

Universidade Federal de Goiás
Instituto de Informática
Engenharia de Software

Trabalho de Mercado de Software

Profa.: Adriana Silveira de Souza

Alunos: Rhadá Costa /Fernando Henrique

1. VALUE PROPOSITION DESIGN

1.1 - Perfil do Cliente

Tarefas do Cliente

-Usuário praticante de esporte/atividade:

- Fazer a busca pelo aplicativo na sua cidade por grupos/locais para praticar o esporte/atividade de seu interesse
- Encontrar pessoas na pesquisa, e interagir com pessoas com mesmo gosto esportivo/hobbie através de um chat no aplicativo.
- Avaliar outros jogadores com os quais jogou, de forma a ajudar a identificar bons companheiros e diferenciar de jogadores violentos e problemáticos, ou pouco pontuais, que terão a avaliação ruim.
- Avaliar professores, de forma a identificar bons professores de professores ruins, pouco pontuais por exemplo ou que cancelam a aula frequentemente.
- Pagar professores/locais ou ingressos para jogos via aplicativo

-Grupos/Times:

- Anunciar seu time e também fazer buscas pelo aplicativo para encontrar jogadores para treinos testes ou jogos, jogadores estes com interesse de juntar-se ao time/grupo.
- Marcar jogos/treinos em determinados horários e locais através do aplicativo, verificando a disponibilidade de horário e/ou preço de aluguel dos locais.
- Anunciar preço de ingressos de jogos e disponibilizar o pagamento dos mesmos via aplicativo, gerando automaticamente um comprovante que pode ser utilizado como ingresso e apresentado na entrada do jogos.

-Professor:

- Ampliar leque de alunos, oferecendo suas aulas no aplicativo para pessoas interessadas em determinado esporte.
- Encontrar e expandir carteira de clientes, divulgando seu trabalho através de anúncios personalizados.

- Avaliar os alunos, de forma a ajudar a identificar bons alunos de alunos violentos, problemáticos ou caloteiros.
- Se disponibilizar para ser treinador de algum time.
- Disponibilizar o valor e autorizar o pagamento das suas aulas via aplicativo

-Anunciante:

- Expandir alcance de seu espaço/academia, com um anúncio.
- Disponibilizar horários em que seu espaço está disponível para o aluguel ou prática do esporte/atividade, além de valores e outros adicionais como professores que estarão no local.
- Permitir o pagamento do aluguel de seu espaço pelo aplicativo, disponibilizando o local adequadamente (quadras/ambiente deve estar aberto, limpo e organizado no horário agendado).

-Idealizadores:

- Disponibilizar um aplicativo capaz de realizar todas as atividades propostas nesta proposta de valor com rapidez e eficiência, sem falhas, com design simples, intuitivo e flexível, e com segurança absoluta para os pagamentos realizados via aplicativo.

Ganhos

-Usuário praticante de esporte/atividade

- Praticar esporte/atividade do seu interesse
- Conhecer novos lugares que oferecem o ambiente para a prática deste esporte/atividade
- Conhecer pessoas e ampliar networking
- Pagar aulas e as “vaquinhas” (divisão do pagamento em partes iguais entre todos interessados) para alugar quadras com mais facilidade via aplicativo e cartão de crédito, sem precisar andar com dinheiro.
- Pagar facilmente o ingresso e saber o horário e local para assistir a jogos dos seus esportes favoritos. (Muito útil para modalidades menos divulgadas pela mídia, já que praticamente só divulga-se o futebol em nosso país)

-Grupos/Times:

- Facilidade para encontrar novos e bons jogadores
- Facilidade em diferenciar jogadores bons de jogadores ruins e indesejáveis
- Facilidade para anunciar seus jogos, vender ingressos e receber pagamentos.
- Facilidade para pagar o aluguel e reservar os espaços para a prática do esporte.
- Facilidade para encontrar um treinador

-Professor:

- Ampliar carteira de alunos
- Conhecer pessoas e ampliar networking
- Conhecer novos lugares que oferecem o ambiente para a prática deste esporte/atividade e em que ele poderia lecionar suas aulas
- Receber o dinheiro via aplicativo direto em sua conta, evitando andar com dinheiro em espécie de pagamentos e aumentando assim a sua segurança

-Anunciante:

- Expandir alcance negócio
- Ampliar carteira de clientes
- Facilitar o aluguel de seu espaço, terceirizando e automatizando as reservas e pagamento pelo aplicativo, de forma a economizar com possível mão de obra, por exemplo um funcionário que atenderia as ligações para marcar horário ou receberia pagamentos, agora não será mais necessário.

-Idealizadores:

- Ganhar dinheiro com anúncios de espaços e professores
- Ganhar dinheiro através de uma pequena porcentagem nos pagamentos via aplicativo de:
 - Aulas dos professores
 - Aluguel de espaços
 - Ingressos de jogos

(Semelhante ao uber e outras aplicações, que ganham uma pequena porcentagem em cima do valor cobrado com cartão de crédito)

Problemas

- Usuário praticante de esporte/atividade:

- Dificuldade para encontrar outras pessoas que pratiquem o mesmo esporte
- Dificuldade para criar/organizar grupos de um determinada modalidade esportiva
- Dificuldade de saber identificar e diferenciar jogadores violentos, atrasados, caloteiros e indesejáveis de bons companheiros para a prática esportiva

-Grupos/Times:

- Dificuldade em encontrar bons jogadores não só em habilidade mas jogadores comprometidos, pontuais, e amistosos para a prática do esporte, seja treinos, jogos competitivos, ou jogos amistosos.
- Dificuldade em encontrar locais adequados e em horários ideais para seus treinos e jogos.

- Dificuldade em mobilizar apoio de torcedores, que agora com o aplicativo saberão o horário, preço e local dos jogos de seus times e esportes favoritos (para esportes menores e pouco populares no Brasil por exemplo como vôlei, basquete, futebol americano, é algo que ajuda também a divulgar estes esportes de menor torcida e trazer mais pessoas para o esporte)
- Dificuldade em encontrar um treinador para o grupo/time (agora o mesmo poderá ser encontrado e contatado mais facilmente ao pesquisar por professores/treinadores de determinada modalidade)

- Professor:

- Dificuldade em encontrar alunos em potencial
- Dificuldade em controlar o pagamento das aulas e saber quem deve, quem pagou, que dia foi realizado o pagamento, qual o mês ou período referente ao pagamento.
- Dificuldade em identificar e diferenciar alunos bons de alunos ruins, caloteiros, atrasados, desrespeitosos ou problemáticos em qualquer aspecto.

- Anunciante:

- Dificuldade de expor seu negócio para o público-alvo certo
- Dificuldade de reservar quadras e controlar os horários de reserva realizados em agenda própria por funcionário.
- Dificuldade em controlar os pagamentos realizados e dispor de funcionário para receber os pagamentos em espécie.

-Idealizadores:

- Dificuldade em conseguir os recursos financeiros necessários à construção do aplicativo
- Dificuldade em conseguir uma equipe capacitada para a construção do aplicativo
- Dificuldade em realizar a construção e manutenção do aplicativo devido à sua aparentemente média a grande complexidade.
- Dificuldade em divulgar o aplicativo, pois o ideal seria sua adoção universal para facilitar a vida das pessoas e também tornar o aplicativo útil para mais pessoas, pois se apenas alguns adotarem o aplicativo dificultaria e muito encontrar as pessoas, locais, professores e jogos dos esportes desejados já que só teria alguns lá.
- Dificuldade em conseguir manter o aplicativo funcionando de forma ideal, segura e sem falhas, principalmente ao que se refere aos pagamentos realizados, de forma a evitar ações judiciais contra os idealizadores e outros problemas financeiros.

1.2 Mapa de Valor

Produtos e Serviços

- Anúncio de grupos esportivos/modalidade esportivas
- Pesquisa de grupos esportivos /modalidades esportivas
- Anúncio de produtos (locais de treino, acessórios, suplementos) relacionados a um determinado esporte
- Anúncio de serviços relacionados a um determinado esporte: aulas, pessoais, espaços para locação, ingressos para jogos, etc.
- Perfis com um sistema de gamificação (nível que se passa ao realizar jogos e outras atividades via aplicativo por exemplo), além recompensas e troféus dentro da gamificação, com estatísticas de jogos/treinos já realizados via aplicativo, ingressos de jogos comprados, além do sistema de avaliações personalizadas, presenças confirmadas, um avaliador da habilidade do jogador em determinado esporte também através de avaliações das outras pessoas, que farão a avaliação com uma nota e/ou caracterizadores diversos (como exemplo de caracterizador, temos pontual, amigável, habilidoso, etc)
- Facilidade em identificar pessoas sérias e compromissadas de pessoas que furam, chegam atrasados ou dão calote em pagamentos (caso a pessoa confirme e falte ou não pague determinado jogo/treino, e os outros verificando marcarem a pessoa como “faltosa” ou “caloteira”, isto fica gravado no perfil da mesma, que é vinculado ao facebook da mesma. A quantidade de jogos que a pessoa participou também é visível via aplicativo, evitando “fakes”, já que um fake mesmo utilizando perfil fake no facebook só será possível se o mesmo ainda tiver 0 jogos participados, pois após a primeira confirmação e não aparecimento ou pagamento da pessoa a mesma já ficará marcada negativamente.)

Criadores de Ganhos

- Plataforma interativa para localizar grupos esportivos por localização
- Facilidade para entrar em contato com estes grupos e encontrar itens de interesse relacionados a um esporte
- Facilidade para criar e expor anúncio de um produto ou serviço relacionado ao esporte na plataforma
- Facilidade para realizar pagamentos de professores, ingressos de jogos, e reservas de locais para a prática esportiva na plataforma

Analgésicos

- Localização de grupos esportivos da cidade por meio de geolocalização
- Exibição do perfil de professores e anunciantes para grupos de interesse (segmentação e ampliação de alcance)
- Plataforma intuitiva e de fácil acesso

- Facilidade para divulgar um grupo/modalidade esportiva e conseguir novos adeptos
- Facilidade nos pagamentos, podendo ser realizado com poucos cliques e em segundos, após o cadastramento prévio do cartão de crédito.

2. BMG

Proposta de Valor

- Aplicativo que permite encontrar grupos/pessoas/produtos/serviços relacionados ao um mesmo esporte
- Aplicativo de intuito de fácil interação
- Aplicativo que permite anunciantes (professores, academias, espaços de prática esportiva, players do segmento esportivo) ampliarem o alcance de seus produtos de forma segmentada para seu público-alvo.

Relacionamento com os clientes

- Oferecer serviço exclusivo para anunciantes - com diferencial da segmentação e exibição automática dentro de um determinado grupo de interesse (modalidade esportiva)
- Divulgar serviço em eventos esportivos, na internet (redes sociais) dentro dos grupos/blogs/influenciadores ligados ao esporte.
- Oferecer para anunciantes relatórios mensais de visualizações/cliques em seus anúncios na plataforma.

Canais

- Divulgação do aplicativo em site (com links para serviços de aplicativos corresponde - Google Play/App Store) e redes sociais (Instagram e Aplicativos)
- Divulgação do aplicativo dentro do site por meio de um blog - com produção de conteúdo relevante para o público alvo. (Inbound Marketing/Marketing de Conteúdo).
- Criação no site para sessão de contato com anunciantes (formulário) para posterior contato telefônico/presencial com equipe de vendas.
- Patrocínio de eventos esportivos para divulgação do aplicativo em eventos esportivos.
- Divulgação nos sites dos anunciantes parceiros
- Divulgação no espaço físico (banners/folders) dos anunciantes parceiros
- Divulgação digital (Google Adwords)
- Parceiras com os institutos/times/eventos esportivos de faculdades

Segmento de Clientes

- Pessoais trainers, estudantes de Educação Física
- Academias
- Grupos/Associações Esportivos/Times
- Players ligados ao segmento de esporte (vestuário, alimentação, suplementos, acessórios)
- Atletas e praticantes de esporte
- Torcedores e simpatizantes de determinada modalidade

Fontes de Receitas

- Pacotes para anunciantes no site
- Pacotes de anúncio mensal ou por clique
- Porcentagens nos pagamentos realizados via aplicativo:
 1. De alunos pagando aulas para os professores;
 2. De torcedores comprando ingressos para as partidas no aplicativo, e obtendo a versão digital do seu ingresso, com seu nome e cpf no mesmo para identificação única e evitando fraudes, para impressão do mesmo ou apresentação via celular no local do jogo (caso esta segunda forma de apresentação do ingresso seja permitida), junto com documento de identificação(para evitar ingressos duplicados e espalhados na rede e fraudes do tipo, os ingressos devem ser individuais com nome e cpf da pessoa no mesmo).
 3. De locais que alugam seu espaço para a prática esportiva, através do aluguel e reserva do mesmo.

Parcerias Principais

- Academias
- Espaços esportivos
- Lojas Esportivas (segmento de vestuário, alimentação, acessórios etc)
- Times amadores, semiprofissionais e profissionais, principalmente de esportes menos populares e que querem vender seus ingressos e divulgar seus jogos via aplicativo
- Professores e treinadores que querem aumentar seus ganhos

Estrutura de Custos

- Gasto com equipe de desenvolvimento do aplicativo
- Gasto com manutenção do software
- Gasto com equipe de vendas

- Gasto com infraestrutura (servidores, hospedagem, domínio)
- Gasto com publicidade online (Google Adwords) e publicidade em geral
- Gasto com patrocínio de eventos esportivos

3. CERTICS

Norma CERTICs	Artefatos
DES.2. Competência sobre Requisitos	<ul style="list-style-type: none"> - Anexo I
TEC.3. Introdução de Inovações Tecnológicas	<ul style="list-style-type: none"> - Anexo II e Anexo III
GNE.1. Ações de Monitoramento do Mercado	<ul style="list-style-type: none"> - Item 4 - Pesquisa de Mercado - Anexo II - Atas Reunião Comitê Comunicação/Marketing/Inovação - Atas Comitê de Monitoramento Mercado
GNE.2. Ações de Antecipação e Atendimento das Necessidades dos Clientes	<ul style="list-style-type: none"> - Anexo II - Anexo III - Repositório interno com a evolução do código e melhorias implementadas.
GNE.3. Evolução do Negócio Relacionado ao Software	<ul style="list-style-type: none"> - Anexo II - Material de divulgação (folders/banners e site)sobre o app. - Comprovante de participação em feiras, como expositor, na qual os clientes em potencial do software freqüentam; - Propostas comerciais feitas e encaminhadas para os anunciantes em potencial.

4. Pesquisa de Mercado

Apitador

Apitador é um aplicativo para jogar futebol, facilitando encontrar lugares e pessoas para praticar o esporte. É disponível gratuitamente para IOS e Android, ele diz melhorar o processo de confirmação dos jogadores para a partida, indo além da simples lista de presença em grupos de whatsapp.

Além disso é possível reservar quadras pelo próprio aplicativo, o que é uma possível fonte de renda para os donos do mesmo (ganhando porcentagem em cima), e na hora de montar o perfil de usuário, pode-se colocar suas características e nível como jogador de futebol, escolhendo por exemplo “amador”, “semiprofissional”, “determinado”. Há também qualidades como “ataque”, “habilidade”, “defesa” e “força”, para serem colocadas no perfil.

É um concorrente mas apenas na área do esporte futebol. Além disso, nosso aplicativo também irá ter uma proposta de colocar em seu perfil o nível de habilidade em cada esporte que praticar, semelhante à forma que o Apitador faz, para facilitar pessoas do mesmo nível encontrarem pessoas do mesmo nível pra jogar, quando possível, para facilitar e aumentar a diversão do jogo. Os tipos de qualidade que nosso perfil permitirá será pensado posteriormente, porém pretendemos fazer também algo simples porém completo e interessante, semelhante ao Apitador.

Como nosso aplicativo será mais abrangente, além de possuir as características do Apitador vai além, considero ser bem mais forte e que sua adoção seja mais incentivada. Não é um concorrente tão forte e nosso mercado vai muito além do futebol.

<http://apitador.com/>

Fintta

Semelhante ao Apitador, uma aplicação para se marcar jogos de futebol e também reservar quadras. Comparando o mesmo ao Booking.com (Uma aplicação tanto web como para dispositivos móveis de reservas de hotéis), o aplicativo consegue receita ao cobrar uma taxa de proprietários de campos. Em 2015, foram mais de 1,5 milhões de reais negociados pelo aplicativo.

Semelhante ao apitador, este aplicativo pega os nomes de quem confirmou a presença no jogo para organizar e dividir a conta depois. Permite o controle financeiro dos atletas que pagaram ou não o futebol, e notifica também os demais membros do grupo quando um amigo confirma ou não a ida à pelada ou jogo de futebol.

Novamente abrange somente o campo do futebol, sendo um concorrente somente neste ponto. Outro ponto que gostaria de destacar, porém claro é uma pretensão, é que nosso aplicativo busca abranger um patamar mundial, assim como aplicações como o uber, valorizando e incentivando o esporte em todos os países do mundo. Desta forma não ficará preso somente ao Brasil nem só ao futebol. E indo além, sendo mais abrangente, com o marketing correto pode ser um novo aplicativo de adoção global que facilitará a vida das pessoas em todo o mundo, praticantes de esportes de diversas modalidades. Portanto a concorrência ficaria somente no nível do futebol, nesta pesquisa de mercado, novamente.

<http://www.fintta.com/>

MoveOlga

Projeto da ONG feminista Think Olga, o Olga Esporte Clube tem como objetivo incentivar a relação das mulheres com o esporte. É uma ferramenta feminista. Seu lema é que “o machismo é uma das principais causas para uma relação deteriorada entre mulheres e esporte. Ele transforma as atividades físicas em instrumento de controle de peso e culto ao corpo”. Com isso a aplicação serve para fazer um mapeamento do esporte e criar conexões entre mulheres atletas de diversas modalidades em todo o Brasil.

Não é uma ameaça ao nosso aplicativo, por fazer restrição de gênero(somente público feminino), e com bem menos funcionalidades, porém é um concorrente ao nosso aplicativo, em relação ao público feminino, principalmente feministas.

A solução é ignorar esta concorrência, fazendo nosso aplicativo abrangendo todos e com mais recursos, de preferência com o marketing tornando sua adoção universal, além do recurso de avaliação dos usuários com notas e outros títulos, faz com que nosso aplicativo seja seguro o suficiente para evitar qualquer medo das mulheres em utilizá-lo e serem abusadas sexualmente por um usuário ou coisas do tipo, que é um medo frequente entre as feministas e uma razão possível para a construção de um aplicativo com restrição de gênero a somente o público feminino.

(Não foi encontrado um link para website do aplicativo)

Artigo sobre o app: (O app foi citado também em outros artigos, que incluíam vários aplicativos diferentes, e portanto não serão citados aqui)

<https://www.freetheessence.com.br/unplug/corpo-e-mente/olga-esporte-clube/>

MatchApp

Funciona como um tinder de esportes, este aplicativo é feito para dar match por interesse em esportes, e você coloca seus esportes que pratica, e então busca pessoas e dá match com os mesmos interesses que os seus, para então abrir um chat e conversar sobre, e possivelmente marca um encontro para praticar o esporte favorito.

É uma idéia um pouco diferente das vistas até agora, e um campo diferente. Porém nosso aplicativo busca possibilitar também essa mesma funcionalidade, sendo uma dentre as várias funcionalidades de nosso aplicativo, possibilitando também as pessoas se conhecerem desta forma não só para esportes coletivos como para individuais também.

<https://matchapp.club/>

Want2Play

Como um tinder dos esportes, semelhante ao MatchApp. Possui um grande número de modalidades. São 20 modalidades (Na data pesquisada). Porém este aplicativo é mais completo e possui muitas funcionalidades, semelhantes às que iremos oferecer em nosso aplicativo.

Uma das funcionalidades é a opção de “procure escolinhas”, ou seja, procurar professores que lecionam determinado esporte, semelhante ao nosso, auxiliando quem procura professores de determinada modalidade e também os professores que procuram aumentar o número de alunos.

Possui também funcionalidade de marcar seu próprio evento (ou seja jogo), semelhante ao nosso, mas o nosso busca ir além, ao menos na data de pesquisa, não só permitindo marcar o evento e divulgá-lo no app como vender ingressos pelo app.

Outra funcionalidade é gerenciar as suas atividades, e o aplicativo disponibiliza uma agenda para isso, e possui inclusive o histórico de todas as atividades em que já se participou. Isso é uma funcionalidade que o nosso também irá possuir, pois saber o número de jogos e eventos em que uma pessoa já participou irá contribuir para a gamificação, e será devidamente armazenado em nossos bancos de dados, além das datas dos eventos. Portanto nosso app oferece semelhante funcionalidade, acreditamos ser algo bem simples e necessário, um calendário também onde a pessoa pode ver os horários e datas de eventos que marcou com interesse. Nem foi considerado no plano de negócio por ser uma funcionalidade secundária e bem básica, e intuitiva, e que deve existir para que o aplicativo possua todas suas funcionalidades potencializadas e facilitadas o uso, pois facilita a visualização pelo usuário das atividades que têm interesse, datas e horários das mesmas.

Novamente um concorrente, porém nossa aplicação vai muito além e se a mesma obter adoção global, será bem forte pois ela busca um campo mais amplo de funcionalidades. Porém pela pesquisa realizada até agora, acredito que este seja o concorrente mais forte, pois é o que possui mais funcionalidades até agora e aparenta ser um aplicativo mais completo. Porém não se sabe sobre sua adoção e marketing, mas aparentemente não é muito adotado ainda.

<http://www.want2play.me/>

Teamer

Teamer é um aplicativo adotado em alguns países, como a Irlanda, Austrália, Estados Unidos, Reino Unido. O time de vôlei da universidade onde estudei na Irlanda o utilizava para organizar os treinos e jogos e a lista dos participantes.

Uma das principais funcionalidades é marcar treinos e jogos, e confirmar a presença via aplicativo, como uma lista de whatsapp. Ele é focado no time. E vc fazendo parte de um time, você tem acesso aos dados dos membros.

Com esse enfoque no time, cada um tem um papel no time. Pode-se designar o papel de um técnico por exemplo a um membro, ou de jogador. Pode-se adicionar fotos que são compartilhadas a todos do time, e também documentos. Desta forma os jogadores podem visualizar o que necessitam antes, e não precisa-se levar formulários ou certos papéis ao treino.

É um aplicativo com uma proposta um pouco diferente da nossa, e seu foco é no time e não no usuário. Possui algumas idéias interessantes que poderão ser incorporadas no nosso aplicativo posteriormente, como adicionar fotos e documentos do time que são compartilhadas entre os membros. É um concorrente

relativamente forte fora do mercado brasileiro, porém as funcionalidades baseadas e focadas mais no time o fazem vulnerável a um aplicativo mais completo como o nosso.

<https://teamer.net/>

5. Documento Visão

5.1 - Introdução

A aplicação aqui descrita visa facilitar a prática de esportes para as pessoas, ajudando a encontrar outras pessoas para praticar em conjunto, além de facilitar venda de ingressos de eventos esportivos, divulgação de eventos esportivos, divulgação e cobrança de aulas e treinos esportivos por treinadores, e aluguel de espaços esportivos em geral.

5.2 - Posicionamento

Oportunidade de negócio

De acordo com as pesquisas realizadas, foi constatada uma oportunidade de negócio no setor de aplicativos relacionados à esportes, já que os aplicativos existentes não possuem uma adoção global como outros, que, em seu segmento, possuem um domínio de mercado (ex: uber, tinder). Portanto é um campo aberto a ser explorado, onde nenhum aplicativo domina ainda. Além disso os aplicativos existentes são incompletos ou insatisfatórios, gerando pouco valor ao cliente, e deixando a desejar em vários aspectos, que poderiam ser explorados e foram vistos como oportunidade a serem explorados neste aplicativo.

Definição do problema

Encontrar pessoas para praticar um esporte pode ser difícil. Além disto, os horários podem não bater, ou as pessoas morarem longe. Para isto serve a idéia básica do aplicativo, conectar pessoas que desejam praticar um esporte. Além de conectar, pode-se escolher o horário, a data e o local que se deseja praticar o esporte, com filtros específicos, e um sistema de busca personalizado.

Outro problema é encontrar um treinador na modalidade desejada. Com o aplicativo isto também não deverá ser um problema, já que treinadores diversos vão anunciar seus serviços pelo aplicativo, além de possibilitarem o pagamento dos seus serviços também via aplicativo.

Outro problema é alugar espaços esportivos para as pessoas, e divulgar estes espaços, também um problema que deve ser resolvido pelo aplicativo, facilitando as pessoas a conhecerem estes lugares e alugarem o espaço esportivo, também o pagamento podendo ser feito via aplicativo.

E um outro problema seria os times de esportes pequenos como vôlei e basquete, entre outros, divulgarem seu esporte e venderem ingressos para seus jogos. Também, com o aplicativo, será resolvido, com a possibilidade dos times divulgarem seus jogos, e até venderem ingressos pelo próprio aplicativo.

Resumo da posição do produto

O produto se destina a todos os praticantes de esportes e simpatizantes, que desejam assistir jogos, ou praticar determinado esporte. Com o produto, será possível uma integração antes nunca vista, entre pessoas que desejam praticar o mesmo esporte, se encontrarem e praticarem juntas. Suas funcionalidades integradas de busca de pessoas para praticar esporte, com a agenda para marcar horários, com os treinadores oferecendo seus serviços, espaços esportivos oferecendo seus espaços, e times vendendo seus ingressos, buscando novos integrantes ou divulgando seus jogos, faz da aplicação uma aplicação única no mercado e completa no quesito esportivo. A posição no entanto é de altíssimo risco, pois para o produto obter um valor de usabilidade, é necessária a adoção em massa. Para isto, os serviços devem estar disponíveis inicialmente em sua totalidade gratuitamente, o que é uma estratégia para a adoção em massa, para depois ser cobradas pequenas taxas nas transações realizadas via aplicativo. Portanto é um investimento de altíssimo risco, e com grandes possibilidades de fracasso, caso não se consiga uma adoção global por parte da população mundial, ou ao menos de uma grande região ou boa parte da população de um país.

Alternativas e competição

Ver tópico 4, “Pesquisa de Mercado”, já descrito anteriormente.

Objetivos do usuário

Já descrito em diversos tópicos anteriores, de diversas formas semelhantes e também levemente diferentes.

5.3 - Visão geral do produto

Perspectiva do produto

A aplicação será inicialmente desenvolvida para dispositivos Android (podendo conforme os recursos disponíveis e o sucesso ser expandida para outros dispositivos móveis e até um website para computadores desktop utilizarem por exemplo), e fornecerá todos os seus serviços via aplicação. As vendas de serviços via aplicativo serão feitas via cartão de crédito ou criptomoeda, provavelmente via um serviço terceirizado a ser definido, facilitando e delegando a segurança das transações feitas utilizando a aplicação para outra entidade, se possível, para diminuir o nível de abstração e complexidade da aplicação a ser desenvolvida, facilitando assim o trabalho e diminuindo os custos iniciais. Porém claro, isto somente se a aplicação conseguir o seu objetivo primário, que é uma adoção em massa, caso contrário não fará sentido sequer desenvolver um sistema de transações financeiras, já que o objetivo primário não foi alcançado, e a aplicação não foi um sucesso. Segue abaixo um pequeno modelo de visão.

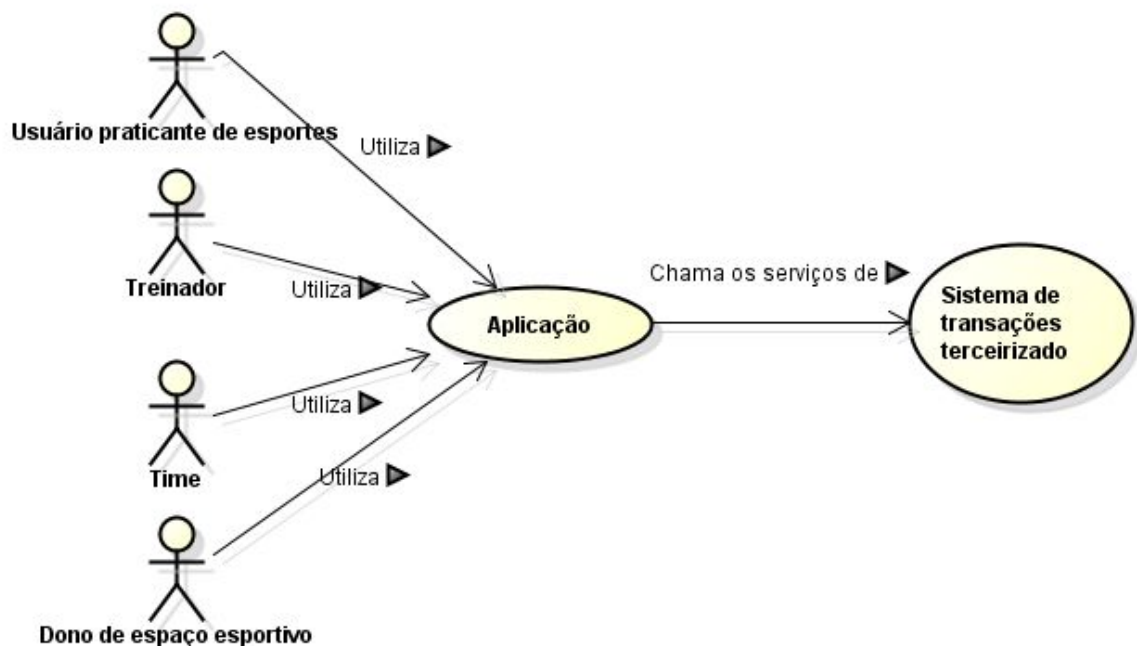


Figura Visão 1

5.3 - Resumo das características do sistema

O sistema já foi extremamente bem definido, com todas as suas características, anteriormente neste documento. Qualquer definição aqui seria totalmente redundante e desnecessária.

5.3 - Outros requisitos e restrições, e Conclusão

O sistema não é um sistema imutável e que todas as suas funcionalidades devem ser feitas para que o mesmo esteja pronto e funcionando. Muito pelo contrário, elas poderão vir a ser desenvolvidas, caso venha a ser possível, viável. A funcionalidade principal e inicial é simplesmente a busca de pessoas para encontrar outras pessoas para praticar esportes. Todo o resto é bônus, porém necessário para o sucesso do aplicativo, e será acrescentado aos poucos, conforme possível e viável, de acordo com o andamento do projeto, das finanças, dos desenvolvedores disponíveis e do marketing, mas principalmente de como anda o marketing, já que o produto precisa da adoção global, como já foi dito várias e várias vezes neste documento. Portanto todo o resto são outros requisitos, que poderão ser alterados, adicionados ou removidos à critério, conforme a necessidade e a visão dos idealizadores deste projeto. Este documento não é um documento imutável, ou com regras e requisitos que devem ser seguidos à risca. Todo o desenvolvimento do software é feito dia após dia, e tudo, qualquer parte do projeto, qualquer requisito ou qualquer declaração pode ser mudada ou cancelada a qualquer momento sem aviso prévio, conforme o desejo e a visão de negócio dos idealizadores.

Não existe nenhuma restrição de projeto, de usabilidade, confiabilidade, desempenho, capacidade de suporte, documentação, empacotamento, etc. Tudo é feito seguindo os padrões claros de um bom senso geral, onde a aplicação visa não conter erros, e possuir o melhor de usabilidade, com uma confiabilidade nas transações que serão delegadas a terceiros para facilitar (se é que o projeto chegará a este ponto de vir a ser lucrativo, o que caso chegar já será algo grandioso, e com certeza uma aplicação de ponta, para ter chegado a ser adotada globalmente).

Por não haver restrições de projeto ou escopo, o mesmo está aberto a novas idéias, que podem vir por qualquer desenvolvedor, colaborador da empresa, ou mesmo qualquer pessoa, que venha a contribuir com uma idéia que venha a agregar valor ao produto.

ANEXO I

Documento de Requisitos do Sistemas

1.Papéis

Usuário:

Praticante de modalidade esportiva/atividade.

Grupos e Times:

Grupos esportivos e/ou times esportivos.

Professor:

Personal Trainer/Técnico/Professora de alguma modalidade esportiva.

Anunciantes:

Empresa do segmento esportivo, tais como academias ou outros espaços que se destinam a serem alugados para prática de atividade física.

2. Requisitos Funcionais

reqSis01

Eu, como usuário, desejo realizar uma busca por grupos para praticar uma determinada atividade esportiva, usando geolocalização.

reqSis02

Eu, como usuário, desejo realizar uma busca por academias/espços disponíveis para praticar uma modalidade esportiva, usando geolocalização.

reqSis03

Eu, como usuário, desejo pesquisar por outras pessoas que praticam o mesmo esporte e interagir com elas via chat, usando geolocalização.

reqSis04

Eu, como usuário, desejo procurar e realizar a contratação de professores/personais trainers de uma determinada modalidade esportiva, usando geolocalização.

reqSis04

Eu, como usuário, desejo avaliar outras pessoas jogadores com as quais pratiquei esportes.

reqSis05

Eu, como usuário, desejo avaliar os professores como os quais contratei para fazer uma determinada atividade física.

reqSis06

Eu, como usuário, desejo comprar ingressos para partidas/eventos esportivos ou pagar professores e espaços de prática esportiva pelo aplicativo.

reqSis07

Eu, como grupo/time, desejo criar um anúncio do meu time/grupo informando qual a modalidade praticada, local onde se pratica, membros do grupos.

reqSis08

Eu, como grupo/times, desejo criar eventos, marcando jogos/treinios em determinados locais, como possibilidade de efetuar o pagamento/aluguel do espaço pelo próprio aplicativo.

reqSis09

Eu, como grupo grupo/time, desejo anunciar estes eventos no aplicativo, comercializando e realizando toda a transação de venda dos ingressos pelo aplicativo.

reqSis10

Eu, como professor, desejo criar um anúncio com a modalidade que ensino, horários das aulas, agenda de datas disponíveis, e valor da mensalidade.

reqSis11

Eu, como professor, desejo disponibilizar para venda e receber pagamento pelas aulas diretamente no aplicativo

reqSis12

Eu, como professor, desejo avaliar os alunos que me contratam pelo aplicativo.

reqSis13

Eu, como anunciante, desejo criar um anúncio da minha academia/espaco, informando quais as modalidade ofertadas, valores, horários e localização.

reqSis14

Eu, como anunciantes, desejo vender e receber diretamente pelo aplicativo pacotes e/ou aluguéis do espaço diretamente pelo aplicativo.

reqSis15

Eu, como usuário, desejo pagar por aluguéis de espaços esportivos de forma compartilhada com outros usuários. (vaquinha).

reqSis16

Eu, como usuário, desejo reservar/agendar o aluguel de um espaço esportivo, realizando todo o processo pelo aplicativo.

reqSis17

Eu, como usuário, desejo escolher mostrar no meu perfil estatísticas das minhas participações em esportes, treinos e jogos (gamification).

reqSis18

Eu, como usuário, anunciante, professor, grupo/time, desejo acessar sessão de feedback para enviar sugestões de melhorias à aplicação.

3. Requisitos Não Funcionais

reqNFSis1

O software deverá rodar em suas primeiras versões apenas em ambiente Android;

reqNFSis2

O software deverá se integrar com redes sociais para login;

reqNFSis3

O software deverá registrar as mudanças feitas no mesmo pelo usuário em até 2 segundos;

reqNFSis4

O software deverá estar disponível pelo menos 99% do tempo de segunda a domingo das 05:00 às 01:00;

reqNFSis5

O software deverá passar por manutenção, quando necessário, no período em que não estará disponível (das 01:05 às 04:55);

reqNFSis6

O produto será disponibilizado inicialmente apenas em português, uma vez que possui escopo local;

reqNFSis7

Documentações de tutorial, ajuda e créditos estarão disponíveis na opção configurações;

reqNFSis8

O software será disponibilizado, inicialmente, apenas através da Google Play(Android).

reqNFSis9

O suporte ao produto será feito inicialmente através do feedback nas lojas mobile e através de e-mail;

reqNFSis10

As vendas de serviços serão feitas via cartão de crédito ou criptomoeda, utilizando API externa de pagamento (tais como PayPal), visando a segurança das transações feitas utilizando a aplicação.

ANEXO II

Planejamento Estratégico Organizacional

Porta Institucional	Criação de portal institucional com as seguintes informações: <ul style="list-style-type: none">- Características do produto/serviço segmentadas por público-alvo (anunciantes, jogadores/esportistas usuários, professores, espaços de prática esportiva)- Criação de página de login/senha para enviar sugestões/feedbacks de melhoria- Link para download do app na Google Play.
Redes Sociais	Criação de perfil e contratação de social media para as seguintes redes sociais: <ul style="list-style-type: none">- Facebook- Twitter- Instagram
Folders e Materiais Gráficos	Produção de folderes gráficos com descrição das funcionalidades dos serviços, banners para exibição nos eventos/espacos físicos de parceiros, papelaria e identidade visual.
Comitê de Comunicação/Inovação	Comitê de Comunicação/Marketing/Inovação para definição/ajustes das atividades de comunicação e mensuração as sugestões/avaliações dos clientes e colaboradores.
Comitê de Avaliação de Mercado/Gestão da Inovação	Consultoria especializada para monitoramento e análise de mercado. Formação de equipe interna para monitoramento do mercado e softwares concorrentes

Anexo III

Diretriz de Comunicação Organizacional/Política de Motivação

I. Os colaboradores podem solicitar o custeio pela empresa de cursos de capacitação/especialização, apresentando para tanto justificativa formal das necessidades da aquisição de conhecimento do curso, seguindo os seguintes critério:

- Apresentar, ao final da conclusão do curso, certificado de aprovação. Caso o mesmo não seja apresentado, cabe ao funcionário custear 80% do valor do curso.

II. O(a) colaborador(a) que apresentar uma ideia inovadora, pode solicitar ao seu gerente de projetos a autorização para executá-la empresa. Seguindo os critérios:

- O autor(a) proponente da ideia que for executada e implementada na versão em produção do software ganhará bônus de 30% de seu salário no mês subsequente à data da homologação da nova versão do sistema com a funcionalidade em produção.

III. Os gerentes e cargos de liderança devem participar, no ato de posse de seus cargos, de Treinamento de Liderança a ser realizado por consultores contratados na área.

IV. São realizados mensalmente reuniões individuais de feedback com colaboradores e seus respectivos gerentes a fim de alinhar processos e realizar melhorias contínuas nos mesmos. As reuniões mensais entre os líderes e suas equipes visam, ainda, estreitar o relacionamento e o ajuste de focos de tensão/desmotivação interna.

V. A empresa fornece 20% de bônus sob o valor do salário mensal para colaboradores que ministrarem ou organizarem eventos internos com intuito de compartilhar conhecimento sobre determinada tecnologia.

IV. O Comitê de Inovação, Comunicação e Marketing realiza reuniões mensais com intuito de avaliar as sugestões/críticas do app, bem como a avaliação dos resultados da pesquisa de mercado, com intuito de traçar metas e quais funcionalidades devem

ser incorporadas/aperfeiçoadas à aplicação, além de definir as equipes responsáveis pela sua execução e cronograma.