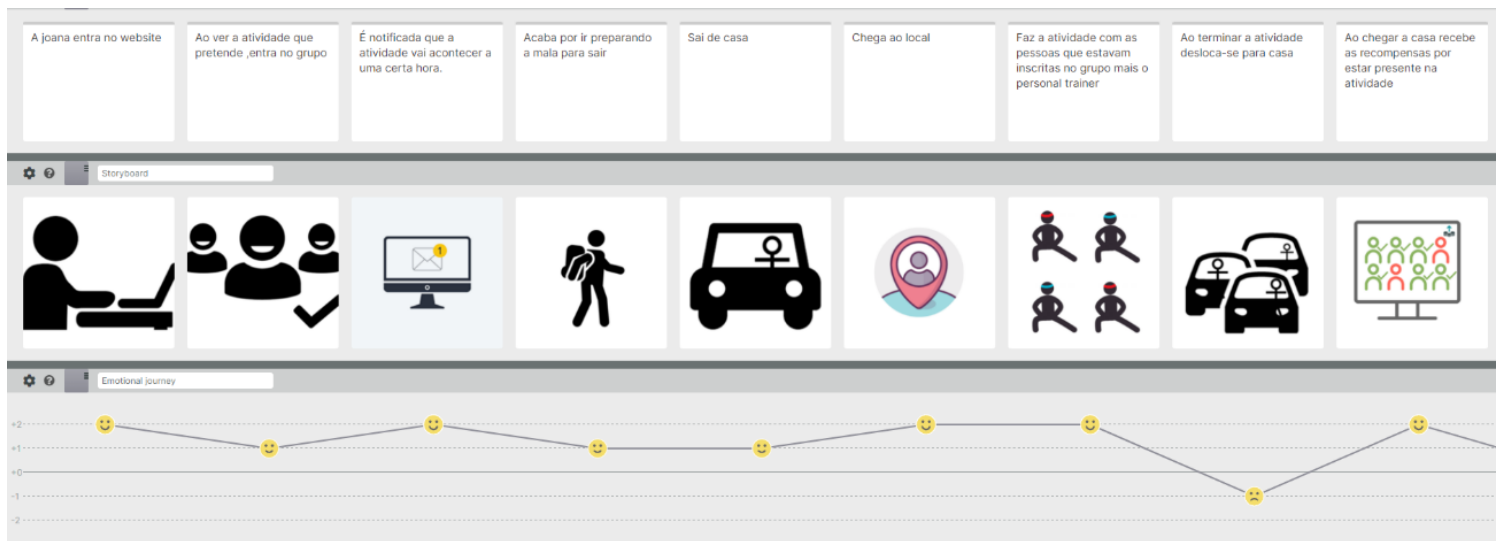
1º Caso de utilização



2º Caso de utilização



3º Caso de utilização



User Cases

Casos de utilização:

Nome: Criação de um evento
Descrição: O moderador seleciona a opção mapa no header, é direcionado para essa tab. Após aceder à tab do mapa aparecerá o mapa centrado em Portugal com um formulário ao lado onde preencherá as informações do evento, como por exemplo o personal trainer, as coordenadas do local, lotação,etc. Assim que terminar este processo poderá enviar os dados do evento e este será adicionado à lista de eventos e à lista de markers no mapa.
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 • Visualiza o mapa e o formulário • Seleciona no mapa onde será o evento • Preenche os dados do formulário • Adiciona o evento à lista de eventos e markers
Pós-condições: N/A

Nome: Inscrição no evento
Descrição: O utilizador acede á opção do mapa para visualizar os locais que correspondem aos eventos, visualizar os detalhes 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 e visualizar o percurso da sua localização até ao evento selecionado.
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: Mapa <ul style="list-style-type: none"> • O utilizador acede ao mapa • Seleciona uma marker no mapa • Visualiza o nome do evento • Clica na opção de ver eventos • O utilizador é redirecionado à página de eventos Eventos <ul style="list-style-type: none"> • Pode selecionar nos filtros pelos tipos de evento que o GO&EXE disponibiliza de momento • Passa com o mouse por cima do evento • Visualiza os detalhes do evento • Inscreve-se no evento caso a lotação não esteja cheia ou já tenha sido inscrito nesse mesmo evento <ol style="list-style-type: none"> 1. Após a inscrição o utilizador pode selecionar a opção de perfil no header 2. Visualiza os eventos em que está inscrito • Seleciona a opção de ver percurso no mapa • É redirecionado de volta ao mapa para poder ver o percurso
Pós-condições: N/A

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:

<p>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. Para ganhar pontos, teria que haver um caso de utilização para rebater pontos, como não o implementamos, adicionamos pontos aos utilizadores para este caso funcionar perfeitamente.</p>
<p>Passo a passo:</p> <p>Utilizador</p> <ul style="list-style-type: none"> • O Utilizador carrega na opção de seleccionar a loja • Aparece uma lista de produtos • Pode passar com o mouse por cima do produto para visualizar detalhes • Aparecerá informações do produto e opção de compra • O utilizador pode passar para outro produto ou comprar o produto seleccionado • 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 • Após comprar um produto pode seleccionar na opção de histórico de compras para poder ver os produtos que comprou, o dinheiro que gastou e o total de pontos que tem <p>Moderador</p> <ul style="list-style-type: none"> • O moderador selecciona a opção de produtos • O moderador pode adicionar um produto novo á loja registando os dados do produto num formulário • Adiciona o produto à lista de produtos
<p>Pós-condições:</p> <p>O saldo do utilizador é atualizado após uma compra.</p>

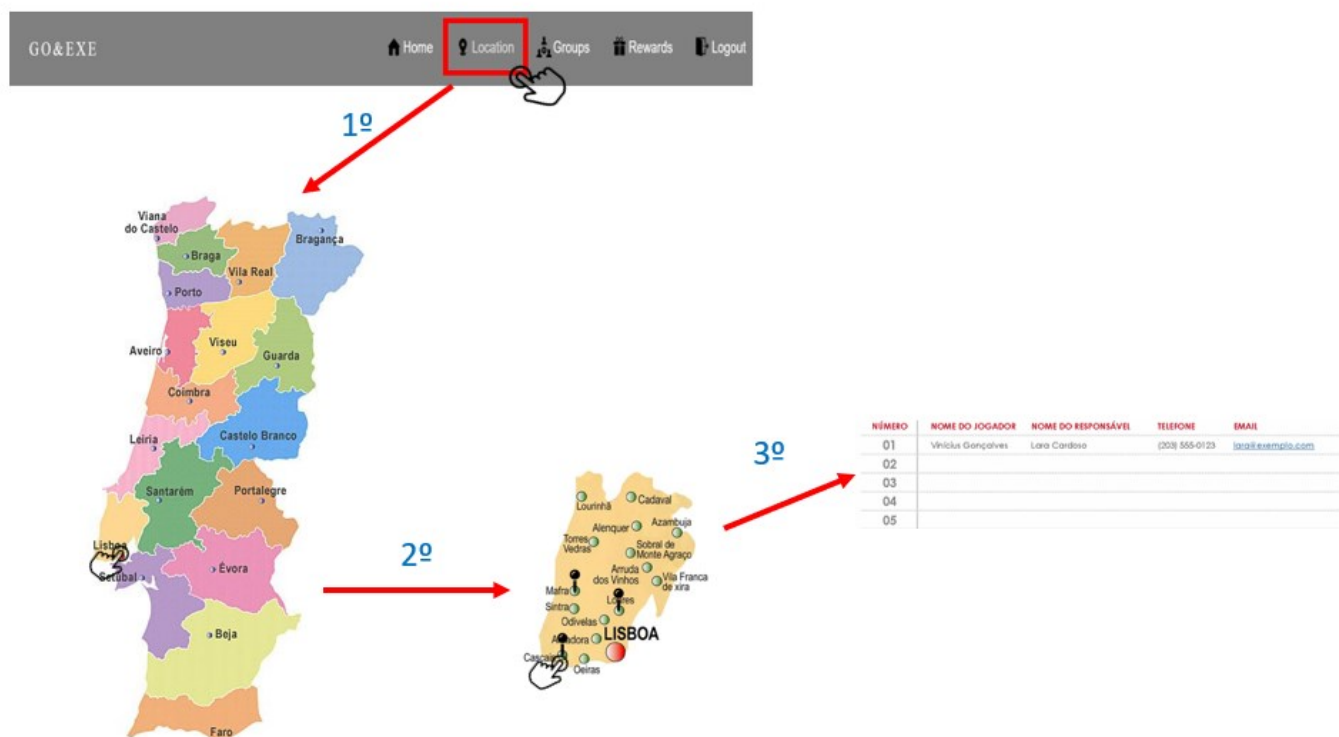
Mockups

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

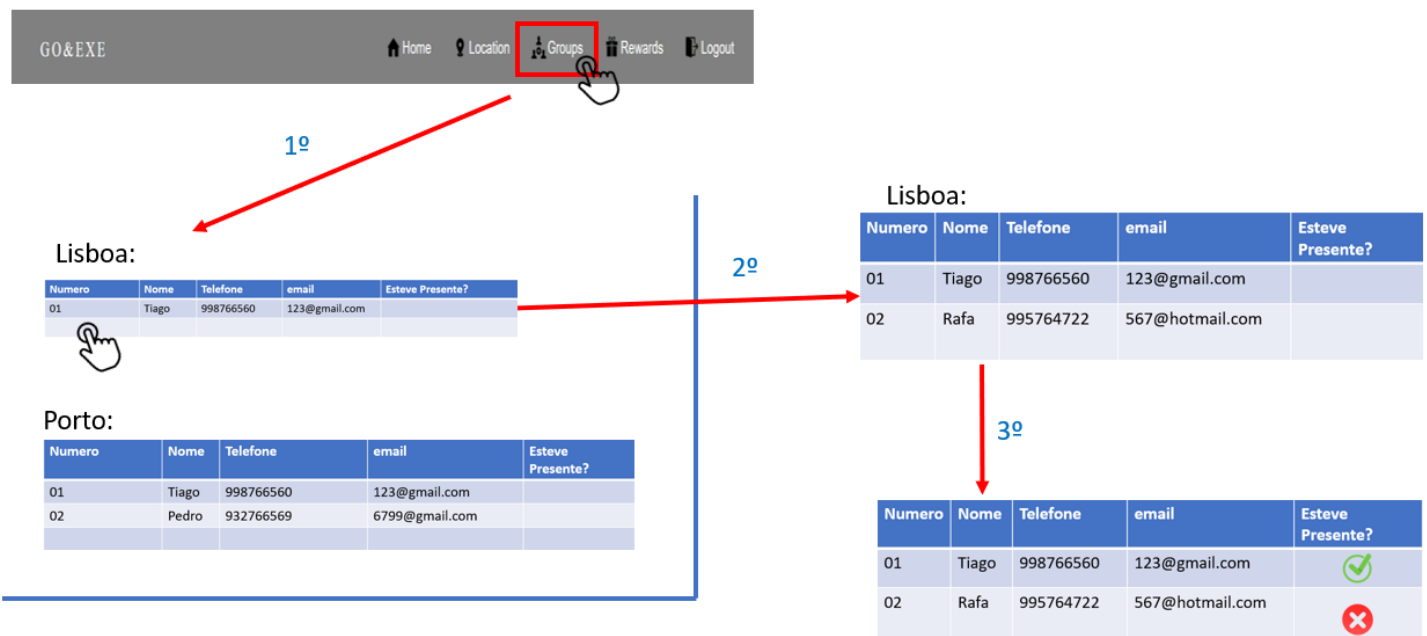


2º Caso de utilização

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

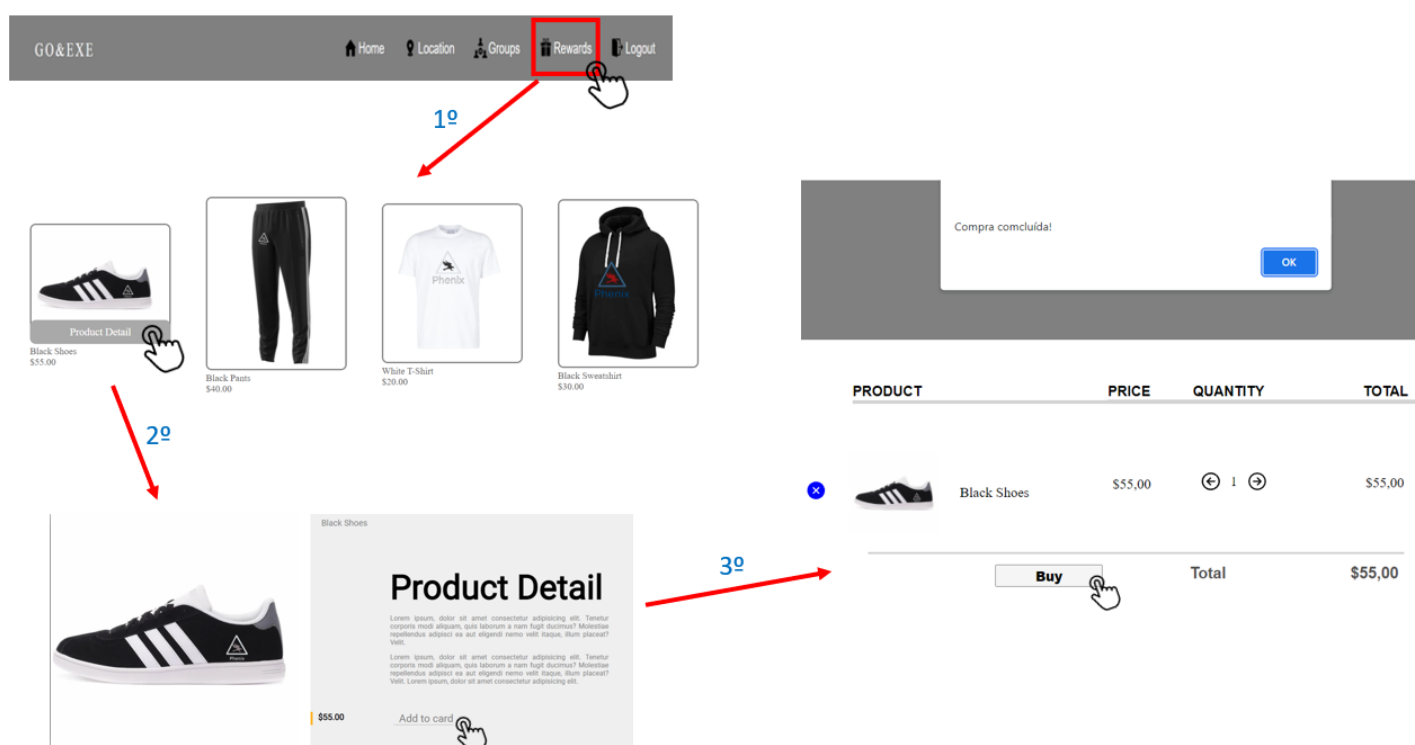
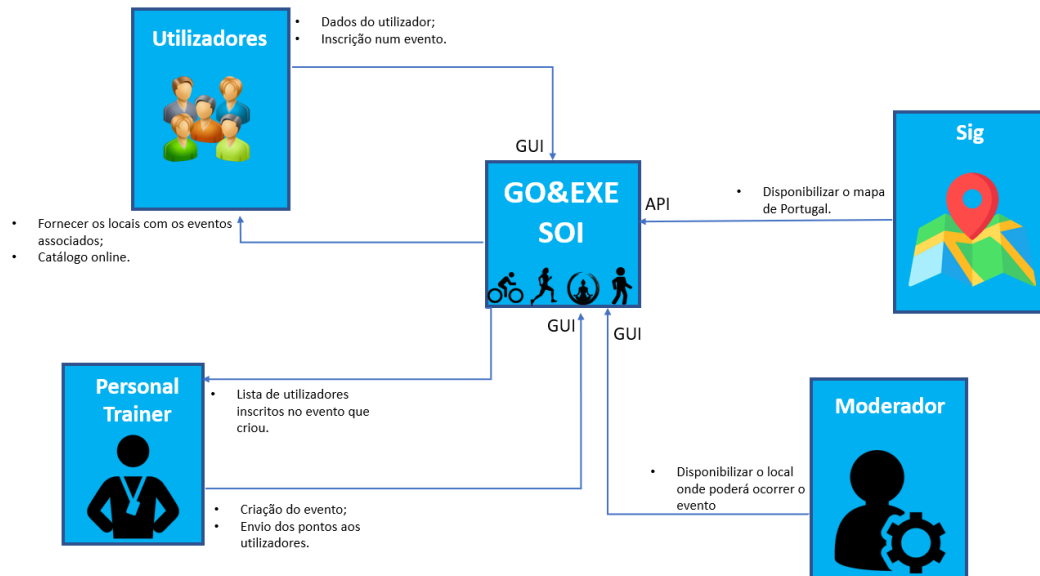
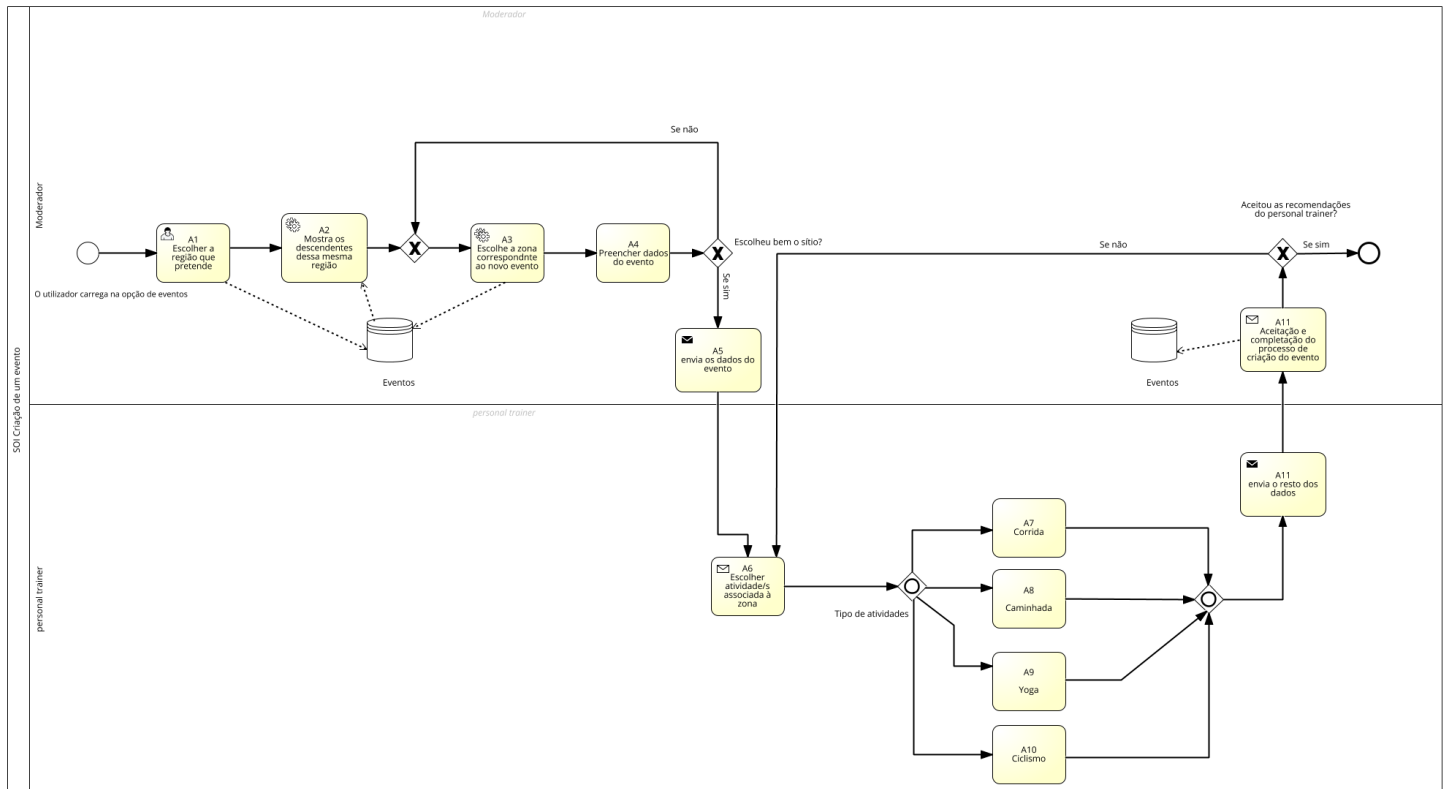


Diagrama de Contexto

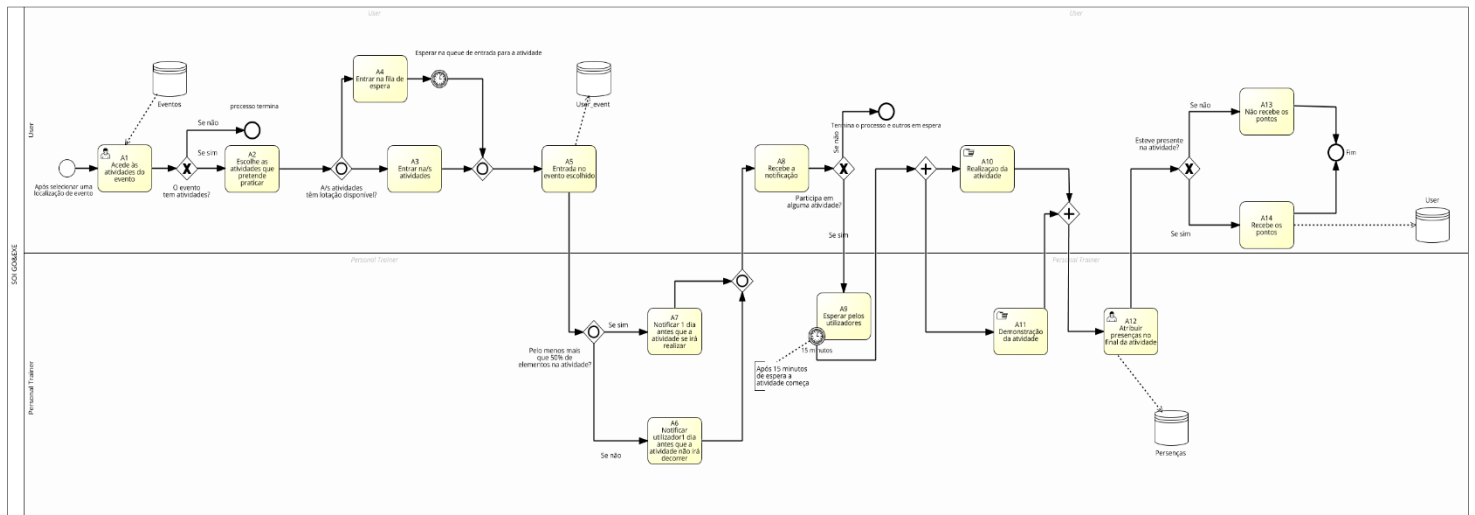


Diagramas de Colaboração

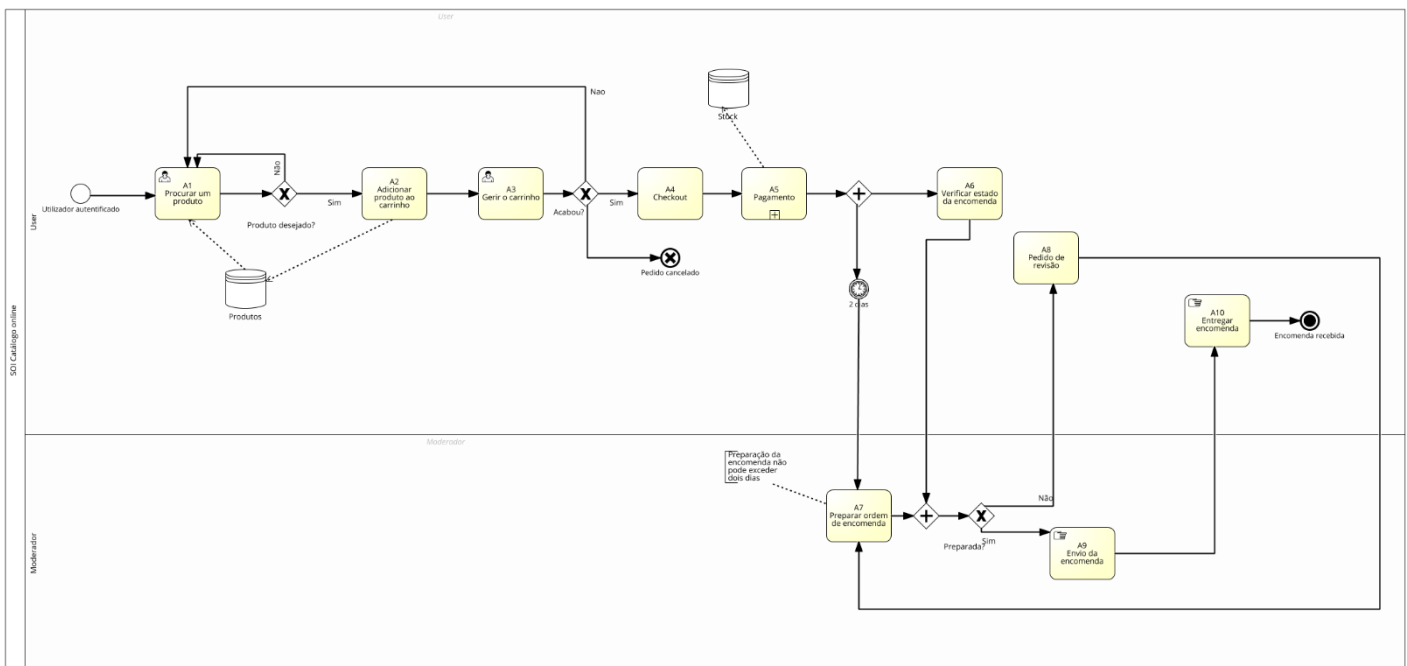
1º Caso de utilização



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/>

