



	UNIVERSIDADE DE FORTALEZA	
Curso: Ciência da Computação		Turma: T197-18
Disciplina: Desenvolvimento de plataformas móveis		
Aluno(s): Tiago Paik Monteiro, Savas Constantin Petalas Neto, Levi de Pontes Lima Santos, Paulo Shizuo Vasconcelos Tatibana, Jonh Henrique Moreira da Costa.		
Turno: Manhã	Data: 19/03/2025	Período Letivo: 3º semestre
TRABALHO		

UniFit

**FORTALEZA
2025**

VISÃO GERAL

Introdução:

Nos dias atuais, a busca por um estilo de vida saudável tem levado cada vez mais pessoas a frequentarem academias e adotarem rotinas de exercícios. No entanto, muitos enfrentam desafios na organização dos treinos, no acompanhamento do progresso e na interação com os profissionais da área. Para suprir essas necessidades, o aplicativo Unifit surge como uma solução inovadora que busca melhorar a experiência dos usuários na academia, oferecendo funcionalidades que auxiliam tanto os alunos quanto os profissionais no gerenciamento das atividades físicas.

O Unifit é um sistema móvel desenvolvido para facilitar a gestão dos treinos, o acompanhamento do progresso dos alunos e a interação com os treinadores. A plataforma visa tornar a experiência mais organizada e acessível, permitindo que os usuários otimizem seus desempenhos e alcancem melhores resultados.

Objetivo:

O principal objetivo do Unifit é fornecer uma plataforma intuitiva e eficiente para auxiliar alunos e treinadores na organização e no acompanhamento dos treinos. A aplicação busca oferecer uma interface amigável para cadastro, login e monitoramento das atividades físicas, garantindo que os usuários tenham um controle mais preciso sobre seu progresso. Além disso, o Unifit pretende facilitar a comunicação entre os alunos e os profissionais, otimizando a personalização dos treinos e promovendo uma experiência mais interativa e eficaz.

Justificativa:

O desenvolvimento do Unifit justifica-se pela crescente demanda por soluções tecnológicas voltadas à saúde e ao bem-estar. Com a digitalização dos serviços e a popularização de aplicativos móveis, torna-se essencial fornecer uma ferramenta que auxilie os frequentadores de academias na organização de seus treinos, no monitoramento de seu progresso e na comunicação eficiente com os profissionais.

Além disso, a falta de uma plataforma integrada que atenda tanto alunos quanto treinadores gera desafios na gestão dos planos de exercícios, resultando em dificuldades no acompanhamento e na personalização dos treinos. Dessa forma, o Unifit busca suprir essa lacuna, proporcionando uma experiência mais interativa, organizada e eficiente, beneficiando a todos os envolvidos no processo de treinamento físico.

Benchmark:

Funcionalidade	UniFit	MFIT	Treino+	GymPro
Cadastro e login	X	X	X	X
Solicitar mudança no treino	X		X	X
Agendar consulta	X		X	X
Chat com IA	X			
Registro e acompanhamento do progresso	X	X	X	X
Personalização dos treinos	X	X	X	X
Suporte a múltiplos usuários simultâneos	X	X	X	X
Vídeos explicativos sobre exercícios	X	X	X	X

METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Descrição da Metodologia:

Nesse projeto usaremos o modelo ágil, ele possui uma metodologia iterativa e incremental, promovendo entregas frequentes e interação constante com o cliente. Vantagens: Flexibilidade para acomodar mudanças nos requisitos. Entregas contínuas de partes funcionais do software. Colaboração estreita entre a equipe de desenvolvimento e o cliente. Desvantagens: Requer envolvimento contínuo do cliente. Pode ser menos eficaz se os requisitos forem completamente estáveis desde o início. Requer uma gestão eficaz para evitar atrasos.

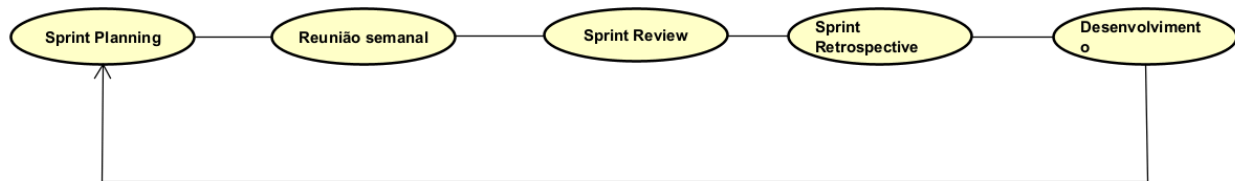
Referências:

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 10. ed. São Paulo: Pearson, 2019.

Processo da Metodologia:

O desenvolvimento do Unifit seguirá os seguintes passos:

1. **Planejamento:** No início de cada sprint, a equipe define quais funcionalidades serão implementadas e estabelece um plano de execução.
2. **Reunião Semanal:** A equipe se reúne semanalmente para discutir o andamento do projeto, revisar o progresso e identificar possíveis bloqueios.
3. **Review:** Ao final de cada sprint, o time apresenta os incrementos concluídos para validação e feedback dos stakeholders.
4. **Sprint Retrospective:** A equipe avalia o sprint finalizado, identificando pontos de melhoria para otimizar o próximo ciclo.



ARTEFATOS DO PRODUTO

Atores:

Aluno – Usuário que acessa a plataforma para visualizar seus treinos, registrar progresso e interagir com o treinador.

Treinador – Profissional responsável por criar e ajustar os treinos dos alunos.

Requisitos Funcionais:

Cod	Requisito	Prioridade
RF-1	O botão de Começar deve levar a tela de Login	1
RF-2	O aluno e o funcionário devem ser capazes de fazer Login.	1
RF-3	A barra de login serve para o usuário colocar seu login	1
RF-4	A barra de senha serve para o usuário colocar sua senha	1
RF-5	O botão visualizar senha deve mostrar/esconder a senha para o usuário	1
RF-6	O hyperlink esqueceu a senha deve encaminhar para a tela de Esqueceu a senha	2
RF-7	O botão de Entrar deve encaminhar para a tela Principal	1
RF-8	O botão Entrar deve verificar o nome e senha e encaminhar para a tela principal	1
RF-9	O botão de Cadastrar deve encaminhar para a tela de Cadastro.	1
RF-10	O sistema deve verificar se o usuário é aluno ou treinador e encaminhar para a sua respectiva tela principal.	1
RF-11	O usuário deve ser capaz de recuperar sua senha pelo e-mail de cadastro	1
RF-12	O botão de voltar deve encaminhar o usuário para a tela de Login	2
RF-13	A barra de e-mail serve para o usuário colocar seu e-mail de cadastro	2
RF-14	O botão de confirmar deve enviar um e-mail de confirmação para o usuário	2
RF-15	O botão de confirmar deve ser capaz de identificar se o e-mail é cadastrado ou não	2
RF-16	O aluno e o funcionário devem ser capazes de se cadastrar.	1
RF-17	O botão de voltar deve retornar a tela de Login	1
RF-18	A barra de Username deve ser capaz de pôr o nome do perfil de usuário	1
RF-19	A barra de E-mail deve ser capaz de pôr o e-mail do cadastro do usuário	1
RF-20	A barra de Senha deve ser capaz de pôr a senha de cadastro do usuário	1
RF-21	A barra de Aceitação de Termos deve ser aceita pelo usuário	1
RF-22	O botão de Cadastrar deve registrar o usuário e redireciona-lo para a tela Principal Aluno/Funcionário	1

RF-23	O aluno é redirecionado para a tela Principal Aluno	1
RF-24	O botão Menu deve abrir a funcionalidade Home Menu	1
RF-25	O botão Começar deve redirecionar para Treino Aluno	1
RF-26	O botão Mensagem deve redirecionar para Chatbot	2
RF-27	O botão Notificação deve redirecionar Notificações	2
RF-28	O usuário deve ser capaz de usar o Home Menu	1
RF-29	O botão perfil deve redirecionar para a tela Perfil	1
RF-30	O botão Notificações deve redirecionar para a tela Notificações	1
RF-31	O botão Chatbot deve redirecionar para a tela Chatbot	1
RF-32	O botão Notificações deve redirecionar para a tela Notificações	1
RF-33	O botão “Dark Mode” deve modificar a cor da tela	3
RF-34	O botão Calendário deve redirecionar para a tela Calendário	2
RF-35	O botão Contato deve direcionar à tela Contato	2
RF-36	O botão Sair deve sair da conta do usuário e voltar para a tela Login	1
RF-37	O usuário deve ser capaz de usar a tela Treino Aluno	1
RF-38	O usuário deve ser capaz de usar o botão Home Menu	1
RF-39	O botão Solicitar mudanças de treino deve notificar o Funcionário do requisito de mudança	2
RF-40	O botão Feito deve marcar o exercício como concluído	1
RF-41	O aluno deve ser capaz de visualizar a quantidade de repetições por exercício.	2
RF-42	O usuário só é capaz de finalizar o treino se tiver marcado todos os exercícios	3
RF-43	O botão finalizar treino marca a finalização do treino e envia uma notificação ao usuário	2
RF-44	O usuário deve ser capaz de visualizar seu perfil	1
RF-45	O botão de “Editar perfil” deve encaminhar para a tela de edição de perfil	1
RF-46	O botão consultas leva a tela Consultas	1
RF-47	Na tela Consultas o usuário deve ser capaz de escolher o profissional a qual quer se consultar	1
RF-48	A barra Horários disponíveis deve mostrar os horários do profissional	1
RF-49	A barra Nome do Cadastro deve colocar o nome cadastrado do usuário	1
RF-50	A barra Email deve colocar o email cadastrado do usuário	1
RF-51	A barra CPF do Cadastro deve colocar o CPF cadastrado do usuário	1
RF-52	A barra Telefone deve colocar o telefone cadastrado do usuário	1
RF-53	O botão Agendar Consulta manda notificação ao ADM	1
RF-54	O usuário deve ser capaz de editar o perfil	1
RF-55	O hiperlink da foto de perfil deve permitir a troca de foto de perfil	1
RF-56	A barra Nome deve alterar o nome do perfil	1
RF-57	A barra CPF deve alterar o cpf do usuário	1
RF-58	A barra EMAIL deve alterar o email do usuário	1
RF-59	A barra Gênero deve alterar o gênero do usuário	1
RF-60	A barra Idade deve alterar a idade do usuário	1
RF-61	A barra Dia deve alterar o dia do nascimento do usuário	1
RF-62	A barra Mês deve alterar o mês do nascimento do usuário	1
RF-63	A barra Ano deve alterar o ano do nascimento do usuário	1
RF-64	A barra Peso deve alterar o peso do usuário	1
RF-65	A barra Altura deve alterar a altura do usuário	1
RF-66	O botão “Salvar” deve guardar as modificações feitas pelo usuário	1

RF-67	O treinador deve ser capaz de selecionar um aluno por um botão	1
RF-68	O botão de edição nos treinos deve ser capaz de encaminhar o treinador para a tela de edição do treino	1
RF-69	O treinador deve ser capaz de visualizar a tela de edição de treino	1
RF-70	A tela edição de treino deve indicar qual treino está sendo editado	2
RF-71	Os exercícios em edição de treino deve indicar a quantidade de séries	2
RF-72	O botão de edição nos exercícios deve ser capaz de modificar o exercício	1
RF-73	O botão de excluir deve ser capaz de tirar o exercício do treino	1
RF-74	O hyperlink "+Adicionar Exercício" deve ser capaz de encaminhar para a tela de adicionar exercício.	1
RF-75	O botão "Confirmar" deve ser capaz de salvar as modificações no treino	1
RF-76	O treinador deve ser capaz de visualizar a tela de editar exercício	1
RF-77	O treinador deve ser capaz de alterar as séries dos exercícios selecionados	1
RF-78	O treinador deve ser capaz de alterar as repetições dos exercícios selecionados	1
RF-79	O treinador deve ser capaz de confirmar as alterações	1
RF-80	O aluno deve ser capaz de visualizar o treino.	1
RF-81	O aluno deve ser capaz de solicitar a mudança de exercícios.	2
RF-82	O aplicativo deve permitir o registro e acompanhamento do progresso dos treinos.	2
RF-83	O usuário deve ser capaz de agendar consultas com profissionais.	3
RF-84	O usuário deve ser capaz de conversar com uma IA por chat	2
RF-85	O usuário deve ser capaz de ver um imagem do exercício	3
RF-86	O funcionário deve ser capaz de visualizar a tela de adicionar exercício	1
RF-87	A barra de filtro deve ser capaz de filtrar os exercícios por grupo musculares	3
RF-88	O botão de pesquisa deve filtrar os exercícios por nome	2
RF-89	O botão de adicionar deve ser capaz de adicionar o exercício ao treino	1
RF-90	O botão de confirmar deve salvar as alterações feitas e encaminhar para a tela de edição do treino do aluno	1
RF-91	O aluno deve ser capaz de visualizar a tela de "Consulta"	1
RF-92	O aluno deve ser capaz de visualizar as opções de profissionais disponíveis	1
RF-93	O botão de adicionar deve ser capaz de agendar uma consulta	1

Requisitos Não-funcionais:

Cod	Requisito	Prioridade
RNF-01	A interface deve se adaptar para diferentes tamanhos de telas dos dispositivos.	1
RNF-02	O sistema deve mostrar para o aluno o funcionário que realizou o seu treino.	3

RNF-03	O aplicativo deve ser intuitivo e fácil de navegar, permitindo que qualquer usuário o utilize com facilidade.	2
RNF-04	O sistema deve ser capaz de suportar, pelo menos, até 100 usuários simultâneos sem degradação no desempenho.	2
RNF-05	Deve ser capaz de mostrar a porcentagem de conclusão do treino da lista de treino atual.	2
RNF-06	Deve ser capaz de possuir rápida resposta, de até 5 segundos em qualquer que seja a operação.	2
RNF-07	Deve ser capaz de enviar notificações automaticamente a cada 2 dias, caso o aluno não esteja realizando os treinos, alertando que não é recomendado ficar muitos dias sem treinar.	3
RNF-08	Em caso de falha, o sistema deve ser restaurado em até 1 hora.	2
RNF-09	O sistema deve seguir a LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados) visando a segurança dos dados de cada aluno e funcionário	1
RNF-10	O sistema deve ser responsável por toda e qualquer requisição feita a links externos em determinadas telas e garantir a segurança do usuário que os acessa	2

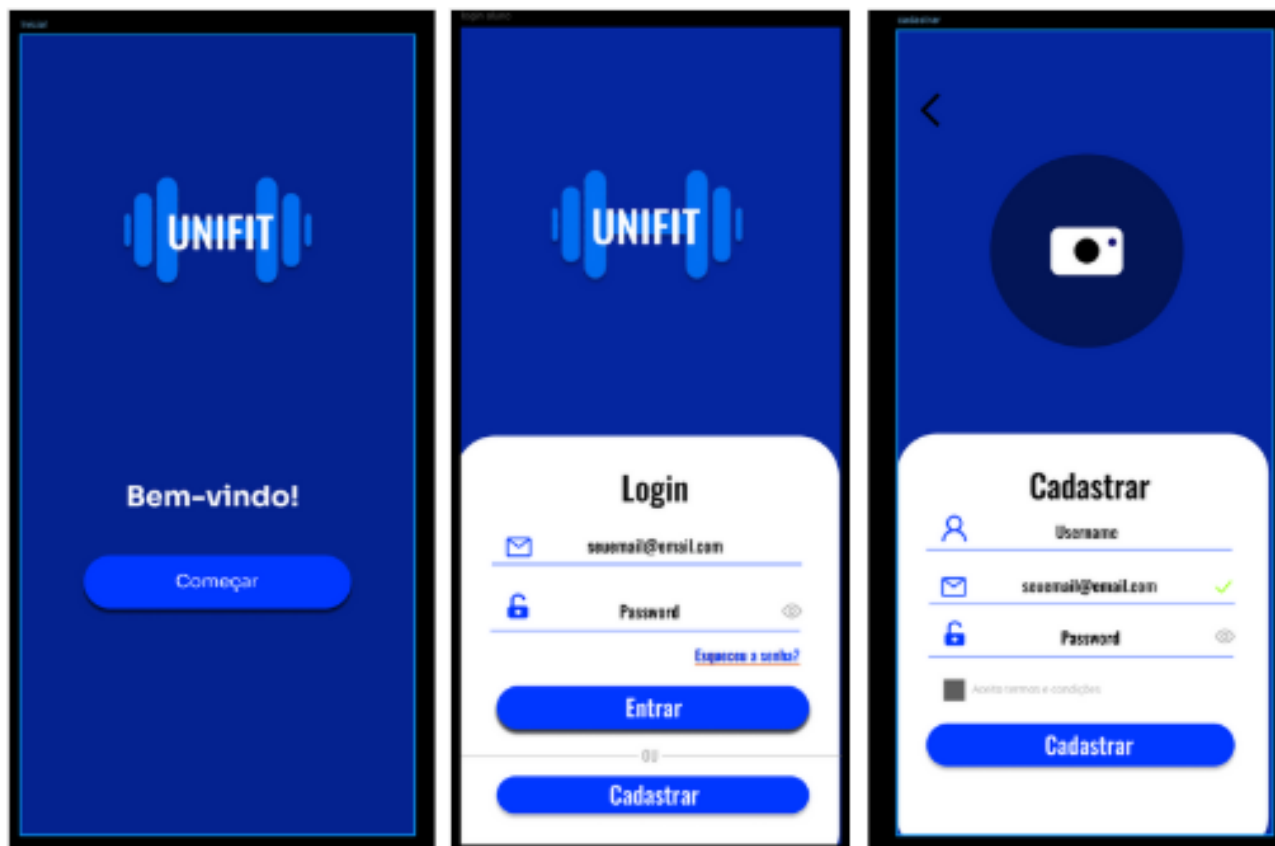
Classificação para Prioridade dos requisitos:

1 - (Alta): São os requisitos essenciais e de alta prioridade, considerados fundamentais para o sucesso do sistema. São os requisitos que devem ser implementados obrigatoriamente, pois sem eles o sistema não atenderia às necessidades básicas dos usuários finais ou não cumpriria os objetivos do projeto.

2 - (Média): São os requisitos importantes, mas não tão críticos quanto os de prioridade 1. Esses requisitos devem ser implementados se possível, mas podem ser adiados caso haja restrições de tempo ou recursos.

3 - (Baixa): São os requisitos desejáveis, mas não essenciais. São requisitos que podem trazer benefícios adicionais ao sistema, mas sua ausência não afetaria significativamente a funcionalidade principal.

Protótipo de Baixa Fidelidade:



senha

<

UNIFIT

Recuperação de senha

Iremos te enviar um e-mail com um link para a recuperação da sua senha



Confirma

senha2

<

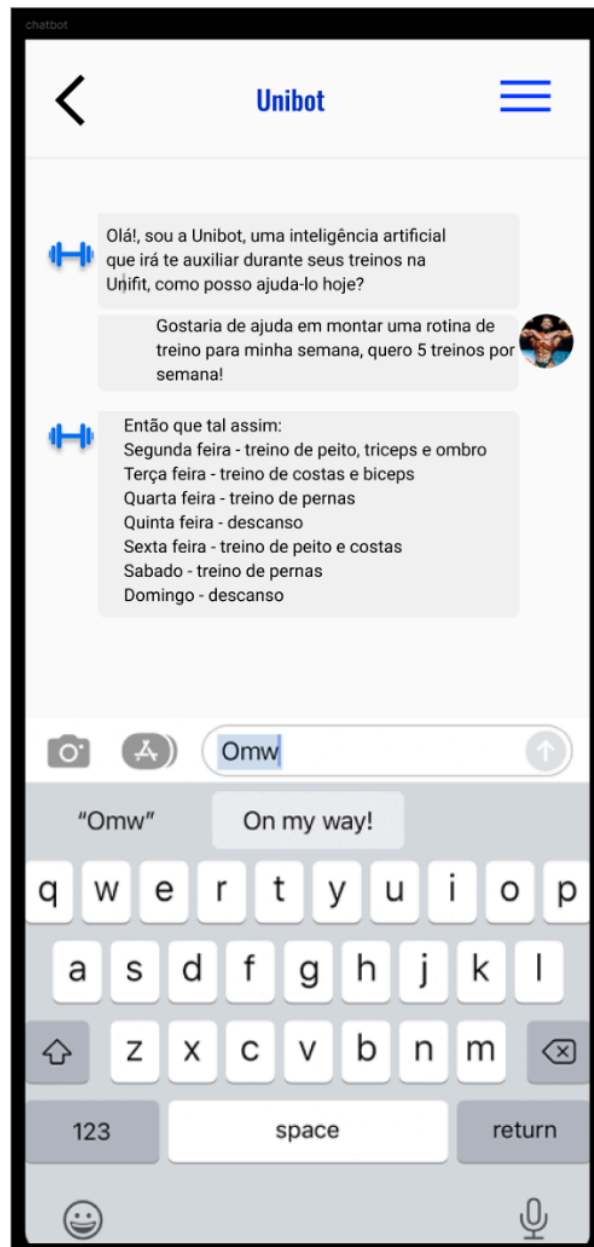
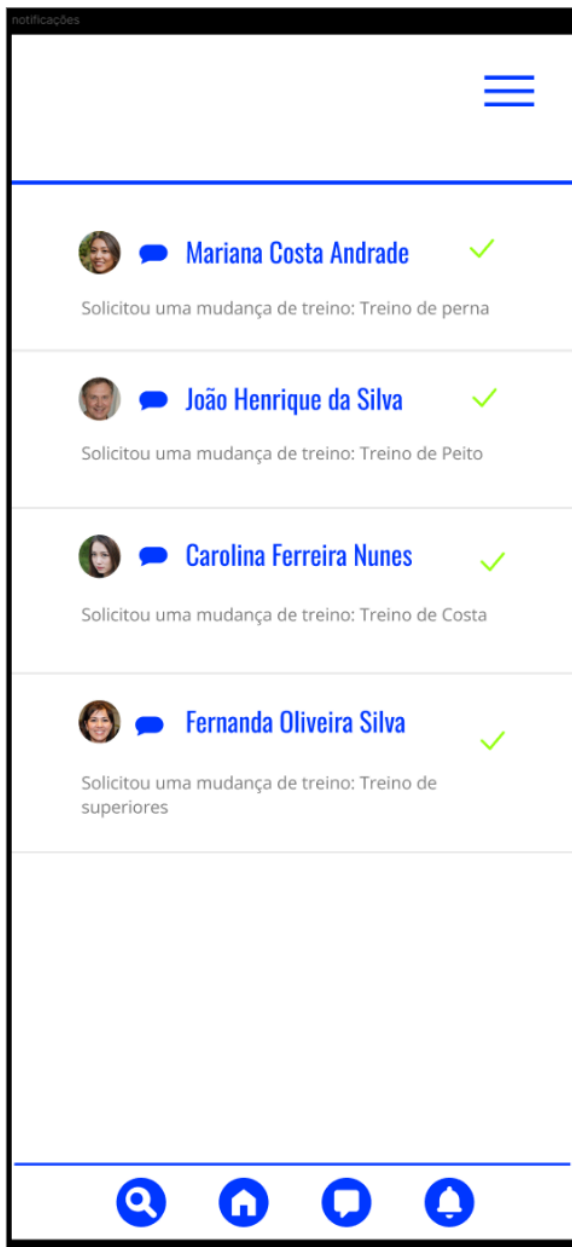
UNIFIT

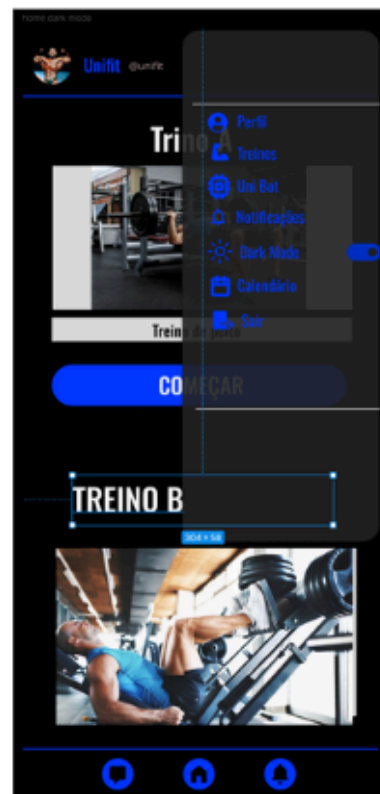
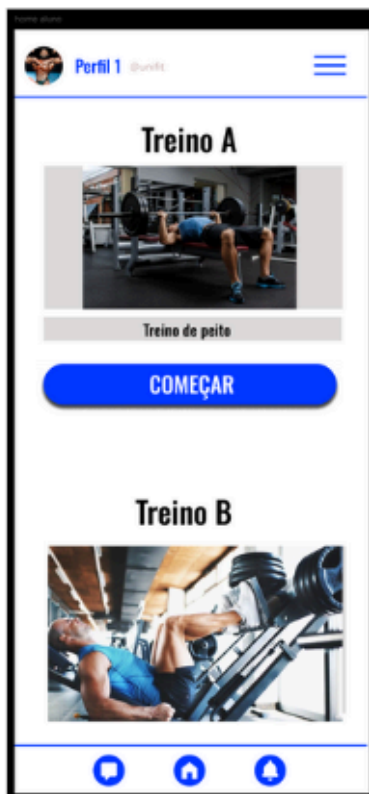
Digite sua nova senha

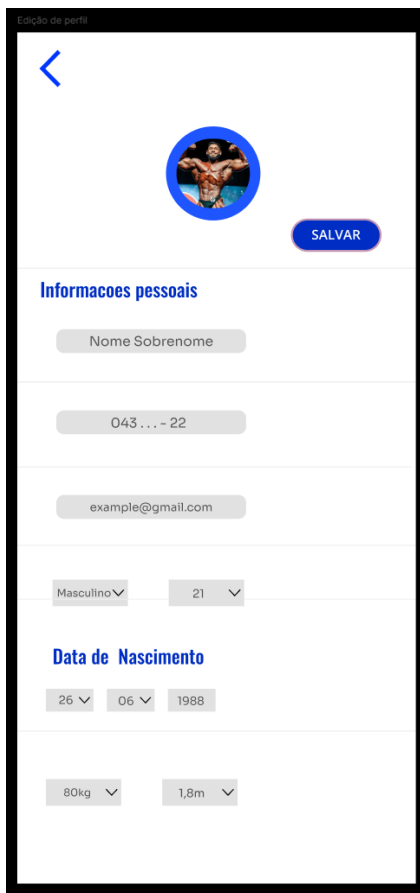
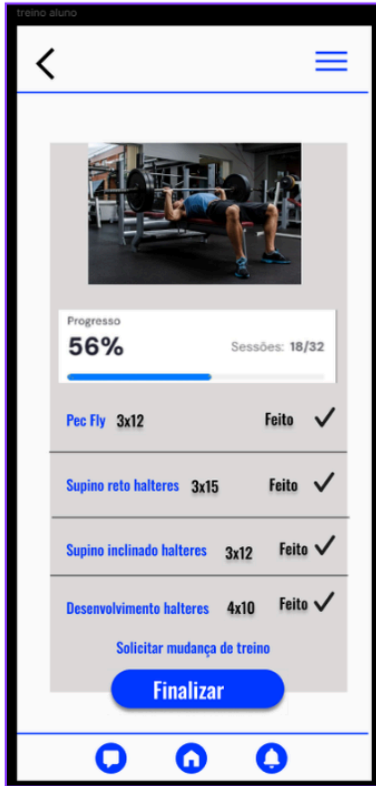


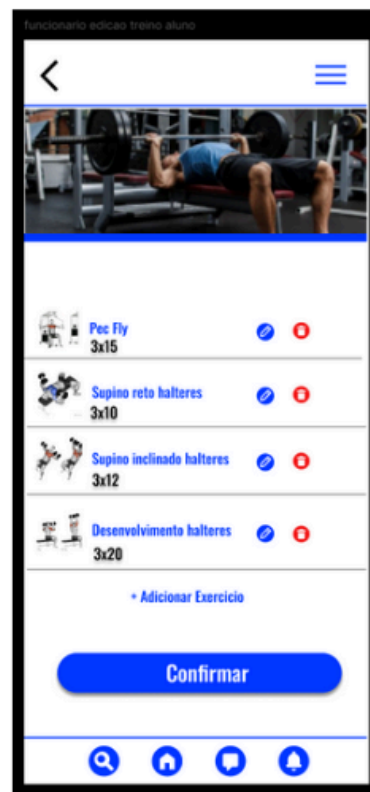
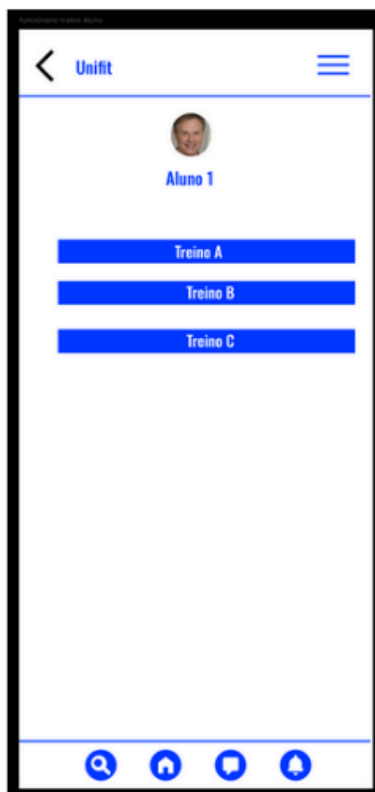
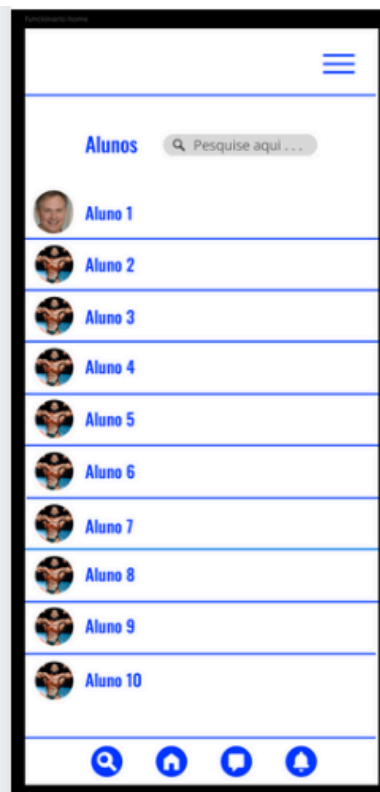
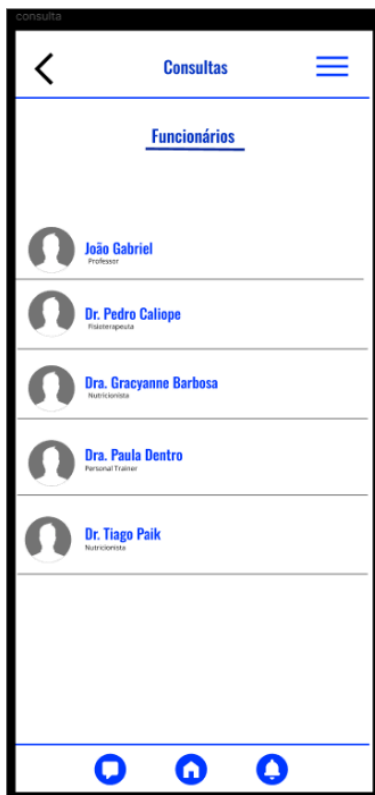


Alterar a senha













editar exercício





Aluno 1



Pec Fly





Séries:

3



Repetições:

20

Confirmar





adicionar exercício




Grupo Muscular:


Peito







Pec Fly







Supino reto halteres






Supino inclinado halteres









Desenvolvimento halteres



Confirmar



Link do figma:

<https://www.figma.com/design/uYxsDTdmDZ5c5E19W05CCp/Unifit?node-id=0-1&t=0MOb7D6gm0kUxkXD-1>

Diagrama de Caso de Uso:

