

Visão do produto

Projeto:	CorSano — bem-estar e exercício no ‘campus’
Grupo:	124833 — Martim Gil 125046 — Alan Marques 124880 — Daniel Duque 125155 — Tiago Oliveira
Data/versão:	2024/11/25, v1
Sumário:	A Siuuu Campus desenvolverá uma plataforma centralizada que permita promover a saúde e o bem-estar nos ‘campus’, oferecer planos fitness, marcações digitais, recompensas e guias personalizados de nutrição.

Conteúdo

1	Introdução	2
1.1	Sumário executivo	2
1.2	Recolha de informação.....	2
1.3	Controlo de Versões	2
2	Contexto do negócio e oportunidades.....	3
2.1	Caraterização do promotor e área de atuação	3
2.2	Contexto do mercado que originou a necessidade/oportunidade	3
2.3	Transformação digital e novas formas de geração de valor	4
2.4	Objetivos da organização com a introdução do novo sistema	4
3	Visão geral do produto	5
3.1	Posicionamento do produto.....	5
3.2	Visão geral dos casos de utilização	6
3.3	Ambiente de utilização	7
3.4	Limites e exclusões	7
4	Roadmap para o desenvolvimeto.....	7

1 Introdução

1.1 Sumário executivo

Este relatório apresenta uma proposta de transformação digital, aplicando genericamente o processo OpenUP, em que faz a análise das necessidades e proposta de um novo sistema de informação.

O desenvolvimento do novo sistema foi pedido pela Universidade de Aveiro em resposta a crescente preocupação com o bem-estar físico e mental por partes dos estudantes, assim como a busca por soluções personalizadas e eficientes que se integre com a tecnologia para promover hábitos saudáveis.

A Siuuu Campus que atua na área da criação de sistemas para ‘campus’ universitários, visa agora, com o novo sistema, propor uma plataforma centralizada que promova estilos de vida saudáveis no ‘campus’, para oferecer serviços como plano fitness, marcações digitais, recompensas e relatórios, para simplificar processos e incentivar hábitos saudáveis.

Para isso, a organização identificou necessidade de desenvolver um novo sistema de informação, com capacidades adequadas ao novo posicionamento do negócio, incluindo uma plataforma digital que demonstre os recursos disponíveis nos ‘campus’, promova a saúde e bem-estar e se consiga diferenciar com atualizações em tempo real, guias personalizados de nutrição e alimentação saudável.

1.2 Recolha de informação

Foi pesquisado na ‘internet’, outras plataformas que se pudessem relacionar com o nosso sistema, para retirar ideias do que poderia ser implementado. Foi também pesquisando o que normalmente os ‘campus’ universitários tem a oferecer a nível de saúde, desporto e bem-estar (mais concretamente foi averiguado a situação da Universidade de Aveiro) para garantir que posso ser o melhor sistema possível.

1.3 Controlo de Versões

Quando?	Quem?	Alterações significativas
15/11/2024	Daniel Duque	Criação da visão geral do produto e do posicionamento do produto
15/11/2024	Martim Gil	Definição do contexto do mercado que originou a necessidade de transformação digital.
15/11/2024	Tiago Oliveira	Definição do promotor
25/11/2024	Alan Marques	Definição dos limites e exclusões.
21/11/2024	Daniel Duque	Definição do Ambiente de Utilização
22/11/2024	Daniel Duque	Definição do posicionamento do produto
21/11/2024	Martim Gil	Visão geral dos casos de utilização
15/11/2024	Martim Gil	Elaboração da ideia de transformação digital e das novas formas de geração de valor.
15/11/2024	Martim Gil	Definição dos objetivos da organização com a introdução do novo sistema.

25/11/2024	Alan Marques	Definição do 'Roadmap' para o desenvolvimento.
25/11/2024	Tiago Oliveira	Explicação do contexto de negócio e oportunidade.

2 Contexto do negócio e oportunidades

2.1 Caraterização do promotor e área de atuação

A Siuuu Campos é uma empresa criada pelo Cristiano Ronaldo que promove a saúde nos 'campus' universitários e visa melhorar a saúde física e mental dos estudantes fazendo com que possam aproveitar melhor a sua vida universitária.

A empresa dedica-se a criação de 'software' e de sistemas de informação para várias instituições do ensino superior que procuram uma solução que permita melhorar a vida dos seus estudantes no 'campus'. Esta adapta-se também às necessidades e aos sistemas de cada instituição.

2.2 Contexto do mercado que originou a necessidade/oportunidade

A nossa sociedade encontra-se cada vez mais preocupada com o seu bem-estar e a sociedade tem cada vez melhor consciência sobre a sua saúde mental e física, e com isso aumenta as buscas por soluções e práticas para manter a sua saúde. O mesmo acontece com os estudantes que procuram cada vez mais estes aspetos, visto que estudos indicam que as promoções de ambientes de hábitos saudáveis melhoram a qualidade de vida e inclusive o seu desempenho ao longo do seu percurso académico.

Ainda, com o crescimento da digitalização e integração tecnológica, nomeadamente com a expansão dos wearables veio criar um ecossistema onde os utilizadores esperam que determinadas integrações digitais que ajudem a acompanhar e melhorar as suas atividades físicas.

Além disso, com as mudanças nas preferências dos estudantes, e com a crescente cultura de conveniência e de personalização, é expectável o acesso instantâneo a soluções adaptadas ao perfil individual de fitness e de bem-estar do estudante, procurando uma maior autonomia e flexibilidade na gestão das suas rotinas diárias.

Por outro lado, na perspetiva das instituições existe a necessidade de melhorar a experiência dos estudantes, na sua atividade diária no campus, criando um ambiente atraente e completo, contribuindo para o aumento do foco no suporte ao estudante. As instituições estão cada vez mais focadas em apoiar a saúde mental e física dos seus alunos permitindo melhorar o seu desempenho académico. Ainda acrescente a importância na eficiência na gestão dos recursos, permitindo uma visão centralizada, reduzir custos, prever as demandas e melhorar a qualidade dos serviços que são oferecidos.

2.3 Transformação digital e novas formas de geração de valor

A CorSano visa criar uma plataforma que permita promover e incentivar estilo de vida saudável e a utilização dos recursos disponíveis nos 'campus' e teve na sua conceção a criação de um sistema que respeite quatro pilares fundamentais que se distinguem a outros produtos existentes no mercado: a eficiência, a personalização, a acessibilidade e o uso estratégico da informação.

A nova plataforma permite facilitar o acesso aos estudantes aos serviços disponibilizados pelas instituições, nomeadamente a permitir um acesso mais simples e central a informação e no acesso aos serviços, promovendo a participação e promover hábitos saudáveis, tirando um maior proveito dos recursos disponíveis no campus, nomeadamente com o acesso a sistema de marcações digitais e com a monitorização de atividades.

Este sistema irá também permitir uma experiência personalizada, com um sistema adaptado às necessidades individuais com um sistema de planos de fitness personalizados e definir determinadas metas, com sugestões baseadas em dados e permitir ainda as universidades obter relatórios detalhados sobre marcações e serviços, através da utilização de dados do utilizador e integração com dispositivos portáteis.

Ainda será implementado um sistema de pontos e recompensas, para incentivar o uso da plataforma e a adoção de comportamentos saudáveis.

O objetivo é que seja uma plataforma centralizada para conteúdos, com atualizações frequentes e disponíveis em qualquer dispositivo, permitindo o acesso a guias de alimentação, dicas de nutrição, etc.

Indiretamente, a implementação desse sistema irá permitir automatizar tarefas administrativas no ato de inscrição, cancelamento e gestão de recursos, permitindo um processo mais simples para os estudantes.

2.4 Objetivos da organização com a introdução do novo sistema

Problema/limitação	Objetivo
Na grande maioria dos casos, o estudante não tem conhecimento de todas as infraestruturas desportivas que o 'campus' universitário tem a oferecer.	Reunir num único local toda a informação acerca das infraestruturas disponíveis nos 'campus'.
Comunicação/promoção ineficiente para dar a conhecer as atividades desportivas que decorrem no 'campus'.	Melhorar a comunicação com os estudantes e dar a conhecer todas as atividades desportivas semanalmente. (e.g aulas de fitness)
Dificuldade em monitorar o seu progresso e controlar a sua saúde.	Implementar um sistema que permita identificar o progresso do estudante, as atividades realizadas e com isso monitorar o seu progresso.
Falta de informação rigorosa sobre uma alimentação saudável.	Reunir e disponibilizar guias de alimentação saudável, assim como plano de refeições, receitas e dicas de nutrição adaptadas a estudantes.
Falta de dados e de informação sobre a utilização dos espaços e realização de atividades pelos estudantes.	Disponibilizar as instituições, informação sobre a utilização dos equipamentos e das infraestruturas assim como consultar marcações efetuadas.

3 Visão geral do produto

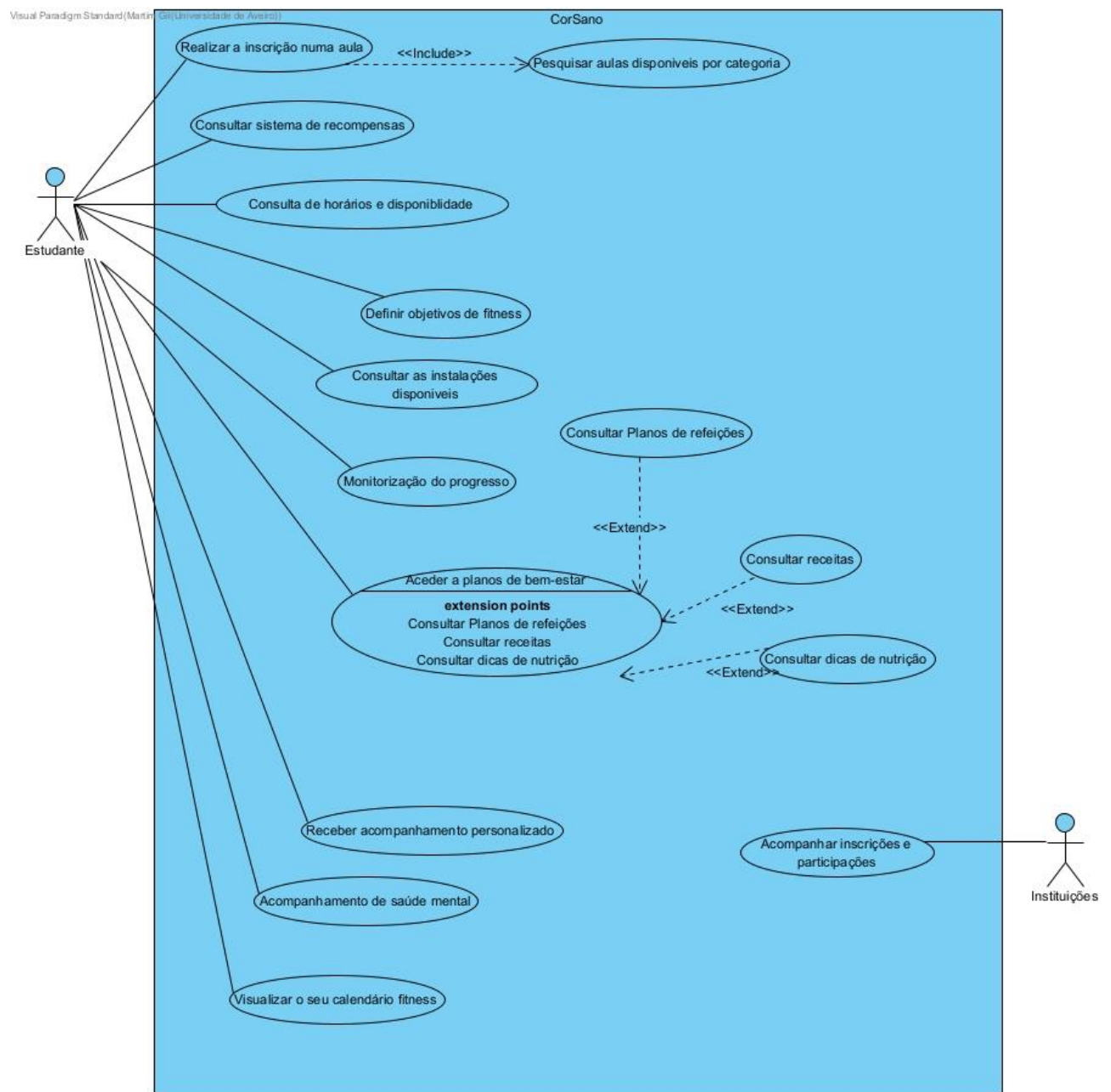
3.1 Posicionamento do produto

Para o/a:	Os Campus das várias Universidades que utilizarem o serviço. Exemplo: UA
Que apresenta:	Uma ligação* dos estudantes aos recursos de fitness do ‘campus’.
O produto:	CorSano: bem-estar e exercício no ‘campus’
Que:	Promove uma cultura de saúde e bem-estar entre os estudantes, proporcionando um acesso fácil aos serviços de fitness
Ao contrário de:	Technogym
O nosso produto:	Dispõe atualizações em tempo livre das várias aulas de fitness e respetivos equipamentos, e disponibiliza uma componente de bem-estar onde oferece guias de alimentação saudável como: acesso a planos de refeições, receitas e dicas de nutrição adaptadas aos estudantes.

Para as várias Universidades (Exemplo: UA) que querem que exista uma ligação* entre os estudantes e os diversos recursos de fitness presentes no Campus, o CorSano é uma plataforma digital integrada que promove uma cultura de saúde e bem-estar entre os estudantes, proporcionando um acesso fácil aos serviços de fitness. Ao contrário do Technogym, CorSano dispõe também atualizações em tempo livre das várias aulas de fitness e respetivos equipamentos, e disponibiliza uma componente de bem-estar onde oferece guias de alimentação saudável como: acesso a planos de refeições, receitas e dicas de nutrição adaptadas aos estudantes.

*Nota para o professor: utilizamos a expressão “ligar/ligação” porque é assim que está escrito na lista de exemplos para o tema do projeto fornecida pelo professor, não porque foi gerada por IA.

3.2 Visão geral dos casos de utilização



3.3 Ambiente de utilização

As infraestruturas necessárias para o funcionamento do projeto serão um servidor ‘web’, um banco de dados e um sítio ‘web’/aplicação.

Front End: A ‘interface’ do utilizador deverá permitir aos estudantes navegar os vários recursos disponíveis bem como aplicarem filtros de pesquisa (tipo de atividade, nível de dificuldade, objetivos, ...). Deve também dar acesso a um sistema de monitorização personalizada, que permite uma experiência adaptada às necessidades individuais de cada utilizador.

Back End: Será necessário um servidor ‘web’ compatível com navegadores e em ‘apps’ para Android e iOS que consiga receber vários pedidos de centenas de utilizadores sem sobrecarregar e um banco de dados para armazenar todas as informações relacionadas a exercícios, aulas, equipamento, etc.

3.4 Limites e exclusões

Ao desenvolver uma aplicação é fundamental reconhecer que podemos enfrentar certos limites e exclusões que impactam a adoção de certas funcionalidades. Tais como:

- A falta de atualização do servidor pode comprometer a segurança, desempenho e compatibilidade da aplicação.
- Caso não sejam feitas versões adaptadas, por exemplo, para ‘smartphones’, pode ocorrer a limitação de “conveniência”.
- A aplicação pode não suportar um número elevado de utilizadores simultâneos caso o servidor ou a infraestrutura não sejam dimensionados adequadamente.

4 Roadmap para o desenvolvimento

O desenvolvimento do sistema CorSano será feita de forma incremental, tendo em conta as prioridades e geração de valor para a Siuuu Campus.

De um modo geral, o desenvolvimento do produto contempla os seguintes incrementos:

A Tabela 1 apresenta a ordem cronológica com o plano inicial dos épicos a implementar.

Épico	Casos de utilização principais
#1: Gestão de Saúde e Atividades	<ul style="list-style-type: none">- Aceder a planos de alimentação Saudável- Realizar a inscrição numa aula- Pesquisar aulas disponíveis por categoria- Consultar as instalações disponíveis
#2: Organização de horários e bem-estar mental	<ul style="list-style-type: none">- Acompanhamento de saúde mental- Consulta de horários e disponibilidade.
#3: Gestão de objetivos e progresso	<ul style="list-style-type: none">- Definir objetivos fitness- Monitorização do progresso
#4: Planeamento e Acompanhamento Fitness	<ul style="list-style-type: none">- Visualizar calendário fitness- Receber acompanhamento personalizado- Consultar sistema de recompensas

Tabela 1: Plano inicial para o desenvolvimento gradual