

Elementos a serem entregues - Baseado em iterações com o demandante (escopo aberto) ou leitura do domínio de problema (escopo fechado), elabore um entregável que contemplem os seguintes artefatos:

1. Documento de Requisitos do Projeto

1.1 Descrição detalhada do problema a ser resolvido

Atualmente, jovens jogadores de futebol e seus treinadores/academias enfrentam dificuldades em monitorar e registrar de forma contínua e acessível a evolução técnica e física dos atletas. Além disso, não há uma maneira estruturada para os atletas criarem um "portfólio esportivo" que possa ser usado para futuras oportunidades. Para os pais/responsáveis, a falta de visibilidade sobre o progresso dos filhos também é uma limitação.

A solução será uma plataforma online que une o monitoramento de performance com características de rede social, voltada para treinos, jogos, testes físicos e conquistas individuais.

1.2 Requisitos funcionais e não funcionais

Documento a parte no GitHub.

1.3 Regras de negócio e necessidades do usuário

- Cada treinador/academia deve poder gerenciar grupos de atletas.
- Cada jogador deve ter seu próprio perfil/currículo esportivo.
- Pais devem poder acompanhar apenas o progresso dos filhos vinculados ao seu perfil.
- Feedbacks só podem ser dados por usuários autorizados (treinadores).
- Comparação de atletas deve ser visível apenas para treinadores.
- Jogadores podem definir e atualizar suas metas pessoais.
- Alertas devem ser gerados para eventos importantes.
- O acesso à plataforma deve ser seguro, com autenticação e permissões diferentes por tipo de usuário.

3. Planejamento da Execução das Atividades

3.1 Cronograma das tarefas a serem realizadas.

Semana Atividade

- 1 Definição de requisitos e levantamento de necessidades;
- 2 Criação dos primeiros protótipos de telas;
- 3 Desenvolvimento da primeira versão do sistema;
- 4 Testes e ajustes.

3.2 Distribuição de responsabilidades entre os integrantes do grupo.

Nícollas Montemezzo - Levantamento de requisitos e regras de negócio.

Eduardo Gabriel - Criação dos protótipos de telas e Diagrama de Caso de uso.

Lucas Avancini - Desenvolvimento da parte técnica HTML + CSS (plataforma).

Paulo Vicente - Desenvolvimento da parte técnica JS (plataforma).

Lucas Luiz - Testes de usabilidade e coleta de feedback.

Eduardo Gabriel - Documentação geral e organização do resumo expandido.

3.3 Ferramentas e metodologias utilizadas no planejamento.

Ferramentas: Trello (gestão de tarefas), Figma (protótipos), GitHub (controle de versão), Word (documentos), LucidChart (diagrama de caso de uso).

Metodologia: Scrum (com adaptações), usando reuniões semanais (segunda-feira) para revisão das tarefas.

4. Entrega dos Objetivos e Metodologia do Resumo Expandido

4.1 Definição clara dos objetivos do projeto.

- Criar uma plataforma digital que permita monitorar a evolução técnica e física de jovens jogadores de futebol.
- Permitir a criação de portfólios esportivos para aumentar a visibilidade dos atletas.
- Facilitar a comunicação e o feedback entre atletas, treinadores e pais.
- Gerar relatórios e comparativos de desempenho de forma simples e intuitiva.

4.2 Explicação sobre a metodologia utilizada no desenvolvimento.

O projeto será desenvolvido utilizando princípios de metodologia ágil (Scrum adaptado). Inicialmente, serão levantados os requisitos e as necessidades dos usuários por meio de pesquisas do tema. Em seguida, será feita a prototipagem rápida, desenvolvimento incremental da plataforma, e validações contínuas com os stakeholders para ajustes até a entrega final.