Projeto – Tecnologia da Informação

OLLIE

Lucas Germano RA: 01232095

**Contexto**

A palavra “skate” na língua inglesa significa se mover em uma superfície. Esse termo se origina dos patins de gelo ou os patins com rodas.

O surgimento do skate, diante de relatos, foi em 1950 na Califórnia. Grupos de surfistas decidiram instalar rodas nas pranchas para poder surfar nas ruas. Quando não havia ondas, os surfistas praticavam nas calçadas, foi aí que surgiu o termo “skateboard”.

Em 1959, foi fabricado a primeira série de skate e começou a ser comercializado. A partir da década de 60, a “febre” do skate aumentou, nessa época, era popular tentar imitar as manobras do surf, porém, as peças eram feitas de ferro, o que impossibilitava de realizar as manobras, haviam muitos tombos.

Na década de 70, o formato dos skate (shapes), evoluíram para um bom controle das manobras, o formato é conhecido hoje em dia como “tubarão”, com o “tail”(parte de trás do skate) mais quadrado.

Em 1978, na Flórida (EUA), Alan Gelfand – Um jovem de apenas 15 anos – revolucionaria o skate para sempre. Na famosa *UnderBowl*, a pista onde o norte-americano andava, Alan Gelfand, inventava, ‘quase sem querer’, o “ollie”, a manobra primordial do skate. Sem o ollie, o skatista não subiria uma calçada, ou pularia uma escada e nem se quer alcançaria um corrimão.

Alguns anos mais tarde, Rodney Mullen adaptou a manobra ollie no solo, uma das modalidades do skate. Rodney Mullen, é uma influência no mundo do skate, ele que inventou a maioria das manobras do “skate street”, nasceu na Flórida em 1966, e desde o dia que ganhou seu primeiro skate, se apaixonou e depois de anos se dedicando, ganhou muitos campeonatos na modalidade “street” por ter inventado a maioria das manobras que são usadas hoje em dia.

Já em 1979, foram lançadas as rodas de poliuretano, um tipo de material plástico mais macio, com isso, o skate ficava mais controlável e facilitava para a realização de manobras especificas.

De início, as primeiras pistas que foram construídas eram em formato vertical, isso nos anos 80. Essa origem foi associada a falta de água na Califórnia, por isso praticavam nas piscinas. Essa modalidade surgiu após essa prática, e foi denominada como “bowl”, onde skatistas andavam dentro de piscinas vazias e mandavam manobras nas bordas das piscinas. Dos anos 1960 até os anos 1980, já havia acontecido alguns campeonatos internacionais, onde os skatistas realizavam manobras parecidas com a do surf. E foi na época de 80 que ocorreu a fama mundial. No início dos campeonatos, não haviam muitas regras e depois de toda a repercussão que o skate teve na época de 1990 com as divulgações que os canais de televisão faziam, o skate deu um “boom” no mundo inteiro. O canal de televisão americana ESPN, abriu portas para o skate com o X-Games, um tipo de olimpíadas para esportes radicais.

Com o tempo, novos patrocinadores e apoiadores do esporte foram surgindo.

Em 2020, depois de décadas de marginalização, o skate chegou as olimpíadas. Durante todo esse tempo, o skate evoluiu, influenciando na moda, nas artes, abrangendo todas as comunidades e culturas e não é à toa que a frase que todo skatista conhece é, “Skate é um estilo de vida”. No contexto do desenvolvimento sustentável, o skate é um aliado para a inclusão social e para a saúde e bem-estar. Esse esporte tem um vínculo com a ONU, seguindo alguma das metas da Nações Unidas, se tornando um esporte visível no mundo inteiro, sendo acessível à uma grande quantidade de pessoas, independente da religião, gênero, situação econômica, combatendo a discriminação em diversas regiões. O skate está relacionado com a saúde e bem-estar de diversas maneiras. Ele encoraja as pessoas a saírem e serem fisicamente ativas, promovendo um estilo de vida mais sustentável.

Eu ganhei meu skate quando eu tinha 8 anos de idade, porém, eu tinha medo de ficar em cima, e não me dediquei o suficiente. Depois de um tempo, quando eu estava no colegial, comecei a sentir a vontade de andar de skate de novo, para tentar, gosto de desafios, e andar de skate, era um desafio enorme pra mim. Foi então que eu comprei um outro skate e comecei andar, ao longo do tempo, fui conhecendo pessoas novas e lugares novos, o skate me proporciona a experiência de viver de uma forma livre e sem preconceitos.

**JUSTIFICATIVA**

Fortalecer a cena do skateboard através de um site com interação entre skatistas.

**OBJETIVO**

Desenvolver um site com desafios para estimular a galera do skate a continuar praticando o esporte, e poder se a atualizar com as notícias diárias.

**ESCOPO**

* Tela inicial;
* Tela de login e cadastro;
* Tela para aprender a andar de skate;
* Tela de Desafios;
* Banco de Dados;
* Tutoriais em vídeo e texto para iniciantes;
* Conteúdo estruturado para ensinar técnicas básicas, postura, e segurança;
* Desafios semanais ou mensais para skatistas de todos os níveis;
* Plataforma para upload de vídeos e fotos dos skatistas cumprindo os desafios;
* Classificação e prêmios para os participantes mais dedicados e habilidosos;
* Acompanhamento do número de usuários ativos;
* Avaliação da participação na comunidade e interação com os desafios;
* Análise de feedbacks para melhorias contínuas.

**Requisitos**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **BACKLOG** | | | |
| **REQUISITOS** | **DESCRIÇÃO** | **CLASSIFICAÇÃO** | **FUNCIONAL/NÃO FUNCIONAL** |
| Tela Inicial do Site Estático | Tela inicial com informações da empresa | Essencial | Funcional |
| Tela Cadastro do Usuário do Site Estático | Cadastro do usuário com Nome do usuário, E-mail, com validação do e-mail na tela de cadastro | Essencial | Funcional |
| Validação de Cadastro do Site Estático | Valida o cadastro por meio do envio de um código ao e-mail informado no cadastro | Desejável | Funcional |
| Tela de Login do Site Estático | Tela de login através de e-mail e senha | Essencial | Funcional |
| Tela de Contato do Site Estático | Tela interativa para que o usuário entre em contato com a equipe | Desejável | Funcional |
| Banco de Dados  (SGBD MySQL WorkBench) | Armazenamento da coleta de dados do usuário | Essencial | Não funcional |

**Limites e Exclusões**

Restrito para o site de skate, contendo 4 telas:

* Tela inicial;
* Tela de login e cadastro;
* Tela para aprender a andar de skate;
* Tela de Desafios;
* Não há vendas no site.

**Macro Cronograma**

* Prazo estimado: aproximadamente 20 dias;

**Planejamento e preparação (7 dias):**

* Organização do projeto na ferramenta de gestão (Trello);
* Junção das informações necessárias para a produção do site;
* Definição das telas;
* Levantamento dos requisitos.

**Desenvolvimento (14 dias):**

* Desenvolvimento das telas do site;
* Integrar o banco de dados com o site;
* Desenvolver partes interativas;
* Design do site.

**Recursos Necessários**

* Notebook ou Desktop;
* Softwares para desenvolvimento do site;
* Ferramenta de Gestão de projetos (Trello);
* Node.js para coletar os dados do banco.

**Riscos e restrições**

* O projeto deverá ser finalizado até 22/11/2023;

**Premissas**

* O projeto iniciará na data prevista;
* Os usuários terão internet para acessar o site;
* Os desafios oferecidos são diversificados, cobrindo diferentes estilos de skate e níveis de habilidade, garantindo que haja algo para todos, desde skatistas iniciantes até os mais avançados;
* Os usuários podem ou não saber andar de skate;
* O usuário pode se interessar em aprender a andar de skate;
* O usuário sabe o que é um skate;
* O usuário vai se cadastrar no site.

**Parte interessada (stakeholder)**

Lucas Germano – Desenvolvedor do projeto