

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1. Identificação das partes envolvidas e parceiros

Os participantes deste projeto são residentes de Santa Luzia - MG. O objetivo do projeto é apoiar uma equipe de futsal que joga em uma quadra pública. Todo o processo de confirmação de presença, informação do horário da atividade e confirmação de ausências é realizado manualmente, resultando em várias inconsistências. O grupo conta com aproximadamente 30 integrantes fixos, a maioria deles moradora do bairro Santa Matilde.

- **Nome do Grupo:** Futebol e Amigos
- **Endereço Completo:** Avenida Engenheiro Felipe Gabrich, 19, Córrego das Calçadas, Santa Luzia, MG. (Local da Quadra)

Principais Colaboradores e Seus Cargos

- **Felipe Bedine Lopes** : Administrador
- **Leonardo Pereira** : Administrador
- **Joel** : Organizador

Público da Comunidade Local Envolvido na Atividade

- **Perfil Socioeconômico:**
 - **Renda** : Variada, com predominância de classe média.
 - **Ocupação:** Diversas, incluindo estudantes, trabalhadores de comércio, serviços e profissionais autônomo
- **Escolaridade:** Em sua maioria, Ensino médio completo. com alguns possuindo ensino superior e ensino médio incompleto.
- **Gênero:** Masculino
- **Faixa Etária:** 15 a 30 anos
 - **Idade:** Principalmente entre 15 e 35 anos.
 - **Participação:** Jovens (de até 25 anos) são os mais ativos no grupo.

- **Dados Sociais:** A maioria dos envolvidos são trabalhadores locais e estudantes.
- **Quantidade Estimada de Participantes Fixos:** 30 Pessoas
 - **Número:** Aproximadamente 50 pessoas envolvidas. (Algumas delas eventualmente)
 - **Participação Regular:** Cerca de 20 participam ativamente das atividades.

O propósito deste projeto é criar um aplicativo móvel que permita ao grupo de futsal administrar as atividades de confirmação, ausência, horário e outras informações relevantes de maneira mais eficaz, minimizando falhas e aprimorando a experiência dos participantes.

1. Identificação das partes envolvidas e parceiros

2. Situação-problema identificada

O grupo de futsal lida com desafios consideráveis na administração da presença dos jogadores e na programação das atividades. No momento, a confirmação de presença é realizada por meio de mensagens em um grupo de WhatsApp, gerando informações desorganizadas e complicadas de acompanhar. Ademais, a comunicação acerca dos horários e locais das atividades costuma ser confusa, resultando em atrasos e faltas não programadas. Essas questões geram desafios para os administradores organizar as atividades de maneira eficaz, além de causar frustração entre os membros do grupo.

2. Situação-problema identificada

3. Demanda sociocomunitária e motivação acadêmica

3. Demanda sociocomunitária e motivação acadêmica

Demanda Sociocomunitária

A criação de um aplicativo para gestão de grupos de futebol atende a uma demanda concreta e útil na comunidade esportiva. Grupos de futsal amador, como o “Futebol e Amigos”, frequentemente enfrentam desafios na organização e comunicação, o que pode impactar negativamente a experiência dos participantes. Um programa específico pode:

- **Melhorar a Organização:** Centralizar a confirmação de presença, horários e informações relevantes, facilitando a gestão das atividades.

- **Aumentar a Participação:** Com notificações e lembretes, os jogadores são mais propensos a participar regularmente das atividades.
- **Fortalecer a Comunidade:** Facilitar a comunicação e o engajamento entre os membros do grupo, promovendo um senso de comunidade e colaboração.

Motivação Acadêmica

O desenvolvimento deste aplicativo oferece uma excelente oportunidade para aplicar e expandir conhecimentos adquiridos durante o curso, especialmente em áreas como programação, design de software e gestão de projetos. Especificamente:

- **Aplicação Prática de Técnicas de Programação:** Utilizar Kotlin ou Java para desenvolver funcionalidades essenciais do aplicativo, como a confirmação de presença e o gerenciamento de horários.
- **Design de Interface Gráfica:** Implementar uma interface intuitiva e amigável utilizando conceitos aprendidos em React Native, adaptando-os para o desenvolvimento nativo em Android.
- **Persistência de Dados:** Aplicar técnicas de persistência de dados para armazenar informações de presença, horários e outras atividades, utilizando SQLite.
- **Desenvolvimento de Habilidades de Projeto:** Planejar, desenvolver e testar um projeto completo, desde a concepção até a implementação, reforçando habilidades de gestão de projetos.

4. Objetivos a serem alcançados em relação à situação-problema identificada

4. Objetivos a serem alcançados em relação à situação-problema identificada

Criar um aplicativo para gestão de grupos de futebol, que possibilite a confirmação de presença, organização de horários e comunicação eficaz entre os membros, até o término do semestre.

Desenvolver o Aplicativo:

- Criar um aplicativo funcional que permita aos jogadores confirmar sua presença ou ausência nas atividades.

- Implementar um calendário de atividades que exiba os horários das atividades.
- Integrar notificações para lembrar os jogadores sobre as atividades e atualizações importantes.

Treinar os Usuários:

- Realizar sessões de treinamento com os membros do grupo de futebol para garantir que todos saibam como usar o aplicativo.
- Criar um manual de usuário ou tutoriais em vídeo para facilitar o aprendizado e a adaptação ao novo sistema.

Melhorar a Organização e Comunicação:

- Reduzir a dispersão de informações e melhorar a clareza na comunicação sobre horários e locais das atividades.
- Aumentar a taxa de participação nas atividades através de lembretes e notificações.

Avaliar e Ajustar:

- Coletar feedback dos usuários sobre a funcionalidade e usabilidade do aplicativo.
- Fazer ajustes e melhorias contínuas com base no feedback recebido para garantir que o aplicativo atenda às necessidades do grupo.
- Esses objetivos contribuirão para solucionar os problemas detectados, melhorando a organização e comunicação do grupo de futsal.

2. PLANEJAMENTO PARA DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

1. Plano de trabalho com cronograma das atividades

1. Plano de trabalho com cronograma das atividades

2. Envolvimento do público participante

2. Envolvimento do público participante

3. Avaliação dos resultados alcançados

3. Avaliação dos resultados alcançados

3. ENCERRAMENTO DA ATIVIDADE

1. Relato da experiência individual no desenvolvimento do projeto

1. Relato da experiência individual no desenvolvimento do projeto

2. Evidências das atividades realizadas

2. Evidências das atividades realizadas