

Proposta da aplicação ÉPLACAR

1) Tema

Um objetivo de desenvolvimento sustentável refere-se a saúde e bem estar do ser humano. Uma das maneiras de se alcançar esta finalidade é incentivando e apoiando práticas relacionadas ao esporte. Alguns problemas enfrentados por jogadores amadores são: falta de incentivo ao esporte, carência em um placar eletrônico por conta do custo, falta de conhecimento dos seus resultados para realização de análises de desempenho. O aplicativo ÉPLACAR além registrar os valores de uma partida de tênis de mesa, visa oferecer utilização de regras personalizadas para execução de rodadas, comparação do resultado entre jogadores, e funcionalidades que viabilizam que um jogador amador melhore sua experiência e seus resultados no esporte.

2) Problemas identificados

A principal motivação para criação do aplicativo é a falta de incentivo e recursos para o esporte amador e conjunto com o alto custo para utilização de um placar eletrônico físico.

3) Metodologia

Para solucionar estes problemas o aplicativo ÉPLACAR visa apresentar uma experiência profissional para o esporte amador, fornecendo funcionalidades para registro, configuração e análise de partidas com gráficos e histórico.

4) Funcionalidades

- Criação de um usuário;
- Criação de um histórico de partidas usuário;
- Criação de uma configuração de jogo padrão;
- Criação de uma partida de tênis de mesa;
- Criação de configurações de pontos para as partidas;
- Criação de configurações de regras para as partidas;
- Criação de rodadas em uma partida;

- Criação de um histórico de partidas;
- Identificar campeão de uma partida automaticamente;
- Incrementar pontos (finalizar rodada).

5) Expansões futuras para o produto

- Integração com um botão (hardware) para incrementar pontos em uma partida utilizando o toque do usuário;
- Criação de diagramas e gráficos de desempenho;
- Ranking de usuários do app;
- Bonificação em uma partida.
- Criação de Partidas de diferentes estilos (tênis, futebol e basquete).

6) Benefícios

- Utilização de um placar profissional e gratuito;
- Feedback sobre o estado atual de uma partida;
- Criação de partidas personalizadas;
- Incentivo ao esporte;
- Feedback sobre o desempenho de um usuário durante partidas.

7) Concorrentes e Possíveis parceiros

Existem poucos aplicativos parecidos, tal como o app 'Placar Tênis de Mesa', Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.leonferrer.tabl etennis&hl=pt_BR&gl=US. Outro ponto é que existem diferentes aplicativos de placar, porém poucos deles são multi plataforma, esse será o principal diferencial da aplicação. Pode-se procurar obter parcerias e incentivos de marcas de material esportivo.

8) Implementação

Será utilizado o kit de desenvolvimento Flutter em conjunto com a linguagem Dart para implementar a aplicação. Pode-se utilizar bancos de dados local utilizando bibliotecas do Flutter como por exemplo Hive,

Provider e SharedPreferences e também utilizar os serviços de armazenamento de dados na nuvem do Firebase.

9) Sobre o Desenvolvedor

Rafael Rampim Soratto é aluno no curso de Ciência da Computação na Universidade Tecnológica Federal do Paraná UTFPR – Campus Campo Mourão atualmente no oitavo período. Membro da empresa jr de Ciência da Computação HAKEN durante 8 meses no ano de 2019 como desenvolvedor web utilizando Nodejs e React. Conhecimentos básicos sobre tecnologias móveis como por exemplo: React Native, Flutter, Kotlin e Swift.