



RUN & RAID

REUNIÃO DE KICK OFF

EQUIP

E

Caio Assunção Leal
Gabriela Souza Pereira
Hugo Davi Silva De Andrade
Ioshua Noia De Oliveira
Laura Beatriz Lima De Araújo
Pedro Henrique Cavalcante de Melo
Sidney Rodrigo Da Paixão Silvestre
Silas Daniel Batista De Lima
Wallys Ferreira Da Silva



Objetivos do projeto e

RESULTADOS ESPERADOS



**Promover motivação
para a prática de
exercícios físicos**



**Facilitar a criação
de novas relações**



**Aumentar a adesão
às atividade física**



**Diminuir a taxa
de sedentarismo
e obesidade**

ESCOPO



ITENS DENTRO DO ESCOPO

- Ranqueamento de usuários
- Progressos e recompensas para o usuário

PREMISSAS

- Gamificação traz motivação
- Usuário possui internet móvel

ITENS FORA DO ESCOPO

- Usuários criarem circuitos personalizados

RESTRIÇÕES

- Orçamento limitado
- Dificuldade para criar e gerenciar circuitos
- Disponibilidade de recursos humanos

PRODUTO



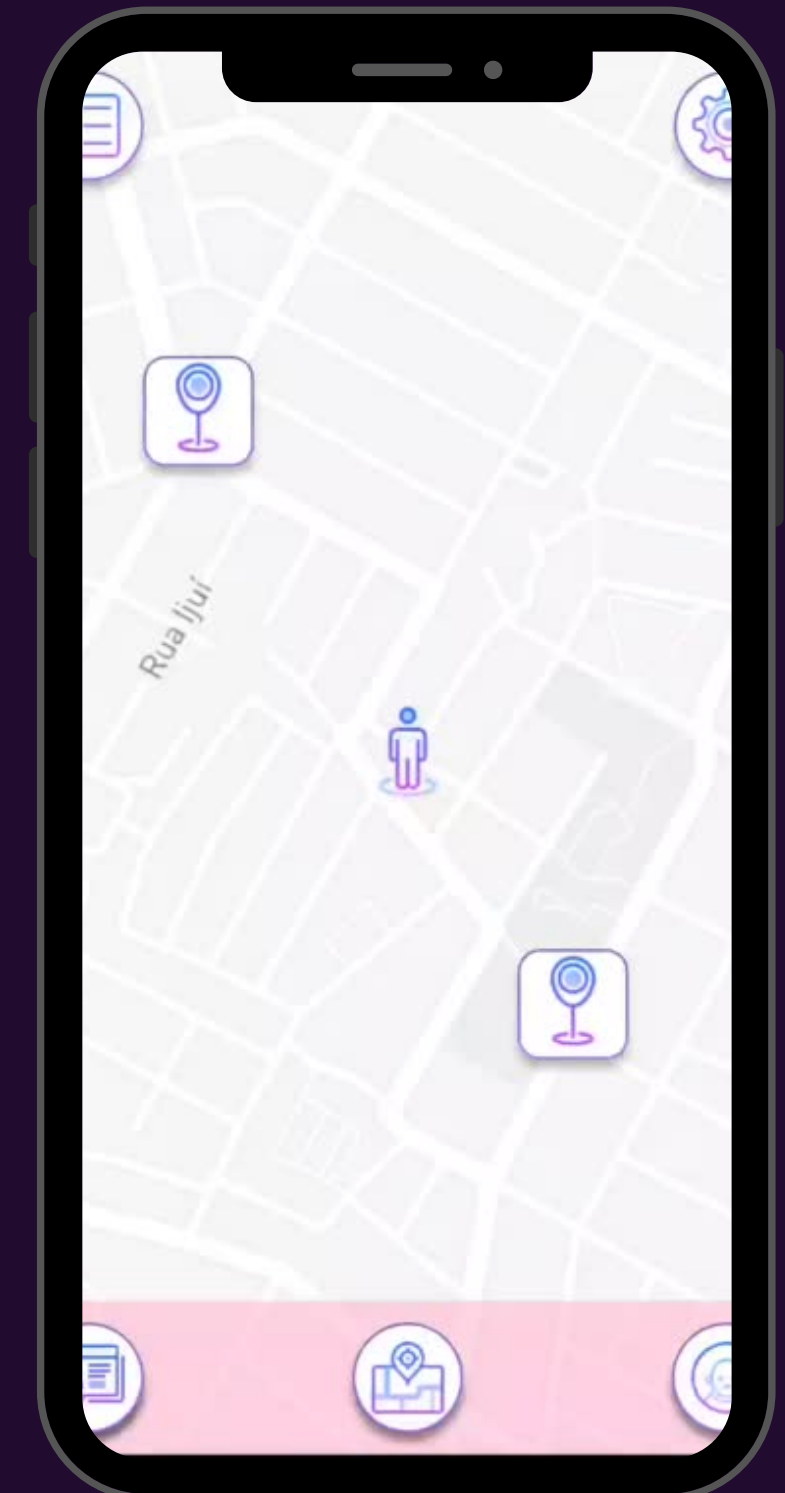
Login e configurações

Tela de configurações e tela de login do usuário, com opções de entrar pelo Google, Facebook e Apple ou nome de usuário e senha.



Circuitos e missões

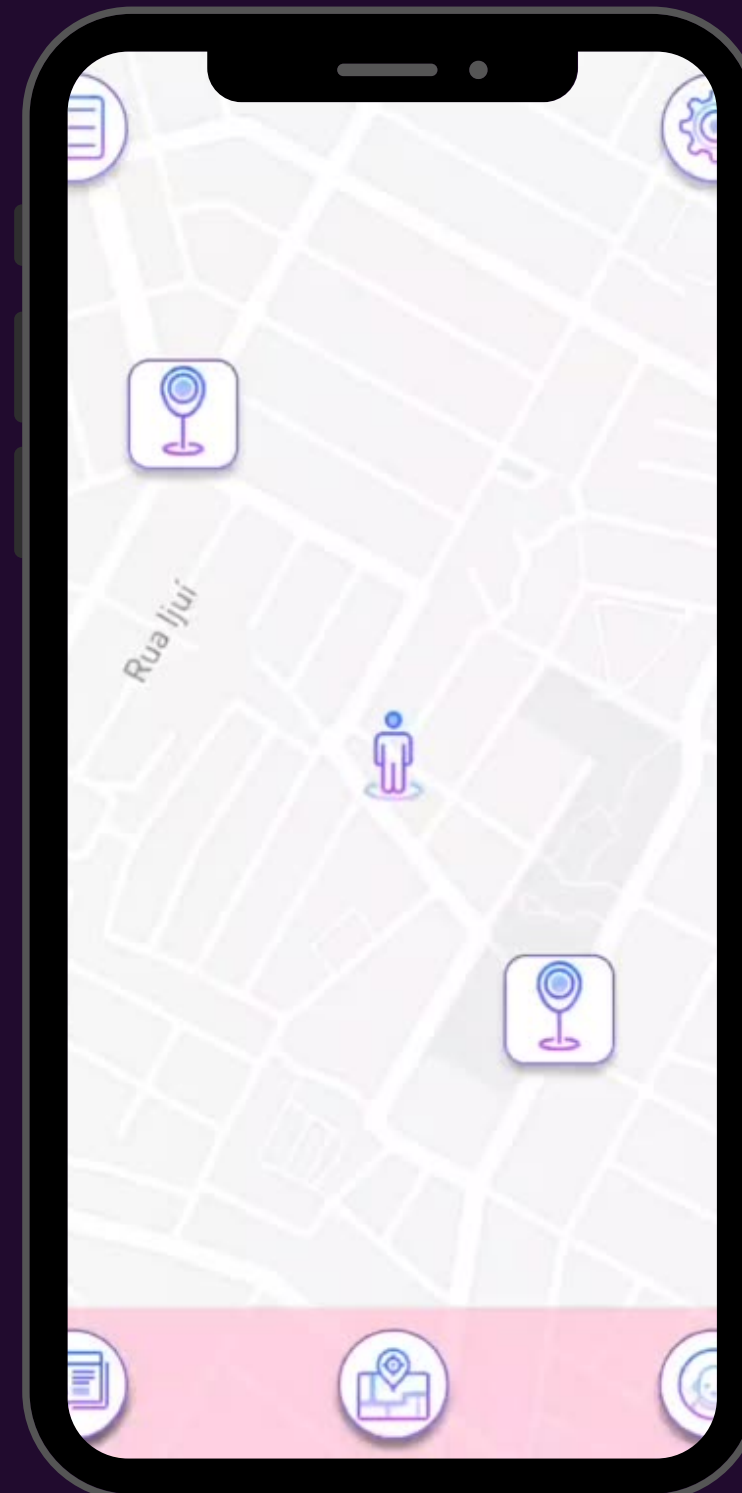
Tela onde o usuário poderá escolher o circuito desejado e visualizar as missões diárias.



PRODUTO

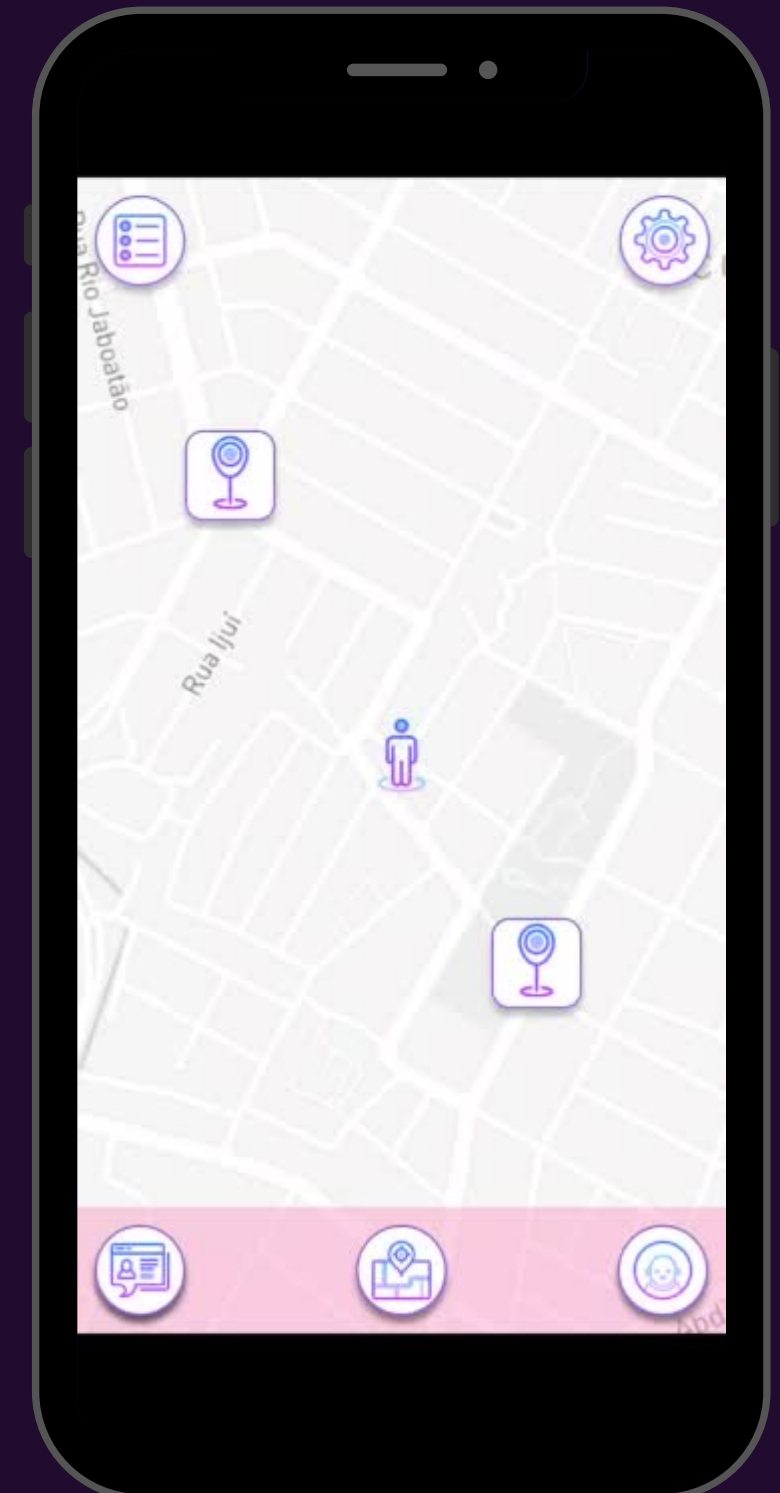
Perfil e conquistas

Tela de perfil, onde o usuário poderá visualizar suas conquistas e alterar sua foto de perfil.



Feed

Tela do feed, onde o usuário poderá visualizar as atividades, circuitos e conquistas dos seus amigos.



Arquitetura da SOLUÇÃO



Jornada do USUÁRIO

**1**

**USUÁRIO
CONHECE A
RUN & RAID**

**2**

**COMEÇA A
CORRER**

**3**

**GANHA
RECOMPENSAS
COM O SEU
DESEMPENHO**

**4**

**SE SENTE
MOTIVADO A
CORRER MAIS**

**5**

**CONTINUA
PRATICANDO
EXERCÍCIOS
FÍSICOS**

Organização da **EQUIPE**



Hugo Andrade

Product Owner



Gabriela Souza

Scrum Master



Caio Leal

Desenvolvedor



Ioshua Noia

Desenvolvedor



Laura Araújo

Desenvolvedora



Pedro Melo

Desenvolvedor



Sidney Silvestre

Desenvolvedor



Silas Lima

Desenvolvedor



Wallys Ferreira

Desenvolvedor

Metodologia

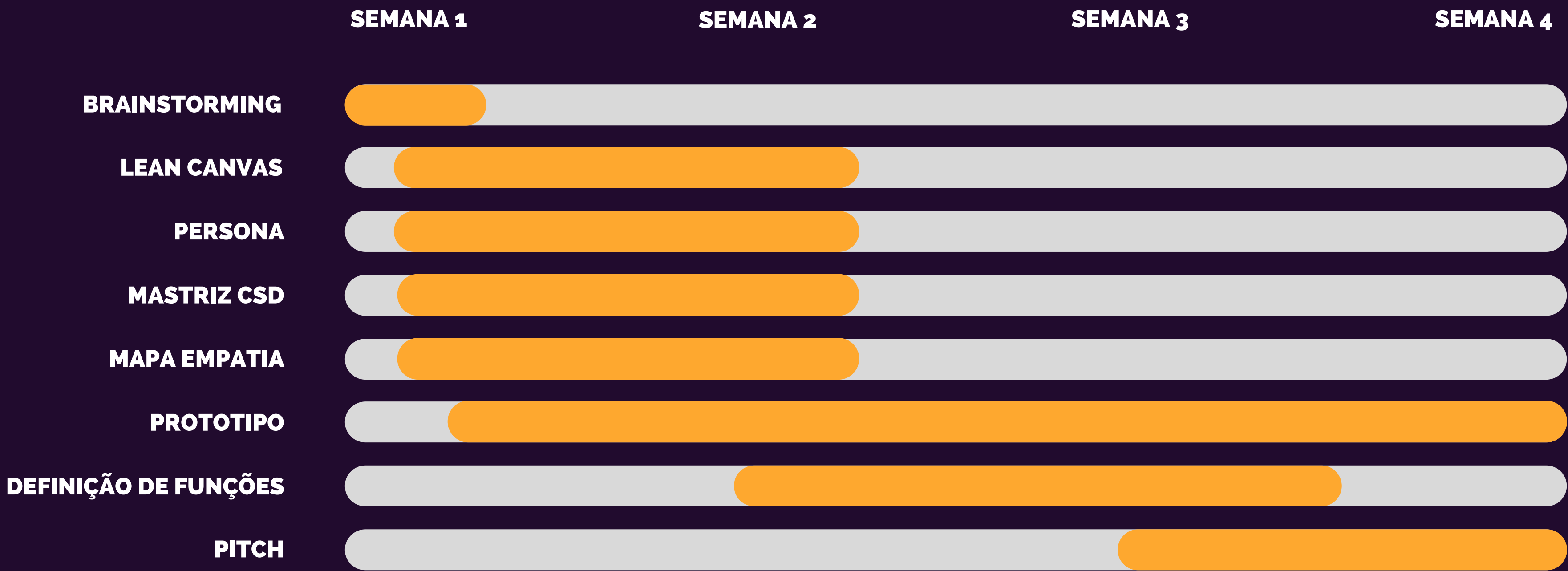
SCRUM



Utilizamos a Metodologia SCRUM para a resolução desse projeto por ser uma ferramenta simples e ágil, trazendo mais objetividade nas tarefas. Além disso, ela permite que o processo de realização do projeto seja concluído em um tempo mais curto.

Gráfico de Gantt

CRONOGRAMA



Plano de COMUNICAÇÃO

CONTEÚDO DA MENSAGEM	ALVO	CANAL/EVENTO	PERIODICIDADE	RESPONSÁVEL	MATERIAIS RELACIONADOS
REUNIÃO DE ABERTURA	TODOS	DISCORD	UMA VEZ	<ul style="list-style-type: none">• PRODUCT OWNER• SCRUM MASTER	<ul style="list-style-type: none">• TRELLO• RELATÓRIO DE ABERTURA
REUNIÃO DE AVANÇOS SEMANAIS	TODOS	DISCORD	SEMANAL	SCRUM MASTER	RELATÓRIO DE STATUS
REUNIÃO DE ENTREGÁVEIS	TODOS	DISCORD	DUAS VEZES	MENTOR	ENTREGÁVEIS

Riscos e pontos de

ATENÇÃO



**Dificuldade de
monetização**



**Falhas no processo
de autenticação
das recompensas**