

Relatório MVP 3 – Sprint 3:

Diagrama MoLIC e Interfaces de um aplicativo

Aluno: Lucas Queiroz Frota

Tema: Aplicativo de futebol próprio FUHT

Fortaleza, Ceará

Setembro de 2025

Projeto do Aplicativo FUHT

Por Lucas Queiroz Frota

1. Definição dos objetivos

Durante a minha graduação em Publicidade e Propaganda, para o meu trabalho de conclusão de curso (TCC) eu desenvolvi um projeto de um aplicativo de futebol que se utiliza de uma LLM (Large Language Model) para gerar insights de jogadores e time em uma determinada partida. Esse aplicativo segue o padrão e a base de outros aplicativos de futebol como o Fotmob, 365Scores ou Apple Sports, porém possui o diferencial de se utilizar de uma inteligência artificial para gerar informações compartilháveis.

A funcionalidades são diversas e bastante úteis como por exemplo: Visualizar em tempo real o andamento de uma partida de futebol, analisar os dados de jogadores e times, ver detalhes de uma partida, acompanhar o calendário de jogos de um time, etc. Tudo isso para que um torcedor consiga estar mais próximo do seu time do coração, sem nem precisar sair de casa.

Os chamados “Insights” nada mais são do que uma mescla de dados escritos por extenso em um tom de curiosidade ou informativo. Por exemplo, caso tenhamos dois dados: Número de passes totais e número de passes corretos, podemos fazer uma análise desses dois dados e chegar em um terceiro dado: “Taxa de precisão de passes”.

Com isso, pode-se transformar em insights extensos: “Jogador A possui 86% de acerto em passes”.

1.1 Cenários e Personas

Dentro do app FUHT é possível realizar diversas ações para realizar diferentes tipos de objetivo. Como o app foi projetado utilizando a base de outros aplicativos, mas sendo direcionado para fins publicitários (Devido ao viés do TCC), podemos definir duas personas diferentes que irão interagir e utilizar esse aplicativo FUHT: Usuário comum e o Criador de conteúdo.

1.1.1 – Persona 1:

- **Nome:** Carlos Fernandes
- **Idade:** 22 anos
- **Profissão:** Desenvolvedor
Escolaridade: Ensino superior completo
- **Localização:** Região urbana, com forte presença digital

Resumo: Carlos é um desenvolvedor de sistemas e aplicativos recém formado, mas acima de tudo é um amante de futebol. Sempre que tem tempo livre, liga em um canal de TV ou algum serviço de streaming para poder assistir ao seu time do coração. Porém, além do seu time do coração, Carlos gosta de acompanhar o campeonato como um todo para saber de outros times. Porém, ele não tem interesse de assistir aos jogos de outros clubes que não o seu time do coração. Para isso, Carlos utiliza de aplicativos de futebol em seu smartphone para acompanhar os resultados e estatísticas de outros clubes.

Objetivos Específicos

- Acompanhar seu clube do coração de perto
- Ver dados e estatísticas do seu clube e de outros
- Ver os resultados ao vivo dos jogos do campeonato
- Acompanhar outros clubes

Objetivos Gerais

- Se manter atualizado dos resultados dos jogos
- Sentir que está por dentro das novidades do mundo do futebol

Frustrações

- Aplicativos com poucas opções de clubes para acompanhar
 - Aplicativos com informações rasas sobre dados e estatísticas de times e jogadores
-

1.1.2 - Persona 2:

- **Nome:** Felipe Furtado
- **Idade:** 27 anos
- **Profissão:** Produtor de conteúdo para as redes sociais
Escolaridade: Ensino superior completo
- **Localização:** Região urbana, com forte presença digital

Resumo: Felipe é um produtor de conteúdo fanático por futebol. Possui uma página sobre curiosidades de futebol em grande ascensão nas redes sociais e sempre que pode ele posta alguma curiosidade sobre

os jogos e jogadores que estão em alta no momento. Porém, Felipe se sente frustrado, pois sempre que vai pesquisar sobre alguma curiosidade sempre se depara com informações antigas ou já postadas por várias outras páginas.

Objetivos Específicos

- Acompanhar vários clubes e seleções ao mesmo tempo
- Ver resultados das partidas em andamento
- Ver notícias e dados de jogadores e times
- Conseguir insumos para produzir mais conteúdos para sua página de futebol

Objetivos Gerais

- Se manter atualizado dos resultados dos jogos
- Sentir que está por dentro das novidades do mundo do futebol
- Produzir conteúdo de futebol

Frustrações

- Falta de novos conteúdos
- Aplicativos com uma pobre gama de dados e estatísticas
- Falta de apoio a criadores de conteúdo

1.2 – Elaboração de Cenários de Problema

1.2.1 – Cenário 1

- **Persona:** Carlos Fernandes
- **Objetivo:** Acompanhar seu time do coração e saber mais sobre as estatísticas do último jogo

Narrativa do cenário: Carlos é um jovem desenvolvedor de aplicativos que trabalha em uma startup em ritmo acelerado. Em uma noite de quarta-feira, o time do coração dele entra em campo para uma partida decisiva do campeonato nacional. No entanto, devido a uma entrega importante no trabalho, ele precisa fazer hora extra e não consegue assistir ao jogo ao vivo pela TV ou streaming.

Para não perder nenhum detalhe, Carlos decide acompanhar a partida pelo aplicativo de futebol que costuma usar. Ele abre o app com expectativa de encontrar informações em tempo real sobre o andamento do jogo, estatísticas e lances importantes. No entanto, ao navegar pela tela, percebe que as atualizações são muito superficiais: apenas o placar e o cronômetro aparecem com destaque.

Não há dados sobre posse de bola, finalizações, cartões, escalações ou desempenho dos jogadores. As jogadas importantes não são descritas com clareza, e os números atualizados demoram a aparecer. Com isso, Carlos sente que não consegue realmente entender o que está acontecendo na partida — apenas sabe o resultado parcial, mas sem contexto.

Essa experiência o frustra, pois ele gostaria de ter uma visão mais completa e analítica do jogo, semelhante à de quem está assistindo ou acompanhando por uma cobertura especializada. Sem informações ricas, Carlos perde o interesse e acaba alternando entre o aplicativo e redes sociais para tentar se atualizar melhor.

Elementos do Cenário

Contexto: Noite de jogo importante; Carlos está trabalhando até tarde e não consegue assistir à partida.

Ator: Carlos, jovem desenvolvedor de aplicativos, fã de futebol e acostumado a consumir dados e estatísticas em tempo real.

Evento: Tentativa de acompanhar a partida pelo aplicativo de futebol..

Objetivo: Ter acesso a informações detalhadas e atualizadas para entender o desempenho do time sem precisar assistir ao jogo.

Plano: Abrir o aplicativo e acompanhar os principais lances, estatísticas e evolução da partida em tempo real.

Execução: Ao entrar no app, encontra poucas informações — apenas placar e tempo de jogo. Não há estatísticas ricas ou dados que ajudem a contextualizar a partida.

Avaliação: Frustra-se com a experiência limitada, sente falta de profundidade nas informações e acaba buscando alternativas fora do app para se manter atualizado.

1.2.2 - Cenário 2

- **Persona:** Felipe Furtado
- **Objetivo:** Obter curiosidades e insights atualizados sobre partidas e jogadores de futebol para criar conteúdos interessantes e diferenciados em suas redes sociais.

Narrativa do cenário: Felipe Furtado é um criador de conteúdo apaixonado por futebol. Ele administra uma página de curiosidades e estatísticas nas

redes sociais, onde compartilha informações divertidas e fatos pouco conhecidos sobre jogadores, clubes e partidas em andamento. Seu objetivo é manter o público engajado com conteúdos relevantes, atualizados e, principalmente, originais.

Nos últimos meses, Felipe vem enfrentando um desafio: ao pesquisar novas curiosidades para suas postagens, percebe que a maioria das referências disponíveis na internet repete dados antigos ou apresenta informações genéricas que já circulam amplamente. Ele sente que está sempre atrás das mesmas fontes que outros criadores usam, o que limita sua capacidade de se destacar.

Durante uma rodada importante do campeonato, Felipe decide usar aplicativos de futebol para tentar encontrar dados novos e exclusivos. Ao abrir os apps, no entanto, se depara com grandes volumes de estatísticas brutas — posse de bola, passes, finalizações, mapas de calor — sem nenhuma interpretação ou contextualização. Os dados são apresentados de forma técnica, sem destacar padrões, recordes, curiosidades ou acontecimentos inusitados que poderiam virar bons posts.

Felipe até consegue identificar algumas informações relevantes, mas isso exige tempo e análise manual, o que atrasa a produção de conteúdo e reduz sua agilidade para publicar durante os jogos, quando o engajamento costuma ser maior. Ele sente falta de uma ferramenta ou recurso que transforme esses números em **insights prontos para compartilhar**, como: “Este é o primeiro hat-trick do jogador em campeonatos nacionais” ou “O time não sofria dois gols no primeiro tempo desde 2018”.

Sem esse apoio, Felipe acaba postando curiosidades mais genéricas ou com atraso, perdendo a oportunidade de se destacar nas redes sociais em tempo real.

Elementos do Cenário

Contexto: Rodada importante do campeonato; Felipe está em busca de informações originais e atualizadas para produzir conteúdo durante os jogos.

Ator: Felipe, criador de conteúdo de futebol, que administra uma página de curiosidades e busca se destacar com informações exclusivas e interessantes.

Evento: Tentativa de encontrar curiosidades inéditas e insights sobre partidas em andamento por meio de aplicativos de futebol.

Objetivo: Obter dados contextualizados e transformados em insights relevantes e compartilháveis para alimentar suas redes sociais.

Plano: Acessar aplicativos de futebol durante os jogos e identificar fatos interessantes ou recordes a partir das estatísticas disponíveis.

Execução: Os aplicativos oferecem apenas dados brutos e técnicos, sem interpretação automática ou geração de curiosidades. Felipe precisa analisar manualmente os números, o que toma tempo e dificulta a publicação rápida.

Avaliação: Frustra-se com o esforço necessário para transformar dados em conteúdo criativo. Percebe que está limitado a informações repetidas e perde oportunidades de engajamento em tempo real.

1.3 Objetivos


Apesar de estarmos tratando do mesmo tipo de ferramenta, um aplicativo de futebol, estamos diante de duas personas diferentes com objetivos distintos dentro desse app. Em um caso temos o fã de futebol que quer sempre acompanhar seu time do coração (E torcer contra o rival) e também temos o produtor de conteúdo que precisa estar por dentro das novidades para trazer conteúdos novos para seus seguidores.

Portanto temos 2 objetivos:

1 - Ver jogos dos times que acompanha bem como informações atualizadas das partidas que estão acontecendo.

2 - Ver dados, estatísticas e insights de times e jogadores que acompanha, bem como compartilhar diretamente de dentro do aplicativo.

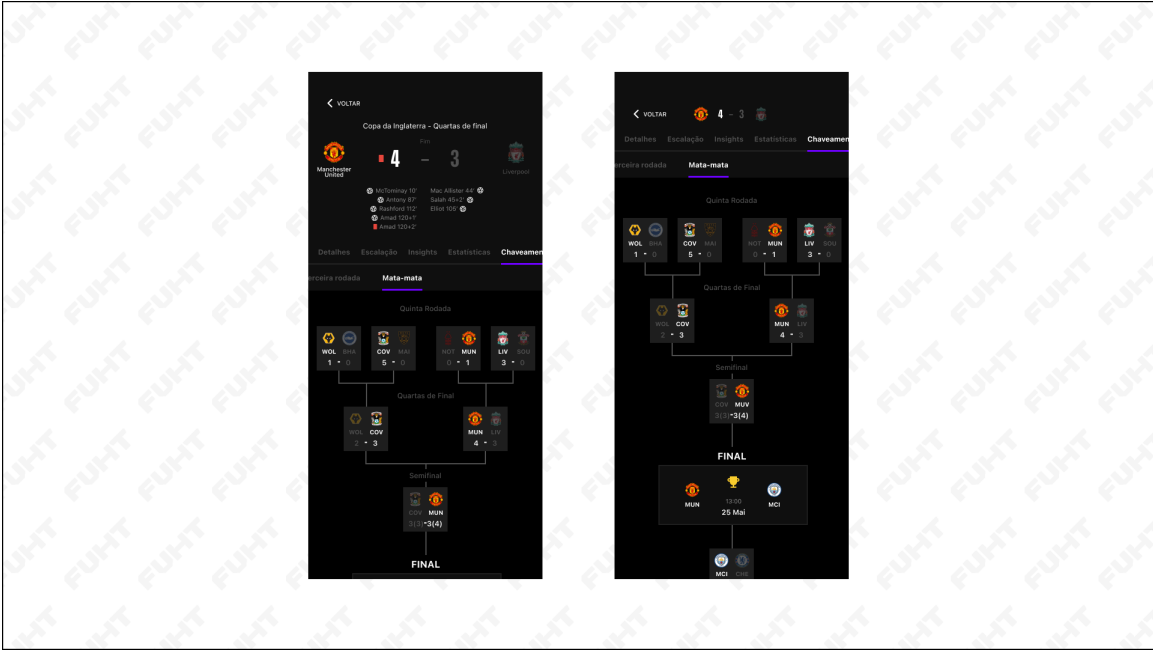
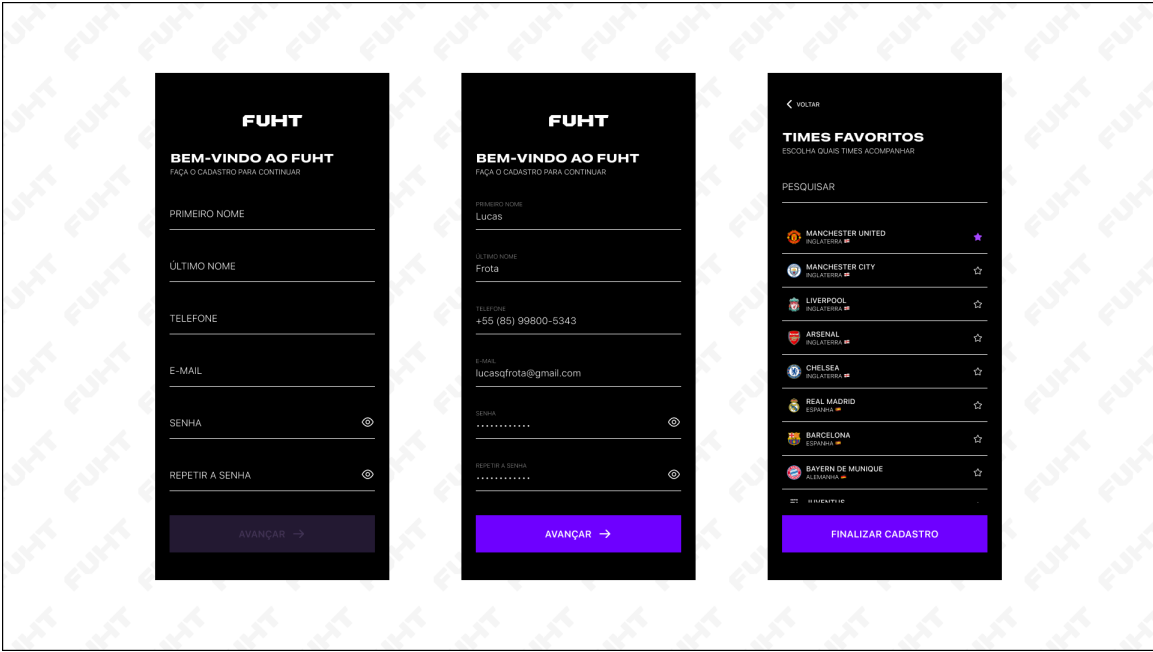
2. Modelo de Interação MoLIC

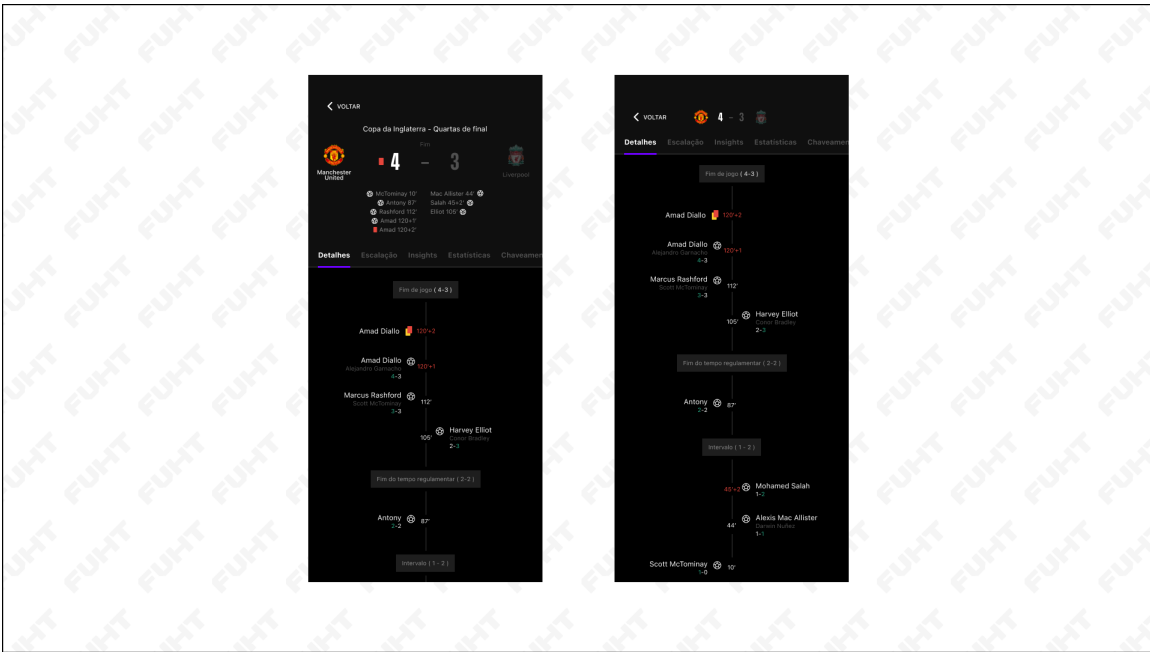
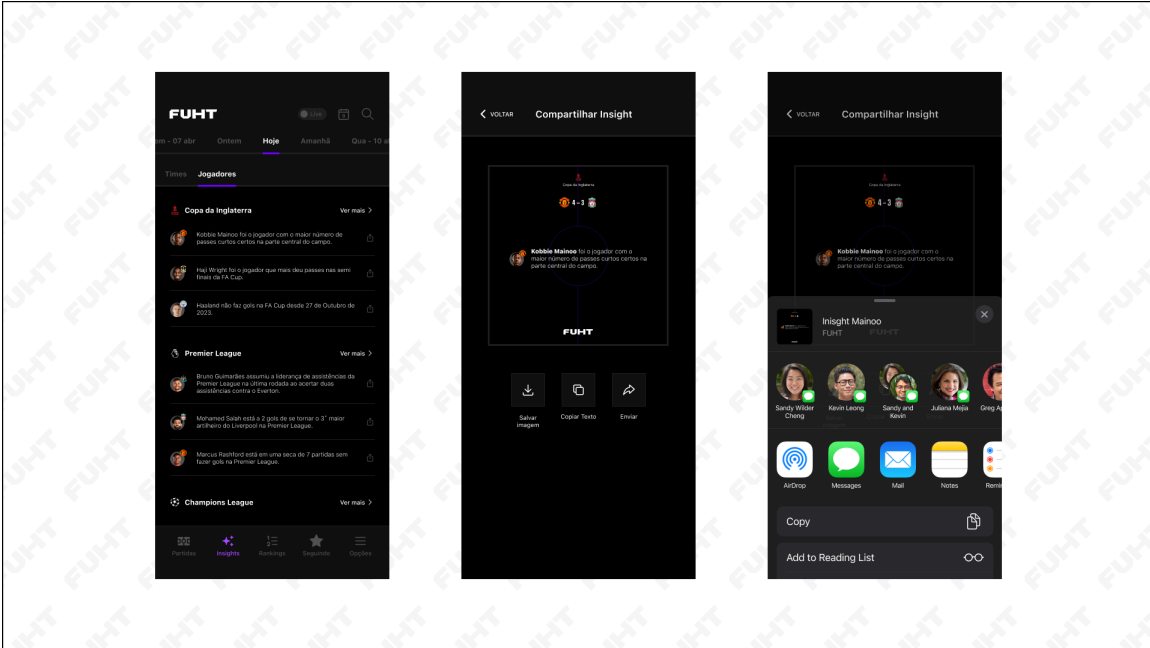
Para acessar o diagrama, basta abrir o arquivo disponibilizado no repositório do GitHub ou acessar o arquivo do Figma também disponibilizado e entrar na página  Diagrama MoLIC"

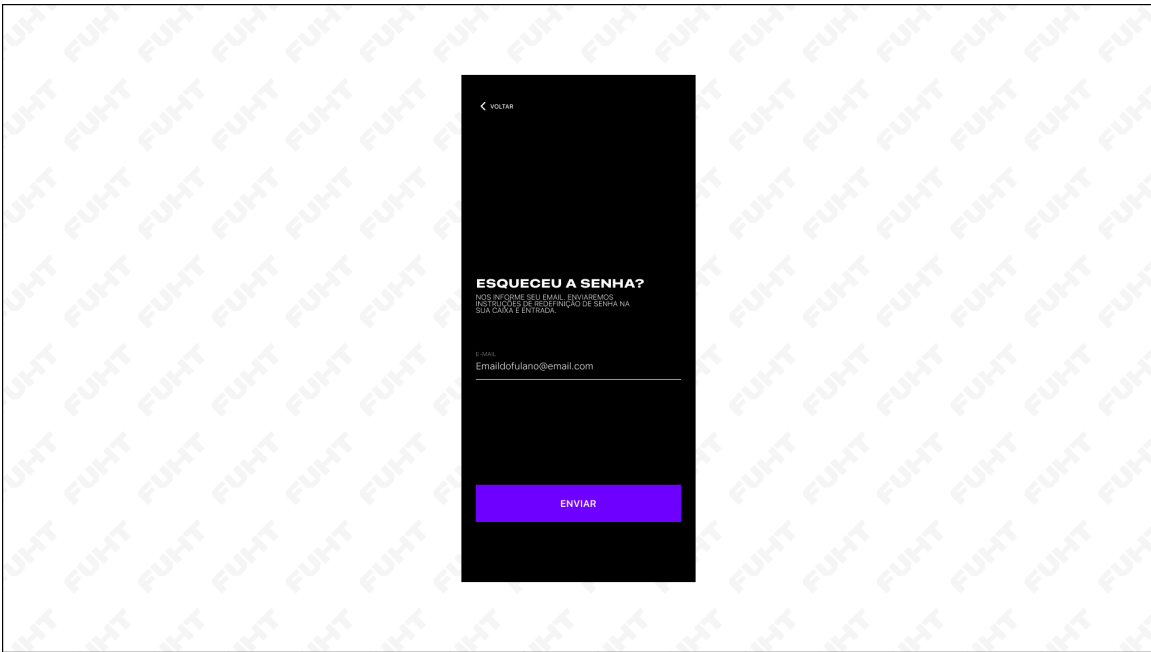
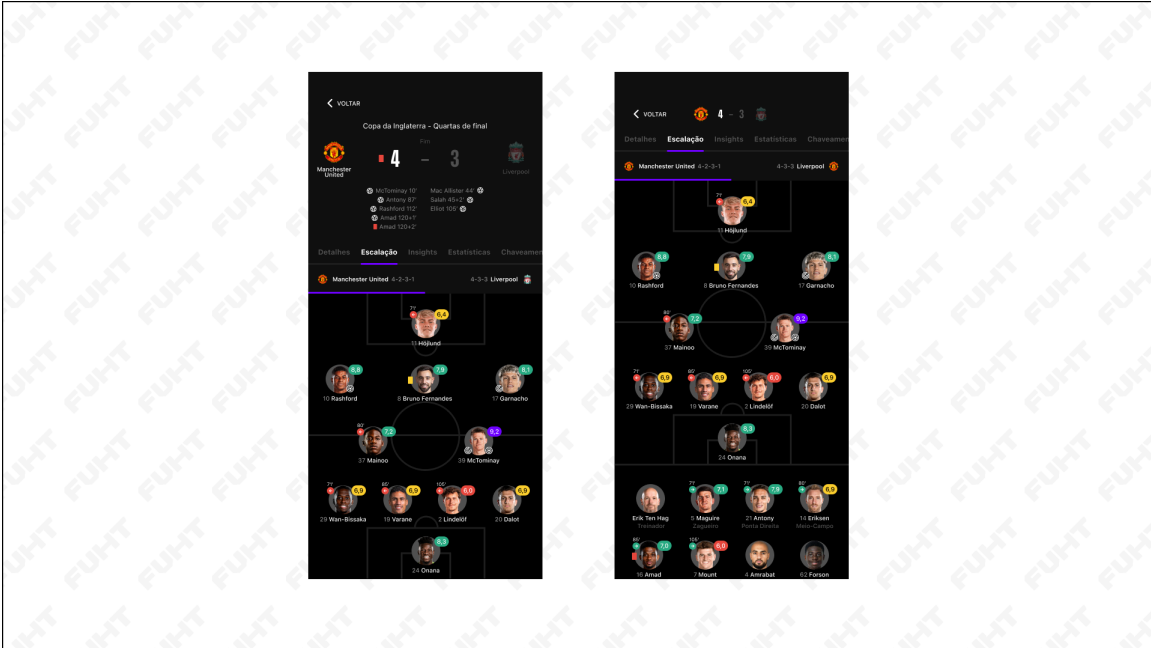
O arquivo do Figma também pode ser acessado por [esse link](#)

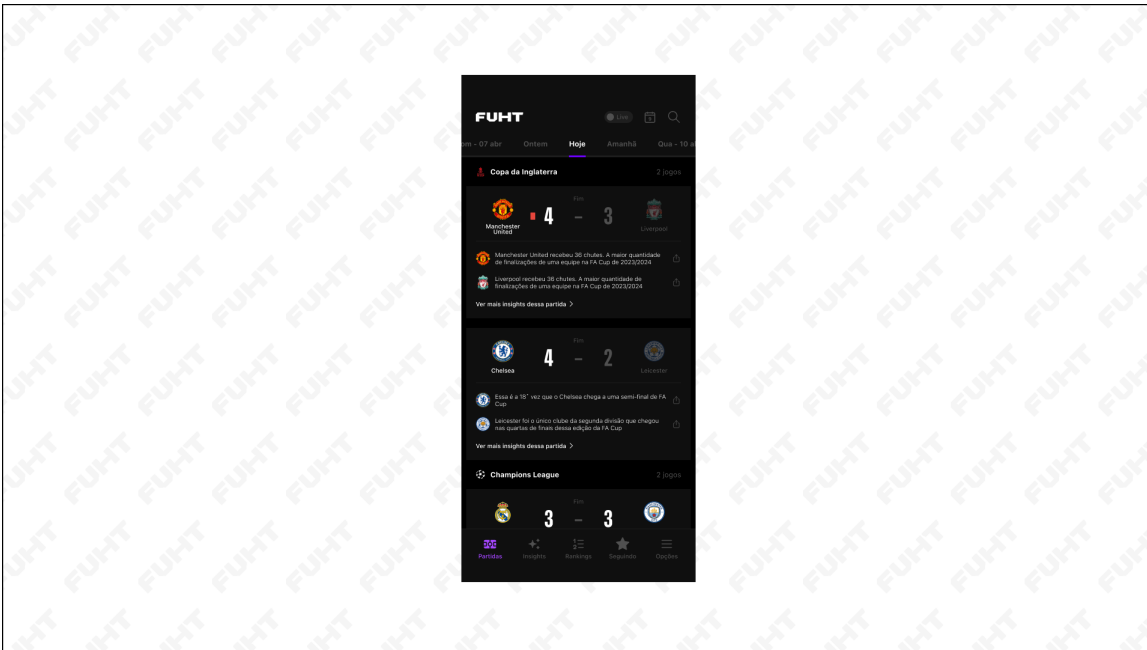
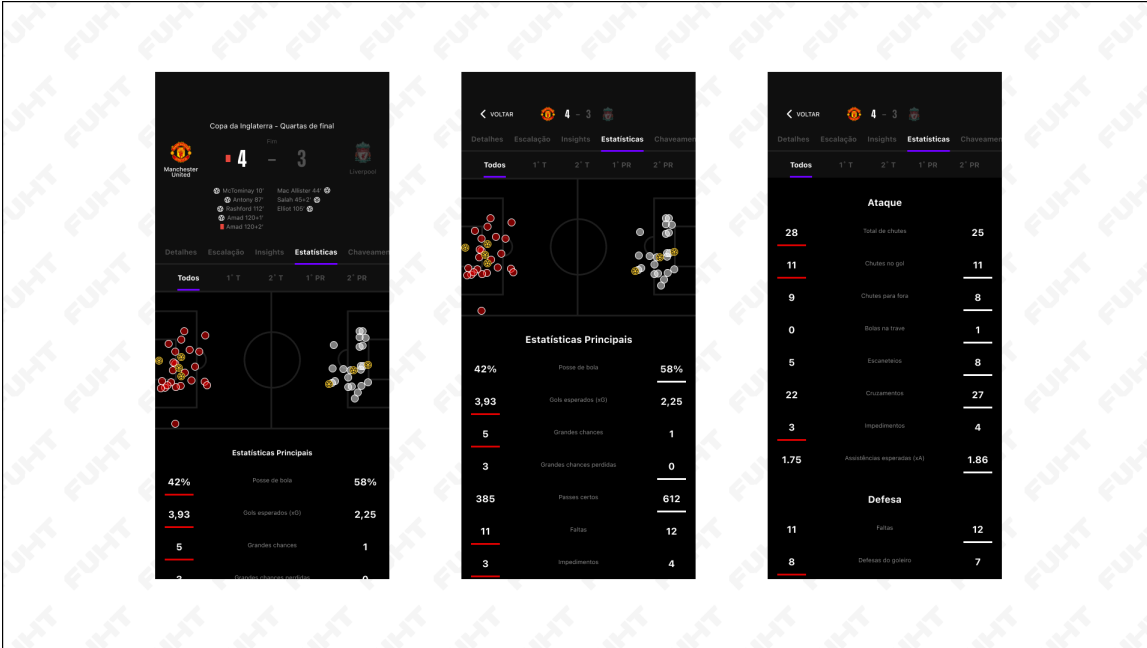
3. Wireframe ou User Interface

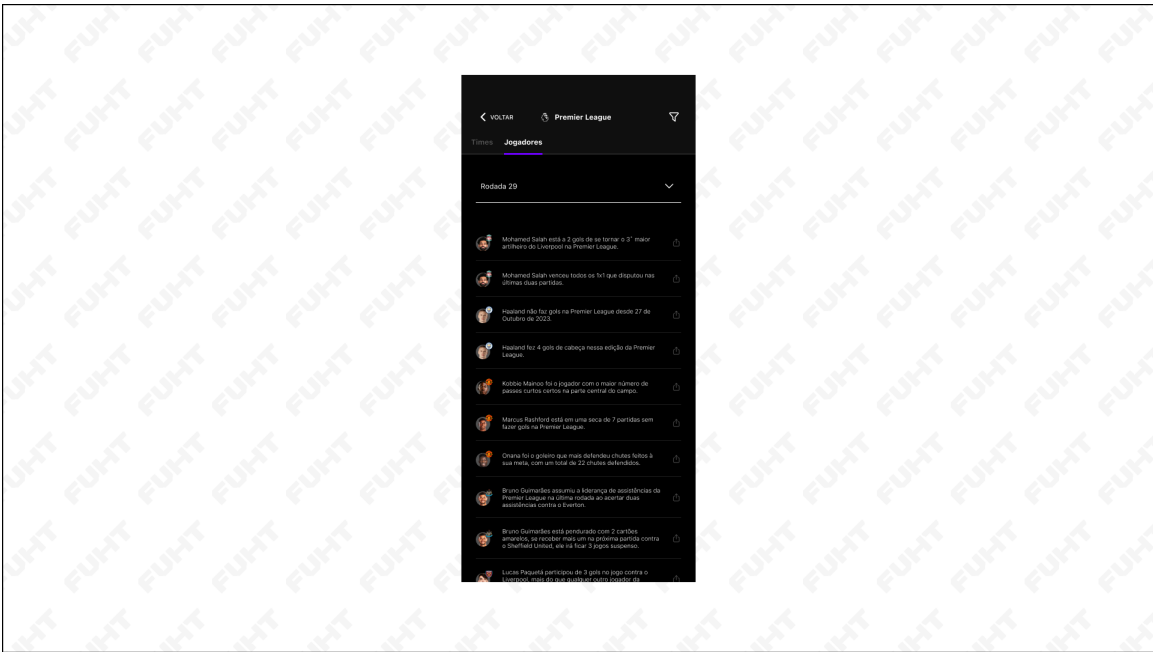
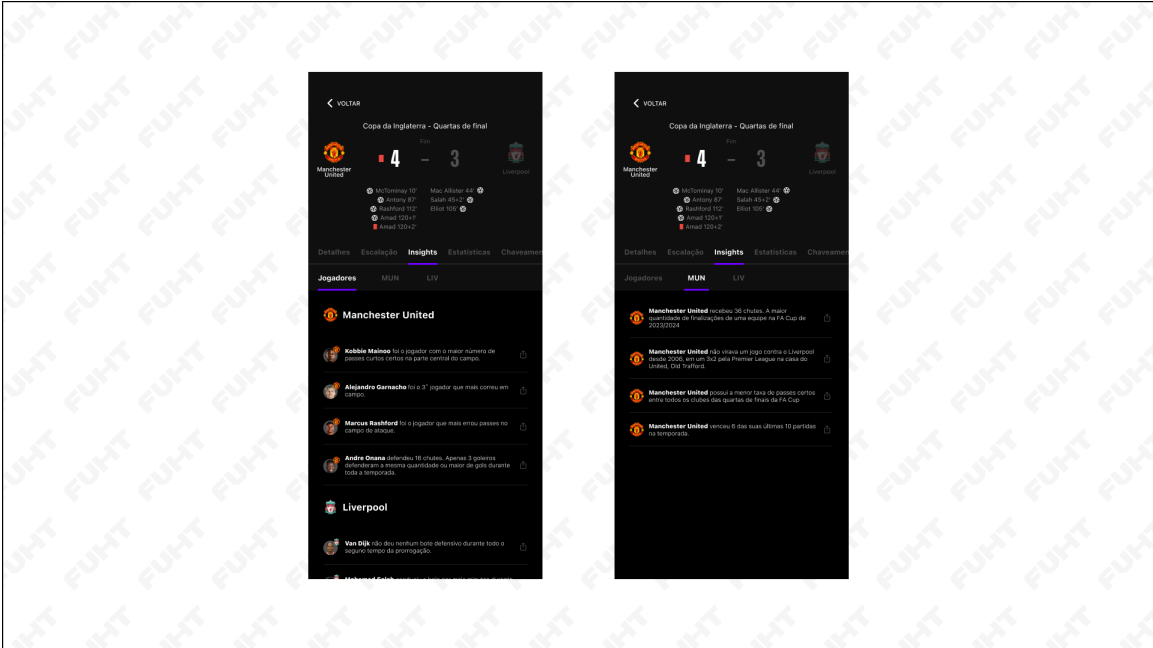
3.1 Telas

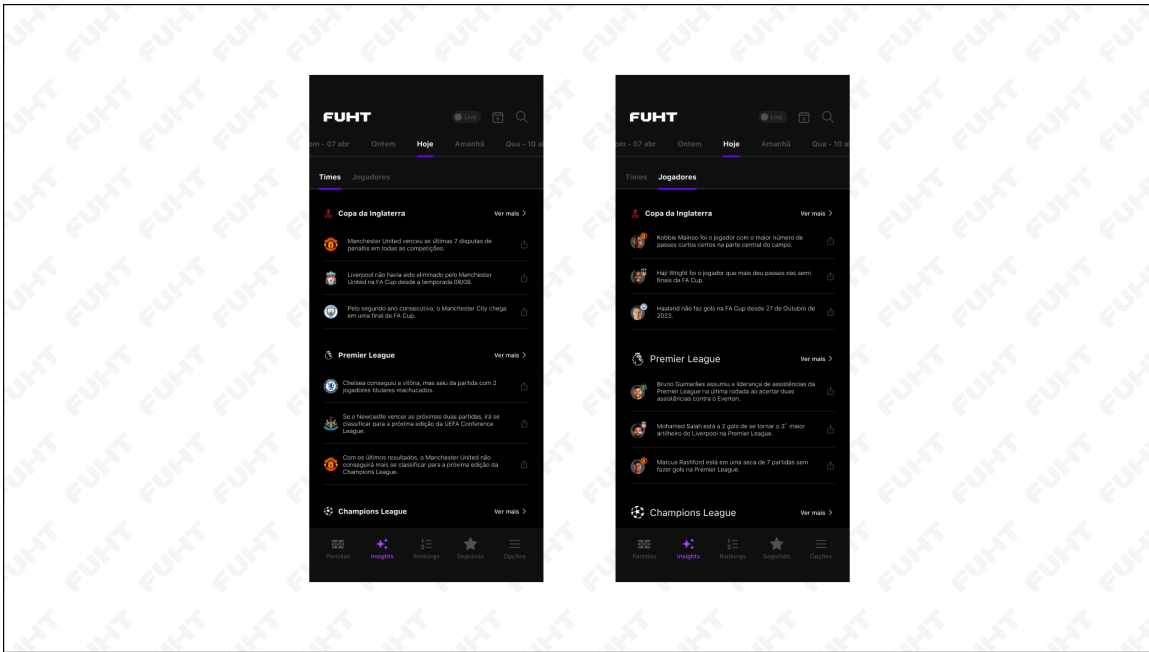
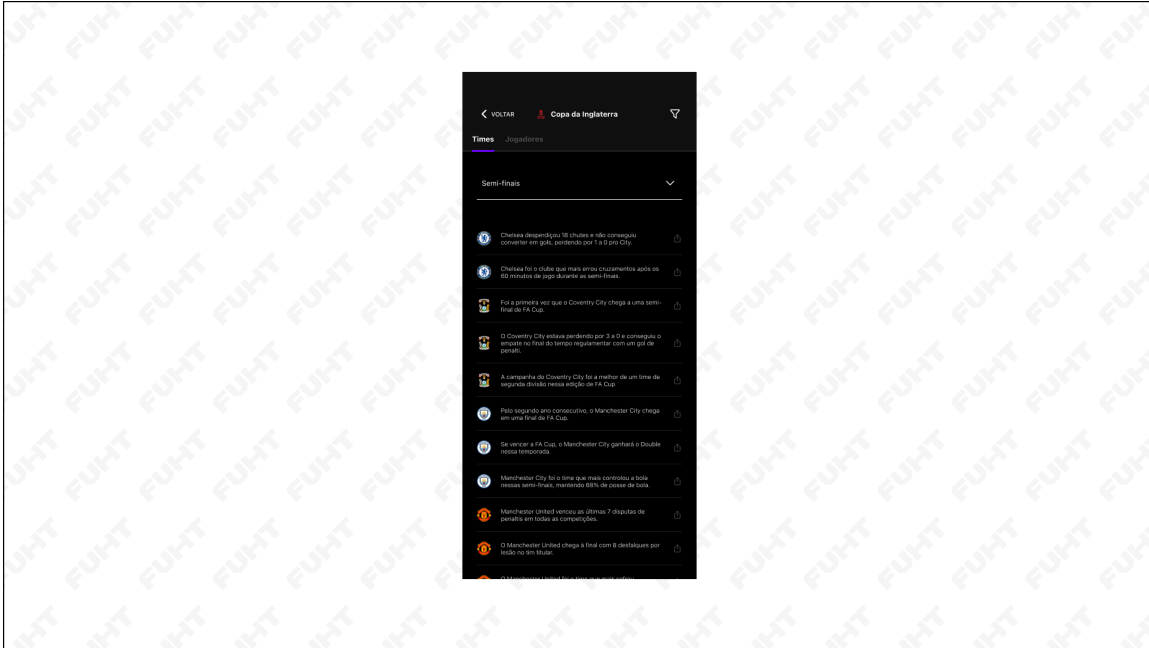


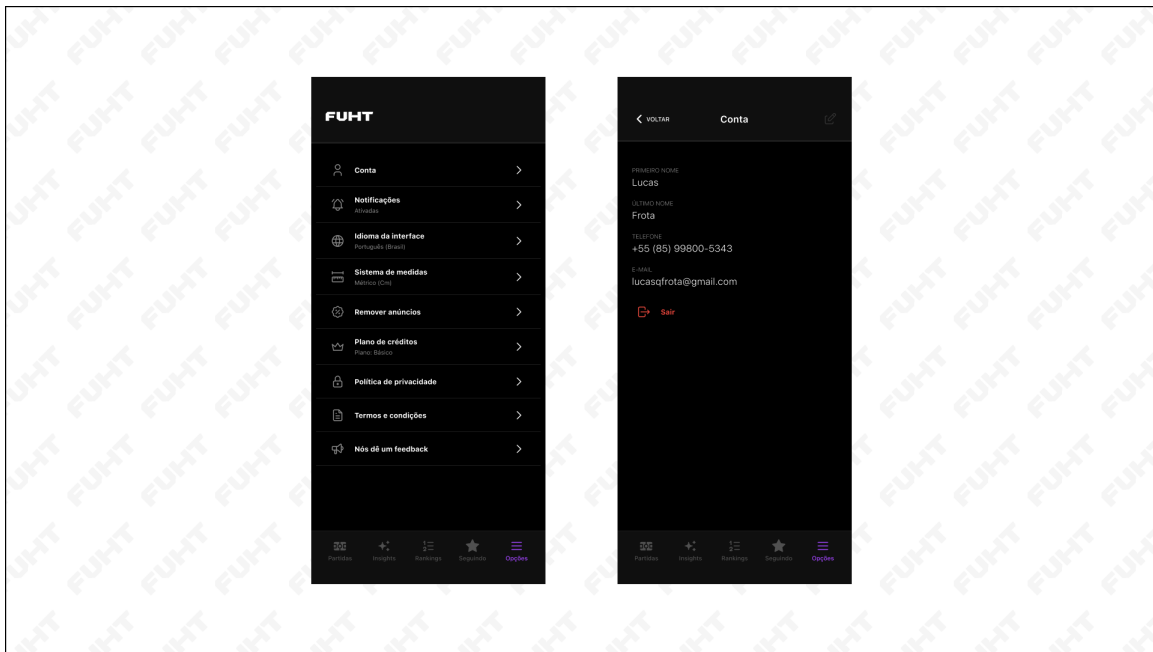
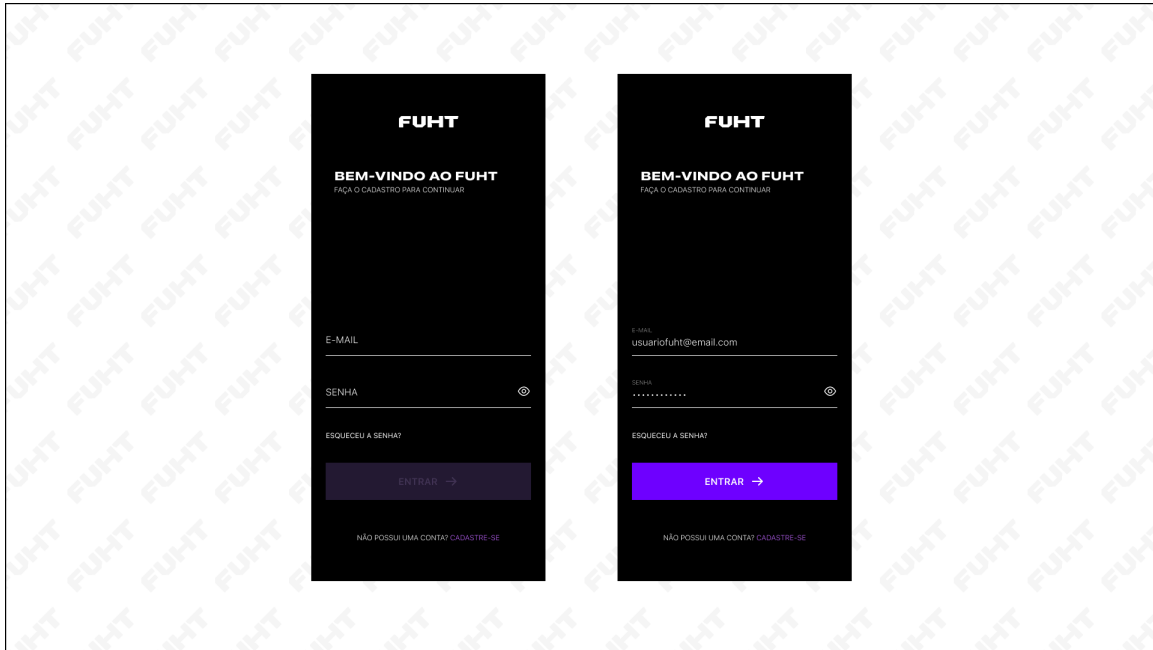













FUHT

Copa da Inglaterra

Passes Certos


1



Bruno Fernandes

86


2



Kevin De Bruyne

84


3



Casemiro

78


4



Rodri

77


5



Conor Bradley

77


6



Raheem Sterling

75


7



Kasey Palmer

74


8



Ellis Simms

70


9



Malo Gusto

66


10



Sam Dalby

62

11



Aaron Morley

57

Partidas

Imagens

Rankings

Equipes

Opções

FUHT

Copa da Inglaterra

Passes Certos

Gols

Assistências

Gols + Assistências

Gols Esperados (xG)

Chutes a Gol por 90 Minutos

Chutes Totais por 90 Minutos


Passes Certos

Passes Certos por 90 Minutos

Chances Criadas

Passes Longos

11



Aaron Morley

57

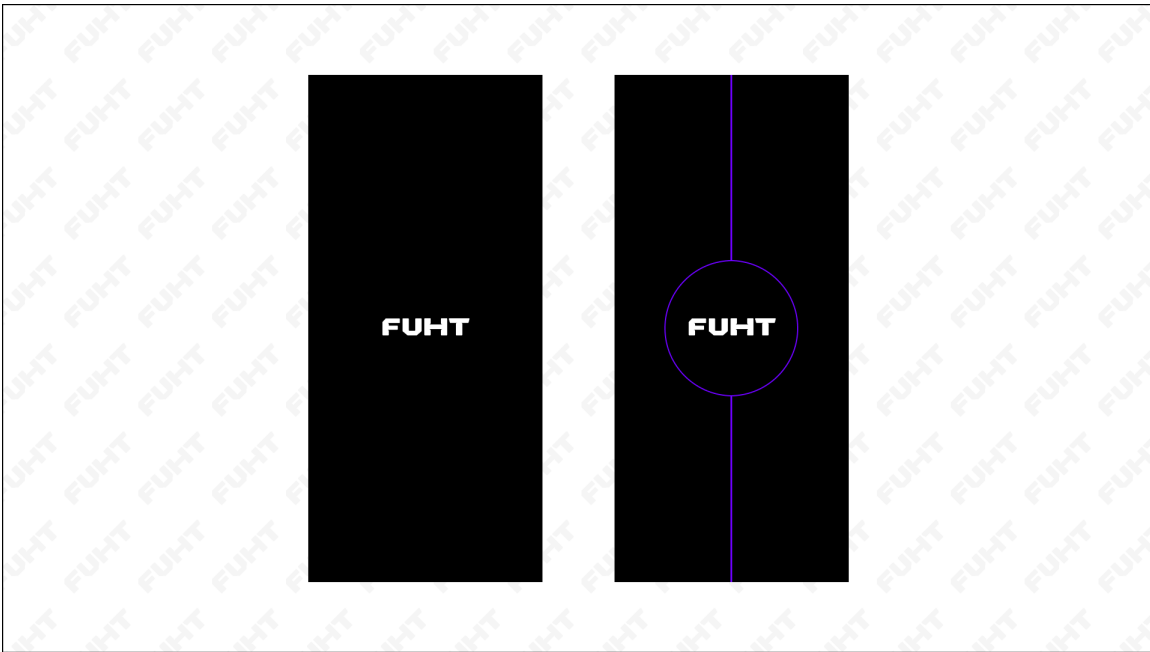
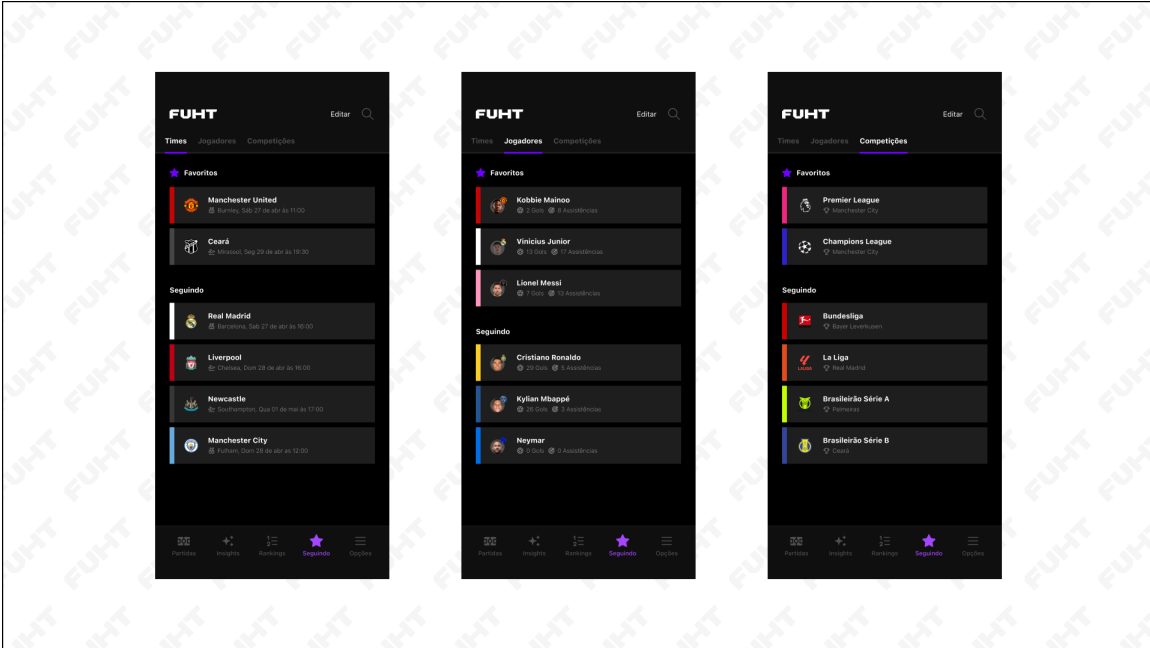
Partidas

Imagens

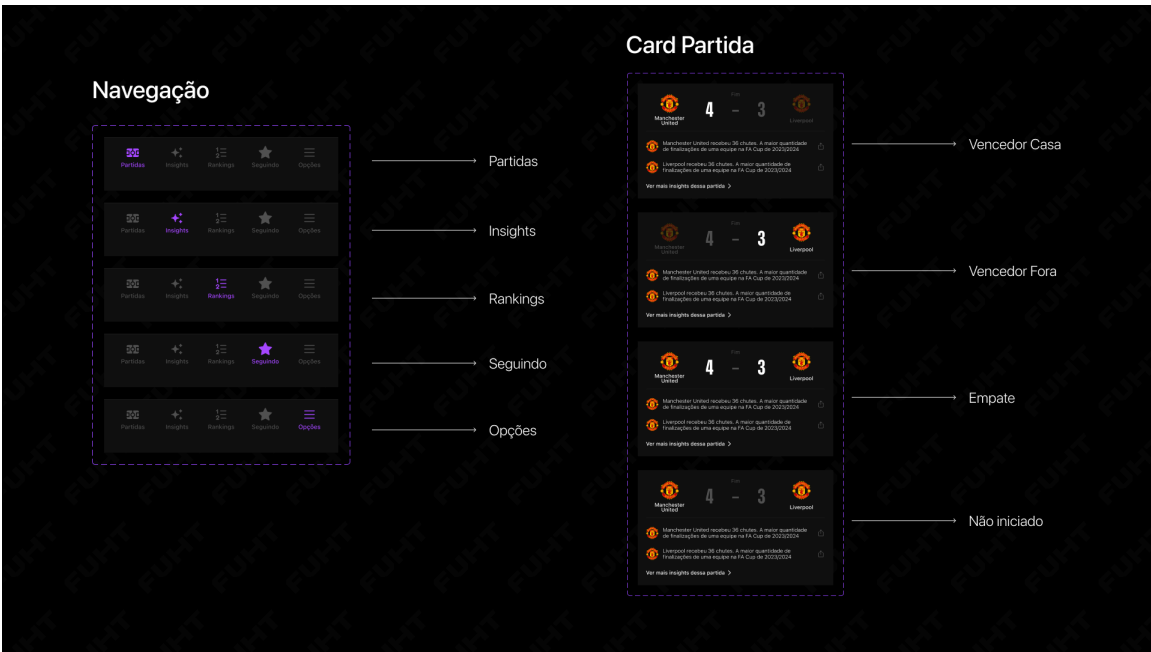
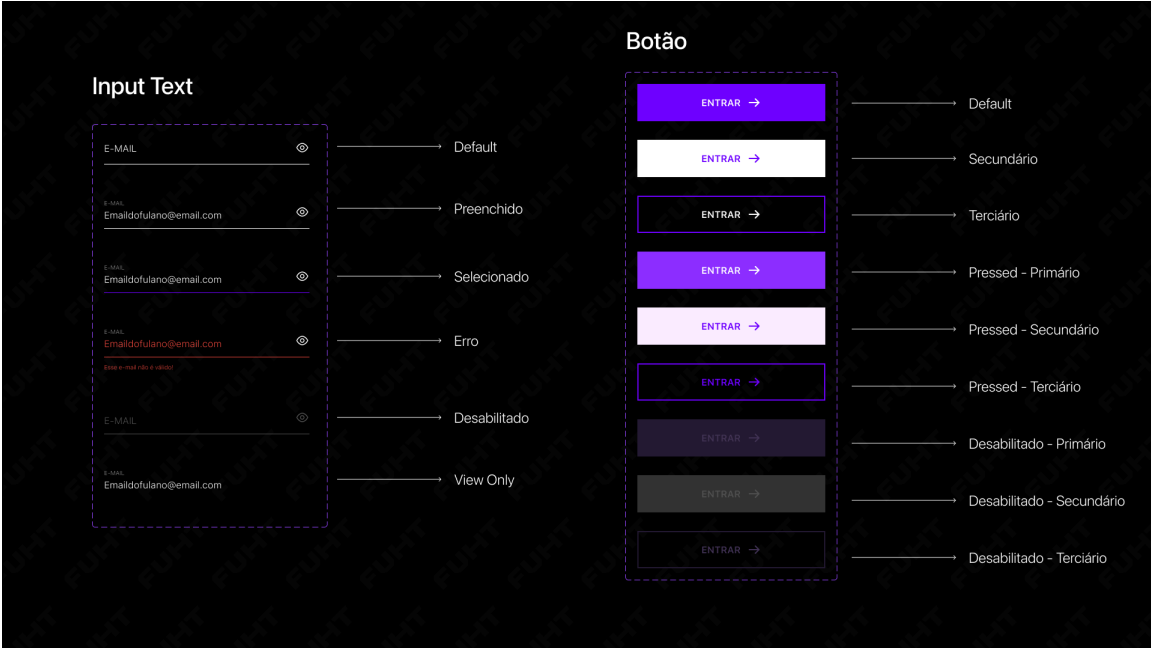
Rankings

Equipes

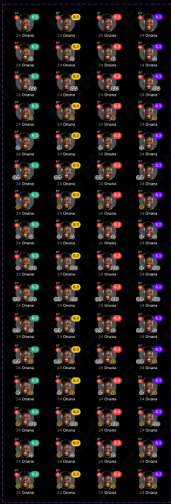
Opções



3.2 Componentes



Jogador



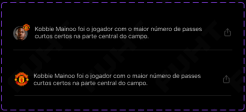
Nota, substituição, gols, assistências, nome, número e foto

Tabs



- Dias anteriores
- Ontem
- Hoje
- Amanhã
- Dias posteriores

Insights



- Insight jogador
- Insight clube

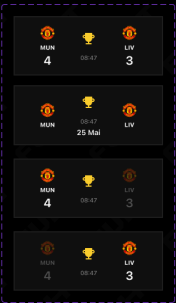
Header Placar



Aberto

Fechado

Placar Final



- Em jogo
- Não definido
- Time A Vence
- Time B Vence

4. Links

Devido ao tamanho do arquivo .FIG, não fui capaz de subi direto no GitHub, portanto para manter a entrega do arquivo solicitado, subi no Google Drive e compartilhei o link, bem como estou enviando o link do arquivo original para cópia. Segue os links para acessar os arquivos desse MVP:

Drive com o .FIG:

https://drive.google.com/drive/folders/1DLFlcdGCiQA4j4LHuSOtavJXBV8TETI?usp=share_link

Arquivo do Figma:

<https://www.figma.com/design/Xts0QBJZFfW2S7z7W50dTF/P%C3%B3s-IHC--MVP-3----Lucas-Queiroz-Frota---FUHT--Copy-?node-id=2001-4872&t=Q187urMpGxdLhs9X-l>

Protótipo do app:

<https://www.figma.com/proto/Xts0QBJZFfW2S7z7W50dTF/P%C3%B3s-IHC--MVP-3----Lucas-Queiroz-Frota---FUHT--Copy-?page-id=146%3A20272&node-id=438-5376&viewport=485%2C298%2C0.19&t=iVNpDwXNcru4QZkv-l&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=438%3A5349>