

| | |
|--|--|
| Nome do Projeto: Run & Raid | Fac SENAC PE Projeto Integrador 2021-1 |
| ADS - Período / Turma: 1º/Embarque Digital/Manhã | |

- Equipe

| Nome Completo |
|--------------------------------------|
| 1 Wallys Ferreira da Silva |
| 2 Caio Assunção Leal |
| 3 Gabriela Souza Pereira |
| 4 Hugo Davi Silva de Andrade |
| 5 Ioshua Noia de Oliveira |
| 6 Laura Beatriz Lima de Araújo |
| 7 Pedro Henrique Cavalcante de Melo |
| 8 Sidney Rodrigo da Paixão Silvestre |
| 9 Silas Daniel Batista de Lima |

| Versão | Data | Autor | Notas da Revisão |
|--------|------|-------|------------------|
| | | | |

Sumário

| | |
|--|---|
| 1 Objetivos deste documento | 2 |
| 2 Problema/oportunidade e justificativa do projeto | 2 |
| 3 Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto | 2 |
| 4 Estrutura Analítica do Projeto – Fases e principais entregas | 2 |
| 5 Principais requisitos das principais entregas/produtos | 3 |
| 6 Etapas (marcos) | 3 |
| 7 Partes interessadas do projeto | 3 |
| 8 Restrições | 3 |
| 9 Premissas | 4 |

| | |
|--|--|
| Nome do Projeto: Run & Raid | Fac SENAC PE Projeto Integrador 2021-1 |
| ADS - Período / Turma: 1º/Embarque Digital/Manhã | |

10 Riscos 4

11 Orçamento do Projeto 4

1 Objetivos deste documento

Este documento tem como principal objetivo, tornar mais claro possível e de forma sucinta os motivos pelos quais a equipe está utilizando o TAP, com os esforços de todos os integrantes da equipe devidamente cientes de suas atribuições. O projeto tem como objetivo solucionar os problemas de sedentarismo não só na juventude, mas também em toda fase adulta, utilizando para isso a gamificação, objeto que traz mais facilidade, praticidade e como consequência o engajamento, permitindo o uso constante da atividade física que é correr. E como resultado esperado, tornar mais visível o bom condicionamento físico que o projeto traz consigo como benefício.

2 Problema/oportunidade e justificativa do projeto

Ao analisar a problemática principal da falta da prática de atividade física, constata-se que um dos principais fatores que contribuem para essa causa é a falta de motivação, principalmente entre aqueles que já iniciaram alguma atividade física, mas não continuaram. Assim, urge a necessidade de algo que faça com que as pessoas se sintam motivadas ao ponto de não mais abandonarem a prática. Foi pensando nisso que arquitetamos o nosso projeto, um aplicativo mobile que tem como premissa estimular a prática de atividades físicas. O nosso aplicativo se diferencia totalmente dos seus concorrentes, uma vez que nós oferecemos uma proposta totalmente diferenciada, principalmente no que tange à gamificação e ao seu visual totalmente descontraído. Com isso espera-se resolver o problema da falta de motivação.

2.1. Organização / Cliente(s), foco do projeto

O nosso aplicativo, tem como principal foco os jovens, que não têm interesse em fazer exercícios físicos e passam boa parte do tempo sentados jogando vídeo games, mexendo nas mídias sociais e etc. Pois, segundo a organização mundial de saúde, apenas 15% dos jovens fazem exercícios de forma suficiente e grande parte dessa insuficiência vem do aumento do uso de aparelhos eletrônicos. E os malefícios para a saúde são preocupantes, entre eles estão o ganho de peso, problemas circulatórios, diabetes, artrite, tendinite e dores nas costas.

3 Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto

O projeto será considerado um sucesso se atender a todos os critérios de aceitação das entregas, respeitar as restrições e cumprir o cronograma de execução e principalmente atender os objetivos abaixo:

- Promover motivação para a prática de exercícios físicos
- Aumentar a adesão às atividades físicas
- Facilitar a criação de novas relações
- Diminuir a taxa de sedentarismo e obesidade

4 Estrutura Analítica do Projeto – Fases e principais entregas

1. Identificação do problema
 - 1.1. Pesquisa de público
 - 1.1.1. Questionário
 - 1.1.2. Persona
 - 1.1.3. Mapa de empatia
 - 1.2. Matriz CSD
2. Idealização da solução
 - 2.1. Brainstorm de soluções para as dores
 - 2.2. Validação de ideia com possíveis usuários
 - 2.3. Jornada do usuário
3. Prototipação

| | |
|--|--|
| Nome do Projeto: Run & Raid | Fac SENAC PE Projeto Integrador 2021-1 |
| ADS - Período / Turma: 1º/Embarque Digital/Manhã | |

- 3.1. Fluxo de telas
- 3.2. Protótipo de baixa fidelidade
- 3.3. Protótipo de alta fidelidade
- 4. Apresentação
 - 4.1. Vídeo pitch
 - 4.2. Slides da apresentação

5 Principais requisitos das principais entregas/produtos

Primeiramente realizamos pesquisas que unia as atividades físicas e o comportamento humano. Em seguida, um BRAINSTORMING a cerca da problemática e suas inúmeras facetas até nós a definirmos de fato.

Após isso, traçamos um PÚBLICO ALVO que tínhamos em mente para atingir. A partir daí, nós projetamos perguntas e disparamos para destinatários que se encaixavam nas características desejadas.

A essa altura, depois do resultado de nossas pesquisas, nós havíamos afunilado o suficiente as nossas buscas para uma personificação do nosso cliente.

Então nós identificamos um indivíduo que mais se assemelhasse com este perfil e fizemos a PERSONA em si baseada, o MAPA DE EMPATIA e também a MATRIZ CSD.

As informações obtidas nestes processos supracitados, embasaram o nosso segundo BRAINSTORMING. Que foi a cerca da solução da problemática definida, tendo em mente nossa PERSONA.

O nosso PROTÓTIPO DE BAIXA FIDELIDADE foi o fruto do nosso segundo Brainstorming. Nós arquitetamos nossa identidade visual com base na PSICOLOGIA DAS CORES, para nós comunicarmos sem nenhuma falha com o nosso cliente, sintetizando nossos objetivos e nossas qualidades. O PROTÓTIPO DE ALTA FIDELIDADE seguiu nossa identidade visual definida e foi produzido no FIGMA.

Nossa apresentação aos investidores foi pensada no modelo PITCH PUMA, e todo o nosso PITCH DECK foi pensado e realizado seguindo o padrão da nossa marca, sendo eles produzidos no CANVA.

Do início ao fim; nosso projeto foi gerenciado através do método organizacional SCRUM.

6 Etapas (marcos)

| Fase ou Grupo de Processos | Marcos | Previsão |
|----------------------------|---|------------|
| Identificação do Problema | Entrega da persona, mapa de empatia e matriz csd | 19/10/2022 |
| Levantamento de Dados | Pesquisas bibliográficas e pesquisa de usuário | 25/10/2022 |
| Planejamento | Idealização da solução e jornada do usuário | 28/11/2022 |
| Elaboração do Protótipo | Entrega do fluxo de telas, protótipo de baixa fidelidade e protótipo de alta fidelidade | 05/11/2022 |
| Entrega Final | Entrega do vídeo-pitch e slides da apresentação | 11/11/2022 |
| Apresentação | Apresentação para o porto | 21/11/2022 |
| Revisão pós Apresentação | Algumas correções no slide | 22/11/2022 |

7 Partes interessadas do projeto

| Cliente / Aluno / Fornecedor / ... | Nome | Função |
|------------------------------------|----------------------------|---|
| Product Owner | Hugo Davi Silva de Andrade | Definir funcionalidades do produto |
| Scrum Master | Gabriela Souza Pereira | Orienta o time para os resultados dentro do prazo |

| | |
|--|--|
| Nome do Projeto: Run & Raid | Fac SENAC PE Projeto Integrador 2021-1 |
| ADS - Período / Turma: 1º/Embarque Digital/Manhã | |

| | | |
|-------------------|------------------------------------|-------------------------------|
| Equipe do projeto | Wallys Ferreira da Silva | Desenvolvimento do aplicativo |
| Equipe do projeto | Caio Assunção Leal | Desenvolvimento do aplicativo |
| Equipe do projeto | Laura Beatriz Lima de Araújo | Desenvolvimento do aplicativo |
| Equipe do projeto | Ioshua Noia de Oliveira | Desenvolvimento do aplicativo |
| Equipe do projeto | Pedro Henrique Cavalcante de Melo | Desenvolvimento do aplicativo |
| Equipe do projeto | Sidney Rodrigo da Paixão Silvestre | Desenvolvimento do aplicativo |
| Equipe do projeto | Silas Daniel Batista de Lima | Desenvolvimento do aplicativo |

8 Restrições

- Baixo orçamento
- Alguns membros da equipe só podem trabalhar quando estão no SENAC
- Falta de pessoas para encontrar e avaliar novos circuitos
- Baixo conhecimento técnico sobre corridas e suas divisões

9 Premissas

- Gamificação realmente trará a motivação necessária para a adesão às atividades físicas
- Usuários possuem internet móvel no dispositivo
- Usuários vão se interessar pelo upgrade para a versão premium
- O ranqueamento é um fator motivador ao invés de desanimador

10 Riscos

- Dificuldade de monetização
- Falhas na autenticação das recompensas

11 Orçamento do Projeto

| Aprovações / Identificações | | |
|------------------------------------|--------------------------|------------|
| Participante | Nome / Assinatura | Data |
| Representante do Cliente / Demanda | Gabriela Souza Pereira | 14/11/2022 |
| Facilitador da Equipe | Wallys Ferreira da Silva | 14/11/2022 |