



**Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação**
Universidade Europeia

Proposta Inicial do Projeto - MatchUp

1. Identificação

- **Grupo:** TG07 (Tiago Lança)
- **Nome do Projeto:** MatchUp
- **Github:** [Link MatchUp - Tiago Lança](#)

Palavras-chave: Desporto, eventos, convívio, grupos, amigos, mobile.

2. Descrição da Aplicação

O MatchUp é uma aplicação onde reúne amizades e promove o convívio e a descoberta de novas amizades através do desporto incluindo todos os géneros havendo possibilidade de filtrar a seleção dos eventos por género.

Permite criar eventos de desportos entre amigos e aberto a que utilizadores se juntem ao grupo para se realizar jogos de futebol, futsal, basquetebol entre outros desportos.

Útil e vantajoso para grupos de amigos que precisam de completar o seu grupo para o desporto ou mesmo até pessoas introvertidas ou sem grupos para jogar e fazer desporto possam se registar em eventos e participar promovendo o convívio, a criação de novas amizades e a realização de exercício físico.

3. Objetivos e Motivação

- Promover o convívio pelo desporto e criação de novas amizades.
- Possibilidade de grupos poderem criar eventos de desporto nos quais necessitam de membros para se juntarem de forma a se realizar a atividade.
- Filtrar por desporto e por localização de forma a facilitar a procura pela parte do utilizador.
- Contribuir para a diminuição do sedentarismo e aumentar a prática de exercício físico.

4. Público Alvo

Como público alvo temos todas as pessoas entre os 18 e os 55 anos, pessoas que gostam de fazer desporto e pela prática do exercício físico e também pessoas introvertidas com poucos amigos, tendo a possibilidade de imiscuir num grupo promovendo assim a socialização e o exercício físico e combater o sedentarismo.

5. Pesquisa de Mercado

1. Footy Addics - Apenas permite o eventos de futebol e não mostra a localização em formato maps para procurar por eventos.
2. Footinho - Apenas permite o eventos de futebol e não mostra os eventos em formato maps.
3. Chega+ - Tem bastantes funcionalidades como avaliações dos membros do grupo, gestão financeira do grupo, mas não mostra os eventos em formato maps.
4. Mingle Sport - Não permite procura efetiva por localização em maps por eventos, obriga a juntar a uma equipa por link ou código ou a criar uma equipa.

6. Três Guiões de Teste na Aplicação

1. Uma pessoa com interesse no exercício físico e desporto mas introvertida sem grupos de amigos pode registar uma conta na aplicação e procurar por eventos filtrando por género, tipo de desporto e localização etc, juntando-se ao grupo permite então criar novas amizades e promover o convívio e a prática do exercício físico, facilitando a procurar por novos grupos de amigos.
2. Um grupo de amigos porém com poucas pessoas, insuficientes para realizar uma específica atividade desportiva, por exemplo, um grupo de amigos de 6 pessoas com interesse em jogar um jogo amigável de futsal, que por norma joga-se 5 contra 5 (total 10 jogadores), portanto precisando de encontrar mais 4 pessoas para se realizar o evento.

Com o MatchUp, uma pessoa do grupo pode criar conta (caso ainda não tenha) e registar o evento (tornando-se administrador do evento) e os restantes membros do grupo podem registar-se (criando conta primeiro caso não tenham) na atividade por pesquisa ou por um código identificando o evento e ficando assim a aguardar que utilizadores com interesse em participar registem-se no mesmo evento.

Promove-se a criação de novos laços de amizade com os mesmos interesses aumentando o grupo de amigos e a prática de exercício físico.

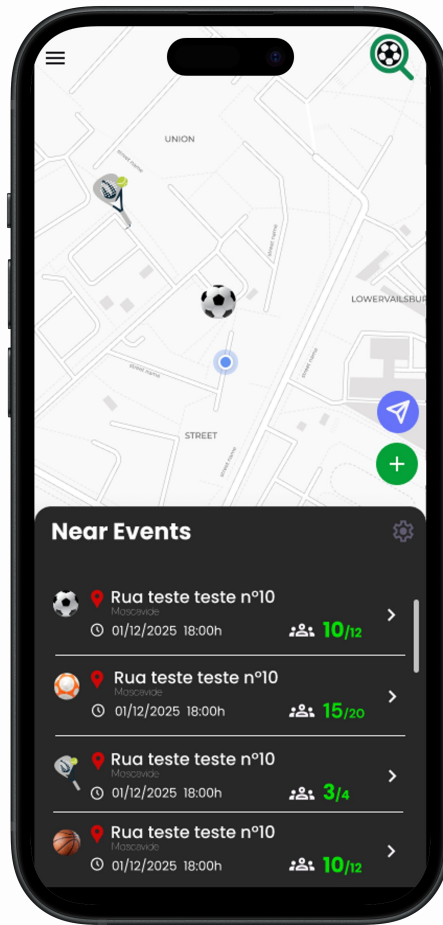
3. Uma pessoa nova que chegou à cidade e procura integrar-se socialmente através do desporto, com a MatchUp consegue criar conta e procurar desportos em grupo na zona em questão, permitindo não só manter uma rotina saudável de exercício físico como também conhecer novas pessoas na nova cidade a que se mudou combatendo o isolamento social e a integração na nova comunidade local.

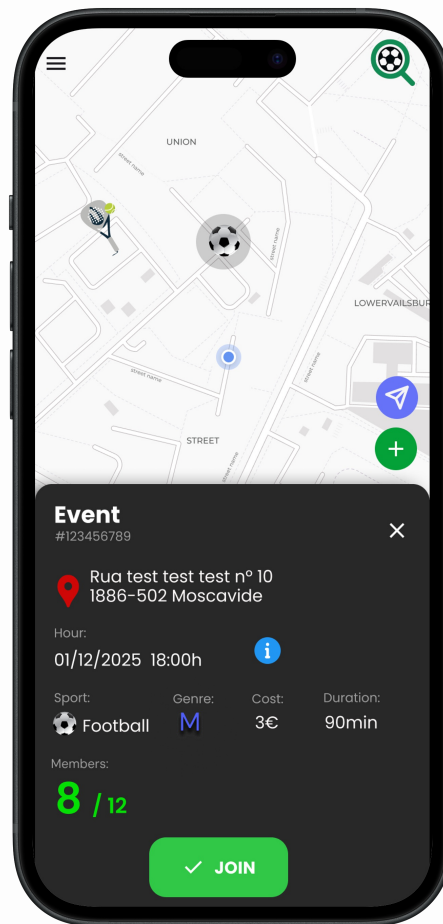
7. Descrição da Solução a Implementar

1. A solução será implementada principalmente com o desenvolvimento de uma aplicação mobile interativa e de fácil uso. Terá uma base de dados onde guardará todas as informações necessárias para o uso da aplicação e uma API como ligação da aplicação à base de dados.
2. Como unidades curriculares, contará com a UC de **Programação de Dispositivos Móveis** para o desenvolvimento da aplicação mobile, a UC de **Base de Dados** para o desenvolvimento da própria base de dados da aplicação onde guardará as informações e dados, a UC de **Programação Orientada da Objetos** para o desenvolvimento da API para comunicação entre a base de dados e a aplicação móvel, a UC de **Matemática Discreta** nas funções, condições e cálculos a se usar no código da aplicação e a UC de **Competências Comunicacionais** para desenvolver e melhorar a nossa forma de expressar e apresentar do projeto bem como a nível de imagem na criação de um vídeo promocional da aplicação e um poster.
3. Como tecnologias a utilizar para o desenvolvimento do projeto será Java para a criação da API com a utilização do IDE IntelliJ ou Visual Studio. Será usado o SQL Management para desenvolver a base de dados e o Android Studio para o desenvolvimento da aplicação mobile usando a framework Jetpack Compose.

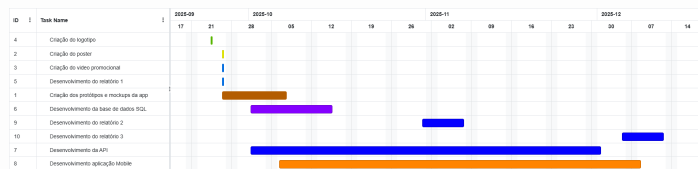
8. Mockups e Interfaces







9. Planeamento e Calendarização



Planeamento e Calendarização em gráfico

10. Conclusão

Com a criação desta aplicação, tem-se como principal objetivo facilitar o convívio entre as pessoas, grupos com falta de membros para se realizar uma específica atividade física, uma pessoa introvertida com poucos amigos querendo melhorar a sua vida social e manter uma boa rotina saudável de desporto, juntamente com uma aplicação interativa e fácil de se usar, bastante prática e uma sistema de localização e maps para facilitar a procura por eventos e uma pesquisa avançada com vários filtros como género, desporto, localidade, etc.

17. Bibliografia

1. Figma - www.figma.com
2. Onlinegantt - www.onlinegantt.com
3. MockUphone - <https://mockuphone.com>

