

Módulo de Gestão de Equipes Esportivas
Visão (Projeto Acadêmico)
Versão 3.0

IFSports	Versão: 3.0
Visão (Projeto Acadêmico)	Data: 01/04/2024
Gestão de Equipes Esportivas.doc	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
13/03/2024	1.0	Inserindo o nome do projeto, o nome do módulo e editando o cabeçalho e rodapé.	Matheus S.
17/03/2024	1.1	Adicionando as descrições dos tópicos 4, 4.1, 4.2 e a inserção das imagens.	Yasmin de Oliveira.
17/03/2024	1.2	Ajustando a formatação e padronização do documento.	Matheus S.
18/03/2024	1.3	Acréscimo dos tópicos 2 e 5; Desenvolvimento do tópico 1 e 3 em geral.	Ana Carolina M. Ferreira; Yasmin de Oliveira; Matheus S.
18/03/2024	1.4	Término do tópico 3.2; Ajustes na formatação e padronização do documento.	Matheus S.
20/03/2024	1.5	Desenvolvimento do tópico 3. em geral. Ajuste no Índice Analítico (Sumário).	Matheus S.
25/03/2024	2.0	Revisão completa pela Equipe do Módulo 03.	Ana Carolina M. Ferreira; Yasmin de Oliveira; Matheus S.; Carlos Alexandre; Khaiky Andrey; Ana Laura da Silva; Franciele Sossai
25/03/2024	2.1	Revisão pelo professor da disciplina.	Ana Carolina M. Ferreira; Matheus S.; Breno Lisi Romano.
27/03/2024	2.2	Arrumando a tabela de Stakeholders(adicionando o Módulo Administrativo).	Matheus S.
01/04/2024	3.0	Revisão pelo professor da disciplina sobre as correções solicitadas.	Ana Carolina M. Ferreira; Matheus S.; Breno Lisi Romano; Yasmin de Oliveira.

IFSports	Versão: 3.0
Visão (Projeto Acadêmico)	Data: 01/04/2024
Gestão de Equipes Esportivas.doc	

Índice Analítico

1. Introdução	4
1.1 Finalidade	4
1.3 Definições, Acrogramas e Abreviaturas	4
1.4 Referências	4
2. Posicionamento	5
2.1 Descrição do Problema	5
2.2 Sentença de Posição do Produto	5
3. Descrições dos Envolvidos e Usuários	6
3.1 Resumo dos Envolvidos (Stakeholders)	6
3.2 Resumo dos Usuários	7
3.3 Resumo das Principais Necessidades dos Envolvidos ou Usuários	8
4. Visão Geral do Produto	9
4.1 Perspectiva do Produto	9
4.2 Suposições e Dependências	12
5. Recursos do Produto	12

IFSports	Versão: 3.0
Visão (Projeto Acadêmico)	Data: 01/04/2024
Gestão de Equipes Esportivas.doc	

Visão

1. Introdução

Este documento tem como objetivo primordial a análise e definição das demandas e requisitos essenciais no decorrer do desenvolvimento da plataforma IFSports. Direcionado tanto para os desenvolvedores engajados quanto para os principais interessados, visa identificar as necessidades e características fundamentais, além de justificar sua relevância.

Ele tem como propósito oferecer recursos que atendam às exigências dos usuários finais e equipes de desenvolvimento, delineando as razões subjacentes a essas necessidades. Os pormenores sobre como a plataforma IFSports aborda essas demandas estão detalhados nos documentos de Especificações Complementares e de Cenários de Uso.

1.1 Finalidade

Este documento visa primariamente viabilizar uma definição mais precisa dos requisitos essenciais do Módulo de Gestão de Equipes Esportivas, considerando as necessidades dos Responsáveis de Equipe e, por conseguinte, as exigências dos usuários finais. Seu propósito é identificar as necessidades críticas do projeto e dos usuários finais, permitindo uma abordagem mais eficaz e direcionada.

O Módulo de Gestão de Equipes Esportivas é concebido para atender às necessidades específicas dos Responsáveis de Equipe, garantindo um controle maior, mais eficiente e adaptado às suas particularidades. Detalhes sobre como o módulo aborda essas necessidades estão descritos nos documentos de Especificações Complementares e de Casos de Uso.

1.2 Escopo

Este documento de Visão do Módulo de Gestão de Equipes Esportivas refere-se a um Sistema Web que implementa algumas das principais funcionalidades do Instituto Federal de São Paulo, campus São João da Boa Vista. Este projeto vem atender as necessidades de Gestão de Responsáveis de cada equipe e instituição, visando facilitar sua organização e gerenciamento de equipes.

1.3 Definições, Acrogramas e Abreviaturas

Definição:

1. Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de São Paulo Vista: O "Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de São Paulo – Campus São João da Boa Vista" é uma instituição de ensino localizada em São João da Boa Vista, São Paulo, que oferece cursos técnicos, profissionalizantes e de ensino superior, com foco em educação, ciência e tecnologia.

Acrogramas:

1. IFSP-SBV: Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de São Paulo - Campus São João da Boa Vista;

1.4 Referências

[1] Módulo 05 – Administrativo: Ferramentas de Apoio e Reclamações Visão (Projeto Acadêmico)
Versão 2.0

IFSports	Versão: 3.0
Visão (Projeto Acadêmico)	Data: 01/04/2024
Gestão de Equipes Esportivas.doc	

2. Posicionamento

2.1 Descrição do Problema

O problema	Ausência de uma aplicação para gerenciar as equipes de eventos esportivos que ocorram nos Institutos Federais de São Paulo.
Afeta	Organizadores de eventos, responsáveis de equipes esportivas e alunos atletas.
Cujo impacto é	Complexidade do processo de montagem e gerenciamento de equipes, exigindo que esses processos sejam feitos de maneira manual, de forma trabalhosa, tornando-os mais suscetíveis ao erro, e o controle de alunos que estão participando de determinado evento esportivo.
Uma boa solução seria	Um sistema que possa distribuir responsáveis de equipes para determinadas modalidades de um evento, vincular as equipes a eventos de forma mais prática e controle de alunos participantes de eventos para registro.

2.2 Sentença de Posição do Produto

Para	Organizadores de eventos, responsáveis de equipes esportivas e alunos atletas.
Quem	Organizadores de eventos que necessitem atribuir um responsável de equipe, responsáveis que precisam montar e gerenciar uma equipe esportiva, como também para os alunos que queiram participar de eventos esportivos.
O Módulo de Gestão de Equipes Esportivas	Representa um sistema de Gerenciamento de Equipes Esportivas onde o organizador consiga designar líderes de equipe, simplifica inscrições, oferece melhor gestão das equipes durante o evento, controla presença dos alunos e fornece acesso via crachá virtual.
Que	Proporciona uma praticidade e organização maior.
Diferente da	A atual forma de organização de equipes esportivas, na qual é utilizado o Google Forms para gerir as equipes de cada modalidade.

IFSports	Versão: 3.0
Visão (Projeto Acadêmico)	Data: 01/04/2024
Gestão de Equipes Esportivas.doc	

Nosso produto	Oferece ao responsável de equipe montar sua(s) equipe(s) de uma forma mais dinâmica e simplificada e incluí-las em determinados eventos.
---------------	---

3. Descrições dos Envolvidos e Usuários

Esta seção delinea as características distintivas dos perfis dos módulos e dos utilizadores envolvidos no âmbito do Módulo de Desenvolvimento, em conjunto com as possíveis adversidades identificadas na abordagem anteriormente proposta. Aqui, abster-se-á de detalhar requisitos específicos dos envolvidos e dos utilizadores, pois estes serão documentados de forma abrangente no Artefato de Requisitos dos Utilizadores. Em vez disso, esta seção visa proporcionar uma análise fundamentada, justificando a necessidade subjacente a esses requisitos.

3.1 Resumo dos Envolvidos (Stakeholders)

Entre os participantes ou partes interessadas na criação de um conjunto de componentes de sistemas web que implementam as funcionalidades do IFSports, não são todos identificados como usuários finais. Abaixo está uma tabela que enumera os participantes ou partes interessadas, suas descrições e responsabilidades. Estes participantes ou partes interessadas não são classificados como utilizadores. A tabela que lista os utilizadores, suas descrições e responsabilidades, está disponível na seção 3.2.

Nome	Descrição	Responsabilidades
Módulo Gestão de Equipes Esportivas	Professores e Alunos do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, da matéria PDS: Prática e Desenvolvimento de Sistemas, do IFSP-SBV	Gerencia a inserção, edição, remoção e apresentação de todos os responsáveis de equipes esportivas. Além disso, vincula equipes inscritas em modalidades esportivas de um evento. Há também a geração de crachás para os responsáveis de equipes esportivas.
Módulo Gestão de Inscrições dos Alunos	Professores e Alunos do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, da matéria PDS: Prática e Desenvolvimento de Sistemas, do IFSP-SBV	Neste módulo, há as inscrições de alunos para eventos esportivos e a homologação das informações pessoais desses estudantes. Há também a geração de crachás para os alunos homologados nas equipes esportivas.
Módulo Welcome e Usuários	Professores e Alunos do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, da matéria PDS: Prática e	Neste módulo, há o primeiro contato com o portal, onde é feito o cadastro de suas informações pessoais. Há também a visualização de resultados de eventos esportivos.

IFSports	Versão: 3.0
Visão (Projeto Acadêmico)	Data: 01/04/2024
Gestão de Equipes Esportivas.doc	

	Desenvolvimento de Sistemas, do IFSP-SBV	
Módulo Gestão de Eventos Esportivos	Professores e Alunos do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, da matéria PDS: Prática e Desenvolvimento de Sistemas, do IFSP-SBV	Neste módulo, há a criação de eventos esportivos e a gestão de restrições desses. Há também a geração de crachás para organizadores e secretários de eventos esportivos.
Módulo Administração de Eventos Esportivos	Professores e Alunos do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, da matéria PDS: Prática e Desenvolvimento de Sistemas, do IFSP-SBV	Neste módulo, há a administração e a gestão dos resultados dos jogos, de denúncias e ocorrências de determinados eventos esportivos. Há também a geração de crachás de participação para todos que fizeram parte do evento, incluindo os responsáveis de equipe.
Alunos	Auto representado	Realiza a sua auto inscrição em um evento esportivo.
Responsável de Equipe	Auto representado	Realiza a montagem e gerenciamento de equipes esportivas dentro de um determinado evento.
Organizadores de Eventos	Auto representado	Realiza a montagem e gerenciamento de eventos esportivos.
Prof. Gustavo Schneider	Professor de Educação Física do IFSP-SBV	Professor que realizou a demanda do projeto IFSports.
Regulamento Etapa Nacional JIF 2023	Regulamento criado pelo Comitê de Professores de Educação Física dos Institutos Federais.	Documento que apresenta as regras de criação das equipes por modalidades nos Jogos dos Institutos Federais na etapa nacional.

3.2 Resumo dos Usuários

Encontra-se abaixo uma lista resumida de todos os usuários identificados do Módulo Gestão de Equipes Esportivas:

IFSports	Versão: 3.0
Visão (Projeto Acadêmico)	Data: 01/04/2024
Gestão de Equipes Esportivas.doc	

Nome	Descrição/Atitude	Envolvido	Grau de Poder	Grau de Interesse	Positivos	Negativos
Responsável de Equipe	Responsável por gerenciar uma ou mais equipes esportivas.	Auto representativo	10	10	Tem total poder em relação a gestão de equipes esportivas.	Caso deixe de realizar sua função, tornará impossível o gerenciamento de equipes esportivas.
Organizador de Eventos	Responsável por gerir um ou mais eventos esportivos.	Auto representativo.	10	7	Sua principal função, criar e gerenciar eventos esportivos, permite que o Módulo de Gestão de Equipes Esportivas trabalhe no gerenciamento dessas equipes envolvidas no evento.	Caso o organizador de eventos não crie e gerencie um evento esportivo, nenhuma funcionalidade deste módulo faria sentido.

3.3 Resumo das Principais Necessidades dos Envolvidos ou Usuários

Seguem as principais necessidades das soluções existentes, conforme o ponto de vista dos envolvidos ou dos usuários.

Necessidade	Prioridade	Preocupações	Atual	Propostas
Gerenciamento de Equipes Esportivas	Alta	Permitir que os responsáveis gerenciem suas respectivas equipes esportivas.	N/A	Desenvolver e implementar uma ferramenta que permita que os responsáveis de equipes modifiquem e gerenciem suas equipes.
Alteração da Senha do Responsável de Equipe	Baixa	Permitir que os responsáveis de equipe alterem sua senha, a qual é provisória, para uma outra que desejarem.	N/A	Desenvolver e implementar uma ferramenta que permita que os responsáveis de equipes alterem sua senha para a qual

IFSports	Versão: 3.0
Visão (Projeto Acadêmico)	Data: 01/04/2024
Gestão de Equipes Esportivas.doc	

				desejarem no primeiro login.
Geração de Equipes por Modalidades	Alta	Permitir que os responsáveis de equipes façam a seletiva dos alunos inscritos e montem suas equipes, separando-as por modalidades.	N/A	Desenvolver e implementar uma ferramenta que permita que os responsáveis de equipes registrem, após um processo seletivo, os alunos que farão parte das suas equipes, logo após, separá-las por modalidades. A ferramenta desenvolvida também deve permitir que os responsáveis de equipes envie uma mensagem, a qual contém uma justificativa, para os alunos que não passaram na seletiva.
Vincular Equipes Esportivas em Eventos	Alta	Permitir que os responsáveis de equipes insiram sua(s) equipe(s) em um determinado evento esportivo.	N/A	Desenvolver e implementar uma ferramenta que permita aos responsáveis de equipes inserir sua(s) equipe(s) em determinado evento esportivo.
Geração de Crachá de Participação de um Responsável de Equipe em Eventos Esportivos	Média	Permitir que os responsáveis de equipes tenham seus respectivos crachás de participação em mãos.	N/A	Desenvolver e implementar uma seção que permita os responsáveis de equipes reivindicarem seus crachás de participação em eventos esportivos.
Exibir uma Lista de Alunos Inscritos em Eventos Esportivos	Média	Permitir que os responsáveis de equipes visualizem uma lista que contém todos os alunos	N/A	Desenvolver e implementar uma seção que permita que os responsáveis de equipes visualizem uma lista

IFSports	Versão: 3.0
Visão (Projeto Acadêmico)	Data: 01/04/2024
Gestão de Equipes Esportivas.doc	

		inscritos em eventos esportivos.		de todos os alunos inscritos em eventos esportivos.
--	--	----------------------------------	--	---

4. Visão Geral do Produto

Esta seção oferece uma visão de nível superior dos recursos do sistema IFSports e configurações de sistema. Ela é constituída pelas subseções:

- Perspectiva do produto;
- Suposições e Dependências.

4.1 Perspectiva do Produto

Os Componentes do Sistema desenvolvido, através do Módulo Gestão de Equipes Esportivas, propiciarão a implementação de diversas funcionalidades que atendem às solicitações dos stakeholders relacionados à administração esportiva. O diagrama a seguir ilustra a estrutura da Solução Proposta:

IFSports	Versão: 3.0
Visão (Projeto Acadêmico)	Data: 01/04/2024
Gestão de Equipes Esportivas.doc	



Módulo Gestão de Equipes Esportivas

GESTÃO DE RESPONSÁVEIS DE EQUIPES ESPORTIVAS

A gestão de responsáveis de equipes esportivas coordena líderes em diversas áreas para garantir o sucesso das equipes.



ALTERAR SENHA DO RESPONSÁVEL DE EQUIPE ESPORTIVA (PRIMEIRO LOGIN)

No primeiro login, o responsável da equipe esportiva pode redefinir sua senha seguindo o procedimento fornecido pelo sistema para garantir a segurança da conta.



GESTÃO DE EQUIPES POR MODALIDADE

A gestão de equipes por modalidade concentra-se na coordenação e liderança das atividades específicas de cada equipe esportiva, visando ao desenvolvimento e sucesso dentro de sua modalidade esportiva específica.



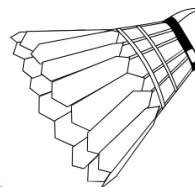
VINCULAR EQUIPES INSCRITAS EM MODALIDADES ESPORTIVAS DE UM EVENTO

Vincular equipes inscritas em modalidades esportivas de um evento envolve associar cada equipe à sua respectiva modalidade esportiva dentro do contexto do evento, garantindo uma organização eficiente e precisa para a competição.



IFS SPORTS

IFSports	Versão: 3.0
Visão (Projeto Acadêmico)	Data: 01/04/2024
Gestão de Equipes Esportivas.doc	



GERAR CRACHÁ DE PARTICIPAÇÃO DE RESPONSÁVEIS EM EVENTOS ESPORTIVOS.

Gerar crachás de participação para responsáveis em eventos esportivos consiste em criar identificações personalizadas para os líderes e coordenadores das equipes participantes, facilitando o controle de acesso e a organização durante o evento.



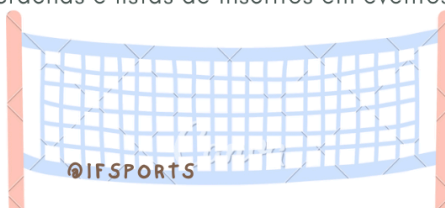
GERAR LISTA DE ALUNOS INSCRITOS EM EVENTOS ESPORTIVOS

Elaborar uma lista de participantes inscritos em eventos esportivos envolve coletar e registrar informações dos alunos interessados, garantindo sua presença e participação organizada nos eventos.



RESUMINDO

A gestão eficiente de equipes esportivas inclui atribuição de responsabilidades, alteração de senha, organização por modalidade, vinculação de equipes, geração de crachás e listas de inscritos em eventos.



IFSports	Versão: 3.0
Visão (Projeto Acadêmico)	Data: 01/04/2024
Gestão de Equipes Esportivas.doc	

4.2 Suposições e Dependências

A utilização das linguagens HTML, PHP, CSS, JavaScript e MySQL no desenvolvimento de um sistema WEB que integra perfis de usuários e proporciona o compartilhamento de informação através de postagens.

5. Recursos do Produto

Benefícios ao Usuário	Recursos de Suporte
<ul style="list-style-type: none"> - Permite que o organizador do evento atribua um responsável de equipe para cada modalidade e altere o cadastro dos mesmos. - Facilita a inscrição de alunos nas modalidades desejadas. - Proporciona ao responsável uma melhor organização para montar e gerir sua(s) equipe(s) para determinado evento. - Permitir melhor controle dos alunos que participam dos eventos para que suas faltas sejam abonadas. - Proporciona o acesso aos eventos esportivos por meio de crachá virtual. 	N/A