Logotipo

Descrição gerada automaticamente

**Projeto Interdisciplinar**

**Desenvolvimento de Software**

**Multiplataforma - DSM**

**4º Semestre**

**Araras, 2024.**

**Disciplinas:**

Laboratório de Desenvolvimento Web

Integração e Entrega Contínua

Experiência do Usuário

**Orientador:**

Fernando Bryan Frizzarin

**Integrantes:**

Igor Natan Silva Ferreira

Isabela Batista Machado de Almeida

Marcelo Gomes Salvador

Sumário

[**1. Objetivo 4**](#_4d34og8)

[**2. Introdução 4**](#_2s8eyo1)

[2.1 Descrição Geral 4](#_17dp8vu)

[2.2 Público-alvo 4](#_3rdcrjn)

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# Objetivo

Este documento apresenta o Projeto Integrador do 4º semestre do curso de Desenvolvimento de Software Multiplataforma, com o propósito de integrar os conhecimentos adquiridos nas disciplinas de Laboratório de Desenvolvimento Web, Integração e Entrega Contínua e Experiência do Usuário. O projeto é denominado SportSync, uma plataforma digital que visa otimizar a gestão de eventos esportivos para organizadores e atletas amadores.

O SportSync se propõe a ser uma solução para a gestão de eventos esportivos, oferecendo uma interface amigável, funcionalidades específicas para diferentes tipos de usuários (atletas e organizadores) e ferramentas para gerenciamento eficiente de competições e partidas.

# Introdução

## 2.1 Descrição Geral

A plataforma SportSync é projetada para facilitar a organização e gestão de eventos esportivos, conectando atletas amadores e organizadores de competições. Ela oferece funcionalidades que permitem a inscrição em partidas e eventos, e o gerenciamento de quadras e ambientes esportivos. O sistema busca economizar tempo e recursos, proporcionando uma experiência centralizada para todos os envolvidos.

Por meio de uma interface simples e intuitiva, tanto organizadores quanto atletas poderão acessar suas áreas específicas, visualizar eventos disponíveis, registrar suas participações e gerenciar suas atividades esportivas. A plataforma visa melhorar a eficiência na organização de competições e a comunicação entre organizadores e atletas.

## 2.2 Público-alvo

O **SportSync** é direcionado a dois grupos principais:

* **Organizadores de Eventos Esportivos**: Clubes, escolas, universidades e empresas que organizam competições e precisam de uma ferramenta para facilitar a gestão das quadras. A plataforma possibilita que esses organizadores criem eventos e administrem os recursos de forma eficiente, além de promover uma comunicação clara e direta com os participantes.
* **Atletas Amadores**: Pessoas que participam de eventos esportivos de forma recreativa e buscam uma maneira simples de gerenciar suas competições, acompanhar seus compromissos esportivos e formar equipes. A plataforma permite que esses usuários se inscrevam em eventos e acompanhem o andamento das competições.