**MODELO DE DOCUMENTO VISÃO - VERSÃO 1.0**

**Nome do projeto: Joga junto**

**Equipe: Leonardo queiroga / Maickel Pirchiner**

**Escopo**

**Introdução**

A Prática de exercícios físicos está muito valorizada pela sociedade, que percebeu os seus benefícios para a qualidade de vida, melhorando a saúde física e mental. Com isso, grupos se organizam em busca de apoio para manter a motivação, mesmo em momentos mais complicados.

No entanto, existe uma certa dificuldade para montar equipes para esportes coletivos, confirmar presenças e até mesmo dividir custos com os parceiros.

A partir dessa necessidade, surge a idéia de construir uma ferramenta que auxilie os atletas a encontrar outros que praticam o mesmo esporte na região onde vive, organizar eventos esportivos e quiçá confraternizações, para aumentar a assiduidade na prática de exercícios físicos.

**Objetivos Gerais**

O principal objetivo da ferramenta é aproximar e facilitar o contato entre pessoas que praticam o mesmo esporte, para que se formem equipes e grupos para a prática do exercício físico.

A ferramenta disponibiliza funções como organização de partidas, score e histórico de jogadores, avaliação de partidas e organizadores, cadastro de locais de prática, área para confraternização.

**Objetivos Específicos**

Aproximar e facilitar a comunicação dos usuários a ferramenta oferece um cadastro simples podendo ser efetuado de diversas formas: com e-mail e senha, conta Google e conta Facebook.

Os usuários poderão ser de dois tipos: Jogadores e/ou Organizadores. Todos tem um score que é calculado de acordo com as avaliações recebidas dos outros usuários., uma posição para buscas e uma página de perfil que exibe seus dados, quais esportes ele pratica, seu score e os comentários deixados por outros usuários.

O usuário organizador tem acesso ao cadastro de locais cadastrados e com disponibilidade para a data desejada.

Os locais são mantidos pelos administradores do sistema. Caso o local não esteja cadastrado no sistema, o usuário pode informar em campo texto o local, data e hora da partida, mas sem confirmação oficial do estabelecimento.

Para a marcação de partidas em locais cadastrados, o proprietário/parceiro é responsável pela confirmação do horário, valor e a agenda do seu local.

Os locais possuem informações de contato como endereço com localização em mapa, telefones para contato, se o proprietário possibilitar um espaço para confraternização que pode ser utilizado, e organizado pelo aplicativo.

O usuário Organizador da partida pode buscar participantes por sua região, ou em sua lista de contatos. E caso queira pode deixar sua partida publica, para que outros usuários da região se candidatem, e esses usuários poderão ser aprovados ou vetados pelo organizador.

Os convites serão enviados em formato de notificação para o aplicativo do usuário e ao email do mesmo. O convite poderá ser compartilhado nas redes sociais e aplicativos de comunicação, com uma mensagem do organizador e um texto convidando o usuário a acessar o aplicativo, uma vez que confirmações só serão efetuadas por meio do aplicativo.

Todas as partidas agendadas são públicas, e disponíveis para que outros usuários se candidatem, até o limite de participantes definido pelo organizador ser atingido.

O Usuário jogador pode buscar partidas em sua área, pode se candidatar a partidas em aberto, e também, após confirmado, pode cancelar sua participação dentro do tempo limite determinado pelo usuário organizador, e com uma observação.

A partida acontecerá em um local pré cadastrado ou especificado pelo organizador. Terá o horário, numero limite jogadores definido pelo organizador. Esta pode ter uma opção de valor pré-fixado para rateio entre os participantes, onde o organizador pode controlar os pagantes/devedores, e também pode agregar eventos, como churrasco e outros, entrando o valor no rateio, e caso o local possibilite, confirmado via aplicativo pelo proprietário do local.

**Lista de Requisitos Funcionais**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Código** | **Requisito Funcional** | **Classificação** |
| RF01 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Lista de Regras de Negócio**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Código** | **RF** | **Regra de Negócio** |
| RN01 |  |  |
|  |  |  |

**Lista de Requisitos Não Funcionais Tecnológicos**

|  |  |
| --- | --- |
| **Código** | **Requisito Não Funcional Tecnológico** |
| RNFT 01 |  |
|  |  |
|  |  |

**Lista de Requisitos Não Funcionais SUPLEMENTARES**

|  |  |
| --- | --- |
| **Código** | **Requisito Não Funcional Suplementares** |
| RNFS 01 |  |
| RNFS 02 |  |
| RNFS 03 |  |
| RNFS 04 |  |
| RNFS 05 |  |