Logotipo

Descrição gerada automaticamente

Estrutura Analítica do Projeto

Sistema de Gerenciamento Online

João Augusto Rocha Carloto, Natã Batista Fernandes, Rodolfo Dos Santos Aura

Jaguariúna,2023

**PROJETO FINAL**

**RESUMO**

O PlayOnMatch é um projeto que visa criar uma plataforma inovadora para o gerenciamento de eventos esportivos. Com o objetivo de promover a prática esportiva,

a plataforma oferece funcionalidades que permitem aos usuários criar e gerenciar partidas de diferentes modalidades esportivas e tem como objetivo proporcionar uma experiência positiva,

inclusiva e emocionante para os amantes de esportes, permitindo que eles se conectem, se divirtam e desfrutem de competições saudáveis. Com uma interface amigável e recursos inovadores,

o projeto busca facilitar o gerenciamento de eventos esportivos.

**JUSTIFICATIVA**

O projeto PlayOnMatch é desenvolvido para atender à necessidade crescente de uma plataforma que facilite o gerenciamento e a organização de eventos esportivos,

promovendo a participação ativa dos usuários por meio da gamificação, com foco em conectar entusiastas de esportes e oferecer uma experiência envolvente.

Com o estilo de vida moderno e a falta de tempo, muitas pessoas têm dificuldades em encontrar e participar de eventos esportivos locais.

O PlayOnMatch visa resolver esse problema, fornecendo uma plataforma centralizada onde os usuários podem descobrir facilmente as partidas que

estão acontecendo em sua região. Isso permite que os entusiastas de esportes encontrem oportunidades para praticar suas modalidades favoritas,

conhecer novas pessoas e se engajar ativamente na comunidade esportiva local.

**OBJETIVOS**

**GERAL**

Desenvolver uma plataforma que visa facilitar o gerenciamento de eventos esportivos e facilitar as pessoas a encontrar eventos nas regiões que se encontram, promovendo a participação ativa dos usuários.

**ESPECÍFICO**

1. Criar um sistema de cadastro de usuários, permitindo que eles possam criar perfis e acessar a plataforma.
2. Desenvolver uma interface intuitiva e amigável, facilitando a navegação e a utilização da plataforma pelos usuários.
3. Implementar um sistema de busca de eventos esportivos, permitindo que os usuários encontrem facilmente partidas disponíveis em sua região.
4. Criar um sistema de notificações, informando os usuários sobr convites para novos eventos e solicitações de amizade.
5. Oferecer suporte técnico e realizar atualizações regulares na plataforma para garantir seu bom funcionamento e segurança dos dados dos usuários.

**INTRODUÇÃO**

A prática de esportes é uma atividade que proporciona diversos benefícios para a saúde física e mental. No entanto, muitas vezes é difícil encontrar e participar de eventos esportivos locais, o que pode limitar a oportunidade de engajar-se ativamente nesse universo. Pensando nisso, o projeto PlayOnMatch surge como uma solução inovadora, que visa facilitar o gerenciamento e a organização de eventos esportivos, ao mesmo tempo em que promove a participação ativa dos usuários por meio da gamificação. Esta plataforma busca conectar entusiastas de esportes, proporcionando um ambiente virtual onde é possível encontrar, criar e participar de partidas, ampliando as oportunidades de prática esportiva, o PlayOnMatch permite aos usuários descobrir eventos esportivos em sua região

**TAP (TERMO DE ABERTURA DO PROJETO)**

**Título do Projeto ou Resumo do Objetivo:**

Desenvolvimento de uma solução para encontros em eventos esportivos.

**Patrocinadores:**

Nossos professores Reenye Alexandre de Lima e Wellington Fabio de Oliveira Martins que também nos ajudarão no desenvolvimento do projeto.

