

Projeto IFSports

Módulo 03: Gestão de Equipes Esportivas **Versão 5.0**

Módulo 03 – Gestão de Equipes Esportivas	Versão: 5.0
Solicitações dos Principais Envolvidos	Data: 01/07/2024
MOD03_SolicitaçãoDosPrincipaisEnvolvidos.doc	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
01/04/2024	1.0	Primeira alteração do documento; Alteração de alguns requisitos funcionais (RF).	Matheus Sousa; Ana Carolina; Yasmin de Oliveira.
03/04/2024	1.1	Iniciação dos requisitos funcionais RF #03 e RF #04 (RF); Mudanças nos requisitos funcionais RF #05 e RF #06. Adicionando os requisitos não funcionais RN #03 e RN #04 (RN)	Yasmin de Oliveira; Matheus Sousa.
03/04/2024	1.2	Inserção de requisitos não funcionais e edição de seus identificadores. Edição no RF#02	Ana Carolina M. Ferreira
07/04/2024	1.3	Inserção dos RN #12 e RN #14 e Edição dos identificadores dos RNs que vêm logo após esses.	Matheus Sousa.
17/06/2024	2.0	Revisão do documento; Alteração no RN#04; Correções gramaticais.	Ana Carolina; Francieli; Matheus.
17/06/2024	2.1	Revisão do documento;	Ana Carolina; Francieli; Matheus; Breno
17/06/2024	2.2	Alteração e revisão do requisito RF#01 Início da Priorização dos requisitos.	Ana Carolina; Francieli; Matheus; Breno
20/06/2024	2.3	Alteração nos requisitos RF#01, RF#02 e RF#03.	Ana Carolina M. Ferreira.
24/06/2024	2.4	Mudanças nos RF#01, RF#02, RF#04, RF#05 e RF#06.	Matheus Sousa.
25/04/2024	3.0	Alterações no RF#03.	Matheus Sousa e Ana Carolina.
01/07/2024	4.0	Revisão do documento e últimos ajustes.	Carlos, Yasmin, Francieli, Ana Laura, Ana Carolina, Matheus e Breno.
01/07/2024	5.0	Adição das tabelas de priorização de requisitos	Ana Carolina M. Ferreira.

Módulo 03 – Gestão de Equipes Esportivas	Versão: 5.0
Solicitações dos Principais Envolvidos	Data: 01/07/2024
MOD03_SolicitaçãoDosPrincipaisEnvolvidos.doc	

		restantes.	
--	--	------------	--

Módulo 03 – Gestão de Equipes Esportivas	Versão: 5.0
Solicitações dos Principais Envolvidos	Data: 01/07/2024
MOD03_SolicitaçãoDosPrincipaisEnvolvidos.doc	

Índice Analítico

1.	Introdução	5
2.	Solicitações dos Envolvidos	5
2.1	Requisitos Funcionais	5
2.2	Priorização dos Requisitos Funcionais	9
2.3	Requisitos Não Funcionais	11
3.	Questionário de Perguntas aos Stakeholders	12

Solicitações dos Principais Envolvidos

1. Introdução

Esta seção contém a finalidade, o escopo, as definições, os acrônimos, as abreviações, as referências e a visão geral deste conjunto de **Solicitações dos Principais Envolvidos**.

2. Solicitações dos Envolvidos

2.1 Requisitos Funcionais

Segue abaixo a lista dos requisitos funcionais identificados para este sistema:

Módulo 03 – Gestão de Equipes Esportivas	Versão: 5.0
Solicitações dos Principais Envolvidos	Data: 01/07/2024
MOD03_SolicitaçãoDosPrincipaisEnvolvidos.doc	

Identificador	Descrição do Requisito
RF #01	<p>Os organizadores ou secretários de eventos podem gerenciar os responsáveis de equipe. Ao clicar na opção de “Gerenciar Responsáveis de Eventos” no Menu lateral, uma listagem dos responsáveis de equipes já cadastradas deve ser apresentada ao usuário, detalhando as seguintes informações:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nome do Responsável da Equipe*: VARCHAR (60) • Nome do Evento*: VARCHAR (100) • Modalidades Esportivas*: VARCHAR (250) <p>Na frente de cada Responsável de Equipe listado, devem ter dois botões: “Editar Informações” e “Excluir Responsável”. E deve existir um botão “Novo Responsável” permitindo a inclusão de novos responsáveis.</p> <p>Ao clicar no botão “Novo Responsável”, uma nova janela deve ser apresentada, solicitando as seguintes informações:</p> <ul style="list-style-type: none"> • NomeCompleto*: VARCHAR (60) • Email*: VARCHAR (255) • Prontuário*: VARCHAR (8) • CPF*: VARCHAR (11) • Câmpus: VARCHAR(60); • Senha*: Definir padrão “ifsp123” • Escolher o Evento Esportivo de uma listagem pré-cadastrada* • Escolher pelo menos uma Modalidade Esportiva de uma lista pré-cadastrada*+ <p>Ao clicar no botão “Salvar”, as informações serão enviadas para o Banco de Dados e o usuário será redirecionado para a tela de listagem inicial. Ao clicar no botão “Cancelar”, nenhuma ação é realizada e o usuário será redirecionado para a tela de listagem inicial.</p> <p>Ao clicar no botão “Excluir Responsável”, o sistema apresentará uma nova janela confirmando a exclusão do responsável. Ao clicar em “Sim” (delete), o responsável será excluído e o usuário retornará à listagem inicial. Ao clicar em “Não”, nada acontece e o usuário retornará à listagem inicial.</p> <p>Ao clicar no botão “Editar Responsável”, o sistema apresentará uma nova janela com exatamente os mesmos dados do “Novo Responsável”, mas para cada atributo, os dados virão preenchidos com os dados do responsável selecionado. O usuário pode editar qualquer informação presente e, ao clicar no botão “Salvar”, as informações serão enviadas para o Banco de Dados e o usuário será redirecionado para a tela de listagem inicial. Ao clicar no botão “Cancelar”, nenhuma ação é realizada e o usuário será redirecionado para a tela de listagem inicial.</p>
RF #02	<p>Ao fazer o primeiro login com a senha provisória recebida, o responsável de equipe deve ser redirecionado para a tela de alteração de senha para que ele faça tal mudança, garantindo mais segurança à sua conta.</p> <p>Ao ser redirecionado, deverá apresentar na tela dois campos de texto para serem preenchidos, um embaixo do outro. Nessa mesma tela terá dois botões: “Salvar” e “Cancelar”.</p>

Módulo 03 – Gestão de Equipes Esportivas	Versão: 5.0
Solicitações dos Principais Envolvidos	Data: 01/07/2024
MOD03_SolicitaçãoDosPrincipaisEnvolvidos.doc	

	<p>No primeiro campo pedirá para que o usuário informe a sua nova senha (INFORME A SENHA):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● NovaSenha*: VARCHAR(12). <p>No segundo campo de texto pedirá para que o usuário confirme a senha antes digitada (CONFIRME A SENHA).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ConfirmarSenha*: VARCHAR(12). <p>É importante que a variável “ConfirmarSenha” seja exatamente igual a variável “NovaSenha”, caso contrário, aparecerá um erro na tela do usuário, alertando-o de que os dois campos devem estar exatamente iguais.</p> <p>Ao clicar no botão “Salvar”, as informações serão enviadas para o Banco de Dados e o usuário será redirecionado para a tela de listagem inicial.</p> <p>Ao clicar no botão “Cancelar”, nenhuma ação é realizada e o usuário será redirecionado para a tela de listagem inicial.</p>
RF #03	<p>O sistema deverá conter uma opção no menu do dashboard chamada “Eventos”, que ao clicar nela, o responsável de equipe será direcionado para outra tela, que apresentará todos os eventos disponíveis. Se o usuário clicar em determinado evento, ele será redirecionado para uma nova tela, a qual conterá as seguintes informações:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Título do Evento*: VARCHAR(100); ● Cidade*: VARCHAR(50); ● Rua*: VARCHAR(50); ● Bairro*: VARCHAR(50); ● Ponto de Referência: VARCHAR(50); ● Descrição Completa do Evento*: VARCHAR(250); <p>Abaixo desses dados, haverá um botão “Modalidades”. Ao clicar na opção “Modalidades” aparecerá todas as modalidades existentes naquele evento esportivo.</p> <p>Ao clicar em uma das modalidades aparentes na tela, o usuário será redirecionado para outra tela que terá uma lista de todos os alunos que realizaram a sua inscrição naquela modalidade, onde terá um “checkbox” e, ao lado, o nome completo do aluno, possibilitando assim, que ele selecione os membros de sua equipe. Também haverá outra lista com os alunos selecionados para a equipe.</p> <p>Nas listas dos alunos devem aparecer os respectivos dados de CADA aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● NomeCompleto*: VARCHAR(60); ● CPF*: VARCHAR(11); ● Prontuário: VARCHAR(9); ● Curso: VARCHAR(30); <p>No topo da lista de todos alunos inscritos naquela modalidade haverá uma barra de pesquisa para facilitar a busca de um aluno caso necessário.</p> <p>Ao final da tela, terá dois botões: “Selecionar” e “Cancelar”. Ao clicar na opção “Selecionar”, os alunos que foram selecionados com o checkbox serão enviados para a lista</p>

Módulo 03 – Gestão de Equipes Esportivas	Versão: 5.0
Solicitações dos Principais Envolvidos	Data: 01/07/2024
MOD03_SolicitaçãoDosPrincipaisEnvolvidos.doc	

	<p>(tabela) de alunos selecionados para a equipe. As tabelas serão salvas no Banco de Dados e o usuário será redirecionado para a tela de listagem de alunos. Porém, caso ainda houver alunos inscritos que não foram selecionados, o usuário será redirecionado a uma nova tela contendo os alunos não selecionados e campos de texto para o envio de justificativas do porquê não passaram na seletiva (individualizada), nessa tela também terá dois botões: “Salvar” e “Cancelar”.</p> <p>Ao clicar no botão “Salvar”, presente no final da página, as informações serão enviadas para o Banco de Dados e o usuário será redirecionado para a tela de modalidades.</p> <p>Ao clicar na opção “Cancelar”, nenhuma ação é realizada e o usuário será redirecionado para a tela de listagem de alunos.</p> <p>Na lista (tabela) dos alunos selecionados para a equipe haverá um ícone de "Lixeira", que permitirá excluir alunos da equipe (delete from table) em caso de engano, movendo-os novamente para a lista de todos os alunos inscritos.</p> <p>Ao clicar no botão de lixeira (botão “Excluir Atleta”), o sistema apresentará uma nova janela confirmando a exclusão do atleta. Ao clicar em “SIM” (delete), o aluno atleta será excluído e o usuário retornará à listagem inicial. Ao clicar em “NÃO”, nada acontece e o usuário retornará à listagem inicial.</p> <p>É importante ressaltar que uma vez que a equipe já esteja com todas as vagas preenchidas não será possível selecionar novos alunos.</p>
RF #04	<p>Haverá uma opção no menu do dashboard, denominada "Eventos". Ao selecioná-la, uma nova tela será exibida, dedicada ao anexo de uma nova equipe em um dos eventos disponíveis. Para o responsável de equipe, os eventos disponíveis serão apresentados em linhas na tela, com uma barra de pesquisa no início da listagem para localizar um evento específico. Se o usuário clicar em determinado evento, ele será redirecionado para uma nova tela, a qual conterá as seguintes informações:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título do Evento*: VARCHAR(100); • Cidade*: VARCHAR(50); • Rua*: VARCHAR(50); • Bairro*: VARCHAR(50); • Ponto de Referência: VARCHAR(50); • Descrição Completa do Evento*: VARCHAR(250); <p>Abaixo desses dados, serão apresentados dois botões com as opções "Vincular Equipe" e "Desvincular Equipe".</p> <p>Ao clicar na opção “Vincular Equipe”, o usuário será redirecionado para uma tela, onde aparecerá as suas equipes (select), separadas por modalidades, e ele vai selecionar (checkbox) qual equipe ele quer vincular naquele evento, tornando-a disponível no sistema para visualização tanto do responsável pela equipe quanto do organizador do evento. Após isso, aparecerá uma mensagem de vinculação concluída com sucesso e o usuário retornará à listagem inicial.</p>

Módulo 03 – Gestão de Equipes Esportivas	Versão: 5.0
Solicitações dos Principais Envolvidos	Data: 01/07/2024
MOD03_SolicitaçãoDosPrincipaisEnvolvidos.doc	

	<p>Ao clicar na opção “Desvincular Equipe”, o usuário será redirecionado para outra tela, caso (if) o Responsável já tenha vinculado uma ou mais equipes, aparecerá uma lista, contendo todas as equipes vinculadas (select). Nessa lista as equipes serão separadas e identificadas por modalidade.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Modalidade*: VARCHAR(30). <p>Na mesma linha de cada equipe terá um botão com um ícone de lixeira, ao clicar nele, aparecerá uma mensagem de confirmação com dois botões embaixo: “SIM” e “NÃO”. A mensagem questiona o Responsável se ele realmente deseja desvincular aquela equipe escolhida. Se o usuário clicar em “SIM”, tal equipe será desvinculada do evento e o usuário retornará à lista de equipes vinculadas. Se o usuário clicar em “NÃO”, nada acontecerá e o usuário retornará à lista de equipes vinculadas. Caso (if else) o responsável não tenha vinculado nenhuma equipe, aparecerá uma mensagem na tela com a seguinte informação: “Nenhuma equipe foi vinculada”.</p> <p>Caso se faça necessário, o usuário do tipo “Organizador de Evento” e “Secretário de Evento” poderão vincular ou desvincular equipes de eventos esportivos.</p>
RF #05	<p>No canto superior direito da tela, terá o nome do usuário e um ícone de perfil (podendo ser uma foto do usuário ou apenas um ícone de perfil padrão/generalizado). Ao clicar nele, o usuário será redirecionado (tag <a>) para outra tela. Nessa tela aparecerá o seu perfil, contendo seus dados utilizados no seu cadastro. Na mesma tela, terá um botão chamado “Gerar Crachá”.</p> <p>Ao clicar na opção “Gerar Crachá”, o usuário será redirecionado para outra tela, cuja apresentará o seu crachá, contendo uma Foto 3x4 e, ao lado, deve estar os seguintes dados (os mesmos que aparecem no seu perfil):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nome Completo*: VARCHAR(60); ● CPF*: VARCHAR(14) PRIMARY KEY; ● Modalidades*: VARCHAR(250); ● Cargo*: VARCHAR(20); ● Câmpus*: VARCHAR(60); ● Prontuário*: VARCHAR(20); ● Evento Esportivo*: VARCHAR(50); ● QR Code: Para identificar o aluno ao evento.
RF #06	<p>Se o usuário logar como “Responsável de Equipes Esportivas”, aparecerá uma opção, localizada no menu dashboard, com o nome “Eventos”. Ao clicar, o usuário será redirecionado (tag <a>) para uma outra tela, a qual exibirá uma lista de todos os eventos esportivos criados no sistema (select). Se o usuário clicar em determinado evento, ele será redirecionado para uma nova tela, a qual conterá as seguintes informações:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Título do Evento*: VARCHAR(100); ● Cidade*: VARCHAR(50); ● Rua*: VARCHAR(50); ● Bairro*: VARCHAR(50); ● Ponto de Referência: VARCHAR(50); ● Descrição Completa do Evento*: VARCHAR(250); <p>Abaixo desses dados, na mesma linha dos botões “Vincular Equipe” e “Desvincular Equipe”, terá uma terceira opção, chamada "Alunos Inscritos".</p>

Módulo 03 – Gestão de Equipes Esportivas	Versão: 5.0
Solicitações dos Principais Envolvidos	Data: 01/07/2024
MOD03_SolicitaçãoDosPrincipaisEnvolvidos.doc	

	<p>Ao clicar na opção “Alunos Inscritos”, o Responsável de Equipe será redirecionado para outra tela, a qual terá uma lista de todos os alunos inscritos (select) NAQUELE Evento Esportivo selecionado pelo responsável. Nessa lista deve conter os seguintes dados de CADA aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nome Completo*: VARCHAR(60); • CPF*: VARCHAR(14) PRIMARY KEY; • Prontuário: VARCHAR(9); • Modalidades*: VARCHAR(100); • Câmpus*: VARCHAR(60); • Curso: VARCHAR(30); • Data de Nascimento*: DATE; Ex: AAAA-MM-DD. <p>Nessa mesma tela, após a geração do crachá, haverá um botão escrito “Gerar PDF”. Ao clicar na opção “Gerar PDF”, o usuário será redirecionado para outra tela que apresentará o seu crachá de participação em formato PDF.</p> <p>Vale ressaltar que as modalidades terão que estar respectivamente iguais às que o aluno selecionou quando realizou sua inscrição neste Evento Esportivo.</p>
--	---

Observação: Os campos que estão marcados com um * (asterisco) são obrigatórios;

2.2 Priorização dos Requisitos Funcionais

Segue abaixo o resultado da priorização dos requisitos funcionais deste sistema, utilizando-se do método de Análise Kano:

Ana Carolina Moreira Ferreira:

Identificador do Requisito	Resposta Positiva	Resposta Negativa	Avaliação
RF#01	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#02	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#03	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#04	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#05	Gostaria	Convivo com isso	Atrativo
RF#06	Gostaria	Convivo com isso	Atrativo

Ana Laura da Silva:

Identificador do Requisito	Resposta Positiva	Resposta Negativa	Avaliação
RF#01	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#02	Gostaria	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#03	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#04	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito

Módulo 03 – Gestão de Equipes Esportivas	Versão: 5.0
Solicitações dos Principais Envolvidos	Data: 01/07/2024
MOD03_SolicitaçãoDosPrincipaisEnvolvidos.doc	

RF#05	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#06	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito

Carlos Alexandre Costa Junior:

Identificador do Requisito	Resposta Positiva	Resposta Negativa	Avaliação
RF#01	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#02	Gostaria	Não Gostaria	Performance
RF#03	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#04	Gostaria	Não Gostaria	Performance
RF#05	Gostaria	Não Gostaria	Performance
RF#06	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito

Francieli Domenciano Sossai:

Identificador do Requisito	Resposta Positiva	Resposta Negativa	Avaliação
RF#01	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#02	Gostaria	Não Gostaria	Performance
RF#03	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#04	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#05	Gostaria	Convivo com isso	Atrativo
RF#06	Gostaria	Convivo com isso	Atrativo

Matheus Antonio Paina de Sousa:

Identificador do Requisito	Resposta Positiva	Resposta Negativa	Avaliação
RF#01	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#02	Gostaria	Não Gostaria	Performance
RF#03	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#04	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#05	Gostaria	Convivo com isso	Atrativo
RF#06	Gostaria	Convivo com isso	Atrativo

Yasmin de Oliveira Silveira:

Módulo 03 – Gestão de Equipes Esportivas	Versão: 5.0
Solicitações dos Principais Envolvidos	Data: 01/07/2024
MOD03_SolicitaçãoDosPrincipaisEnvolvidos.doc	

Identificador do Requisito	Resposta Positiva	Resposta Negativa	Avaliação
RF#01	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#02	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#03	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#04	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito
RF#05	Esperado	Convivo com isso	Indiferente
RF#06	Esperado	Não Gostaria	Deve ser feito

Resultado final:

Identificador Requisito Funcional	Priorização Final
RF #01	Deve ser feito
RF #02	Deve ser feito
RF #03	Deve ser feito
RF #04	Deve ser feito
RF #05	Atrativo
RF #06	Deve ser feito

2.3 Requisitos Não Funcionais

Identificador	Descrição do Requisito
RN #01	O sistema será programado em PHP e Java Script
RN #02	O template deve ser implementado em HTML+CSS+PHP
RN#03	O sistema deve garantir que apenas o responsável autenticado tenha permissão para fazer modificações na equipe, e tais mudanças devem ser registradas de forma segura para rastreabilidade e auditoria.
RN#04	O sistema deve garantir que o processo de alteração de senha seja seguro, mantendo a integridade e a confidencialidade das informações do responsável.
RN #05	Assegurar que o processo de geração de equipes seja eficiente, especialmente ao lidar com um grande número de inscrições de alunos em diferentes modalidades esportivas.
RN #06	Implementar medidas de segurança para proteger os dados dos alunos e das equipes durante o processo de geração de equipes, incluindo autenticação de usuários e controle de acesso.
RN #07	Manter o sistema disponível para que os responsáveis pelas equipes possam gerir suas equipes por modalidades conforme necessário, minimizando o tempo de inatividade planejado e não planejado.
RN #08	Garantir que o processo de vinculação das equipes aos eventos seja rápido e eficiente, mesmo com um grande número de equipes e eventos cadastrados.
RN #09	Implementar medidas de segurança robustas para proteger os dados dos eventos e das equipes, incluindo autenticação de usuários e controle de acesso.

Módulo 03 – Gestão de Equipes Esportivas	Versão: 5.0
Solicitações dos Principais Envolvidos	Data: 01/07/2024
MOD03_SolicitaçãoDosPrincipaisEnvolvidos.doc	

RN #10	Garantir que apenas os operadores com autorização tenham permissão para vincular suas equipes aos eventos e visualizar informações sensíveis desses.
RN #11	Manter o sistema disponível para que os responsáveis pelas equipes possam vincular suas equipes aos eventos conforme necessário, minimizando o tempo de inatividade planejado e não planejado.
RN #12	Garantir que a visualização da lista dos alunos e do crachá de participação dos responsáveis de equipes sejam claramente notórios e não contenham dados incorretos.
RN #13	Utilização do Design Patern MVC
RN #14	O sistema deve conter uma paleta de cores utilizada que não seja “pesada”, ou seja, escura demais, para não cansar a vista do usuário ao longo do tempo.
RN #15	O sistema, obrigatoriamente, deve ser compatível com os navegadores Google Chrome, Internet Explorer, Firefox.
RN #16	O sistema deve ter um tempo de resposta rápido.
RN #17	O sistema deve ser responsivo.
RN#18	O sistema deve ser capaz de manter seu desempenho mesmo diante do crescimento do número de acessos simultâneos.
RN #19	O sistema deve disponibilizar a documentação do desenvolvimento deste documento para que todos participantes da matéria tenham acesso a ela.
RN #20	90% do sistema deve estar finalizado até 02/12/2024.
RN #21	O sistema deve proporcionar uma interface com opções simples e autoexplicativas ao usuário.

3. Questionário de Perguntas aos Stakeholders