



ActiveMe

UC: Análise de Sistemas

Fase: Elaboration

André Brito 104119

Guilherme Matos 114252

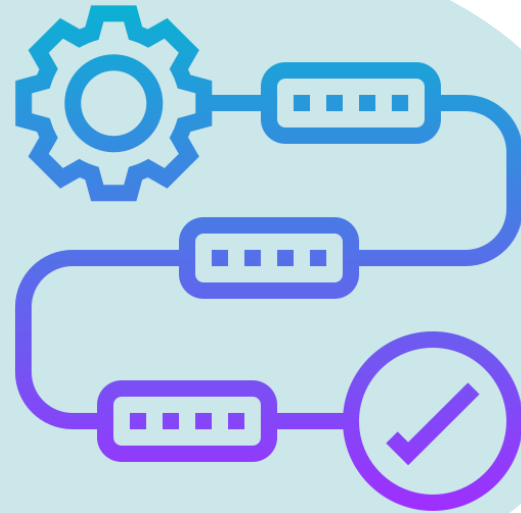
Gustavo Garcia 114557



Metodologia

Metodologia

- Entrevistas com Stakeholders da SportsWorld
- Análise e estudo de mercados
- Workshops de requisitos e funcionalidades
- Foco numa abordagem abrangente e multifacetada



Utilização



João Ribeiro, 30 anos, entusiasta de ciclismo:

- Gestor de finanças
- Apaixonado pelo ciclismo
- Procura obter um estilo de vida saudável ao fazer aquilo que gosta – ciclismo



João Ribeiro

O João usa o ActiveMe para **acompanhar o seu progresso** nos seus percursos diários de bicicleta. Um dia, ao navegar pelo **menu de eventos** do aplicativo, **descobre** um evento de corrida de bicicletas, organizado por um grupo de amigos no ActiveMe, que lhe desperta o interesse e portanto decide marcar como **destaque** no aplicativo. Antes do evento, **sincronizou o seu smartwatch com o ActiveMe**, como fizeram muitos dos outros participantes de modo semelhante, o que lhe permitiu **comparar a sua performance com a dos restantes**. No final do evento, fez questão de **publicar os dados estatísticos** resultantes da corrida no seu **feed pessoal**.



Maria Fonseca, 25 anos, apaixonada pelo desporto:

- Designer gráfica
- Gosta de praticar desporto para começar o dia
- Procura manter um corpo ativo e saudável, bem como conhecer mais pessoas que partilhem dos mesmos interesses



Maria Fonseca:

A Maria começa todos os seus dias com uma corrida matinal e um dia, antes de começar a sua corrida, **vê o seu feed no ActiveMe**. Antes de a iniciar, ela encontra no **menu de eventos** um gathering de entusiastas do desporto marcado para um dia próximo, e **marcou-o logo como destaque**.

No dia do evento, ela usa o ActiveMe para obter **informações do local do evento** e dirige-se a este. Lá, ela troca informações com as outras pessoas e, inclusive, **segue (e é seguida de volta)** algumas delas no aplicativo. Antes de terminar o dia, colocou as pessoas com que se conectou melhor num **grupo dentro do ActiveMe** de modo a combinarem um dia para praticar algum desporto em conjunto.






Casos de Utilização

Utilizador:

- Registo/Login no ActiveMe;
- Gerir Publicações;
- Gerir Eventos;
- Interagir com outros utilizadores;
- Sincronizar wearables;
- Acompanhar performance pessoal;
- Criar e gerir grupos de utilizadores;
- Envio de mensagens;
- Reportar conteúdo;

Administrador:

- Gerir e moderar publicações/eventos;
 - Serviço de apoio ao cliente
- 



Requisitos funcionais e não funcionais

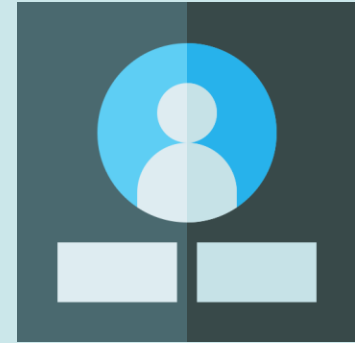
Requisitos Funcionais



Acompanhamento
do desempenho
pessoal

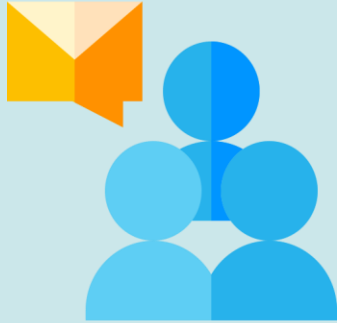


Gestão e navegação de
eventos desportivos
com sistema de
filtragem



Registo e Login
com os dados do
utilizador

Requisitos Funcionais



Funções de chat
e de grupos



Feed Social com
funções de like,
comentários e partilha



Personalização
do perfil pessoal

Requisitos Não Funcionais



Uma interface
de uso intuitivo
ao utilizador



Otimização da
aplicação para tempos
de resposta inferiores a
1 segundo



Proteção dos
dados pessoais
dos utilizadores

Requisitos Não Funcionais



Capacidade de lidar com um número crescente de utilizadores sem impactos na performance do ActiveMe



Confiança dos utilizadores, mantendo a disponibilidade e minimizando falhas do ActiveMe



Compatibilidade com os wearables mais populares do mercado

Protótipo ActiveMe

