

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS CAMPUS SOROCABA
CCGT - CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DESENVOLVIMENTO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS
Prof. Dr. José de Oliveira Guimarães

PROPOSTA DE PROJETO FINAL DA DISCIPLINA DE DESENVOLVIMENTO
PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Beatriz Rogers Tripoli Barbosa - 792170
Matteo Cileneo Savan - 793248

SOROCABA - SP
08 de Novembro de 2025

Introdução ao aplicativo

O uso de aplicativos de temporização é muito útil nos esportes. Com ele, os usuários podem receber alertas de quando trocar de movimento e até avisos de quando retornar aos exercícios após um tempo de descanso em treinos de musculação que exigem isto.

Ainda que tenham nas lojas de aplicativos cada vez mais softwares que permitem esse tipo de auxílio na atividade física, há uma carência por uma aplicação de temporizador para exercícios que seja de fácil uso e que cumpra bem seu papel. Aproveitando esta falta, a proposta de projeto final consiste em um aplicativo de temporizador que permita criar treinos personalizados sem limitações, com visual intuitivo e recursos úteis.

O app terá as seguintes funcionalidades:

- criação de treinos que receberão informações de quais exercícios serão realizados naquele treino juntamente com informações de tempo de descanso e de realização de cada série (onde for cabível);
- detalhamento das séries de exercícios de forma a permitir registrar os pesos dos aparelhos e anexar um vídeo do YouTube que contenha o trecho de vídeo de interesse (como uma explicação de como o exercício deve ser realizado corretamente);
- histórico de execução dos treinos;
- acessibilidade aos idiomas português, inglês, espanhol, francês e chinês;
- tema claro e escuro, juntamente com possibilidade de selecionar uma dentre as cores disponíveis também para deixar o aplicativo ainda mais personalizado;
- notificação com informações do timer;
- será possível login para manter os dados do usuário.

O aplicativo será construído com o Flutter, em cima da linguagem Dart. Ele será compatível com web, e garantidamente em um dispositivo Android e em um iOS.

Planejamento e organização do backlog do produto

Para a gestão visual e colaborativa do backlog do projeto, adotamos a plataforma Trello como principal ferramenta de acompanhamento das *User Stories* (USs). Todas as USs selecionadas para o produto foram cadastradas em um quadro no Trello, que facilita o acompanhamento do progresso, priorização e discussão das tarefas entre os membros da equipe.

No Trello, além das etiquetas tradicionais de “Pronto”, “Precisa de ajuda”, “Difícil”, “Bloqueado (bug)” e “Bloqueado (problema externo)”, para estimar a complexidade das User Stories, utilizamos uma abordagem inspirada no livro “Scrum: A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo”, de Jeff Sutherland em que, associamos dificuldades de cada User Story ao tamanho de raças de cachorros, deixando o processo de avaliação mais intuitivo. Assim:

- Chihuahua: representa as tarefas mais leves (01 ponto)
- Lhasa: 02 pontos
- Beagle: 03 pontos
- Dálmata: 05 pontos
- São Bernardo: 08 pontos
- Terra Nova: para tarefas mais longas (13 pontos)

Essa escala torna o entendimento do esforço necessário para cada US mais acessível. O acesso ao quadro com o backlog do produto ordenado quanto à prioridade pode ser feito clicando [aqui](#).

Acesso ao projeto

O trabalho está disponível online, basta clicar [aqui](#) para acessar a aplicação web e [aqui](#) para detalhes de implementação.

Referências

Sutherland, Jeff; Sutherland, J. J.. Scrum: A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo (Portuguese Edition). Sextante. Edição do Kindle.