



## **FACULDADE SÃO PAULO TECH SCHOOL**

Ciências da computação

João Pedro Assis Santos

04242006

**Projeto Pessoal – 1º semestre**

**AtivaMente – Blog acadêmico sobre esportes**

São Paulo – SP

2024

## CONTEXTO

Isso porque no Brasil a prática de atividade física é um tema que deve encontrar ampla discussão principalmente na escola e na sociedade em geral. Na verdade, segundo pesquisa realizada pelo Sesi, cerca de 39% dos brasileiros não praticam nenhuma forma de atividade física, enquanto 13% raramente a praticam. Ou seja, 52% da população está impedida de ter acesso a tantos benefícios que o desporto poderia oferecer.

O desporto é dificilmente acessível no país devido a uma série de fatores que incluem a falta de tempo, a falta de interesse ou as rotinas modernas que levam as pessoas a passar muito tempo sentadas todos os dias. Outros fatores incluem o trabalho precário, além dos raros espaços públicos de lazer, não há infraestrutura urbana para pessoas com deficiência.

Mesmo assim, de 2009 para 2021, o percentual de brasileiros praticando atividades passou de 30,3% para 36,7% – um avanço sensível, mesmo assim, a atividade física tem muito a ser discutida e divulgada pelos seus benefícios.

Uma das formas de atividade física mais importantes do ponto de vista do desenvolvimento humano é o esporte. O esporte é uma atividade física competitiva que vai além do puro lazer. Competição significa, numa palavra, uma luta de duas ou mais pessoas, grupos ou equipas na busca de fazer com que os adversários correspondam às suas capacidades, vontade, cognição e competências. E é esse ato de competir que move o desenvolvimento humano.

O esporte, portanto, ultrapassa em muito a simples função de desenvolver o corpo e pode ser tomado como uma das ferramentas válidas para o desenvolvimento

nos níveis psicológico, social e emocional. Somando-se ao crescimento físico puro e simples no esporte que proporciona benefícios cardiovasculares ou fortalecimento muscular estão o bem-estar psicológico, a inserção social e a aquisição de competências comportamentais básicas como cooperação, disciplina e resiliência.

Na verdade, está provado que a prática desportiva regular pode trazer muitos benefícios além dos físicos.

Os benefícios para o desenvolvimento mental incluem: Modelagem através da redução do estresse e da ansiedade - as endorfinas produzidas durante o esporte combatem o estresse, reduzindo assim a ansiedade em até 25%, de acordo com o Journal of Sports Sciences; Resiliência e disciplina desenvolvendo resiliência e autodisciplina através da superação de desafios desportivos, com aumento da resiliência emocional em 15%.

Os esportes coletivos, como futebol e basquete, são realmente bons para ensinar como manter uma excelente cooperação em equipe e uma boa comunicação. Esses esportes incentivam os participantes a trabalharem juntos em prol de um objetivo comum. Estudos mostram que há um aumento de até 20% na capacidade de colaboração entre os atletas após a prática dessas modalidades.

O desporto deve ser uma ferramenta poderosamente ativa na configuração da inclusão social, que derruba as barreiras culturais, sociais e económicas para criar um ambiente de maior igualdade. Além disso, as iniciativas desportivas comunitárias provaram ter um impacto considerável, o que reflecte um aumento de 25% nos níveis de inclusão social, especialmente nas regiões mais vulneráveis.

Além disso, a participação em eventos desportivos desenvolve qualidades de liderança porque qualquer participante pode assumir responsabilidades e tornar-se um líder para todos ao seu redor. Por exemplo, alguns estudos apontam o facto de as atividades desportivas permitirem que as pessoas desenvolvam as suas qualidades de liderança em 18%.

Esta é, portanto, uma expressão dos meus ideais no empoderamento de uma comunidade consciente, educada e orientada para o conhecimento. Informação baseada em educação, inovação e acessibilidade cria um lugar que oferece desenvolvimento e acesso ao conhecimento. É mais do que apenas um blog. Materialização do meu pacto com a transformação para um mundo melhor por meio do aprendizado e da troca, que reafirma o conhecimento como algo capaz de mudar tudo ao redor dos leitores e promover o crescimento pessoal/profissional.

## **OBJETIVO**

Será criado um site tipo blog onde as pessoas poderão fazer login e visualizar artigos como material de leitura com fins educativos sobre como praticar esportes e quais os benefícios além do lazer e da saúde, com alguns artigos, questionários e formulários de pesquisa que embasam os conteúdos. Também terá um dashboard no site que aponta todas as informações que foram realizadas nas buscas do site, além da quantidade de curtidas e do número de acessos às matérias.

## **JUSTIFICATIVA**

O site visa conscientizar os usuários sobre os benefícios de praticar esportes e que 5% dos leitores e pesquisados voltem ou comecem a praticar pelo menos atividades físicas.

# ESCOPO

## Descrição do Projeto:

O projeto o desenvolvimento apoiado na criação de um site tipo blog onde serão incluídos artigos sobre esportes. Estes poderão ser desenvolvidos por qualquer usuário que queira contribuir com a comunidade, com temas relacionados ao esporte e seus benefícios para o desenvolvimento do ser humano, seja adulto, criança ou idoso. São artigos que outros usuários podem gostar e visualizar e podem ser comentados para que a comunidade possa discutir e compartilhar opiniões sobre o tópico ou artigo.

## Resultados esperados:

Melhoria na vida dos usuários:

- a. O projeto espera melhorar a qualidade de vida dos leitores, pois espera que os artigos e pesquisas os conscientizem sobre a importância dos esportes.
- b. Espera-se também que os leitores debatam sobre temas e que esses debates enriqueçam ainda mais sobre o assunto e a maneira de agir e pensar dos usuários.

## Macro cronograma:

Macro Cronograma - Total 35 dias corridos			
Ação	Data início	Data final	Dias corridos
Planejamento dos requisitos	19/out	21/out	3
Documentação	22/out	25/out	4
Design e Arquitetura	26/out	27/out	2
Desenvolvimento da Interface	28/out	06/nov	10
Modelagem de dados	07/nov	08/nov	2
Integração com o banco de dados e Desenvolvimento Backend	09/nov	20/nov	12

## Recursos:

- Ferramentas e Tecnologias:
  - Visual Studio Code
  - Git e GitHub
  - Notebook
  - MySQL Server
- Tecnologia Front-End:
  - Html5 e CSS3
  - JavaScript
- API:
  - Web-Data-Viz

### Ferramenta de Gestão:

- Trello

## Requisitos:

Projeto Safe Light - Backlog do produto					
Requisito	Descrição	Classificação	Tamanho	Tamanho (#)	Prioridade
RF01 Cadastro de Usuários	Permitir registro com email, senha, cpf e nome.	Essencial	M	8	1
RF01.1	Verificar unicidade do email no cadastro, ou seja, o email deve ter valor UNIQUE no banco de dados.	Essencial	M	8	1

RF02 Autenticação e Autorização	Autenticação de usuários com login e senha	Essencial	GG	21	1
FR02.1	Autorização para acesso a determinadas funcionalidades com base no perfil do usuário (ex.: autores, leitores).	Desejável	M	8	3
RF03	CRUD de Artigos	Essencial	M	8	1
RF03.1 Criar	Usuários autorizados podem criar novos artigos com título, conteúdo, tags, e imagem de capa.	Essencial	M	8	1
RF03.2 Ler	Exibir lista de artigos na página inicial, com detalhes na visualização completa de cada artigo.	Importante	P	5	2
RF03.3 Atualizar	Autores podem editar seus próprios artigos.	Importante	P	5	2
RF03.4 Deletar	Autores podem excluir seus próprios artigos.	Importante	G	13	2
RF04 Comentários nos Artigos	Permitir que leitores comentem nos artigos.	Desejável	GG	21	3
RF04.1	Possibilidade de moderar ou excluir comentários indevidos (moderador ou autor do artigo)	Desejável	M	8	3
RF05 Sistema de Curtidas e Interações	Usuários podem curtir artigo e comentar.	Importante	G	13	2

RF05.1	Exibir contagem de curtidas em cada artigo.	Importante	G	13	2
RF06 Pesquisa e Filtros	Filtro por "Recente", "Mais Curtidas" e "Mais Visualizadas".	Importante	GG	21	2
RF06.1	Pesquisa por palavra-chave no título.	Essencial	P	5	1
RF07 API para Integração		Essencial	GG	21	1
RF07.1	Endpoints para CRUD de usuários, artigos e comentários.	Essencial	G	13	1
RF07.1.1 Usuários	POST /register: Cadastrar novo usuário. POST /login: Autenticação com token JWT. GET /profile: Exibir informações do perfil. PUT /profile: Atualizar informações do perfil (nome, senha).	Essencial	G	13	1



RF07.1.2 Artigos	<p>GET /articles: Listar artigos com filtros por categoria, data, autor.</p> <p>GET /articles/ : Exibir detalhes de um artigo específico.</p> <p>POST /articles: Criar novo artigo (autores e administradores).</p> <p>PUT /articles/ : Editar artigo existente (autores e administradores).</p> <p>DELETE /articles/ : Excluir artigo (somente autor do artigo ou administrador).</p>	Essencial	G	13	1
RF07.1.3 Comentários	<p>POST /articles/ /comments: Adicionar comentário ao artigo.</p> <p>GET /articles/ /comments: Listar comentários de um artigo.</p> <p>DELETE /comments/ : Remover comentário (autor ou administrador).</p>	Desejável	G	13	3
RF07.1.4 Curtidas	<p>POST /articles/ /like: Adicionar curtida ao artigo.</p> <p>DELETE /articles/ /unlike: Remover curtida do artigo.</p>	Essencial	G	13	1
RF07.2	Endpoints para autenticação (registro e login).	Essencial	M	8	1

RF07.3	Retorno em JSON para consumo de dados no front-end.	Essencial	P	5	1
RF08 Painel de Estatísticas (Dashboard)	Exibir dados sobre visualizações de artigos, curtidas, e interações.	Essencial	M	8	1
RF09 Página Inicial	Exibir lista de artigos mais recentes, com resumo e imagem de capa.	Importante	G	13	2
RF10 Página de Artigo	Exibir conteúdo completo do artigo, com título, autor, data de publicação.	Essencial	G	13	1
RF10.1	Botões para compartilhamento em redes sociais.	Essencial	G	13	1
RF11 Página de Perfil do Usuário	Exibir informações do usuário (nome, foto de perfil, email)	Essencial	G	13	1
RF11.1	Listar artigos publicados pelo usuário (para autores)	Desejável	GG	21	3
RF11.2	Opção de edição de perfil, incluindo alteração de senha.	Desejável	M	8	3
RF12 Estrutura de Tabelas		Essencial	M	8	1
RF12.1 Usuários	Campos: ID, nome, email, senha, data de criação, último login, papel (ex.: autor, leitor, administrador).	Essencial	M	8	1
RF12.2 Artigos	Campos: ID, título, conteúdo, data de publicação, ID do autor (chave estrangeira), categoria.	Essencial	GG	21	1

RF12.3 Comentários	Campos: ID, conteúdo, data de criação, ID do usuário (chave estrangeira), ID do artigo (chave estrangeira), status (ex.: ativo, moderado).	Desejável	G	13	3
RF12.4 Curtidas	Campos: ID, ID do artigo (chave estrangeira), ID do usuário (chave estrangeira).	Essencial	P	5	1
RF13 Interface Responsiva	Navegação intuitiva, com botões claros e acessíveis para as principais funcionalidades.	Importante	P	5	2
RF14 Mensagens de Feedback	Exibir mensagens de sucesso, erro ou alerta (ex.: "Artigo salvo com sucesso" ou "Erro ao fazer login").	Essencial	P	5	1
RF14.1	Feedback visual em ações (ex.: confirmação para excluir artigos ou comentários).	Desejável	GG	21	3
RF15 Controle de Sessão	Redirecionamento para a página de login após o logout.	Essencial	P	5	1

## Plano de Riscos:

Plano de Riscos						
Risco	Descrição	Probabilidade	Impacto	Fator de Risco	Ação	Plano de Contingência
Atrasos no Cronograma	O projeto precisa ser concluído em 35 dias, mas atrasos em qualquer etapa podem impactar a entrega final.	2	2	4	Mitigar	Realizar um acompanhamento semanal do progresso e definir entregas intermediárias (sprints) para manter o cronograma. Priorizar funcionalidades essenciais.
Excesso de Mudanças no Escopo	Mudanças no escopo podem comprometer o tempo do projeto.	2	1	2	Mitigar	Estabelecer um escopo claro no início do projeto.
Problemas de Integração com a API e Banco de Dados	Problemas técnicos na integração entre o frontend e backend, ou dificuldades com o banco de dados, podem atrasar o projeto.	3	3	9	Mitigar	Realizar testes de integração o quanto antes e fazer revisões semanais de código para assegurar compatibilidade entre os módulos.

### Partes interessadas (Stakeholders):

#### Usuários Finais:

- Descrição: Incluem os leitores, autores e administradores do blog, com diferentes perfis de acesso e funcionalidades.
- Interesses:

- Leitores: Facilidade de navegação, acesso a conteúdo relevantes e uma boa experiência de leitura.
- Autores: Facilidade na criação e edição de conteúdo, engajamento com leitores (comentários, curtidas).
- Administradores: Ferramentas eficazes para gerenciar conteúdo, moderação e controle de usuários e feedback.

#### Equipe de Desenvolvimento:

- **Descrição:** Desenvolvedores de frontend, backend, e banco de dados responsáveis por criar e implementar o sistema.

#### Premissas:

- **Disponibilidade das Tecnologias e Ferramentas:**
  - Suponha-se que todas as tecnologias (ex.: frameworks de frontend e backend, ambiente de desenvolvimento) estejam disponíveis e compatíveis com o projeto.
- **Conectividade e Infraestrutura Adequadas:**
  - Espera-se que haja acesso estável à internet e infraestrutura de servidores que suportem o site e a API sem interrupções durante o desenvolvimento e testes.
- **Competências Técnicas da Equipe:**
  - Supõe-se que a equipe tem conhecimento e experiência suficientes com as tecnologias e práticas necessárias, como conhecimento básico de APIs, banco de dados.
- **Prazos e Recursos Alocados:**
  - Supõe-se que o projeto de 35 dias corridos seja realista e que os recursos necessários estarão disponíveis conforme planejado.

#### Restrições:

- **Prazo de 35 Dias Corridos:**

- O projeto precisa ser concluído em um período de 35 dias corridos, o que limita o tempo disponível para cada fase (planejamento, desenvolvimento e lançamento). Qualquer atraso em uma etapa pode comprometer a entrega.
- **Escopo Definido e Prioridades de Funcionalidades:**
  - O escopo inicial foi estabelecido, e é esperado que as funcionalidades principais (páginas de leitura, cadastro, login, postagem de artigos, API e banco de dados) estejam prontas. Mudanças de escopo só podem ser feitas com a reavaliação de impacto no prazo.
- **Limitações Tecnológicas:**
  - Restrições nas tecnologias permitidas ou escolhidas para o desenvolvimento, como linguagens, frameworks e banco de dados, que podem limitar as opções de customização, escalabilidade ou compatibilidade.
- **Compatibilidade com Dispositivos e Navegadores:**
  - O site deve ser responsivo e compatível somente para desktops, limitando as escolhas de design e desenvolvimento para garantir boa experiência do usuário em diferentes plataformas.