

PATOTA PRO: APLICATIVO COLABORATIVO PARA GESTÃO DA PATOTA DE FUTEBOL “PEREBAS FC” COM SUPORTE A RECURSOS DE ACESSIBILIDADE - PROTÓTIPO DE BAIXA FIDELIDADE

Amanda Detofol Constante

Prof. Mestre Simone Erbs da Costa – Orientadora

Joel Daniel Constante – Mentor

Este documento introduz o protótipo de baixa fidelidade do aplicativo móvel Patota Pro. A cor amarela utilizada no protótipo apenas indica que aquela determinada área da tela obterá destaque no momento da implementação. A Figura 1 traz a tela para se cadastrar no aplicativo. Ao acessar o aplicativo, o usuário terá a opção de cadastrar uma nova patota, com os campos logo, nome da patota, cor de destaque e campos de controle do ranking.

Figura 1- Tela de cadastro da patota

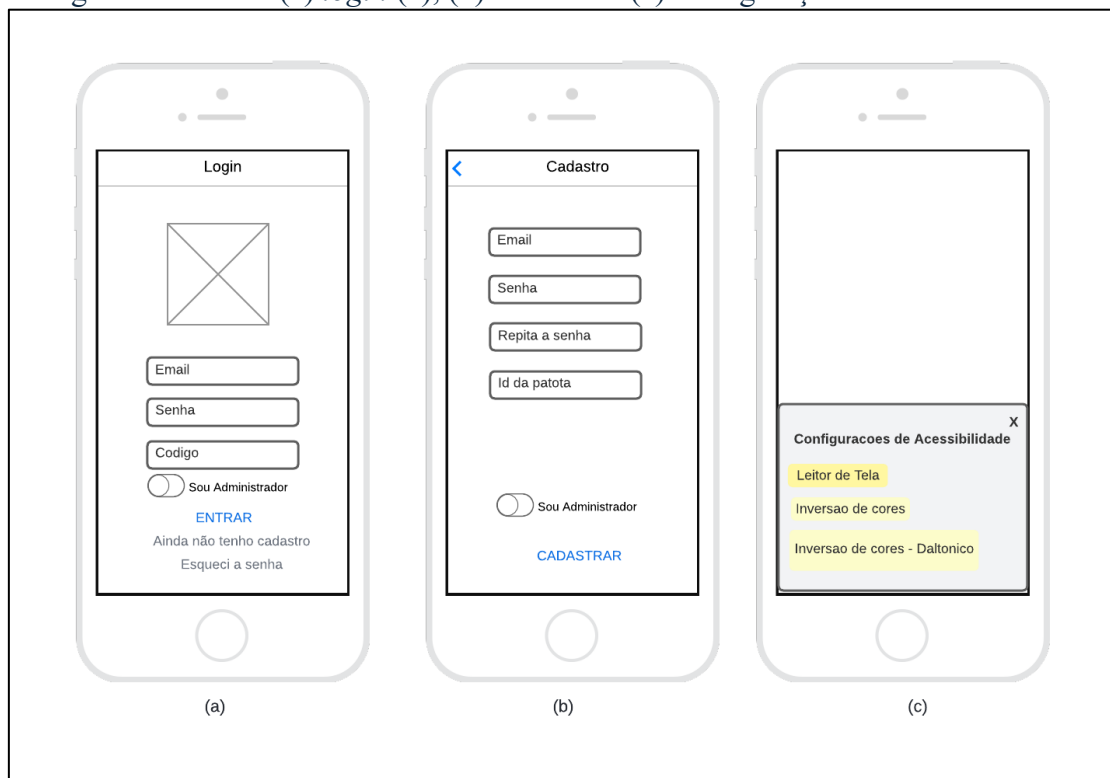
The image shows a mobile app wireframe for a team registration screen. The title bar at the top says "Nova patota" with a back arrow on the left and a "Cancelar" button on the right. Below the title bar, there is a square placeholder labeled "Logo". Underneath the logo is a text input field labeled "Nome". Below that is a picker field labeled "Cor de highlight (picker)". Following this is a section titled "Explicacao sobre como funciona o ranking." which contains three stacked input fields: "Quantidade que deve somar quando time ganha", "Quantidade que deve somar quando faz gol", and "Quantidade que deve diminuir quando perde.". At the bottom of the form is a blue button labeled "CONFIRMAR". The entire form is enclosed in a rounded rectangle with a thin border.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

A Figura 2 (a) apresenta a tela de *login* do aplicativo, que solicita um E-mail, uma Senha, um Código e um switch no qual o usuário deve marcar se é administrador ou não

para realizar o acesso ao aplicativo. Já a Figura 2 (b) apresenta a tela de cadastro do aplicativo, na qual solicita um E-mail, Senha, o ID da patota e a seleção do switch com o conteúdo de Sou Administrador para cadastrar o usuário. Por fim, a Figura 2 (c) apresenta a tela de configurações de acessibilidade, que permite que o usuário ative ou desative as opções de acessibilidade suportadas pelo aplicativo, redirecionando-o para a aba de configurações do celular. As opções são: Leitor de tela, Inversão de cores e Inversão de cores - daltônico.

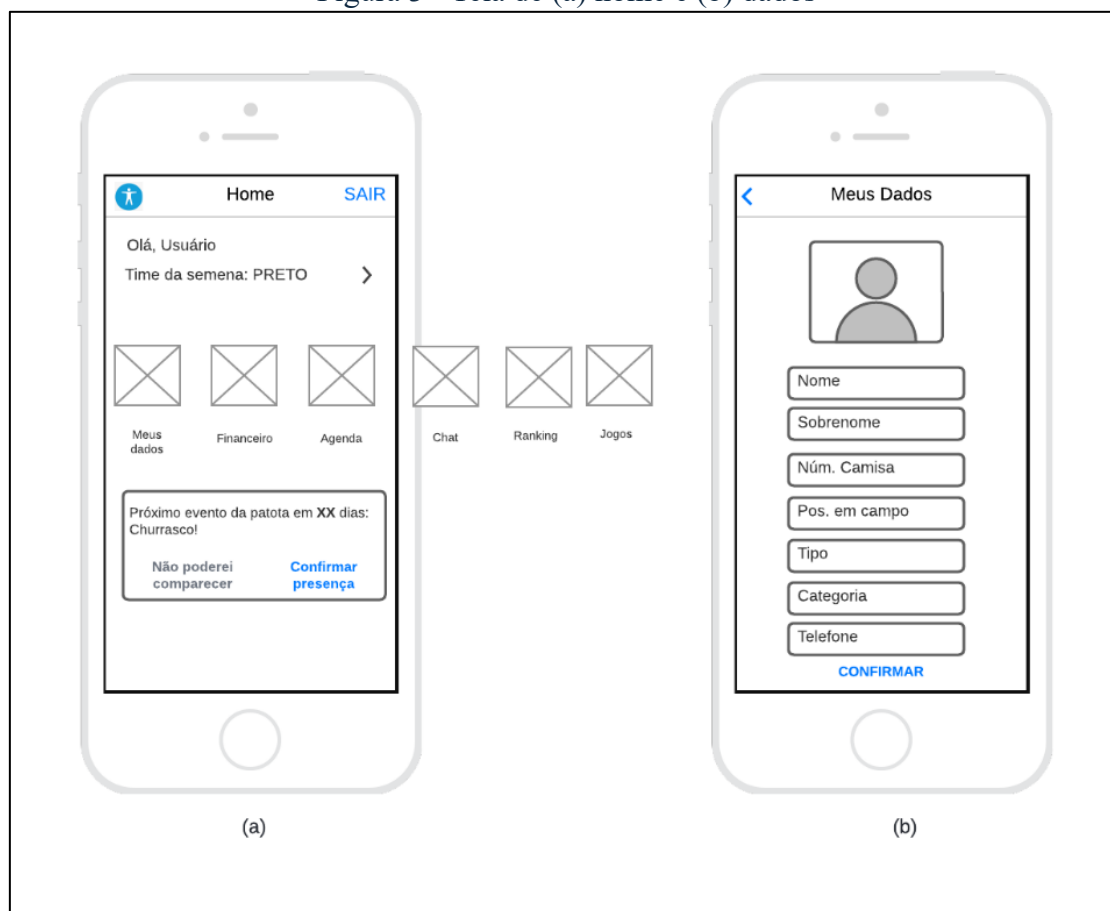
Figura 2 - Tela de (a) login (a), (b) cadastro e (c) configurações de acessibilidade



Fonte: elaborada pela autora (2024).

A Figura 3 (a) apresenta a home do aplicativo, que possui um menu lateral com todas as funcionalidades disponíveis para o usuário, um card na qual ele pode acessar a tela que lista os jogadores e os times daquela semana e um aviso, informando que o próximo evento acontece em breve. A Figura 3 (b) apresenta a tela de Meus Dados, que solicita as informações: Foto de perfil, Nome, Sobrenome, número da camisa do jogador (Núm. Camisa), posição em campo (Pos. em campo), Tipo, Categoria e Telefone.

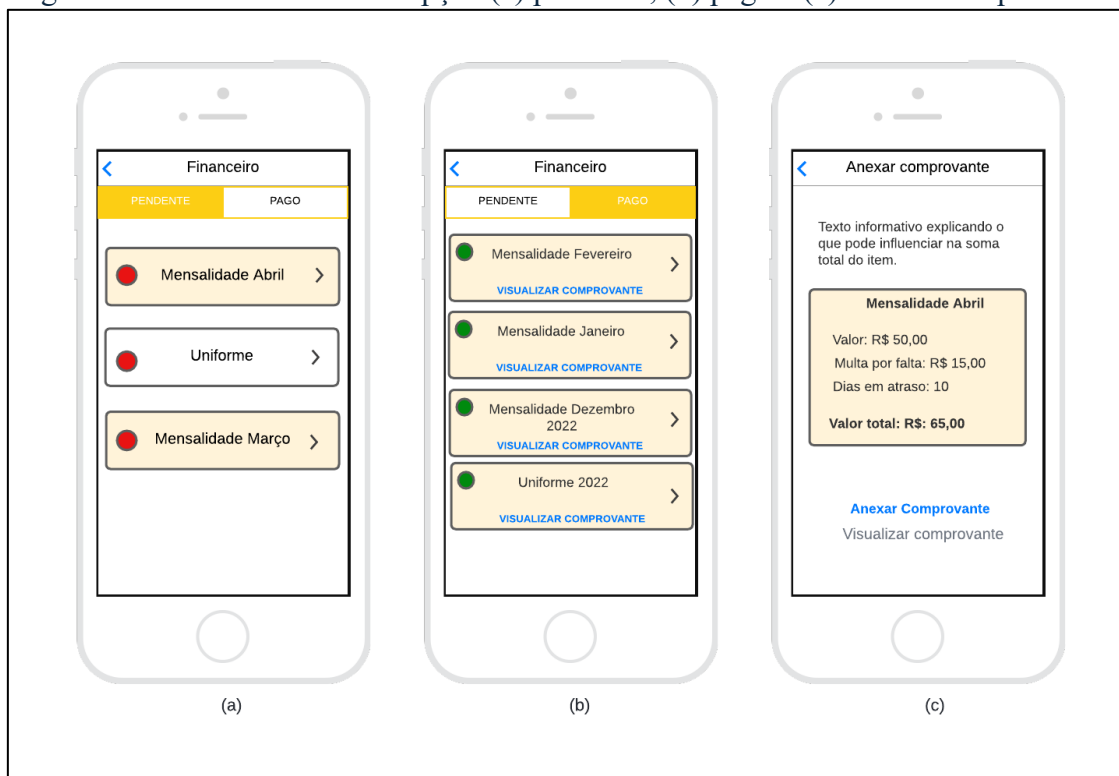
Figura 3 - Tela de (a) home e (b) dados



Fonte: elaborada pela autora (2024).

A Figura 4 apresenta a tela de financeiro, em que o usuário pode visualizar sua situação financeira perante a patota, tendo a opção de filtrar entre os itens que estão pendentes de pagamento (aba *Pendente* - Figura 4(a)), e os itens já pagos (aba *Pago* - Figura 4(b)). A Figura 4 (c) representa o detalhe de um item pendente de pagamento listado na Figura 4 (a), contendo as opções de *Anexar comprovante* para anexar um comprovante de pagamento e *Visualizar comprovante*, para visualizar o comprovante de pagamento.

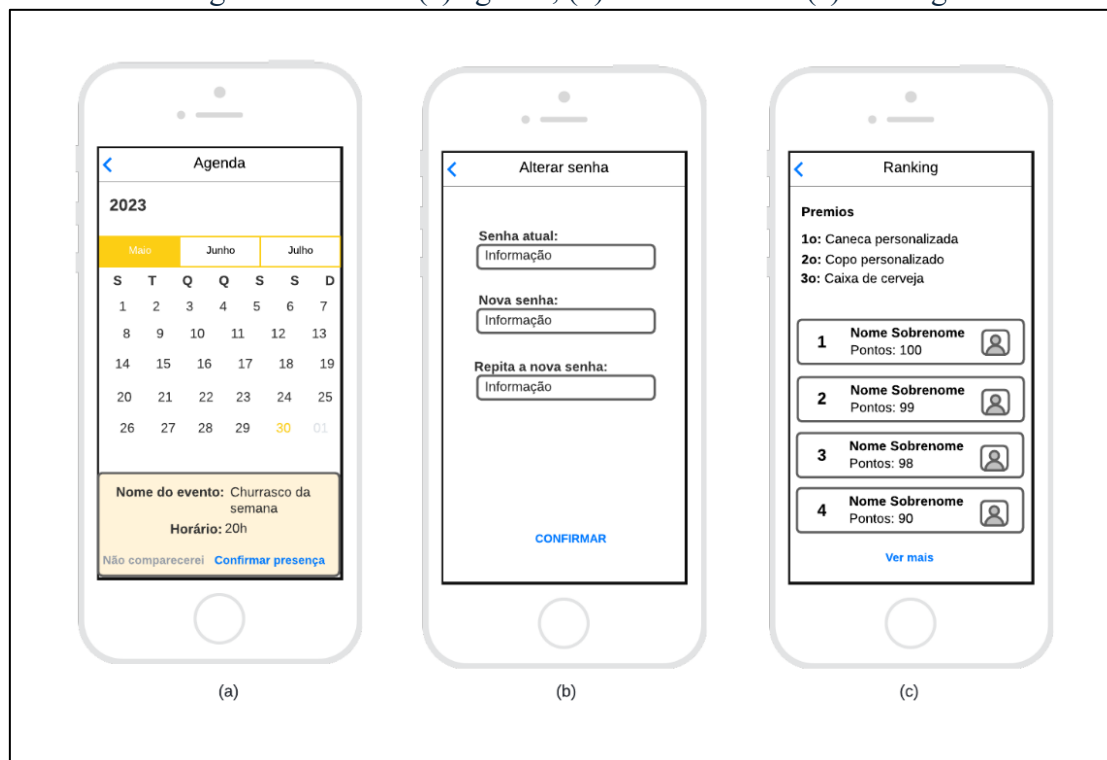
Figura 4 - Tela de financeiro - opção (a) pendente, (b) pago e (c) detalhes da pendência



Fonte: elaborada pela autora (2024).

A Figura 5 (a) apresenta a tela de agenda que lista os eventos do time, com as opções de Confirmar presença, para indicar que o usuário comparecerá ao evento do time e Não comparecerei, para indicar que o usuário não comparecerá ao evento. A Figura 5 (b) apresenta a tela de alterar senha que solicita a Senha atual, a Nova senha e a confirmação da nova senha (Repita nova senha) para dar continuidade no processo de troca de senha. Já a Figura 5 (c) apresenta a tela de ranking, na qual são listados os prêmios para os primeiros colocados e a colocação dos membros do time. Ao clicar em Ver mais, são exibidos todos os usuários na listagem.

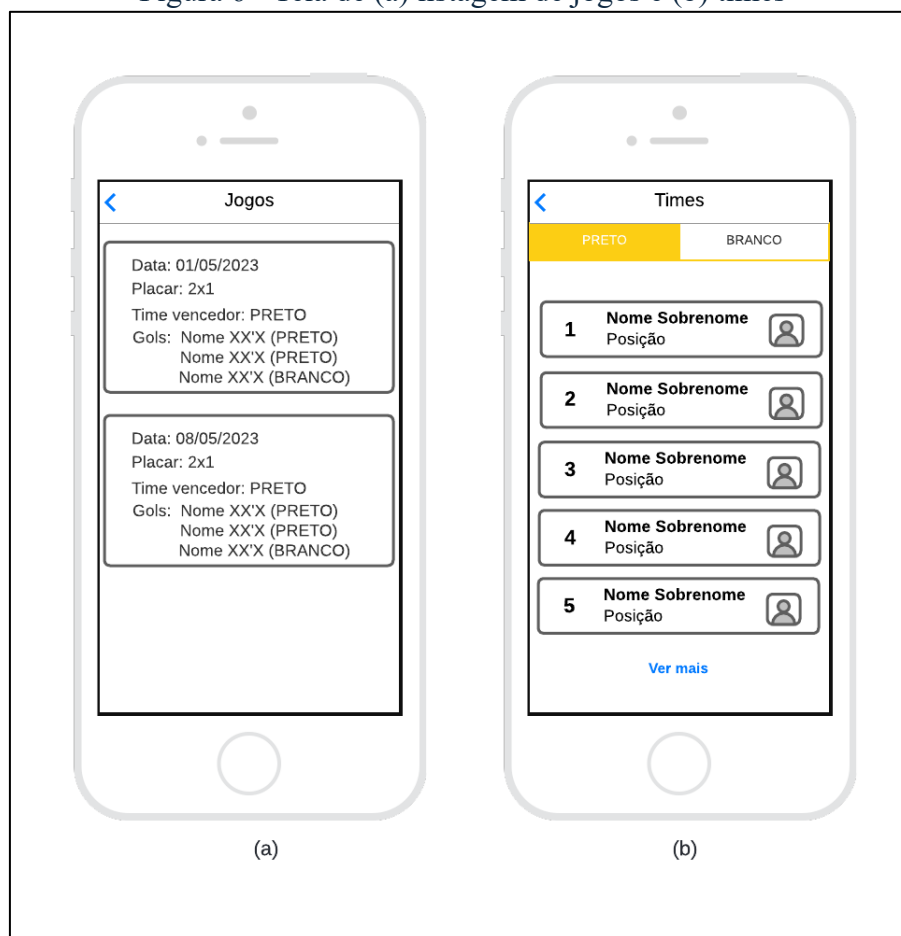
Figura 5 - Tela de (a) agenda, (b) alterar senha e (c) ranking



Fonte: elaborada pela autora (2024).

A Figura 6 (a) apresenta a listagem do histórico de jogos, contendo informações como data, placar, time vencedor e listagem de gols. Já a Figura 6 (b) apresenta a listagem dos times da semana, na qual será possível ver quais serão os membros de cada time. Sobre os membros de cada time, serão exibidas as seguintes informações: nome, sobrenome, foto de perfil e posição no ranking.

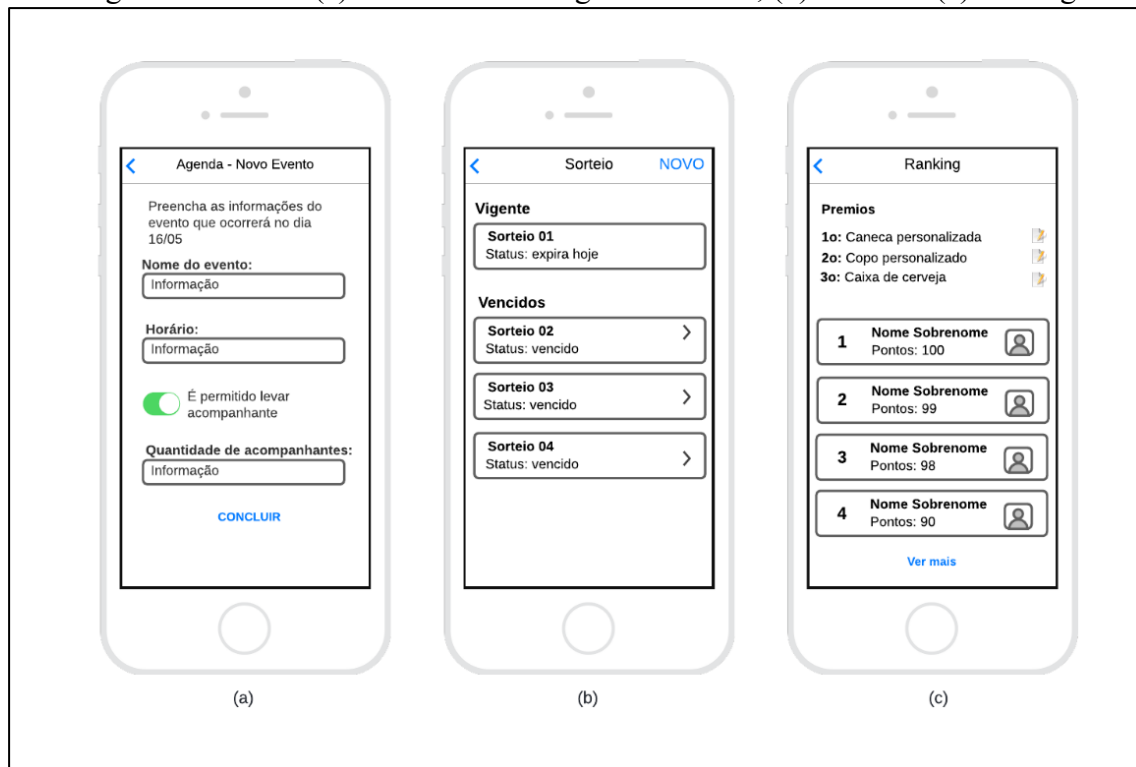
Figura 6 - Tela de (a) listagem de jogos e (b) times



Fonte: elaborada pela autora (2024).

A Figura 7 apresenta funcionalidades que pode ser acessada exclusivamente pelo usuário com perfil de administrador. A Figura 7 (a) apresenta a tela de novo evento na agenda, requisitando as informações de Nome do evento, Horário, um switch que deve ser marcado para indicar que é Permitido levar acompanhantes e a Quantidade de acompanhantes, que é só solicitada caso o switch esteja ativo. Já a Figura 7 (b) apresenta a tela de sorteio, na qual é possível visualizar uma listagem dos sorteios com prazos vencidos e solicitar um novo, por meio da opção Novo. Ao clicar sobre o card, é aberta a tela de Time da semana (Figura 6(b)) com os dados daquele respectivo sorteio. Por fim, a Figura 7 (c) exibe a tela de ranking, com uma opção exclusiva para administradores: a capacidade de editar os prêmios do ranking ao clicar no ícone de lápis ao lado de cada prêmio.

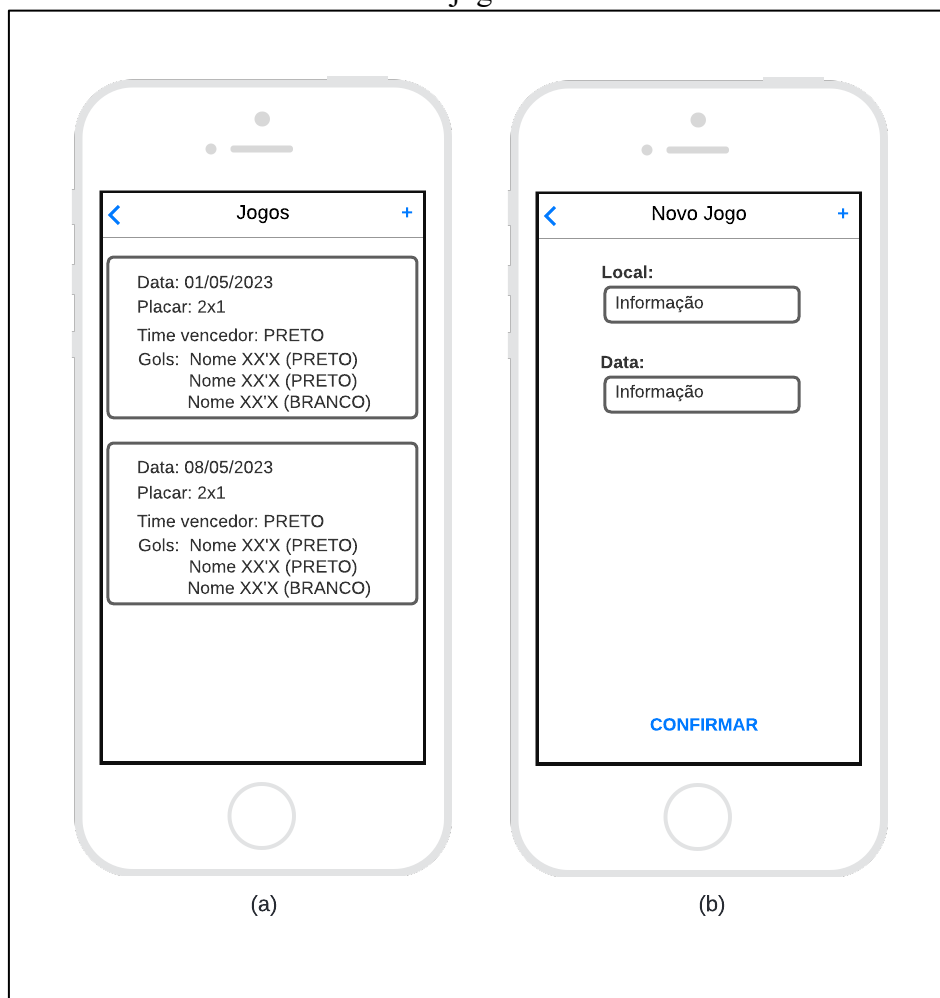
Figura 7 - Tela de (a) novo evento na agenda do time, (b) sorteio e (c) ranking



Fonte: elaborada pela autora (2024).

A Figura 8 (a) apresenta a tela de listagem de jogos com a opção de adicionar um novo jogo, que redireciona para a tela de Novo Jogo (Figura 8 (b)), solicitando os campos Local e Data.

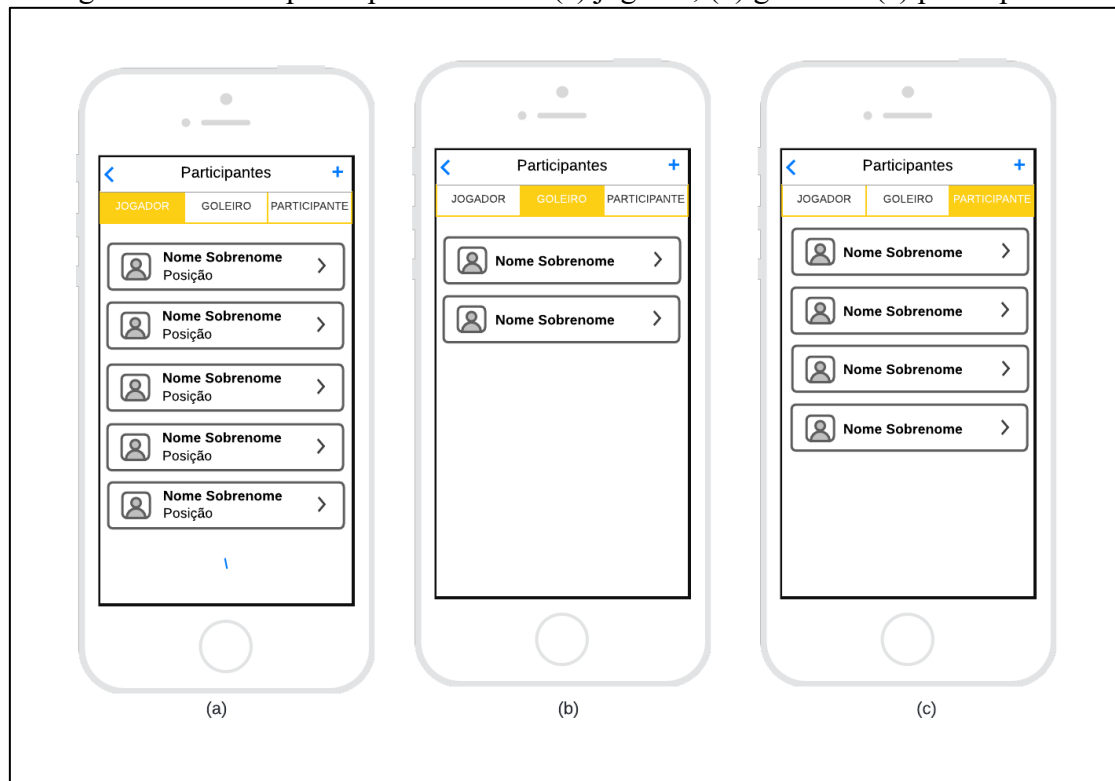
Figura 8 - Tela de listagem de jogos com opção de (a) adicionar novo jogo e (b) novo jogo



Fonte: elaborada pela autora (2024).

A Figura 9 apresenta a tela de controle de participantes, que lista os membros da patota de acordo com o tipo preenchido no cadastro, permitindo que o administrador filtre por Participante (Figura 9 (c)), Jogador (Figura 9 (a)) e Goleiro (Figura 9 (b)).

Figura 9 - Tela de participantes - visão (a) jogador, (b) goleiro e (c) participantes



Fonte: elaborada pela autora (2024).

A Figura 10 (a) apresenta a tela de financeiro com as opções de administrador com as opções Histórico, Pendências, Novo Crédito e Novo Débito. Além disso, conta com a opção Ver saldo, que exibe o saldo da conta do time. A Figura 10 (b) apresenta a tela de histórico, permitindo com o filtro para exibir todos os itens (Todos). A Figura 10 (c), apresenta a tela de histórico com o filtro para exibir somente os créditos (Créditos) e a Figura 10 (d) apresenta a tela de histórico com o filtro para exibir somente os débitos (Débitos). Cada item possui a descrição de Data, Saldo do dia, Nome, Valor e Tipo de operação.

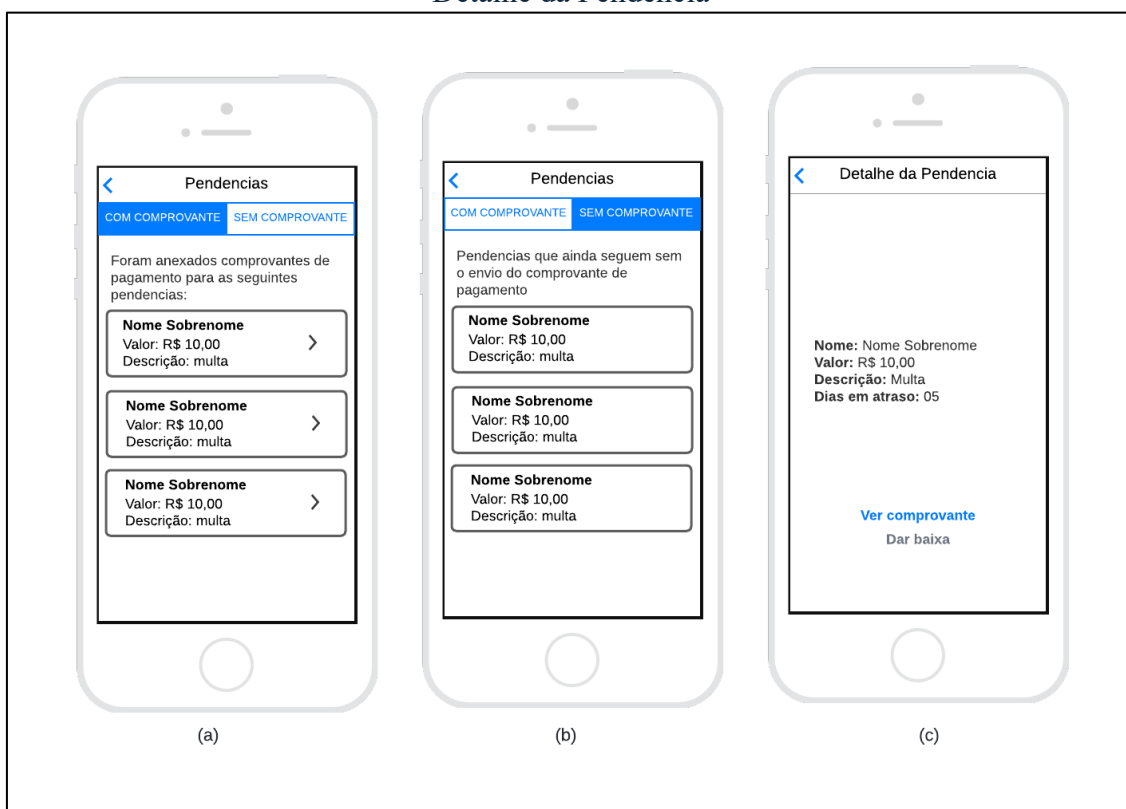
Figura 10 - Tela de listagem das opções de (a) financeiro, (b) histórico, (c) créditos e (d) Tela de histórico - opção débitos



Fonte: elaborada pela autora (2024).

A Figura 11 apresenta a tela de pendências. É permitido aplicar o filtro para visualizar as pendências Com comprovante (Figura 11 (a)) e Sem comprovante (Figura 11 (b)), para visualizar os itens de forma apartada. Cada pendência é listada com o Nome completo do usuário dono da pendência, além de apresentar o Valor e a Descrição. A ação de clique no ícone de sino envia um e-mail para o usuário dono da pendência como uma espécie de lembrete. A Figura 11 (c) apresenta a tela de detalhe da pendência, com Nome, Valor, Descrição e Dias em atraso. A opção Ver comprovante abre o comprovante de pagamento do item e a opção Dar baixa permite que o usuário administrador de baixa nessa pendência, e ela deixa de existir.

Figura 11- Tela de pendência - opção (a) com comprovante, (b) sem comprovante (c) Detalhe da Pendência



Fonte: elaborada pela autora (2024).

A Figura 12 apresenta as telas de novo crédito e novo débito, que são exibidas ao clicar nos cards de Novo Crédito (Figura 12 (a)) e Novo Débito (Figura 12 (b)). Ambas solicitam os dados de Nome do Evento, Valor e Data. Para o cenário de novo débito, é necessário marcar o switch de Dividir o valor entre membros do time, para dividir o valor do débito entre todos os membros do time.

Figura 12 - Tela de novo (a) crédito e (b) débito

Novo Crédito

Ao adicionar um novo crédito, esse valor será somado diretamente no saldo da conta bancária do time:

Nome do evento:
Informação

Valor
R\$ --,--

Data
//_

CONCLUIR

(a)

Novo Débito

Ao adicionar um novo crédito, esse valor será somado diretamente no saldo da conta bancária do time:

Nome do evento:
Informação

Valor
R\$ --,--

Data vencimento
//_

☒ Dividir o valor entre os membros do time

CONCLUIR

(b)

Fonte: elaborada pela autora (2024).